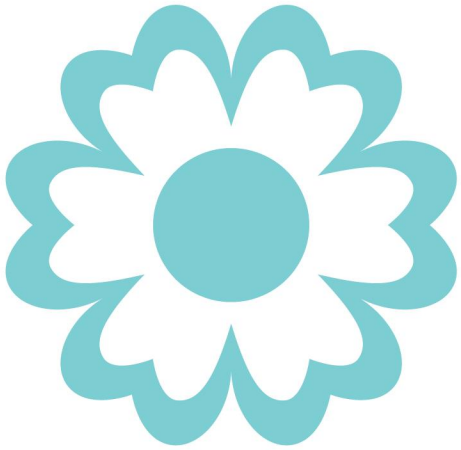


Guide de l'utilisateur

Artistic DIGITIZER JANOME

Janome Artistic Digitizer

Manuel du logiciel

Le contenu de ce manuel et les logiciels associés sont la propriété de DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. Aucune partie de cette publication ou du logiciel qui l'accompagne ne peut être reproduite, adaptée, copiée ou distribuée, transmise, transcrite, stockée dans un système de recherche ou traduite dans un langage humain ou informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique , manuel ou autre, ou divulgué à un tiers.

Marques: DRAWstitch est une marque et / ou une marque déposée de DRAWstitch International Ltd.

Janome Artistic est une marque et / ou une marque déposée de JANOME Corporation (Japan) et / ou de ses concédants de licence.

Les autres produits, polices et noms et logos d'entreprises peuvent être des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Protection par brevet: Certaines fonctionnalités et outils du logiciel Janome Artistic Digitizer sont protégés par les brevets américains 8,694,146 et 10,132,018. Les nouvelles fonctionnalités / outils de Sketch et de Réarrangement sont en instance des brevets. Des brevets supplémentaires peuvent être en attente aux États-Unis et ailleurs.

Important:

Votre utilisation du Logiciel est soumise au Contrat de Licence de l' Utilisateur Final (CLUF) DRAWSTITCH INTERNATIONAL LIMITED. Pour afficher le CLUF, reportez-vous à la boîte de dialogue **Aide > À propos** du logiciel (Windows) ou à la boîte de dialogue **Artistic> À propos d' Artistic** (MacOS).

Avis, garanties et avis de non-responsabilité:

Toutes les informations sont fournies «en l'état» sans garantie d'aucune sorte, expresse ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites de qualité marchande, d'adéquation à un usage particulier ou de non-contrefaçon. DRAWSTITCH INTL. LTD n'assume aucune responsabilité pour les erreurs ou omissions dans les informations, logiciels ou autres documents référencés ou liés à ce manuel.

Les références aux sociétés, à leurs services et produits sont fournies «en l'état» sans garantie d'aucune sorte, expresse ou implicite. En aucun cas, DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD ou ses dirigeants, employés ou affiliés ne seront responsables de tout dommage spécial, accessoire, indirect ou consécutif de quelque nature que ce soit, ou de tout dommage, y compris, sans limitation, ceux résultant d'une perte d'utilisation, de données ou de bénéfices, qu'il soit ou non informé de la possibilité de dommages, et de toute théorie de responsabilité, résultant de ou en relation avec l'utilisation ou la performance de ces informations.

Les informations contenues dans ce manuel sont fournies à titre informatif uniquement, et bien que DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD soit confiant dans son exactitude, veuillez noter que ce manuel peut contenir des inexactitudes techniques ou autres ou des erreurs typographiques. Des modifications sont périodiquement ajoutées aux informations contenues dans le présent document ; ces modifications seront incorporées dans les nouvelles éditions de ce manuel sans préavis.

DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD peut à tout moment apporter des améliorations et / ou des changements aux produits et / ou aux programmes / logiciels décrits dans ce manuel.

Impression :

Vous pouvez imprimer ce manuel du logiciel à condition que :

(a) Vous imprimez une seule copie du Manuel pour votre usage personnel ;

(b) Vous ne supprimez ni ne modifiez PAS les avis de droit d'auteur ou d'autres moyens d'identification ou d'exclusion de responsabilité tels qu'ils apparaissent dans ce manuel du logiciel ;

(c) Vous NE faites PAS systématiquement des copies imprimées ou électroniques du manuel du logiciel à quelque fin que ce soit ;

(d) Vous N'AFFICHEZ ni ne distribuez aucune partie du manuel du logiciel sur un réseau électronique, y compris, sans s'y limiter, Internet et le World Wide Web ;

(e) Vous n'utilisez PAS tout ou partie du manuel du logiciel à des fins commerciales.

Langage

Toute traduction de ce document est fournie uniquement à des fins de commodité. En cas de litige entre la version anglaise et une version non anglaise, la version anglaise de ce document fera foi.

Pour plus d'informations, visitez

www.janome.com/products/software/artistic-digitizer/

www.drawstitch.com

Contactez DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2025 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

Tous les droits sont réservés.

Dernière mise à jour, février 2025

1. Commencer 11

1.1 Installation ... 12
1.2 Maintenance ... 15
1.3 Clé logicielle ... 16
1.4 Mise à jour logicielle ... 17
1.5 Connecter des périphériques externes ... 18
1.6 Obtenir de l'aide ... 20
1.7 Nouvelles fonctionnalités ... 22
1.8 Visite de l'espace de travail ... 30
1.9 Techniques ... 34
1.10 Démarrage rapide ... 36
1.11 Carte de référence rapide ... 39

2. Travailler avec des fichiers 44

2.1 Créer un dessin ... 45
2.2 Ouvrir dessins ... 46
2.3 Parcourir ... 47
2.4 Importer fichiers ... 55
2.5 Importer des images vectorielles ... 56
2.6 Importer des images bitmap ... 57
2.6.1 Ouvrir en tant que modèle ... 60
2.6.2 Vectorisation automatique - Tracer contours ... 62
2.6.3 Ouvrir en tant que Point de croix ... 65
2.6.4 Ouvrir en tant que Broderie Photo ... 66
2.6.5 Ouvrir en tant que broderie Peinture ... 67
2.6.6 Ouvrir en tant qu'Esquisse ... 70
2.6.7 Editer les remplissages Bitmap ... 72
2.6.8 Image de la webcam ... 82
2.6.9 Image du scanner ... 84
2.7 Importer des fichiers de broderie ... 85
2.8 Enregistrer dessins ... 89
2.9 Imprimer dessins ... 90
2.9.1 Imprimer dessin ... 91
2.9.2 Imprimer image ... 95
2.10 Exporter dessin ... 97
2.10.1 Exporter vers Dropbox ... 97
2.10.2 Exporter une image de broderie ... 103
2.10.3 Exporter en SVG ... 105
2.10.4 Exporter en fichier Matelassage (Quilt) ... 106

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2.10.5 Exporter vers le Cutter ... 106
2.10.5.1 Exporter vers fichier ... 108
2.10.5.2 Connexion directe vers le cutter ... 109
2.10.5.3 Configuration sans fil Artistic Edge ... 116
2.10.5.4 Imprimer les gabarits ... 121
2.11 Envoyer à la machine ... 125
2.12 Exporter vers USB ... 128

3. Sélections 130

3.1 Sélection par la souris (clic) ... 131
3.2 Sélection par raccourcis ... 133
3.3 Sélection par type de points ... 134
3.4 Sélection par couleur ... 135
3.5 Sélection par gestionnaire de séquence ... 136
3.6 Sélection par Cristal ... 136

4. Afficher vos dessins 140

4.1 Outils de zoom ... 141
4.2 Mesure ... 143
4.3 Affichage du dessin ... 143
4.4 Montrer les épaisseurs de la broderie ... 144
4.5 Superposition des cristaux ... 145
4.6 Régler la source lumineuse ... 145
4.7 Afficher la grille ... 146
4.8 Afficher la Croix ... 147
4.9 Afficher le cadre de broderie ... 148
4.10 Dessiner lentement (Maj+F11) ... 148
4.11 Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur ... 150
4.12 Lignes de guide ... 151

5. Créer des objets 155

5.1 Outils de dessin ... 156
5.1.1 Dessiner les contours ... 157
5.1.2 Formes à main levée ... 162
5.1.3 Baguette magique ... 164
5.2 Insérer un cristal ... 165
5.3 Dessiner des formes ... 167
5.3.1 Ellipse - Cercle ... 167
5.3.2 Diagramme circulaire ... 169
5.3.3 Rectangle - Carré ... 171
5.3.4 Trapèze - Parallélogramme ... 173

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5.3.5 Polygones ... 175
5.3.6 Etoiles ... 176
5.4 Options d'outils ... 179
5.5 Répétitions (Circulaires-Rectangulaires) ... 181
5.5.1 Répétitions Rectangulaires ... 183
5.5.2 Répétitions Circulaires ... 189
5.6 Bordure automatique ... 198

6. Modifier les objets 201

6.1 Editer les points nodaux ... 202
6.1.1 Sélectionner les points nodaux ... 204
6.1.2 Editer les formes ... 205
6.1.3 Joindre les points nodaux ... 210
6.1.4 Séparer le contour ... 210
6.1.5 Pont de pochoir ... 211
6.2 Positionner les objets ... 211
6.3 Couper - Copier - Coller ... 213
6.4 Transformer les objets ... 213
6.4.1 Echelle - Taille des objets ... 216
6.4.2 Mettre de biais - Incliner les objets ... 218
6.4.3 Rotation des objets ... 219
6.4.4 Objets en miroir ... 220
6.5 Ajouter les nouveaux objets en tant que clones ... 222
6.6 Aligner - Répartir ... 223
6.7 Redimensionnement automatique des objets ... 226
6.8 Mettre en forme les objets ... 227
6.9 Grouper - Séparer le groupe ... 229
6.10 Combiner - Dissocier ... 230
6.11 Convertir le serti en objet indépendant ... 230
6.12 Convertir la surface en serti central ... 231
6.13 Annuler - Rétablir ... 232
6.14 Supprimer les superpositions ... 233

7. Editer les points de broderie 234

7.1 Sélection dans l'éditeur de points de broderie ... 236
7.2 Déplacer les points de broderie ... 238
7.3 Mouvement guidé ... 238
7.4 Insérer des points de broderie ... 239
7.5 Supprimer des points de broderie ... 239
7.6 Afficher / Masquer les points ... 240

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Lettrage 241

8.1 Pour ajouter un texte ... 242
8.2 Abréviations de texte ... 244
8.3 Editer la mise en forme du texte ... 248
8.4 Placement du texte ... 249
8.5 Texte dans une enveloppe ... 253
8.6 Monogramme ... 256
8.6.1 Editer le monogramme ... 257
8.6.2 Editer le modèle de monogramme ... 257
8.6.3 Zones de recouvrement ... 260

9. Travailler avec les couleurs 262

9.1 Définir les couleurs par défaut ... 267
9.2 Sélection par couleur ... 268
9.3 Gestionnaire de couleurs ... 269
9.4 Harmonies ... 271

10. Réorganiser le dessin 275

10.1 Réorganiser les objets ... 276
10.2 Gestionnaire de séquences ... 277
10.3 Réorganiser ... 283

11. Outils 288

11.1 Noms en série ... 289
11.2 Insérer un symbole ... 292
11.3 Bibliothèque de Cliparts ... 293
11.4 Convertir ... 297
11.5 Créer une treille florale ... 299
11.6 Découper ... 304
11.7 Encadrement matelassage (Quilt) ... 305
11.8 Broderie Rouge ... 308

12. Mosaïque 309

12.1 Mosaïque sur la surface d'un objet ... 312
12.1.1 Rectangle ... 315
12.1.2 Circulaire ... 318
12.1.3 Contour ... 322
12.1.4 Ligne simple ... 324
12.1.5 Forme ajustée ... 325
12.1.6 Ligne ajustée ... 327

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

12.1.7 Treille florale ... 329
12.1.8 Space Fill ... 338
12.1.9 Remplissage Floral ... 341
12.2 Mosaïque sur serti ... 346
12.3 Mosaïque et objets clonés ... 351
12.4 Mosaïque emboîtée ... 355

13. Broderie - Créer des dessins de broderie 358

13.1 Types de points - Types de broderies ... 359
13.2 Sélection du tissu ... 368
13.3 Propriétés ... 370
13.4 Propriétés de la surface ... 372
13.4.1 Illustration ... 374
13.4.2 Bourdon ... 374
13.4.3 Remplissage ... 381
13.4.4 Colonne ... 387
13.4.5 Appliqué ... 393
13.4.6 Résille ... 397
13.4.7 Labyrinthe ... 399
13.4.8 Croix ... 402
13.4.9 Points de croix ... 403
13.4.10 Broderie Photo ... 404
13.4.11 Broderie Peinture ... 406
13.4.12 Esquisse ... 409
13.5 Propriétés du serti ... 414
13.5.1 Illustration ... 414
13.5.2 Piqûre ... 414
13.5.3 Bourdon sériel ... 418
13.5.4 Aiguilles Découpantes ... 424
13.5.5 Empreinte ... 432
13.5.6 Boutonnières ... 433
13.6 Sens des points ... 435
13.7 Fonctions spéciales ... 441
13.8 Propriétés du dessin ... 443
13.8.1 Général ... 444
13.8.2 Option d'optimisation ... 445
13.9 Machine / Cadre ... 451
13.9.1 Ajouter plusieurs cadres de broderie ... 459
13.10 Séquence de broderie ... 465
13.10.1 Séquence de broderie automatique ... 465
13.10.2 Séquence de broderie manuelle ... 470

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

14. Cristaux - Créer des dessins avec des cristaux 472

14.1 Insérer des cristaux individuels ... 476
14.2 Créer un dessin avec cristaux ... 477
14.3 Surface de cristaux - Propriétés ... 482
14.3.1 Remplissage Rectangulaire ... 488
14.3.2 Remplissage Circulaire ... 493
14.3.3 Remplissage Contour ... 498
14.3.4 Ligne simple ... 501
14.3.5 Remplissage Forme ajustée ... 502
14.3.6 Ligne ajustée ... 507
14.4 Serti de cristaux ... 508
14.5 Superposition de cristaux ... 512

15. Découpe - Créer une dessin avec la fonction découpe 514

15.1 Créer un dessin de découpe à partir de zéro ... 515
15.2 Propriétés des Découpes ... 520
15.3 Imprimer & Découper ... 524

16. Pochoir - Créer des dessins de pochoir 530

16.1 Créer un dessin de pochoir ... 532
16.2 Paramètres du pochoir ... 539

17. Peinture - Dessins de peinture 544

17.1 Travailler avec des couleurs de peinture ... 551
17.2 Changer la largeur du pinceau ... 553
17.3 Propriétés des peintures ... 554
17.3.1 Surface de peinture ... 555
17.3.2 Serti de peinture ... 561
17.4 Sens des points ... 564
17.5 Peinture réaliste ... 566

18. Préférences du logiciel 568

18.1 Général ... 569
18.2 Outils ... 570
18.3 Ecran ... 572
18.4 Affichage ... 573
18.5 Impression ... 574
18.6 Organiser les palettes ... 575
18.7 Cadres de broderie personnalisés ... 577

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Index 579

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Commencer

Artistic Digitizer est un logiciel de broderie équipé d'un environnement de travail de nouvelle génération qui séduira par son design innovant, son intégration 3D, sa convivialité intuitive et sa qualité de broderie époustouflante.

Chaque création de broderie demande moins de temps et d'efforts, ce qui vous laisse plus de temps pour profiter de vos créations.

Artistic Digitizerc'est encore plus. Il comprend des outils pour créer des dessins de découpe, des dessins peinture et de matelassage (quilting). En outre, vous pouvez créer un pochoir et des dessins avec des cristaux / strass. Un logiciel pour toutes les créations artisanales.

Tout cela sur deux plateformes, MS Windows® et Mac OS®. Plus de dilemme pour le choix du système d'exploitation.

Installation

La première étape pour commencer à utiliser le logiciel est l'installation. L'installation a pour but de monter le logiciel sur votre ordinateur. Avant de continuer assurez-vous que votre système répond à la configuration requise. Les exigences minimales des systèmes doivent être respectées afin de pouvoir installer le logiciel.

Les systèmes d'exploitation autres que ceux indiqués ci-dessous ne sont pas pris en charge.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Configuration minimale requise:

Système d'exploitation:	Windows 10 or 11 avec les dernières mises à jour MacOS dernière version et version précédente, par rapport à la date de sortie de ce logiciel
CPU:	Intel Core i3/i5/i7/i9 ou AMD Athlon X4, A10-Series, FX series, Ryzen 3/5/7/9, Apple M1 and M2
RAM:	6 GB de mémoire RAM
Disque dur:	1.5 GB d'espace libre non compressé
Carte graphique:	Accélérateur 3D DirectX 11 avec au moins 1 GB de RAM, couleur 32-bit (Windows seulement)
Résolution d'écran:	1366 x 768
Connexion Internet:	Requise

Installation du logiciel

Assurez-vous que vous êtes connecté en tant qu'utilisateur disposant de privilèges d'administration.

Fermez toutes les applications, y compris tous les programmes de détection de virus et les applications ouvertes dans la barre d'état système ou dans la barre des tâches Windows. Ne pas le faire peut augmenter le temps d'installation et interférer avec l'installation.

Installation sous MS Windows

Insérez la clé USB d'installation dans un port USB de votre ordinateur. Il est recommandé de fermer tous les programmes en cours d'exécution avant de continuer.

Ouvrez maintenant l'Explorateur Windows et accédez au lecteur flash d'installation intituléArtistic, et lancez le programme "setup.exe".

Si vous disposez d'un lien pour télécharger le fichier d'installation, vous pouvez le taper dans le champ URL d'un navigateur Web et télécharger le fichier. Extrayez le fichier d'installation du fichier zip téléchargé en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant «Extraire tout ...» Suivez les instructions pour extraire le fichier d'installation, puis allez dans ce dossier et lancez le fichier en double-cliquant dessus.

Si vous exécutez l'installation sur un système d'exploitation Windows 10 / 11, un «écran de sécurité» apparaîtra avec des informations sur le nouveau logiciel et vous demandera si vous l'autorisez à l'exécuter. Vous devez vous connecter en tant qu'administrateur ou sélectionner "Autoriser" si vous êtes déjà connecté en tant qu'administrateur.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. La boîte de dialogue initiale de bienvenue de l'installation apparaîtra, à partir de ce moment, vous devez suivre les étapes de l'assistant afin de procéder à l'installation. Le cas échéant, gardez votre "Clé USB matérielle" et votre cutter débranchés pendant l'installation du logiciel. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
2. Lorsque la fenêtre avec le contrat de licence s'ouvre:
   Cliquez pour cocher la première case de la fenêtre, confirmant que vous acceptez les termes du contrat de licence. (ATTENTION! VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES TERMES ET CONDITIONS DU CONTRAT DE LICENCE). Cliquez ensuite sur le bouton "Suivant>".
3. Dans la boîte de dialogue suivante, vous pouvez spécifier où vous souhaitez installer le logiciel. Vous pouvez changer le "dossier d'installation" en cliquant sur le bouton "Parcourir ..." et en sélectionnant un autre répertoire. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
4. Dans la boîte de dialogue suivante, vous pouvez sélectionner les types de fichiers que le logiciel doit gérer. Par défaut, l'application est configurée pour gérer tous les formats de fichier de broderie pris en charge. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
5. Le logiciel est maintenant prêt à être installé. Cliquez sur "Installer" pour commencer l'installation. Pendant l'installation, vous pouvez cliquer sur le bouton Afficher les détails pour afficher le processus d'installation.
6. Au cours du processus d'installation, plusieurs boîtes de dialogue peuvent apparaître demandant l'accès pour installer les pilotes de la machine à broder. Cliquez sur "Installer" pour continuer.
7. À un moment donné, vous serez informé que l'installation est terminée. Cliquez sur "Terminer" pour terminer l'installation.
8. Exécutez le logiciel en double-cliquant sur le raccourci (Artistic Digitizer) que vous trouverez sur le bureau.
9. Un message apparaîtra vous informant que vous devez appuyer sur "OK" pour entrer la clé du logiciel et le code d'activation que vous avez reçu avec le logiciel. Une connexion Internet est requise. Si vous avez une clé USB, branchez votre clé USB.
10. La fenêtre "Clé logicielle" apparaîtra. Tapez le numéro de série de votre clé et le code d'activation dans les champs respectifs et cliquez sur Activer. Si le processus aboutit, le message "Clé mise à jour avec succès" apparaîtra dans la zone des messages.
11. Exécutez le logiciel une fois de plus en double-cliquant sur le raccourci (Artistic Digitizer) que vous trouverez sur le bureau.
12. La fenêtre "Informations d'enregistrement" apparaîtra. Cette fenêtre est un formulaire que vous devez remplir avec des informations valides et terminer en cliquant sur le bouton "Enregistrer".
13. Tout est prêt! Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel.

Installation sous MAC OS

Insérez la clé USB d'installation dans un port USB de votre ordinateur. Le lecteur flash USB est automatiquement monté et vous obtiendrez une icône nomméeArtisticdans votre bureau. Double-cliquez sur le lecteur de disque pour l'ouvrir et le dossier s'ouvrira à partir duquel vous devez exécuter le "Artistic.dmg" en double-cliquant dessus. Suivez ensuite l'étape à partir de la 5ème étape.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous disposez d'un lien pour télécharger le fichier d'installation, vous pouvez le taper dans le champ URL d'un navigateur Web et télécharger le fichier. Le fichier d'installation est également disponible via la page Web suivante:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. Dans la zone Dock, vous pouvez voir la progression du téléchargement.
2. Une fois le téléchargement terminé, l'icône de téléchargement changera.
3. Si vous cliquez sur l'icône "Téléchargements", une liste avec les derniers fichiers téléchargés apparaît en haut. Clique sur le fichier"Artistic.dmg"Vous recevrez un avertissement indiquant que ce logiciel a été téléchargé à partir d'Internet, cliquez sur "Ouvrir" pour continuer. Cela ne se produit que la première fois que vous exécutez l'application.
4. Le fichier que vous avez téléchargé est une image disque et en cliquant sur "Artistic.dmg" il est monté sur votre Mac et vous pouvez voir son contenu. Sur votre bureau, il y a une icône pour l'image disque montée. Si vous fermez accidentellement la fenêtre du Finder, vous pouvez recommencer en double-cliquant sur l' icône"Artistic Digitizer" sur votre bureau.
5. Pour effectuer l'installation de "Artistic Digitizer" vous devez faire glisser l'icône sur l'icône du dossier "Applications" que vous pouvez voir.
6. Faites glisser l'application"Artistic.dmg"sur l'icône du dossier des applications.
   "Attention": Ne double-cliquez pas sur les icônes car cela exécutera le programme via le support monté et il ne sera pas installé.
7. L'installation est terminée et à ce stade. vous pouvez "éjecter" le support d'installation. Faites un clic droit surArtistic Digitizersur votre bureau et utilisez l'option "Ejecter".
8. Pour exécuter le logiciel, démarrez "Finder" et accédez au dossier "Applications" et localisez l'icône"Artistic"
9. La fenêtre de connexion "Clé logicielle" apparaît. Vous devez maintenant saisir le "Numéro de série" et le "Code d'activation" dans les champs respectifs. Pour procéder à l'activation, vous devez être connecté à Internet. Après avoir saisi la clé et le code d'activation, appuyez sur Activer.
10. Après une activation réussie, vous obtenez un message "Clé mise à jour avec succès".
11. Vous êtes maintenant prêt à commencer "Artistic Digitizer", allez dans le dossier "Applications" et localisez l'icône"Artistic" une fois de plus. Double-cliquez sur cette icône pour lancer le logiciel.
12. Vous êtes prêt à utiliser Artistic Digitizer.

Maintenance

Modifier l’installation sous MS Windows

Pour activer les options de maintenance du programme, insérez le DVD Artistic Digitizer dans votre lecteur de DVD-ROM et il exécutera automatiquement ou double-cliquez sur le fichier d'installation que vous avez téléchargé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Une autre façon d'activer la maintenance du programme est la suivante: "Démarrer> Tous les programmes> Artistic Digitizer sélectionnez "Désinstaller Artistic Digitizer 1.0".

Si le "Contrôle de Compte Utilisateur" est activé, vous devrez peut-être vous connecter en tant qu'administrateur (si vous n'êtes pas déjà administrateur) ou sélectionner "Autoriser" dans la boîte de dialogue d'avertissement qui vous informe d'un logiciel nécessitant des droits d'administrateur pour continuer avec la maintenance du programme. La boîte de dialogue qui apparaîtra vous permet d'ajouter ou de supprimer des composants, de mettre à jour les composants et de supprimer tous les composants en sélectionnant l'option correspondante.

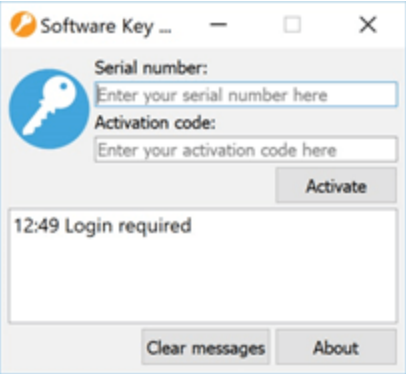
Sélectionnez l'option de maintenance souhaitée et cliquez sur "Suivant>" pour continuer. Suivez les étapes de la boîte de dialogue pour terminer le processus.

Modifier l'installation sous MAC OS

Pour modifier l'installation de MAC OS, la seule chose que vous pouvez faire est de démarrer "Finder" et de naviguer dans le dossier "Applications". Trouvez l'icône "Artistic" et faites-la glisser dans la corbeille. Ensuite, vous devez suivre le processus d'installation normal décrit ci-dessus.

Clé logicielle

Avec le logiciel, vous obtiendrez une clé logicielle composée d'un code "Numéro de série" et d'un code "Activation". Ces deux numéros peuvent être trouvés dans l'emballage du logiciel et ils doivent être insérés dans les champs respectifs de l'outil Clé logicielle. L'outil Clé logicielle est installé avec le logiciel et se trouve dans le coin inférieur droit de la barre des tâches sur MS Windows (à côté de l'antivirus) et dans le coin supérieur droit de la barre de menus du MAC. La couleur de l'icône varie en fonction de son état. Pour activer la "Clé logicielle", vous devez insérer le "Numéro de série" et le "Code d'activation" respectif.



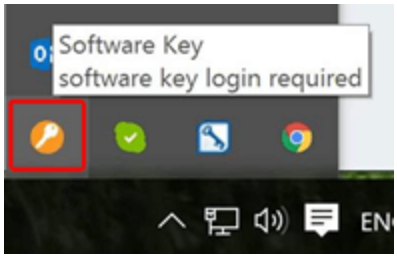
Généralement au démarrage du logiciel (si vous n'avez pas encore activé la clé du logiciel), vous êtes invité à saisir votre numéro de série et votre code d'activation afin d'activer le logiciel. Afin de procéder à l'activation, vous devez avoir une connexion Internet active. Après avoir tapé la clé et le code d'activation, appuyez sur "Activer" pour continuer. si vous obtenez un message de réussite, le numéro de série a été activé et le logiciel est prêt à démarrer. Exécutez le logiciel une fois de plus pour le démarrer.

À ce stade, nous devons mentionner que la clé logicielle est un utilitaire qui a été installé sur votre ordinateur et vous pouvez y accéder sur votre barre d'état système. Dans le cas où le logiciel ne peut pas être démarré, faites apparaître la clé du logiciel et vérifiez l'état de votre clé. Si la clé est inactive, vous devez taper votre code d'activation et le réactiver.

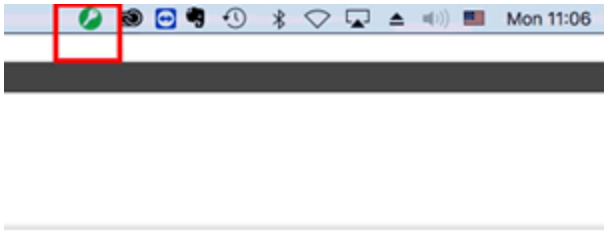
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Utilisez le logiciel sur un autre ordinateur

Vous devez cliquer sur l'outil "Clé logicielle" que vous trouverez en bas à droite de votre antivirus (sous Windows) et en haut à droite de la barre de menus du MAC. Cliquez sur "Déconnexion" pendant que vous êtes connecté à Internet.



Windows



Mac OS

1. Vous serez déconnecté immédiatement
2. Vous pouvez maintenant aller sur l'autre PC et ouvrir l'outil de connexion "Clé logicielle" en exécutant simplement le logiciel.
3. Tapez a "Numéro de série" et "Code d'activation" dans le champ correspondant.
4. Puis cliquez sur "Activer" et la Clé logicielle sera activée sur l'autre PC. Maintenant vous pouvez travailler avec le logiciel sur l'autre PC.
5. Pour revenir au premier PC ou à tout autre PC, vous devez répéter le même processus.

Rappelez-vous juste à chaque fois que vous voulez changer de PC que vous devez d'abord vous déconnecter d'un PC, puis vous connecter à l'autre.

Mise à jour logicielle

Le logiciel vérifie périodiquement les mises à jour et vous informe s'il y a de nouveaux ajouts. Maintenant, vous serez toujours à jour et utilisez toujours le logiciel avec ses dernières fonctionnalités.

MS Windows

Le logiciel est mis à jour régulièrement et l'utilisateur est automatiquement averti que de nouvelles mises à jour sont disponibles. L'icône des mises à jour apparaîtra vous avertissant qu'il existe des mises à jour disponibles pour le logiciel.

En cliquant sur l'icône, l'assistant d'installation s'ouvrira pour vous informer des mises à jour disponibles. Vous pouvez suivre les étapes d'installation pour les installer.

Vous pouvez également vérifier les mises à jour manuellement. Cliquez sur le menu "Aide" du logiciel et sélectionnez les options "Vérifier les mises à jour"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

MAC OS

Chaque fois que le logiciel démarre, il vérifie les mises à jour. Si une mise à jour est disponible, une boîte de dialogue apparaîtra avec toutes les informations nécessaires à la mise à jour. Là, vous avez la possibilité de "Installer la mise à jour", "Rappelez-moi plus tard" et "Ignorer cette version". Cliquez sur le bouton "Installer la mise à jour" pour installer les dernières mises à jour du logiciel. Si vous souhaitez que ce processus se fasse automatiquement, cochez la case "Télécharger et installer automatiquement les prochaines mises à jour", puis cliquez sur le bouton "Installer la mise à jour".

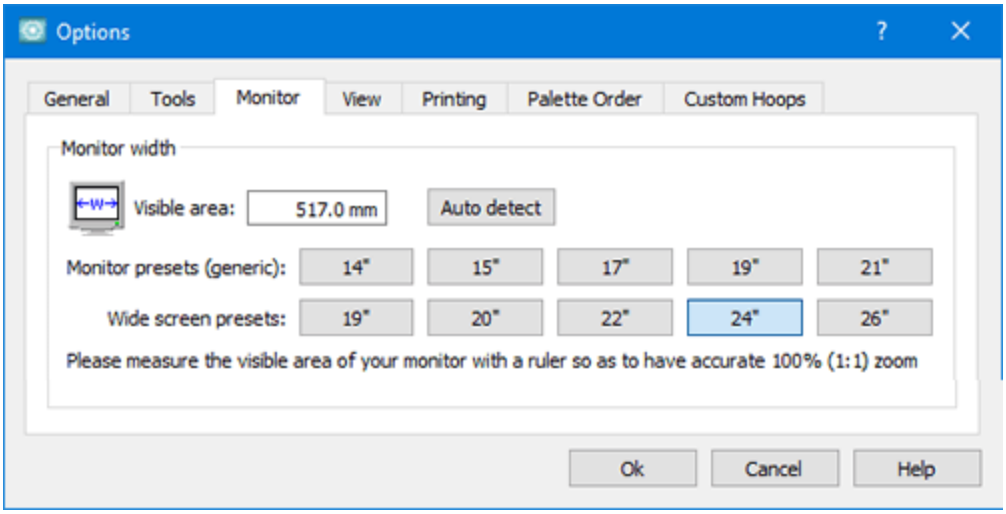
Connecter des périphériques externes

Le logiciel peut être connecté à de nombreux périphériques externes tels que des machines à broder, des cutters, des imprimantes, etc. Certains d'entre eux doivent être configurés à l'intérieur du logiciel avant de les utiliser.

Étalonnage de l'écran

Le calibrage du moniteur est important pour pouvoir voir la taille réelle du motif que vous créez dans votre écran chaque fois que vous définissez le zoom sur 100%.

Pour ce faire, vous devez ouvrir le logiciel Artistic Digitizer, puis sélectionner l'option "Options ..." dans les outils. La boîte de dialogue "Options" apparaîtra. Cliquez sur l'onglet "Moniteur".



Mesurez la zone visible (largeur) du moniteur, comme indiqué dans l'icône de la boîte de dialogue et tapez-la dans le champ correspondant. Cliquez sur "Ok" pour appliquer le changement. La prochaine fois que vous sélectionnerez le réglage 100% de l'affichage, vous verrez le dessin dans sa taille réelle sur l'écran.

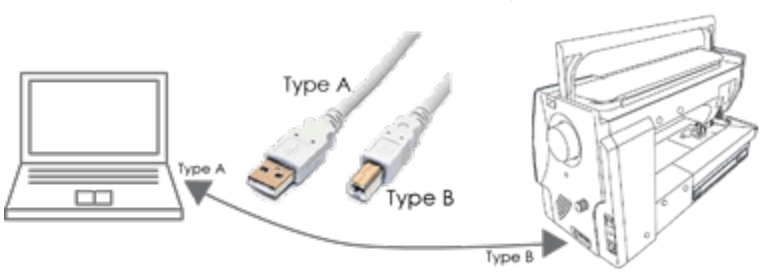
Connexion d'une machine à broder

MS Windows

Utilisez le câble USB pour connecter la machine à broder au PC. L'assistant matériel MS Windows démarre automatiquement la recherche des pilotes respectifs afin d'installer la machine sur le système. Pendant l'installation du logiciel, de nombreuses machines seront installées. Si MS Windows n'est pas en mesure de trouver le pilote de la machine à broder, vous devrez peut-être installer le pilote à partir du CD fourni avec la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

machine à broder. Après l'installation réussie de la machine à broder, vous êtes prêt à envoyer des dessins à partir d'Artistic Digitizer.



MAC OS

Utilisez le câble USB pour connecter la machine à broder à l'ordinateur. MAC OS connectera automatiquement l'appareil. Vous pouvez ensuite envoyer un motif de broderie à votre machine à l'aide d'Artistic Digitizer. Si la machine n'est pas détectée par le logiciel, toutes les options d'exportation seront désactivées.

Machines à broder supportées

Artistic Digitizer prend en charge de nombreuses machines avec différents types de connexion. Les types disponibles sont: USB, Direct et connexions WiFi. Consultez la liste des machines prises en charge ci-dessous:

Machine	Connexion Direct	Clé USB	WiFi
CM17	•	•	•
MC15000	•	•	•
MC14000	•	•	
MC12000	•	•	
MC11000	•	•	
MC9900		•	
MC9850		•	
SKYLINE S9, Atelier 9	•	•	•
MB-7	•	•	
MB-4S	•	•	
MB-4	•	•	
MC500E, MC550E	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E		•	
NS-1, NS-a	•	•	

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Connexion d'un cutter

Tous les cutteurs sont livrés avec un CD d'installation ou vous pouvez télécharger les pilotes sur le site Web du fabricant. Connectez le cutter avec l'ordinateur et installez le pilote.

Après l'installation du pilote, Artistic Digitizer pourra se connecter immédiatement au cutter. Si vous ne trouvez pas le cutter ou s'il est désactivé, vous devez vérifier s'il a été installé correctement.

La même chose s'applique aux systèmes MS Windows® et MAC OS®. Pour les systèmes MS Windows®, la plupart des cutters sont pris en charge directement ou en exportant le fichier relatif qu'ils peuvent lire. Pour les systèmes MAC OS, les cutters ne sont pas tous pris en charge pour une connexion directe. Vous devrez vérifier le pilote sur le site Web du fabricant bien que la plupart des cutters sont pris en charge en exportant le dessin depuis le logiciel dans un format de fichier qu'ils peuvent lire.

Cutters supportés

Artistic Digitizer prend en charge de nombreux cutters directement ou en exportant un fichier.

Consultez la liste des machines prises en charge ci-dessous:

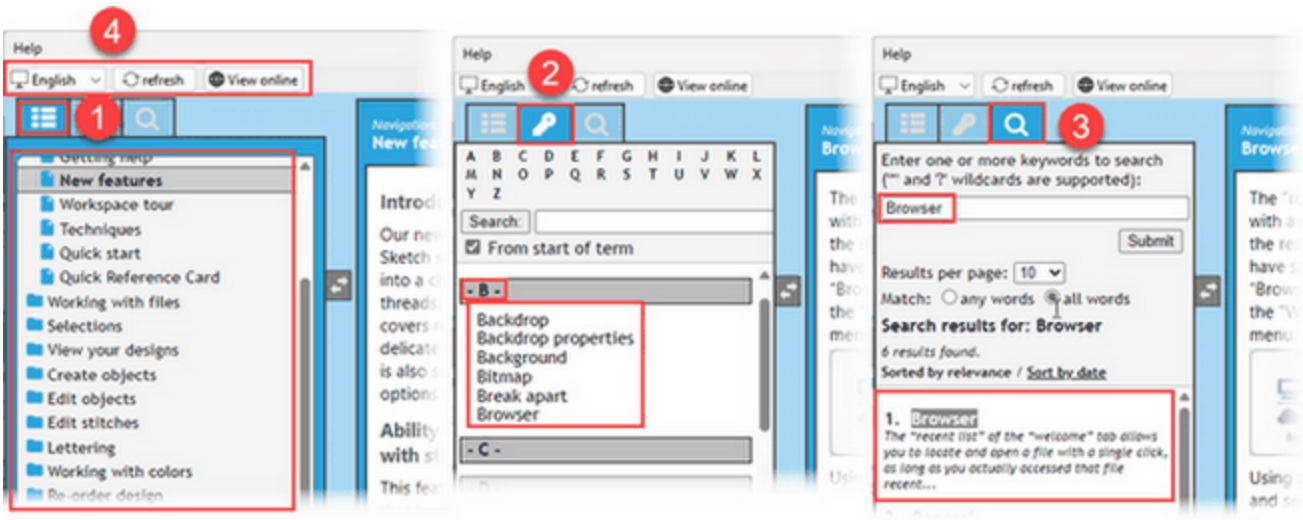
Cutter	Connexion directe	Connexion directe	Fichier
	MS Windows	MAC OS	Les deux OS
Artistic edge	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

Le logiciel reconnaît automatiquement le cutter connecté et vous permet d'envoyer des dessins de découpe ou de peinture. Si le couteau n'est pas là ou s'il est désactivé, il n'a probablement pas été installé correctement.

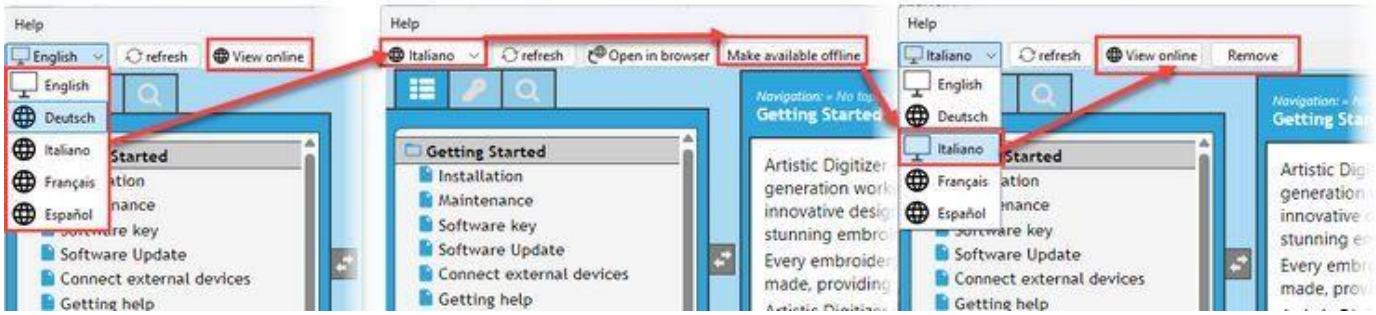
Obtenir de l'aide

Vous trouverez le "Guide de l'utilisateur" dans le menu "Aide" du logiciel. Il est appelé "Rubriques d'aide" et vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche de raccourci "F1". Pour naviguer dans cette aide

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Table des matières: permet de voir toutes les informations organisées par sujet. Cliquez sur les entrées de niveau supérieur pour afficher les sous-rubriques.
2. Index: vous permet de rechercher des termes ou concepts spécifiques par ordre alphabétique. Tapez un mot ou une phrase.
3. Recherche: vous permet de rechercher le texte intégral de l'aide pour un mot ou une phrase
4. Zone de sélection de la langue : vous pouvez sélectionner une autre langue pour le guide de l'utilisateur et également télécharger le guide de l'utilisateur pour qu'il soit disponible hors ligne. Les langues qui ont une icône de globe peuvent être vues en ligne via Internet, tandis que les langues qui ont une icône de moniteur sont des versions qui sont également disponibles hors ligne. Pour les langues consultées en ligne, il existe une option permettant de les rendre disponibles hors ligne.



Remarque : Si vous modifiez la langue utilisée pour le logiciel, via le menu Outils, l'onglet Options, dans la section Général, le guide de l'utilisateur vous demandera de télécharger une traduction du guide de l'utilisateur si elle est disponible.

5. Vous pouvez également naviguer dans le guide de l'utilisateur à l'aide des flèches de navigation

Le même manuel est inclus dans le format de fichier pdf et peut être consulté en utilisant l'option "Aide imprimable" du menu "Aide".

Une autre ressource d'aide est le "Afficher l'aide sur" qui peut également être accessible depuis le menu "Aide" ou en appuyant sur la touche de raccourci "Maj + F1". Afficher l'aide sur: peut fournir de l'aide pour un outil, une zone ou une fonction spécifique. Lorsque vous activez l'option «Afficher l'aide», le pointeur de la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

souris se transforme en pointeur avec un point d'interrogation. Cliquez sur n'importe quelle fonction que vous voulez dans Afficher l'aide et le sujet sera affiché.

Enfin, les info-bulles fournissent des informations utiles sur les contrôles d'application lorsque vous placez le pointeur sur des icônes, des boutons et d'autres éléments de l'interface utilisateur.

Nouvelles fonctionnalités

Présentation du nouveau point Esquisse en instance de brevet

La dernière fonctionnalité ajoutée à notre logiciel de broderie est la technique de point Esquisse en instance de brevet. Avec Esquisse, une image bitmap peut être transformée en une esquisse au fusain avec juste un fil noir ou un assortiment de fils gris. La technique est conçue pour être utilisée principalement sur du tissu blanc et couvre environ 20 % de la surface, ce qui la rend polyvalente pour la broderie sur des matériaux délicats comme les t-shirts. Les versions inversées d'Esquisse sur des tissus sombres sont également prises en charge. Cette fonctionnalité supplémentaire élargit la gamme d'options personnalisables les utilisateurs.**En savoir plus...**

Possibilité de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner les formes bitmap remplies de points

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner les formes bitmap qui ont été remplies de points, ajoutant ainsi un nouveau niveau de flexibilité aux artistes et artisans qui peuvent créer des projets originaux et personnalisés. Cette fonction peut également traiter des zones difficiles à assembler ou obtenir la symétrie souhaitée dans un produit fini.**En savoir plus...**

Modifier les images bitmap qui sont remplies de points au sein de l'éditeur de points nodaux.

L'éditeur de points nodaux peut maintenant être utilisé pour éditer des images bitmap contenant des motifs de points. En insérant des points nodaux et en ajustant leur positionnement, l'utilisateur peut modifier la forme et le contenu de l'image comme il le souhaite. Cette fonctionnalité supplémentaire offre une flexibilité et une personnalisation améliorées pour les images bitmap avec assemblage, permettant des capacités d'édition plus précises. Cette fonctionnalité peut être particulièrement utile pour mettre l'image dans une forme ou une zone spécifique. Dans l'ensemble, la capacité de l'éditeur de points nodaux à éditer des images bitmap avec des points offre des possibilités intéressantes pour la créativité visuelle.**En savoir plus...**

Images avec des types de remplissage Bitmap - Zone de découpage

Le découpage est désormais disponible pour chaque type de remplissage bitmap, c'est-à-dire, point de croix, point de photo, point de peinture et esquisse. Par défaut, ces types d'images couvrent une zone rectangulaire. Désormais, les utilisateurs ne sont plus restreints par la forme rectangulaire. L'écrêtage peut être utilisé pour produire une forme de sortie différente, par ex. une image Point de peinture ovale ou pour découper des parties d'une image à utiliser ultérieurement pour des créations plus personnelles.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Appliquer les découpes et les intersections sur les images bitmap

Une autre façon de manipuler des images bitmap consiste à utiliser les outils de découpe et d' intersection. Par exemple, la découpe permet à l'utilisateur de découper des parties de la création et de créer des trous. L'intersection peut également être utilisée pour combiner plusieurs formes, en ne conservant que la zone de chevauchement. Avec ces outils, les utilisateurs ont la possibilité d'améliorer leurs images bitmap et de créer des motifs de broderie uniques.**En savoir plus...**

Coupez des images bitmap remplies de points et divisez-les en parties

Lorsque vous travaillez avec des motifs de broderie, il est souvent nécessaire de diviser une image bitmap en plusieurs parties afin d'adapter le motif aux limites de couture de la machine ou de créer une forme artistique unique. L'outil "couteau" permet à l'utilisateur de découper précisément un bitmap en morceaux séparés. Ces pièces peuvent ensuite être déplacées individuellement et directement dans la création selon les besoins.**En savoir plus...**

Transparence à la zone de découpage

Lorsqu'une image PNG avec transparence est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (point de croix, point de peinture, Esquisse), le logiciel génère en fait des points uniquement dans la zone non transparente de l'image. Dans ce cas, il existe une option supplémentaire dans le menu de conversion pour "Convertir la transparence en zone de découpage" et de cette manière, la zone transparente de l'image est découpée.**En savoir plus...**

Convertissez des images avec transparence en points sans remplir les zones transparentes

Artistic Digitizer v.2.0prend en charge les fichiers PNG avec transparence et ne générera des points que dans la zone non transparente de l'image. Cela garantit que le produit fini a des lignes épurées et ne gaspille aucun fil ou tissu en remplissant des espaces inutiles.**En savoir plus...**

Les objets qui se chevauchent créent des trous dans les images bitmap

Cette fonctionnalité est très utile car elle supprime les points qui ne sont pas visibles lorsque des objets se chevauchent avec des images bitmap. Lorsqu'un objet est placé sur un remplissage bitmap, un trou est généré dans la forme souhaitée. Cette fonction marche avec tous les types de points, y compris le point de croix, le point de photos, le point de peinture et d'Esquisse . La fonctionnalité de chevauchement s'étend aux objets sous le remplissage bitmap, où toutes les zones de chevauchement seront supprimées, créant une création plus rationalisée. Cette fonctionnalité améliore l'apparence générale des créations et permet de gagner du temps dans le processus d'édition.**En savoir plus...**

Remplissage de tableau avec des types de remplissage bitmap

Le nouvel outil Répétitions permet à l'utilisateur de remplir une zone à l'aide d'une image bitmap. Cela se traduit par des effets époustouflants avec le point de croix, point photo, point peinture et esquisse, qui peuvent faire passer n'importe quel projet de création au niveau supérieur. L'utilisation de cette fonctionnalité est vraiment simple, permettant ainsi à l'utilisateur d'expérimenter sans effort, différents modèles pour obtenir des résultats uniques à chaque fois.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nouveau type de remplissage dans Répétitions, Remplissage floral

"Remplissage Floral" est un type de remplissage spécial Répétitions qui crée automatiquement des motifs floraux impressionnants en utilisant vos propres fleurs pour remplir le tableau. C'est une combinaison de "treille florale" et de "remplissage d'espace" qui produit des motifs de broderie magnifiques et uniques. **En savoir plus...**

Utilisez des images bitmap pour vos répétitions rectangulaires ou circulaires

Les images bitmap dans une répétition rectangulaire ou circulaire peuvent ajouter une nouvelle dimension à n'importe quel projet. Qu'il s'agisse d'une création au point de croix, point Photo, point peinture ou Esquisse , ces répétitions permettent des motifs et une symétrie uniques. Il est vraiment facile de créer ces répétitions, en utilisant n'importe quelle image bitmap dans une forme de répétition choisie. La taille et le placement sont entièrement personnalisables. Le résultat est un dessin visuellement saisissant qui impressionnera certainement.**En savoir plus...**

Nouvel outil révolutionnaire pour ajouter des points de départ/sortie et réorganiser les objets en même temps.

Le nouvel outil de réorganisation, en instance de brevet, permet aux utilisateurs de modifier sans effort les séquences de création, les points d'arrêts et les points de départ/sortie en une seule fois. Il fonctionne dans un calque de couleur unique, affichant graphiquement la séquence entière tout en permettant de simples opérations de glissement pour apporter des modifications de manière intuitive. Les utilisateurs peuvent en outre ajouter ou supprimer des coupe-fils et ajuster facilement les points de départ et de sortie. Cet outil innovant rationalise le processus de création, fait gagner du temps et améliore l'efficacité.**En savoir plus...**

Nouveau type de remplissage dans répétitions, remplissage de formes

Ce type de remplissage de formes innovant utilise des copies de la forme interne pour créer un look unique et affirmé pour la zone de forme externe. Les copies sont mises à l'échelle et pivotées de manière aléatoire pour ajouter de la dimension et de la texture au dessin. Ce type de remplissage peut être utilisé de différentes manières, y compris de grandes formes pour un intérêt visuel accru.**En savoir plus...**

Afficher - masquer les objets lors de l'édition

Cet outil est destiné à masquer temporairement les objets de l'écran, afin de faciliter l'édition de créations multicouches, telles que les zones de remplissage, les formes et les bordures empilées les unes sur les autres. L'outil aide pratiquement l'utilisateur à se concentrer et à gérer les formes et les calques sous-jacents, sans avoir à déplacer les calques supérieurs, tout en les gardant à l'écart. Cela permet une édition plus claire, la création de dessins complexes devient plus simple et plus efficace.**En savoir plus...**

Points aléatoires (Bourdon - Bourdon sériel)

Satin - Les points de bourdons sériels peuvent ajouter de la profondeur et de la texture à un motif de broderie, mais lorsqu'ils sont placés dans un motif aléatoire, ils peuvent prendre un nouvel intérêt visuel. Cette technique permet une plus grande flexibilité dans la composition d'un dessin, ainsi qu'un aspect moins conventionnel et prévisible. Le placement aléatoire ajoute du mouvement et de l'énergie au design, créant

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

une pièce unique à chaque fois. Les points de bourdons aléatoires peuvent rehausser n'importe quel projet de broderie et lui donner une sensation vraiment unique.**En savoir plus...**

Prise en charge du texte vertical

Artistic Digitizer v.2.0offre la possibilité de placer le texte à la verticale. Cette fonction génère automatiquement des points pour remplir la zone de texte désignée, permettant une intégration transparente du lettrage vertical dans les motifs. Cet ajout offre une plus grande flexibilité de création et permet des éléments visuels uniques dans les projets de broderie.**En savoir plus...**

Espacement précis du texte entre les caractères

L'espacement des lettres de broderie peut maintenant être facilement ajusté avec des valeurs numériques. Selon la création, une valeur plus petite entraînera un espacement plus serré tandis qu'une valeur plus grande créera un espacement plus lâche entre les lettres. Ces paramètres peuvent être ajustés au goût de l'utilisateur, permettant une personnalisation maximale des créations.**En savoir plus...**

Nœuds lisses - affinage de la forme vectorielle

Artistic Digitizer v.2.0supprime automatiquement tous les nœuds inutiles, augmentant ainsi la qualité des créations créées après la vectorisation automatique. Étant donné que les nœuds de points angulaires ne doivent pas être supprimés par cet outil automatique, il est recommandé de convertir les nœuds de point angulaires en nœuds lisses avant d'appliquer l'outil.**En savoir plus...**

Ajuster automatiquement le motif de broderie dans le cercle

Artistic Digitizer v.2.0offre l'option "adapter au cadre", une caractéristique unique pour s'adapter facilement à n'importe quel dessin dans le cadre. Le logiciel redimensionne automatiquement le motif pour l'adapter à la zone de broderie du cercle. Plus besoin d'ajuster manuellement ou de deviner la bonne taille - le logiciel s'en charge.**En savoir plus...**

Modifier la densité des motifs en points machine (.dst, .pes, .jef, .vip etc.)

Artistic Digitizer v.2.0permet de régler la densité de broderie dans les fichiers de broderie tels que .dst, .pes, .jef, .vip, etc. dans une plage de 25 %. La fluctuation de la densité met l'accent sur certaines caractéristiques ou réduit le nombre de points pour les tissus plus délicats. Ce réglage fin peut également être utile pour compenser les changements d'échelle de la création.**En savoir plus...**

Appliquer des fonctions spéciales (Coupe-fils et Stop) sur des objets via le gestionnaire de séquences

Le gestionnaire de séquences permet une plus grande personnalisation des créations. La fonction "Coupe-fil" déclenche une coupe de fil avant un objet spécifique, permettant plus de contrôle sur le processus de création. La fonction "Stop" met la machine à broder en pause avant de broder l'objet sélectionné, offrant la possibilité de changer les couleurs de fil ou d'ajouter des applications. Cette fonctionnalité supplémentaire dans le gestionnaire de séquence permet de créer des motifs de broderie encore plus précis et créatifs.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ajout d'une croix de placement (réticule) qui traverse tout l'écran

L'outil de réticule est étendu aux deux écrans pour une création meilleure et plus précise lors de l'utilisation d'outils de numérisation. Le réticule fournit une référence visuelle plus claire, ce qui facilite l'alignement précis des objets dans un projet.**En savoir plus...**

Ajoutez automatiquement des points de fixation/arrêt, si nécessaire, dans les motifs de points machine (.dst, .pes, .jef, .vip, etc.)

Une bonne stabilisation de la broderie est cruciale pour éviter qu'elle ne s'effiloche ou ne se déforme. Artistic Digitizer v.2.0ajoute automatiquement des points de fixation/arrêt, si nécessaire, aux motifs de points bruts tels que .dst, .pes, .jef, .vip, etc. Cela permet non seulement d'économiser du temps et des efforts, mais également de garantir des résultats de haute qualité avec chaque motif.

Fixation: petits points de stabilisation ajoutés au début d'un objet pour le stabiliser

Arrêt : petits points de stabilisation ajoutés à l'extrémité d'un objet pour éviter qu'il ne s'effiloche.**En savoir plus...**

Remplacement du dock Couleurs par une boîte d'édition intelligente et des nuances de couleurs

L'ancien Color Dock a été remplacé par une boîte d'édition intelligente plus efficace et conviviale pour nommer ou saisir des codes de couleur, couplée à un affichage d'échantillons étendu. La zone d'édition permet un accès rapide à des couleurs spécifiques, tandis que l'affichage étendu des nuances offre une vue d'ensemble de toutes les couleurs disponibles. Cette nouvelle configuration rationalise le processus de création et améliore la convivialité globale.**En savoir plus...**

Trouvez une couleur spécifique en recherchant avec un code de couleur hexadécimal ou un nom/numéro de couleur de fil spécifique

La recherche dans le dock Couleurs est désormais possible en utilisant un code hexadécimal, également appelé triplet hexadécimal. Les nuances exactes peuvent être sélectionnées simplement en saisissant la combinaison à six chiffres de lettres et de chiffres. Alternativement, un certain fil de la palette de fils actuelle peut être localisé en recherchant avec le nom ou le numéro de couleur de fil respectif. Trouver une couleur n'a jamais été aussi facile.**En savoir plus...**

Nouveau système d'aide

Le nouveau système d'aide utilise HTML pour des mises à jour faciles et permet une plus grande accessibilité linguistique. Pas besoin de télécharger des fichiers spécifiques à une langue car le référentiel en ligne permet un accès immédiat au contenu de l'aide dans n'importe quelle langue prise en charge. Pour ceux qui préfèrent un accès hors ligne, le téléchargement du fichier reste une option. Ce système rationalise non seulement l'expérience de l'utilisateur, mais permet également des mises à jour et des améliorations rapides sans nécessiter de mise à jour logicielle.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Améliorations du mode manuel

Le mode manuel a été considérablement amélioré dansArtistic Digitizer v.2.0afin que les utilisateurs expérimentés puissent avoir plus de contrôle sur la façon dont le logiciel génère la broderie. Lorsque vous passez d'Auto à Manuel, le logiciel sépare automatiquement les remplissages des contours, réorganise les éléments pour réduire le nombre de changements de couleur et coupe tout ce qui est nécessaire, au cas où un objet serait déplacé de l'arrière vers l'avant, pour éviter de modifier le dessin.**En savoir plus...**

En mode manuel, tous les points de raccordement sont visibles

En mode manuel, tous les points de connexion entre les objets sont visibles. Le logiciel détermine si le point doit être coupé ou non, en fonction de la distance entre la fin d'un objet et le début du suivant. Cependant, cela peut être annulé par l'utilisateur. Lorsqu'un point de raccordement est coupé, des points de verrouillage seront ajoutés à l'objet précédent et des points de fixation seront ajoutés à l'objet suivant. Cela permet un contrôle plus précis de la couture et contribue à garantir des produits finis de haute qualité.**En savoir plus...**

Les objets en mode manuel sont soit en Remplissage soit en Contour - pas les deux

En mode manuel, les objets ont désormais soit un remplissage, soit un contour (stylo), au lieu des deux. Ce changement offre une expérience utilisateur plus intuitive, des changements de couleur simples et un meilleur alignement avec les logiciels de numérisation traditionnels, offrant plus de contrôle sur une création.**En savoir plus...**

Lors du chargement d'un fichier de point ou d'un fichier d'illustration, le nouveau motif portera le même nom

Lors du chargement d'un fichier de point ou d'illustration dansArtistic Digitizer v.2.0, la nouvelle création hérite automatiquement du nom du fichier. Cela permet une organisation plus facile, un accès rapide et efficace aux créations et minimise le travail de gestion. Renommer la creation pendant le processus d'enregistrement est toujours possible.**En savoir plus...**

Sélection automatique des couleurs dans photostitch en fonction de la couleur du tissu

Dans les tissus sombres, Photostitch est automatiquement rempli de couleur blanche et vice versa. Cette fonctionnalité est appliquée aux créations PhotoStitch monochromes, elle permet de gagner du temps d'édition et garantit que les créations se démarqueront.**En savoir plus...**

Augmentation de la taille prise en charge pour Peinture / Esquisse pour couvrir de plus grands cercles

Des motifs "Peinture" et "Esquisse" plus grands sont désormais possibles, augmentant ainsi la résolution et la clarté du résultat brodé. Les nouvelles machines à broder avec des cadres plus grands peuvent tirer parti de cette fonctionnalité, faisant des motifs de broderie plus grands.**En savoir plus...**

Propriétés d'objet repensées

Les propriétés d'objet repensées dansArtistic Digitizer v.2.0permet une expérience utilisateur plus simple. Le fait d'avoir déplacé les propriétés dans la zone de création et d'avoir intégré l'accélération 3D facilite la réduction ou le masquage rapide des éléments inutiles pour créer une vue plus précise. Plus besoin de vues à

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

onglets car toutes les propriétés sont accessibles directement. La zone "propriétés" se masque automatiquement lorsqu'un outil qui ne permet pas la sélection est utilisé. Dans l'ensemble, ces changements permettent un processus de création plus fluide et plus efficace.**En savoir plus...**

Ajustements 3D

Des ajustements 3D ont été effectués pour garantir la largeur visuelle des fils et éviter les fausses représentations de la densité des points. Des précautions supplémentaires ont été prises pour s'assurer que les fils n'apparaissent pas trop étroits, ce qui donne l'impression que la couture n'est pas assez dense. En conséquence, des ajustements minutieux ont été faits pour représenter avec précision la création dans sa vraie forme. Ces ajustements permettent une représentation aussi précise que technologiquement possible de la création, qui à son tour affine le processus de création en ajoutant un niveau de détail nécessaire pour une utilisation de broderie fiable et agréable.**En savoir plus...**

Prise en charge de plus de machines à broder et de cadres

De modèles de machines à broder ont été ajoutés, élargissant ainsi la gamme de machines et, par conséquent, la part du marché de la broderie pouvant bénéficier des fonctionnalités deArtistic Digitizer v.2.0. La prise en charge d'une plus grande variété de tailles de cadres est également fournie, permettant une plus grande polyvalence dans la création et de plus grandes possibilités dans les choix de l'utilisateur.**En savoir plus...**

Remplacer la sélection de machine par défaut lorsque les fichiers de points .pes, .jef.jef+ou .jpxare loaded

Pour ceux qui passent fréquemment d'une machine à l'autre, l'option "Remplacer la sélection de machine par défaut à partir des données du fichier de points" est un outil précieux. En activant cette fonction, la machine par défaut changera automatiquement, en fonction du fichier de point importé. Ainsi, si par exemple, un fichier .pes est chargé, la machine basculera sur un modèle Brother. Cela permet de gagner du temps et élimine le besoin de régler manuellement les paramètres avant de broder.**En savoir plus...**

Prise en charge des codes-barres dans les impressions

La fonction d'impression deArtistic Digitizer v.2.0inclut un code-barres afin que les machines à broder qui prennent en charge cette fonctionnalité puissent charger rapidement des motifs simplement en scannant le code-barres sur l'impression du logiciel. Cela rationalise le processus de production, fait gagner du temps et augmente l'efficacité des opérations de broderie industrielle. En plus des informations de création, le code-barres peut également contenir des données sur le nombre de points et le changement de couleur pour une utilisation encore plus polyvalente.**En savoir plus...**

Convertissez des objets vectoriels en points bruts pour une édition précise des points

La possibilité de convertir des objets vectoriels en points bruts permet une édition plus précise, lorsque par exemple les points d'un dessin sont ajustés pour correspondre à la tension du tissu, produisant ainsi de meilleurs résultats sur le produit fini.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Prise en charge de la largeur du marqueur ajoutée dans la sélection de couleurs pour les types de points peinture

L'outil "Peinture" inclut désormais la prise en charge de la largeur du marqueur dans la sélection des couleurs, permettant ainsi le choix d'une largeur de pinceau spécifique pour des résultats plus détaillés et précis. Fini les incohérences dans les aperçus de peinture, car la largeur du pinceau de chaque couleur utilisée peut être ajustée en fonction de sa largeur réelle. Cette fonctionnalité supplémentaire améliore les possibilités globales de l'outil peinture, permettant aux utilisateurs de donner vie à leurs visions.**En savoir plus...**

Améliorations du fonctionnement de la fonction de numérisation

Les nouveaux objets insérés lors de la numérisation sont automatiquement placés à l'emplacement souhaité en héritant des paramètres de couleur des objets précédemment numérisés. Cela rationalise le processus d'insertion de petites sections (sections de pointage), améliore la productivité et améliore l'expérience utilisateur.**En savoir plus...**

Améliorations du fonctionnement de la fonction Supprimer l'objet

Lors de la suppression d'un objet, l'objet suivant dans la séquence est automatiquement sélectionné. Cela permet au gestionnaire de séquences et à l'utilisateur de rester concentrés sur la position actuelle, rationalisant le flux de travail et économisant du temps de production.**En savoir plus...**

Les objets "illustration" peuvent créer des trous dans la broderie

Lorsque vous brodez un motif, il peut souvent être utile d'avoir certaines zones ouvertes pendant que vous en cousez d'autres. C'est là que les objets d'illustration sont utiles - ils peuvent être placés dans des zones spécifiques pour créer des trous dans la broderie sans utiliser les opérations booléennes (découpage, intersection). Sélectionnez simplement un objet ou une forme d'illustration et positionnez-le sur le motif brodé. Cela supprimera les points sous la zone qu'il couvre, laissant le reste du motif intact. Les objets d'illustration sont une solution simple et rapide pour créer des ouvertures dans un motif de broderie sans affecter l'illustration remplie de points.

Amélioration de la prise en charge Hi DPI pour Windows multi-écrans

Mises à jour du support Artistic Digitizer v.2.0hi DPI, spécifiquement pour les grandes tailles d'écran hi DPI, telles que les écrans 4k, améliore à la fois la compatibilité et l'expérience utilisateur sur Windows 10/11, quelle que soit la taille ou la configuration de la configuration de l' utilisateur.

Prise en charge de la version native ARM pour les nouveaux Mac avec processeurs M1/M2

La récente sortie des processeurs M1 et M2 d'Apple a suscité l'enthousiasme au sein de l'industrie technologique, offrant des performances et une efficacité énergétique améliorées. Alors que les Mac continuent de passer à ces nouveaux processeurs, il est important de suivre le changement en prenant en charge les versions natives ARM, optimisant ainsi le code pour qu'il s'exécute directement sur le processeur, plutôt que par émulation ou traduction. Les versions natives ARM peuvent améliorer la vitesse et l'efficacité pour les utilisateurs finaux, ainsi que potentiellement ouvrir de nouvelles fonctionnalités au sein du système. À l'avenir, rester à jour avec les technologies émergentes garantit une expérience optimale pour les utilisateurs deArtistic Digitizer.**En savoir plus...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Niveaux d'annulation illimités

Les utilisateurs peuvent désormais profiter de niveaux pratiquement illimités de fonctionnalités d'annulation. Cela permet à un utilisateur d'explorer librement les options et d'expérimenter leurs créations sans craindre de perdre des améliorations du dessin, en améliorant ainsi sa liberté de création. **En savoir plus...**

Prise en charge des paires de crénage dans les polices pré-numérisées pour créer des créations de lettrage précises

La prise en charge des paires de crénage dans les polices en bourdon pré-numérisées permet un placement des lettres précis et plus esthétique, en ajustant l'espace entre les lettres. Il s'agit d'une fonctionnalité dynamique qui se traduit par un lettrage plus lisse et plus fin pour garantir que chaque motif de broderie se déroule exactement comme prévu.**En savoir plus...**

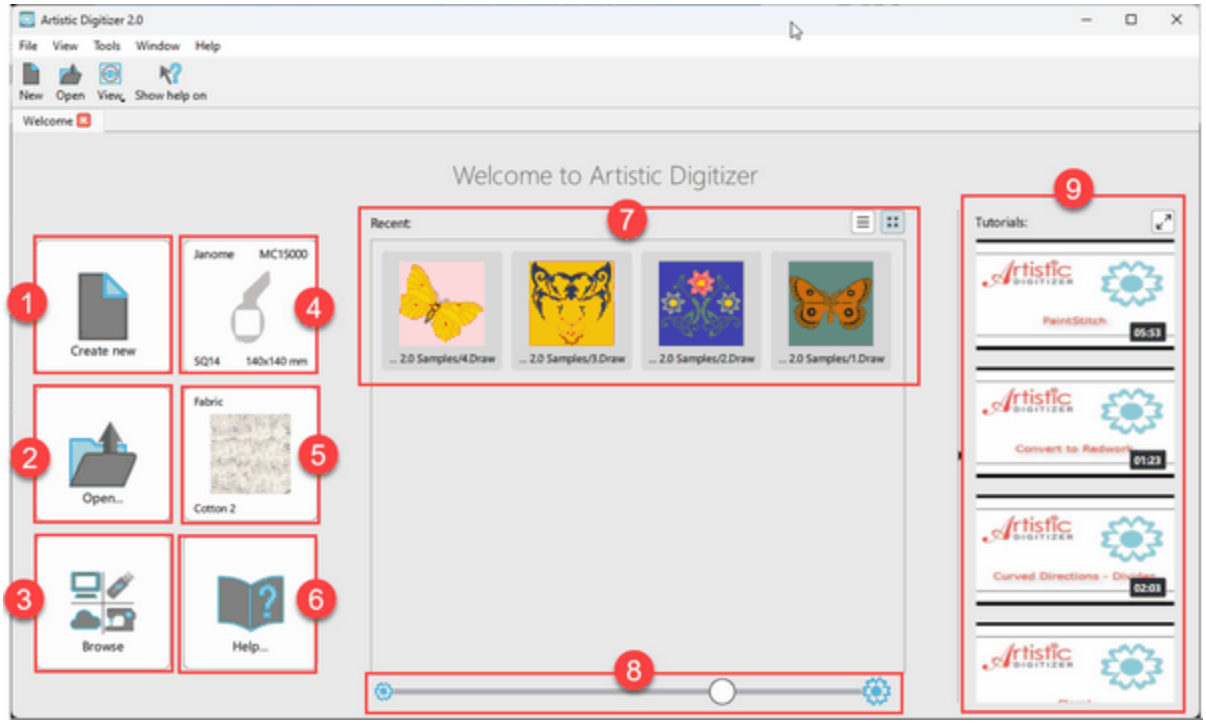
Visite de l'espace de travail

La fenêtre principale de l'application se compose d'une variété de menus, de barres d'outils et de différentes barres de propriétés. Tout cela avec les onglets de conception sont appelés un espace de travail. Un espace de travail est une combinaison des composants ci-dessus. La façon dont les composants et les fenêtres de l'espace de travail sont placés est entièrement personnalisable. Lorsque vous ouvrez l'application pour la première fois, tous ces outils sont placés par défaut de manière à vous aider à vous concentrer sur votre tâche (création, modification et affichage de conceptions). Faites n'importe quel arrangement sur les composants de l'espace de travail afin d'avoir un espace de travail qui correspond à vos préférences personnelles. Plus d'informations sur la personnalisation de l'espace de travail seront fournies plus loin dans ce chapitre. Prenez le temps d'utiliser tous les composants d'espace de travail disponibles. À mesure que vous vous familiariserez avec les outils et leur utilisation, vous améliorerez votre productivité. Jetons un coup d'œil sur les outils et leur placement par défaut.

Les composants disponibles changent dynamiquement selon les techniques que nous activons pour ce dessin. Il existe 5 techniques disponibles pochoir, broderie, coupe, cristaux, peinture.selon les techniques activées, les composants de l'espace de travail sont altérés, alors gardez toujours à l'esprit qu'un outil ou une option peut ne pas être disponible avec certaines des techniques activées alors qu'il peut l'être dans d'autres techniques.

Lorsque le logiciel démarre, l '« écran de bienvenue »vous permet d'accéder facilement aux ressources de l'application et d'effectuer rapidement les tâches courantes. Les options principales sont "Créer un nouveau dessin", "Ouvrir un dessin existant" ou démarrer le navigateur "Parcourir". Vous pouvez également charger rapidement l'un des dessins récemment créés qui apparaissent dans une liste. Vous pouvez sélectionner une machine à broder et l'un de ses cercles comme cadre par défaut pour tout motif créé. De même, le type de tissu et sa couleur. Enfin, vous pouvez ouvrir le guide de l'utilisateur du logiciel et regarder n'importe laquelle des vidéos de formation.

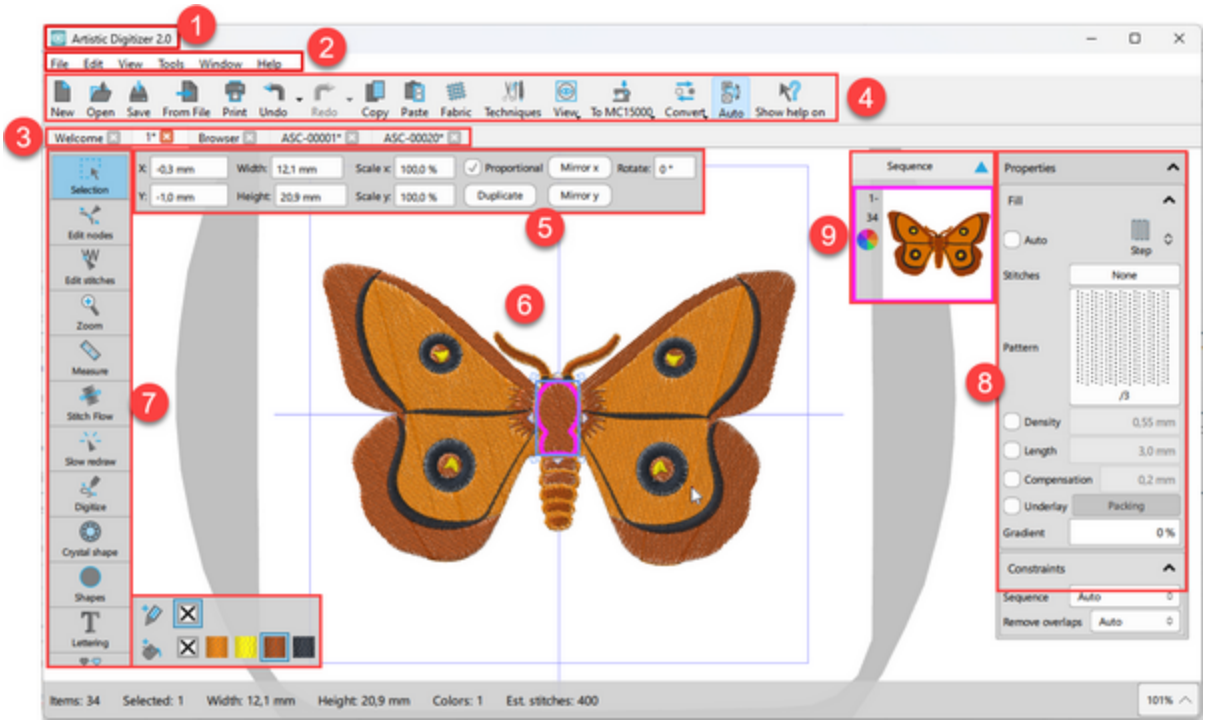
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Créer un nouveau dessin.
2. Ouvrir un dessin existant.
3. Ouvrir le navigateur "Parcourir".
4. Sélectionner la machine à broder par défaut et le cadre à utiliser.
5. Sélectionner le tissu et sa couleur par défaut.
6. Ouvrir le guide de l'utilisateur.
7. Charger un ou plusieurs dessins récents.
8. Ajuster la taille de prévisualisation des icônes des dessins récents.
9. Regarder les tutoriels relatifs à l'utilisation du logiciel.

Nous allons maintenant décrire les composants d'espace de travail disponibles et les moyens de les personnaliser. Dans la partie supérieure de la fenêtre de l'application, vous pouvez voir la barre de titre, le menu principal, la barre d'outils standard et la barre "Options d'outils". Sur le côté gauche de la fenêtre de l'application, vous pouvez voir la barre d'outils "Outils". Vous pouvez également voir la barre "Couleurs utilisées" et la barre "Etat" dans la partie inférieure de la fenêtre. La barre de propriétés est une barre contextuelle car elle fournit des propriétés pour l'objet que vous avez sélectionné. Chaque objet peut avoir différentes propriétés selon sa taille et sa forme. Jetons un coup d'oeil de plus près à tous ces composants.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Barre de titre

Cette barre se trouve en haut de la fenêtre de l'application. La plupart des applications Windows fournissent des informations sur les fichiers et des contrôles de manipulation des fenêtres via cette barre. L'emplacement par défaut se trouve en haut de la fenêtre d'une application. En double-cliquant sur la barre de titre, l'application passe de l'état maximal à l'état de fenêtre aux dimensions personnalisées.

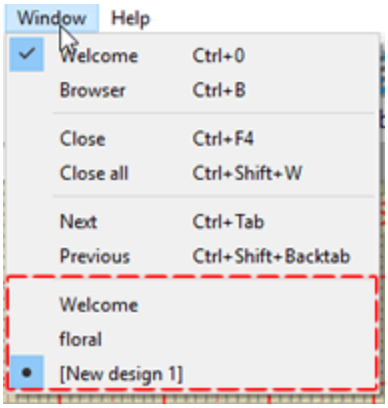
2. Barre de menu principal

Sous la barre de titre se trouve la barre de menu principal. Cette barre donne accès à la plupart des commandes qui contrôlent les fonctionnalités principales du logiciel. Il se compose de plusieurs menus, cliquez sur l'un d'eux (par exemple, Fichier, Modifier, Affichage, Outils) pour voir les commandes de menu incluses.

3. Onglets dessin

En appuyant sur le dessus de n'importe quel onglet, vous pouvez sélectionner le design actif. Une autre façon de sélectionner le design que vous voulez être actif est de le choisir dans la liste des dessins ouverts du menu "Fenêtre".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



4. Barre d'outils standard

Barre d'outils standard, cette barre d'outils est une collection de boutons qui servent de raccourcis aux fonctionnalités de base de l'application. La plupart de ces icônes implémentent les mêmes fonctionnalités dans la majorité des applications Windows. Si vous connaissez une application Windows, vous avez souvent utilisé des outils tels que Nouveau dessin, Ouvrir dessin, Enregistrer, Couper ou Coller. En plus de ces opérations de base, vous pouvez utiliser les outils de façonnage (Fusion, Découpe et Intersection), Sélectionner le tissu et ajuster les options d'affichage.

5. Barre d'options des outils

Ce volet "Options des outils" est une barre d'outils contextuelle. Il change en fonction de l'outil que vous avez sélectionné dans la boîte à outils. Il contient également des contrôles que vous pouvez utiliser pour modifier les propriétés de l'objet sélectionné. Certains des outils disponibles ont des paramètres supplémentaires qui apparaissent dans ce volet "Option des outils, à chaque fois que vous les sélectionnez.

6. Zone de dessin

Le cœur du logiciel est la zone de dessin. Tous les outils, menus et fonctions existent pour fournir des fonctionnalités utiles lors de la conception d'un dessin. La zone de dessin est la zone rectangulaire à l'intérieur de la fenêtre d'application. Cette zone est utilisée pour créer et éditer des dessins. Tout outil que vous utilisez depuis n'importe quelle barre d'outils affecte la création à l'intérieur de la zone de dessin. Vous pouvez avoir plusieurs dessins chargés dans la même fenêtre. Chaque dessin a sa propre zone de conception. Plusieurs dessins peuvent être chargés dans différents onglets. En appuyant sur l'un de ces onglets, vous pouvez sélectionner le motif que vous souhaitez voir visible.

7. Barre d'outils Outils

Barre d'outils Outils, cette barre d'outils contient des raccourcis pour la plupart des outils de visualisation et de dessin. Modes de sélection (Rectangle et Lasso), Modifier les points nodaux, Sélectionner les préréglages d'affichage (Zoom avant, Zoom arrière, Zoom tout, Décentrer), Redessiner lentement, Créer des formes à main levée ou Insérer des formes prédéfinies, Créer un Texte, Outil de Répétitions (Circulaire ou Rectangulaire) et le "Gestionnaire de couleur". Les outils et leur utilisation seront décrits plus tard chacun dans une section séparée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Propriétés

Le volet Propriétés contient toutes les propriétés qui peuvent être personnalisées dans l'aspect broderie du dessin. À l'aide des options fournies, vous pouvez facilement changer le type de point du dessin en cliquant simplement dessus. Le volet Propriétés contient tous les paramètres disponibles pour chaque type de point. Vous pouvez voir et modifier les paramètres des objets sélectionnés. Il suffit de cliquer sur un paramètre pour changer sa valeur. Lors de la sélection d'un objet, le volet Propriétés affiche les propriétés de l'objet sélectionné. Chaque type de point a un ensemble de paramètres différent. Les paramètres disponibles et la manière appropriée de les affecter seront décrits plus loin dans ce manuel, dans une section différente.

9. Gestionnaire de séquences

Cet outil fournit une représentation graphique de la séquence de broderie d'un dessin. Il y a des signes pour séparer les différents types d'objets (broderie, appliqué). Il est souvent nécessaire de changer cette séquence afin d'améliorer la qualité de la broderie. Tout élément sélectionné dans le gestionnaire de séquence est sélectionné dans la zone de travail. La capacité supplémentaire de cet outil est que vous pouvez réorganiser l'ordre de broderie du dessin actif et sélectionner un objet. Par conséquent, vous pouvez organiser les séquences de votre dessin de broderie de la manière que vous préférez.

Menus contextuels

Le terme de menu contextuel (menu contextuel ou menu déroulant) est couramment utilisé pour les menus qui apparaissent lorsque vous faites un clic droit sur un élément à l'intérieur de la zone de dessin, offrant une liste d'options. Les options disponibles varient en fonction du contexte de l'action et de l'élément sélectionné. Par exemple, différentes options apparaissent lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet du dessin dans le mode "Sélection" ou lorsque vous cliquez sur le même objet dans le mode "Editer points nodaux". Les menus contextuels disponibles sont hiérarchisés, ce qui permet de naviguer à travers les différents niveaux de la structure du menu. Certaines fonctionnalités de l'application ne peuvent être révélées que par des menus contextuels spécifiques. Ce type de logique sépare les actions disponibles pour chaque type d'objet. Sélectionnez n'importe quel objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez une fonction dans le menu qui apparaît, ainsi vous pouvez effectuer un certain nombre de tâches de conception dans votre dessin.

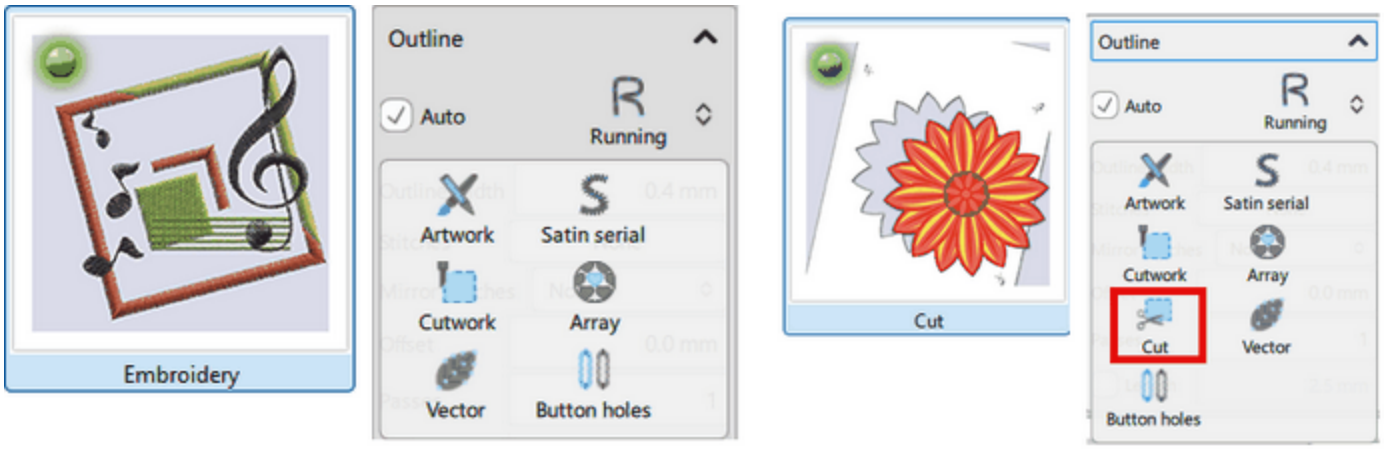
Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les objets sélectionnés (tels que Largeur, Hauteur et Nombre de points). Il affiche également des informations lors de la transformation d'objets sur l'angle, etc., informations qui aident à des transformations plus précises.

Techniques

Les composants disponibles changent dynamiquement selon les techniques que nous activons pour ce dessin. Par exemple, dans la figure suivante, dans la partie gauche, nous n'avons que la technique "Broderie" activée et comme vous pouvez le voir, seuls les types de broderie sont disponibles. Dans la partie droite, nous avons également activé la technique "Couper" et le type "Couper" a été ajouté aux types de contour disponibles. Il existe 5 techniques disponibles "Pochoir", "Broderie", "Couper", "Cristaux", "Peinture".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pochoir:

Lorsque vous activez la technique "Pochoir", le type de contour Pochoir est activé. En utilisant ce type de contour, vous pouvez convertir n'importe quel contour ouvert automatiquement en un motif de pochoir.

Broderie:

Lorsque vous activez la technique "Broderie", nous pouvons appliquer différents types de broderie (Bourdon, Remplissage, Row Fill, Applique, Net Fill) et différents types de broderie de contour (Piqûre, Bourdon sériel)

Découpe:

Lorsque vous activez la technique "Découpe", le type de contour Découpe est activé et visible dans les types de contour disponibles. En utilisant ce type de contour, nous pouvons découper n'importe quelle pièce de votre dessin en utilisant votre cutter. Créez un modèle que vous voulez découper et vous pouvez facilement l'envoyer à votre machine de découpe (cutter).

Cristaux:

La technique du "Cristal" permet d'utiliser le type de remplissage Cristal et le type de contour Cristaux. En utilisant le remplissage cristal ou simplement des cristaux à l'unité, vous pouvez ajouter automatiquement des cristaux à n'importe quelle partie de votre dessin en utilisant différentes formes et tailles de cristal / strass.

Peinture:

La technique de peinture permet différents types de remplissage de peinture (Zig zag, Remplissage, Row fill, Filet) et divers types de contour (Ligne, Zig zag). En utilisant l'un des types de peinture mentionnés précédemment, toutes les parties de vos dessins peuvent être peintes avec précision.

Par défaut, lors de la création d'un dessin, le logiciel utilise les techniques qui ont été activées pour le dessin le plus récent. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez utiliser des outils supplémentaires qui ne sont pas inclus dans les techniques activées, vous pouvez activer des techniques supplémentaires à l'aide de l'icône "Techniques" de la barre d'outils "Standard". Sélectionnez une technique que vous souhaitez activer en cliquant sur son icône. À ce stade, nous devons mentionner que les techniques déjà utilisées sur le dessin ont

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

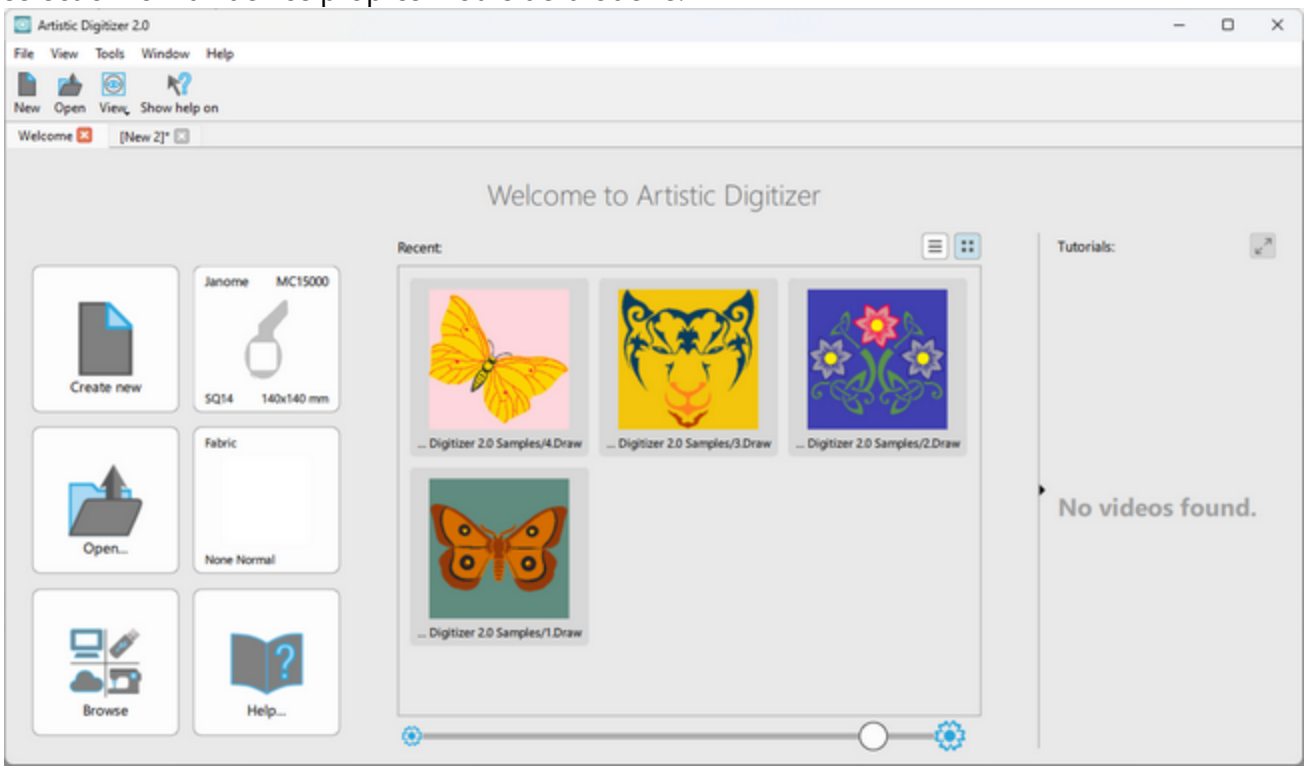
une ampoule rouge dans leur coin supérieur gauche et nous ne pouvons pas les désactiver tant que leurs outils sont utilisés.

Les techniques activées qui ne sont pas encore utilisées sur le dessin ont une ampoule verte et les techniques qui ne sont pas activées ont une ampoule noire. Cliquez sur n'importe quelle technique que vous voulez activer, sa lampe deviendra verte. L'espace de travail sera mis à jour et les outils nouvellement activés apparaîtront pour ce dessin.

Démarrage rapide

La manière la plus simple de commencer avec le logiciel est d'ouvrir un design existant et de l'envoyer à la machine. Vous pouvez ouvrir n'importe lequel de vos propres motifs de broderie ou les dessins inclus dans le logiciel.

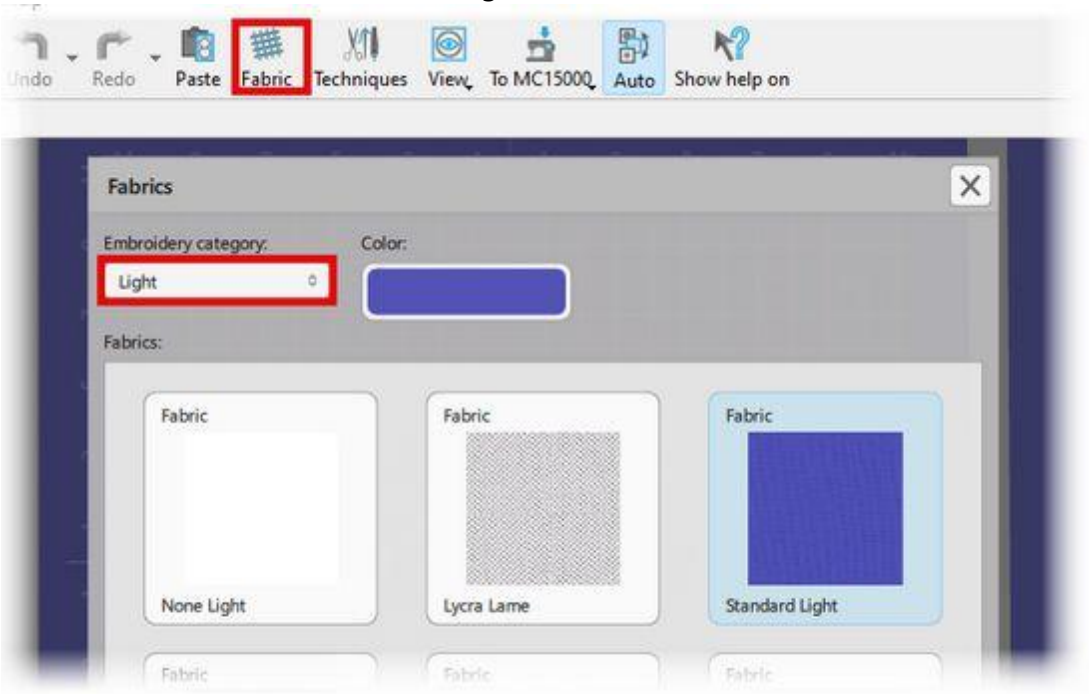
1. Dans la page "Accueil", sélectionnez l'un des motifs "récents" ou cliquez sur le bouton "Ouvrir ..." pour sélectionner l'un de vos propres motifs de broderie.



2. Le dessin s'ouvrira à l'intérieur de l'espace de travail du logiciel et sera prêt à être exporté vers la machine à broder. Avant de faire cela, sélectionnez le "tissu" que vous utiliserez, réglez la catégorie Broderie sur

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

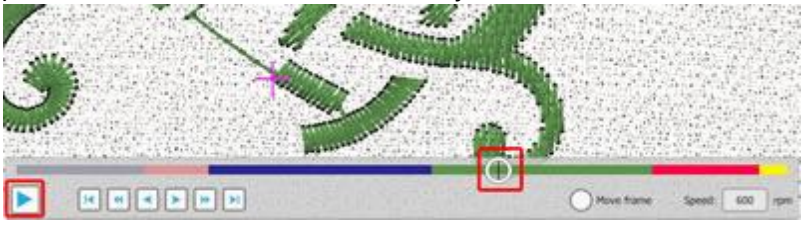
Smooth et, si vous le souhaitez, changez la couleur du tissu.



3. Sélectionnez le "Cercle à broder" que vous utiliserez en cliquant sur le bouton "Machine / Cadre" dans la barre "Outils".

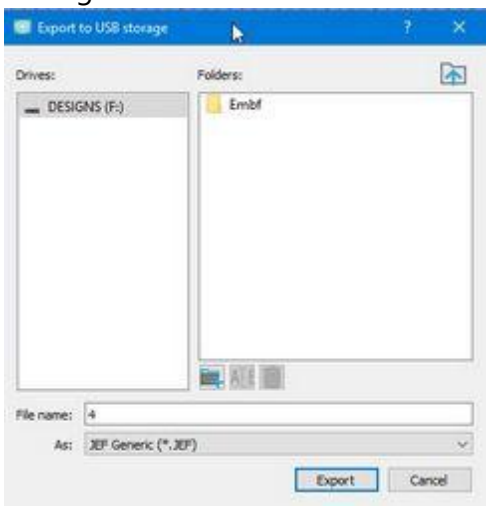
4. Le gestionnaire de séquence se transformera en "Gestionnaire de cercle". Double-cliquez sur le "cercle" actuel pour le changer.

5. Après avoir réglé le cercle, cliquez sur l'option "Redessiner lentement" de la barre "Outils" pour simuler le processus de couture avant d'envoyer le dessin à la machine.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Cliquez sur l'icône "lecture" pour voir la broderie point par point ou faites glisser le "Curseur de point" pour l'afficher plus rapidement.
7. Si vous êtes satisfait de la façon dont la broderie s'exécute, vous êtes prêt à exporter le dessin vers la machine.
8. Cliquez sur l'icône "Imprimer" de la barre standard et imprimez le dessin. Il sera utile pendant la broderie.
9. Enfin sélectionnez Fichier> Exporter> Vers USB et une boîte de dialogue apparaîtra vous permettant de sauvegarder le motif sur une clé USB.



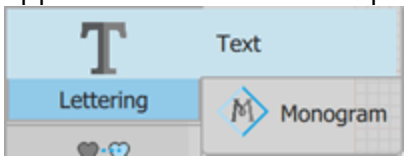
10. Vous êtes prêt pour commencer à broder !

Créer un lettrage

Après avoir brodé votre premier dessin, vous pouvez maintenant créer votre premier motif de lettrage. Créer des dessins de lettrage est très facile, c'est comme taper du texte dans un document. Les transformations peuvent être appliquées immédiatement pour modifier l'angle et la courbure du texte.

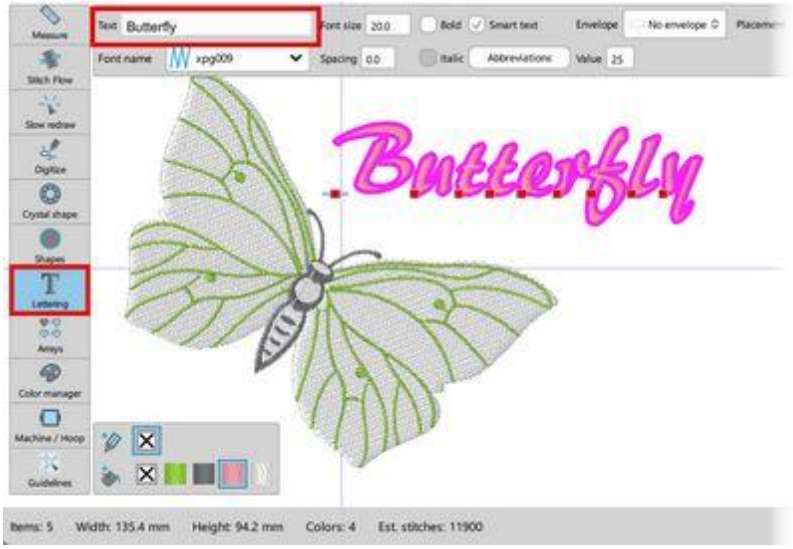
Pour créer un motif de lettrage, procédez comme suit :

1. À partir de la page "Accueil" du logiciel, ouvrez un dessin ou utilisez l'un des motifs existants.
2. Cliquez sur l'outil "Lettrage" de la barre "Outils" pour l'activer. La barre d'outils "Option d'outils" apparaîtra avec toutes les options de lettrage.

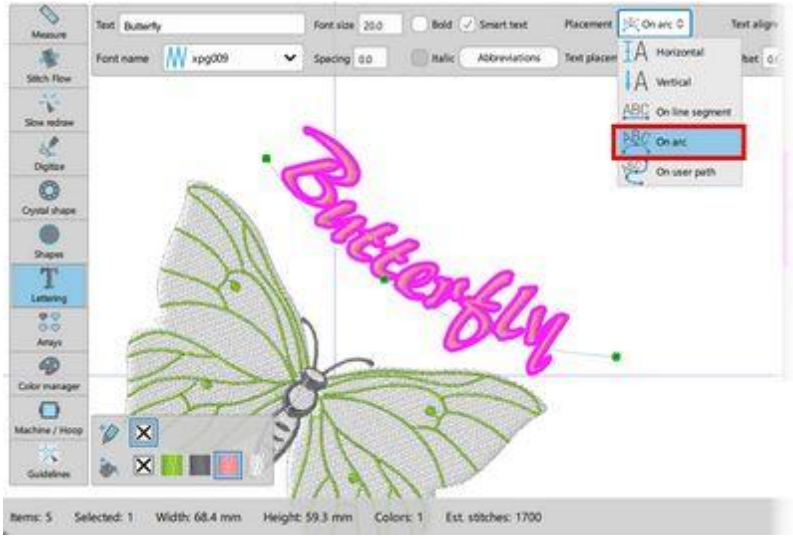


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Tapez le texte que vous voulez dans le champ "Texte". Il sera automatiquement placé dans la zone de travail.



4. Pour placer le texte sur une courbe / arc, vous devez sélectionner l'option "Sur un arc" dans le menu déroulant "Placement".
5. Pour modifier la courbe / l'arc sur lequel le texte est placé, cliquez et faites glisser les nœuds de la courbe pour la changer.
6. Utilisez les "Options d'outil" de l'outil "Texte" pour effectuer d'autres ajustements sur le texte en fonction de vos préférences.



7. Changez les couleurs des objets de la barre "Couleurs utilisées" et vous êtes prêt à broder le motif que vous avez créé.

Carte de référence rapide

Général		
	MS Windows	**MAC OS**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Général		
Nouveau document	Ctrl+N	Cmd+N
Ouvrir document	Ctrl+O	Cmd+O
Enregistrer document	Ctrl+S	Cmd +S
Enregistrer sous document	Ctrl+Maj+S	Cmd +Maj+S
Imprimer document	Ctrl+P	Cmd +P
Exporter en image	Ctrl+Maj+E	Cmd +Maj+E
Exporter en SVG	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Aide	F1	F1
Montrer l'aide sur...	Maj+F1	Maj+F1

Sélection		
	MS Windows	**MAC OS**
Sélectionner tout	Ctrl+A	Cmd+A
Inverser la sélection	Ctrl+Maj+I	Cmd+Maj+I
Objet du début	Ctrl+Début	Cmd+Début
Objet final	Ctrl+Fin	Cmd+Fin
Objet suivant	Tab	Tab
Objet précédent	Maj+Tab	Maj+Tab

Modifications		
	MS Windows	**MAC OS**
Annuler	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rétablir	Ctrl+Maj+Z	Cmd+Maj+Z
Sélectionner un tissu	Ctrl+F	Cmd+F
Options	Ctrl+T	Cmd+T
Options d'optimisation	Ctrl+Maj+J	Cmd+Maj+J
Répéter la dernière modification	Ctrl+R	Cmd+R
Grouper	Ctrl+G	Cmd+G
Séparer le groupe	Ctrl+U	Cmd+U
Combiner	Ctrl+L	Cmd+L
Dissocier	Ctrl+K	Cmd+K
Convertir en objet indépendant	Ctrl+Q	Q
Mettre après cette séquence	Page Haut	Page Haut

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifications		
Mettre avant cette séquence	Page Bas	Page Bas
Au début du dessin	Fin	Fin
A la fin du dessin	Début	Début
Directions	Ctrl+Maj+D	Cmd+Maj+D
Divisions	Maj+D	Maj+D
Editer les points de broderie		
	MS Windows	**MAC OS**
Insérer des points de broderie	Entrée	Entrée
Supprimer des points de broderie	Retour arrière	Retour arrière

Dessiner lentement		
	MS Windows	**MAC OS**
Début du dessin	Début du dessin	Fn + Flèche gauche
Objet précédent	Flèche vers le haut	Flèche vers le haut
Objet suivant	Flèche vers le bas	Flèche vers le bas
Point suivant	Flèche droite	Flèche droite
Point précédent	Flèche gauche	Flèche gauche
Fin du dessin	End	Fn + Flèche droite

Dessiner		
	MS Windows	**MAC OS**
Insérer un symbole	Ctrl+F11	Cmd+F11
Insérer un clipart	Ctrl + I	Cmd + I
Supprimer les objets	Suppr	Suppr
Editer les points nodaux	F10	F10
Editer les points	Shift +F10	Shift +F10
Main levée	F5	F5
Dessiner des contours	Ctrl+F5	Cmd+F5

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dessiner		
Rectangle	F6	F6
Trapèze	Maj+F6	Maj+F6
Ellipse	F7	F7
Diagramme circulaire	Maj+F7	Maj+F7
Polygone	Y	Y
Etoile	S	S
Texte	F8	F8

Aligner / Redimensionner		
	MS Windows	**MAC OS**
Aligner à gauche	L	L
Aligner à droite	R	R
Aligner en haut	T	T
Aligner en bas	B	B
Aligner au centre horizontalement	C	C
Aligner au centre verticalement	E	E
Même largeur	Maj+W	Maj+W
Même hauteur	Maj+H	Maj+H
Même taille	Maj+S	Maj+S
Espacement horizontal régulier	Maj+C	Maj+C
Espacement vertical régulier	Maj+E	Maj+E

Affichage		
	MS Windows	**MAC OS**
Zoomer	Z	Z
Zoom précédent	F3	F3
Dessin entier	Shift + F4	Shift + F4
Zoom sur le dessin	F4	F4
Décentrer	H	H
Mesurer	F9	F9
Superposition des cristaux	O	O
Réticule (croix)	Ctrl + H	Cmd + H

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

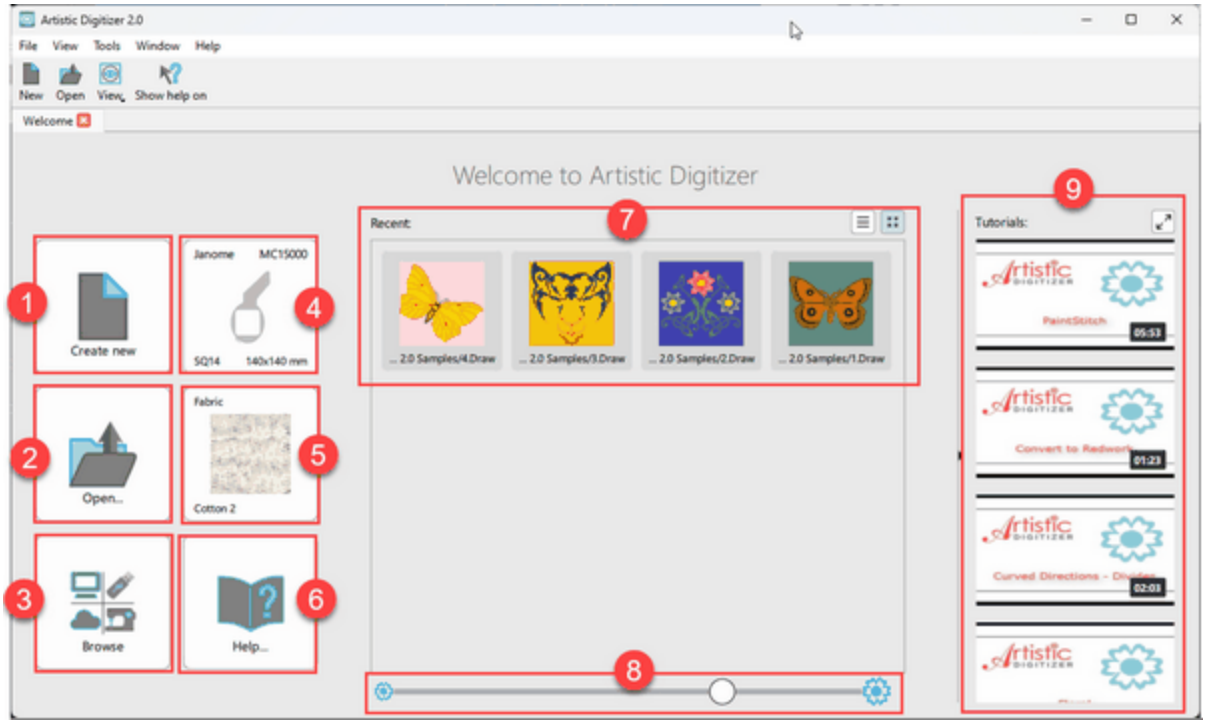
Image de fond		
	MS Windows	**MAC OS**
Masquer	Alt+1	Alt+1
Derrière la broderie	Alt+2	Alt+2
Contours accentués	Alt+3	Alt+3
Au dessus de la broderie	Alt+4	Alt+4

Les claviers modernes pour ordinateurs portables et ordinateurs de bureau peuvent comporter un jeu de touches polyvalent dans la rangée «fonction». Ces touches peuvent effectuer des actions spéciales liées au volume audio, à la lecture, à la luminosité de l'écran, etc. Ces touches effectuent souvent ces actions spéciales par défaut en fonction des préférences du système d'exploitation ou du clavier. Si ces touches de fonction effectuent des actions spéciales, vous devez maintenir la touche Fn enfoncée chaque fois que vous appuyez sur une touche de fonction pour pouvoir les utiliser comme touches F1-F12 classiques. Par exemple, si vous devez utiliser le raccourci Ctrl + F5 (mac OS Cmd + F5), vous devez appuyer sur Ctrl + Fn + F5 (Cmd + Fn + F5).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Travailler avec des fichiers

Lorsque le logiciel démarre, l' écran d'accueil "Bienvenue" vous permet d'accéder facilement aux ressources de l'application et d'effectuer rapidement les tâches courantes. Les options principales sont "Créer un nouveau dessin", "Ouvrir un dessin existant" ou démarrer le navigateur "Parcourir". Vous pouvez également charger rapidement l'un des dessins récemment créés qui apparaissent dans une liste. Vous pouvez sélectionner une machine à broder et l'un de ses cadres comme cercle par défaut pour tout motif créé. De la même manière, le type de tissu et sa couleur. Enfin, vous pouvez ouvrir le guide de l'utilisateur du logiciel et regarder n'importe laquelle des vidéos de formation.



1. Créer un nouveau dessin.
2. Ouvrir un dessins existant.
3. Ouvrir le navigateur "Parcourir".
4. Sélectionner une machine à broder et un cadre par défaut.
5. Sélectionner un tissu et sa couleur par défaut.
6. Ouvrir le manuel de l'utilisateur.
7. Ouvrir un dessin récent.
8. Ajuster les icônes de prévisualisation de la liste des dessins récents.
9. Regarder les tutoriels et démonstrations à propos du logiciel.

Créer un dessin

Lorsque vous démarrez le logiciel, vous pouvez créer un nouveau dessin via l'écran de bienvenue en utilisant l'option "Créer nouveau". Dans l'écran d'accueil, vous pouvez également définir la machine que vous utilisez et sélectionner un cadre pour le motif créé. De plus, vous pouvez sélectionner un tissu pour le dessin et une couleur pour celui-ci. Lorsque vous appuyez sur "créer nouveau" un canevas vierge est créé avec le cerceau et le tissu sélectionnés. Vous pouvez également créer un nouveau dessin à tout moment en utilisant l'option

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Nouveau" du menu Fichier ou en cliquant sur l'icône Nouveau sur la barre d'outils standard. Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + N pour commencer un nouveau dessin (Mac OS utilise Cmd + N). Vous êtes maintenant prêt à créer à partir de zéro en utilisant tous les outils de conception ou à importer des illustrations en utilisant l'une des options d'importation.

Ouvrir dessins

Comme dans tout logiciel de création, il existe un format de fichier (.draw) dans lequel le logiciel conserve toutes les informations sur la conception du dessin. Vous devez toujours avoir à l'esprit qu'il faut enregistrer vos dessins dans ce format de fichier. Lors du chargement d'un fichier .draw, vous avez le même dessin que lors de sa création.

> Vous pouvez ouvrir un fichier de différentes manières : utilisez l'option "Ouvrir" de l'écran "Bienvenue", l'option "Ouvrir" du menu "Fichier", latouche Ctrl+O comme raccourci clavier (macOS utilisez Cmd+N)ou en appuyant sur l'icône d'aouverture d'un dessin dans la barre d'outils standard. Vous pouvez également ouvrir les fichiers que vous avez localisés, en utilisant "l'explorateur de fichiers" (Windows) ou le "Finder (mac OS)", simplement en faisant glisser le fichier (illustration ou broderie) sur la zone de création afin d'être importé dans cette création ou dans la zone des onglets de création à importer dans une nouvelle création.

Lorsque vous utilisez l'option "Ouvrir", une boîte de dialogue de navigation apparaît et vous pouvez naviguer dans les différents dossiers et emplacements de votre ordinateur. Les dossiers dans lesquels vous naviguez peuvent contenir divers fichiers, mais vous ne pouvez voir que les fichiers pris en charge, c'est-à-dire les fichiers que le logiciel peut ouvrir. Vous pouvez filtrer les fichiers visibles en sélectionnant un type de fichier. Par exemple, si vous souhaitez importer une image ".CMX", vous pouvez sélectionner l'option correspondante dans le menu déroulant "Fichiers de type" et puis, pendant la navigation, vous ne pouvez voir que les images ".CMX". De la même manière, vous pouvez filtrer par catégorie de fichiers. par exemple, si vous souhaitez importer des fichiers de broderie, vous pouvez sélectionner l'option "Toutes les broderies" et seul le type de broderie pris en charge sera répertorié. En sélectionnant n'importe quel fichier, vous avez un aperçu dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

> Vous pouvez sélectionner de multiples fichiers en utilisant les touches "Ctrl" (sur Mac OS "Cmd") ou "MAJ"et les dessins apparaîtront dans des onglets séparés.

Le logiciel peut également ouvrir divers autres types qui sont en réalité importés dans un nouveau dessin. Vous pouvez ouvrir des "fichiers graphiques" ou des fichiers de "broderie", mais il s'agit d'une tâche de conversion. Lorsque vous enregistrez un fichier .pes à envoyer à une machine à broder, ce format ne contient que les informations sur les points, aucune information sur la création. Ainsi, si vous ouvrez un fichier .pes par exemple, qui est un fichier de broderie, il est importé dans un nouveau motif, mais ce motif ne contient aucune information sur les formes, il ne montre que les points. Si vous souhaitez modifier sa taille, les résultats peuvent ne pas être ceux attendus et vous ne pouvez pas appliquer un nouveau style ou modifier les propriétés de point. Mais si vous chargez le fichier .draw initial à partir duquel ce fichier .pes a été exporté, vous disposez d'un ensemble complet d'options. Ainsi, tout type de fichier que vous ouvrez peut devoir être

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

traité d'une manière différente. Lors de l'ouverture d'une image vectorielle, elle est automatiquement convertie en un motif de broderie, mais lors de l'importation d'une image Bitmap, l'image doit être convertie, donc une liste d'options de conversion apparaîtra.

> Remarque : Lors de l'ouverture d'un fichier, qui doit être importé dans un nouveau fichier, le logiciel nomme le nouveau dessin d'après celui qui a été ouvert.

Sur l'écran de d'accueil, il y a une liste avec les derniers fichiers que vous avez enregistrés ou récemment ouverts. Pour ouvrir l'un de ces fichiers, cliquez sur l'un d'entre eux.

> Remarque: Si un avertissement de perte de données apparaît, cela signifie que vous essayez d'ouvrir un fichier .draw créé à partir d'une version précédente du logiciel. Si vous tentez d'ouvrir le dessin, il s'ouvrira mais vous risquez de perdre des informations sur l'illustration .draw. Par conséquent, chaque fois que vous souhaitez ouvrir un fichier .draw à partir d'une version précédente du logiciel, vous devez l'enregistrer avec un nouveau nom de fichier afin que le fichier d'origine reste inchangé. En suivant cette procédure, vous serez en mesure de travailler avec différentes versions du logiciel et d'éviter de perdre votre illustration.

Parcourir

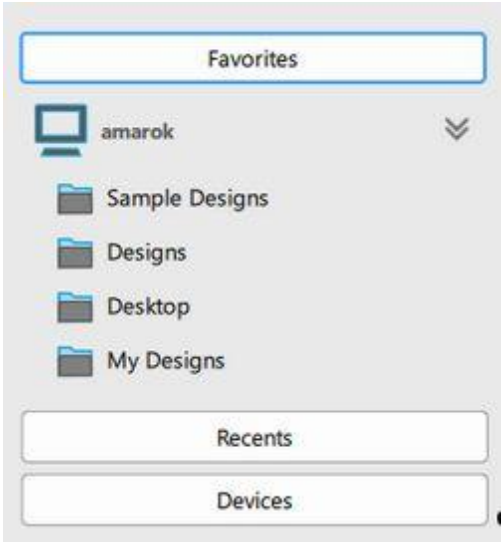
La «liste récente» de l'onglet "Accueil" vous permet de localiser et d'ouvrir un fichier en un seul clic, à condition que vous ayez accédé à ce fichier récemment. Pour les autres fichiers, si vous ne vous souvenez exactement où vous les avez sauvegardés sur votre disque, vous pouvez les localiser facilement en utilisant le "Navigateur". Vous pouvez démarrer le "Navigateur" en appuyant sur le bouton "Parcourir" du bouton "Parcourir". Onglet "Accueil" ou en utilisant l'option "Navigateur" du menu "Fenêtre".

À l'aide de l'onglet "Parcourir", vous pouvez naviguer dans n'importe quel dossier de votre ordinateur et voir les icônes de prévisualisation de tous les fichiers pris en charge dans ce dossier. Pour toute icône sur laquelle vous cliquez, vous obtenez un aperçu du dessin dans la zone d'aperçu.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Zone de navigation:

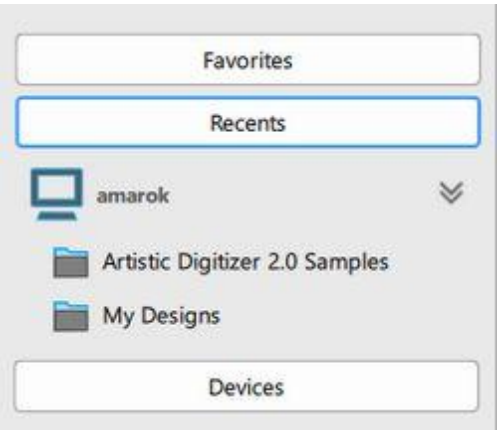
Recherchez au travers de vos "Favoris".



Vous pouvez accéder au contenu de votre dossier favori en cliquant dessus. Si vous souhaitez supprimer un dossier de la liste des favoris, vous pouvez le faire en sélectionnant l'option relative dans le menu contextuel.

De même, vous pouvez accéder au contenu de vos dossiers "Récents" en cliquant sur l'onglet correspondant.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

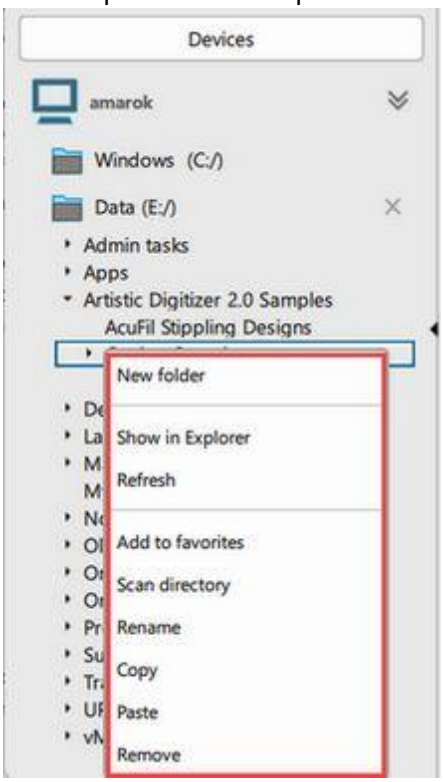


Les dossiers auxquels vous avez accédé récemment sont automatiquement ajoutés à la liste et vous pouvez accéder à leur contenu simplement en cliquant dessus. Le navigateur affiche le contenu correspondant dans la zone "Contenu du dossier".

Dans la section "Périphériques", vous pouvez afficher les périphériques de stockage internes, les périphériques USB ou autres périphériques de mémoire, ainsi que toutes les machines à broder connectées via Wifi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Plus d'options sont disponibles si vous cliquez avec le bouton droit sur un dossier.



La plupart des capacités "Explorateur de fichiers Windows" ou "Finder de MAC" sont également incluses dans le navigateur intégré. Si vous faites un clic droit sur un fichier, vous obtenez les options suivantes:

- Créer un "nouveau dossier"
- Ouvrez le dossier dans File Explorer / Finder
- "Actualiser" le contenu du dossier

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Ajouter le dossier à la liste des favoris
- Analyser le contenu du répertoire et ajouter des sous-chemins aux favoris
- Renommer le dossier
- Copier le dossier
- Supprimer le dossier

Vous pouvez également déplacer un dossier en cliquant dessus et en le faisant glisser dans un autre dossier.

2. Barre d'adresse / chemin du dossier

À partir du "chemin d'accès à la barre d'adresse / dossier", vous pouvez:

- naviguer dans les dossiers en cliquant sur le nom du dossier et en sélectionnant un autre dossier dans le menu déroulant.

- cliquez sur l'icône Edit/Pen et tapez ou collez un chemin d'accès à un dossier spécifique.

- actualiser le dossier en cours
- copier le chemin du dossier actuel
- coller le chemin d'un autre dossier
- aller et venir à l'aide des boutons fléchés.

3. Recherche

Vous pouvez rechercher un dessin ou modèle spécifique dans le dossier actuel en cliquant sur le bouton Rechercher .

Vous pouvez rechercher vos dessins par "Nom du fichier", "Date de modification", "Nombre de points" et "Nombre de couleurs". Chaque paramètre peut être affiné davantage pour obtenir des résultats plus spécifiques. Après avoir défini les termes de recherche, appuyez sur le bouton Rechercher pour lancer le processus de recherche. Certains des critères de recherche (Modifié, Nombre de points et Nombre de couleurs) peuvent ne pas être disponibles dans les dossiers de la machine.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

De même, lorsque vous souhaitez modifier des valeurs numériques, vous devez taper dans le champ et insérer la valeur exacte que vous souhaitez ou faire glisser l'icône vers la gauche ou la droite pour diminuer ou augmenter la valeur.

Par ailleurs, la recherche de caractères cible les noms de dossiers et les noms de fichiers.

Nom de fichier : recherche dans les noms de fichiers.

- all : recherche dans tous les fichiers
- contient : recherche le texte spécifié dans le champ texte n'importe où dans les noms de fichiers.
- est égal à : recherche la correspondance exacte du texte spécifié, dans le champ texte, n'importe où dans les noms de fichiers.
- commence par : recherche le texte spécifié dans le champ de texte au début des noms de fichiers.
- se termine par : recherche le texte spécifié dans le champ de texte à la fin des noms de fichiers.

Modifié :

- all : recherche dans tous les dessins et modèles.
- est : recherche les dessins ou modèles qui ont été modifiés à la date indiquée.
- is before : recherche les dessins ou modèles qui ont été modifiés avant la date spécifiée.
- is after : recherche les dessins ou modèles qui ont été modifiés après la date spécifique.
- between : recherche les dessins ou modèles qui ont été modifiés entre les dates spécifiques.

Nombre de points :

- tous : recherche tous les dessins.
- est égal à : recherche les dessins dont le nombre de points est égal à celui indiqué.
- est supérieur à : recherche les dessins dont le nombre de points est supérieur à celui spécifié.
- est inférieur à : recherche les dessins dont le nombre de points est inférieur à celui spécifié.
- entre : recherche les dessins dont le nombre de points est compris entre ceux spécifiés.

Nombre de couleurs :

- all : recherche tous les dessins et modèles.
- est égal à : recherche les dessins dont le nombre de couleurs est égal à celui indiqué.
- est supérieur à : recherche les dessins dont le nombre de couleurs est supérieur à celui spécifié.
- est inférieur à : recherche les dessins dont le nombre de couleurs est inférieur à celui spécifié.
- entre : recherche les dessins dont le nombre de couleurs est compris entre ceux spécifiés.

4. Contenu du dossier

Affichez le contenu de chaque dossier et choisissez une action. Si vous faites un clic droit sur un fichier, vous obtenez les options suivantes:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

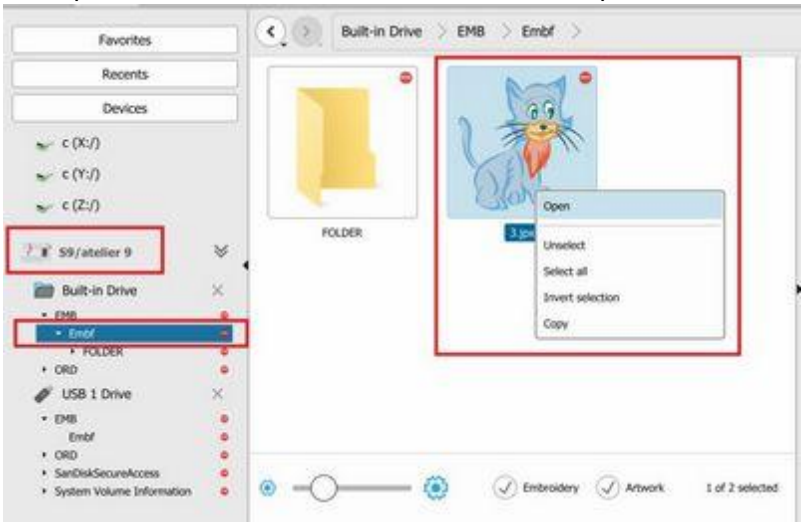
- Ouvrir le fichier
- Ouvrez le dossier dans l'explorateur de fichiers
- Sélectionnez tous les dessins
- Inverser votre sélection actuelle
- Renommer le fichier
- Copier le fichier
- Supprimer le fichier

Si vous faites un clic droit sur une zone vide, vous obtenez les options suivantes:

- Créer un nouveau dossier
- Ouvrez le dossier dans l'explorateur de fichiers
- Ajouter le dossier actuel aux favoris
- Analyser le dossier actuel pour les dossiers contenant des fichiers et les ajouter aux favoris
- Sélectionner tous les fichiers et dossiers

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez ouvrir des motifs directement à partir de la machine à broder connectée.



La possibilité de cliquer / glisser des fichiers ou des dossiers est également prise en charge.

Enfin, vous pouvez sélectionner plusieurs dessins en maintenant la touche "Ctrl" (Windows) ou "cmd" (Mac OS) enfoncée, puis en cliquant sur les dessins que vous souhaitez sélectionner. Si vous maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en cliquant sur plusieurs modèles, vous pouvez sélectionner tous ces modèles à la fois.

5. Zone de prévisualisation

La "Zone de prévisualisation" est située sur le côté droit du navigateur. Chaque fois que vous sélectionnez un fichier pris en charge, l'aperçu du fichier apparaît dans la "zone d'aperçu". Vous pouvez le redimensionner en faisant glisser le côté gauche et en le masquant en cliquant sur la flèche qui apparaît à gauche.

6. Le niveau de zoom

Avec la barre de taille des icônes, vous pouvez augmenter ou réduire la taille des icônes que vous visualisez.

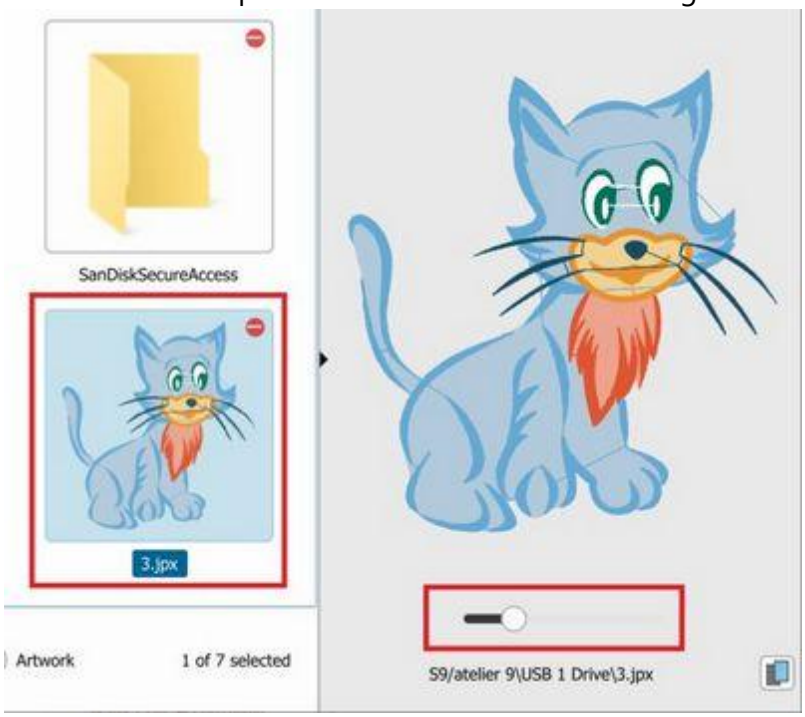
7. Filtre d'affichage

Avec les options "Broderie" et "Illustration", vous pouvez filtrer les motifs que vous visualisez.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Redimensionner l'aperçu

Sur le côté droit de l'aperçu, une zone redimensionnable vous permet de prévisualiser le dessin sélectionné. Vous pouvez redimensionner cette image à l'aide de la barre de progression respective.



9. Change view

Dans la barre inférieure se trouve un bouton qui vous permet de modifier la façon dont vous visualisez les dessins dans le navigateur de dessins.

- Minimal : Afficher uniquement le modèle
- Normal : Affichez le nom du dessin ou modèle au-dessus du dessin ou modèle.
- Détails : Regardez le nom du motif au-dessus du motif et plus de détails tels que les dimensions, le nombre de couleurs et le nombre de points, en dessous.

Importer fichiers

Le logiciel peut importer des fichiers créés dans d'autres applications et les convertir en illustrations. Il existe de nombreux types de fichiers pris en charge, nous pouvons séparer les fichiers pris en charge en 3 catégories, les fichiers de broderie, les illustrations vectorielles et divers autres fichiers bitmap. En utilisant l'option "A partir du fichier" du menu "Fichier-Importer", une boîte de dialogue Parcourir apparaît et vous devez sélectionner le fichier à importer. Vous devez d'abord choisir le dossier dans lequel le fichier est stocké. Vous pouvez filtrer les fichiers visibles en sélectionnant un type de fichier. Par exemple, si vous voulez importer une image ".JPG", vous pouvez sélectionner l'option correspondante dans le menu déroulant "Type de fichier" et maintenant, pendant la navigation, vous ne pouvez voir que les images ".JPG". De la même manière, vous pouvez filtrer par catégorie de fichiers. Par exemple, si vous souhaitez importer des fichiers de broderie, vous pouvez sélectionner l'option "Toutes les broderies" et seul le type de broderie pris en charge

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sera répertorié. En sélectionnant un fichier, vous avez un aperçu dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Selon le type d'illustration, le logiciel peut gérer différemment.

Illustration

Pour les types d'illustrations, il faut mentionner qu'il y a 2 types principaux de fichiers images, des images "Vectorielles" et des images "Bitmap". Les graphiques vectoriels utilisent des équations mathématiques pour dessiner vos motifs. Ces équations mathématiques sont traduites en points qui sont reliés par des lignes ou des courbes, également connus sous le nom de chemins vectoriels, et ils constituent toutes les différentes formes que vous voyez dans un graphique vectoriel. Cela permet d'adapter les graphiques vectoriels à n'importe quelle taille sans sacrifier la qualité de l'image. Les types de fichiers (* .CMX), (* .EPS), (* .SVG) et (* .AI) sont des types d'image vectorielle.

L'autre type d'images est constitué de «graphiques bitmap», constitués de minuscules carrés appelés pixels. Une fois qu'une image bitmap est créé à une certaine taille (c'est-à-dire un nombre fixe de pixels), il ne peut pas être mis à l'échelle sans perte de qualité d'image. Les images bitmap sont celles que nous capturons avec notre appareil photo ou ce que nous trouvons habituellement sur Internet. Les formats de fichiers bitmap largement utilisés sont .jpg, .png, .png, .png et .tiff. Le logiciel gère chaque type d'image d'une manière différente. Les images vectorielles peuvent être directement converties en un motif de broderie, tandis que les images bitmap doivent être converties et le résultat de l'opération dépend de la qualité de l'image sélectionnée. Nous décrirons la conversion des images bitmap et vectorielles dans les rubriques suivantes en détail.

Broderie

Pour les fichiers de broderie, nous devons mentionner que le logiciel peut importer la plupart des formats de fichiers de broderie disponibles. Sélectionnez n'importe quel fichier de broderie que vous aimez (".dst", ".pes" ".jef" etc) et il sera importé tel quel dans votre motif. Le dessin de broderie n'est pas converti, il est juste placé dans votre motif et vous pouvez ajouter - retirer des morceaux du dessin et broder de nouveau. De plus, il est possible de convertir la broderie en un dessin vectoriel, puis de modifier complètement la dessin.

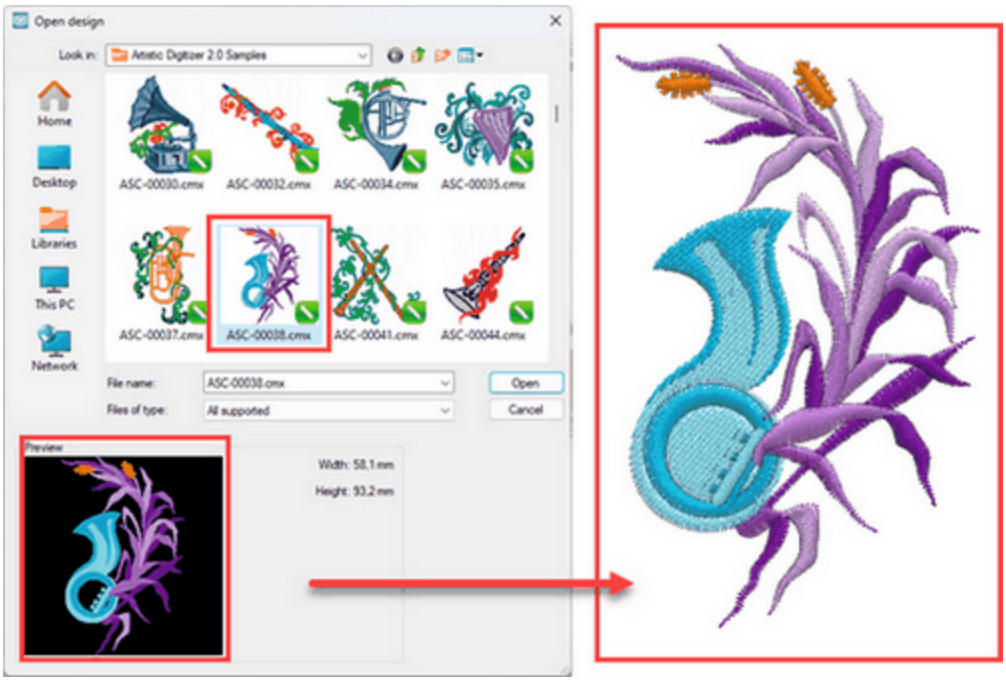
> Remarque: Si vous avez localisé un fichier à l'aide de l'explorateur de fichiers (Windows) ou du "Finder (mac OS)" que vous souhaitez importer, vous pouvez simplement faire glisser le fichier (illustration ou broderie) dans la zone de travail afin de l'importer dans ce dessin ou dans la zone des onglets de dessin pour créer un nouveau dessin.

Importer des images vectorielles

Vous pouvez facilement importer des fichiers vectoriels et les convertir directement en dessin. Lorsque vous sélectionnez un fichier vectoriel en utilisant la boîte de dialogue ouverte ou en utilisant l'option "A partir du fichier" du menu "Fichier-Importer", le logiciel reconnaît et visualise automatiquement toutes les informations mathématiques du fichier vectoriel qui déterminent la position, la longueur et la direction des lignes et les courbes qui constituent les formes sont dessinées. Une fois que vous avez appuyé sur la touche

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

pour confirmer votre sélection, le fichier vectoriel importé est directement converti en contours dans votre dessin.



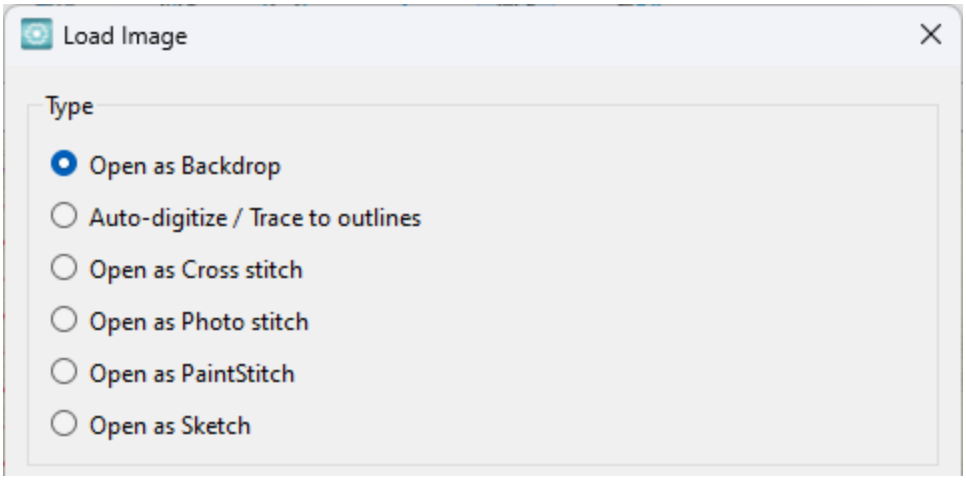
Remarque: Si vous avez localisé un fichier à l'aide de l'explorateur de fichiers (Windows) ou du "Finder (mac OS)" que vous souhaitez importer, vous pouvez simplement faire glisser le fichier (illustration ou broderie) dans la zone de travail afin de l'importer dans ce dessin ou dans la zone des onglets de dessin pour créer un nouveau dessin.

Importer des images bitmap

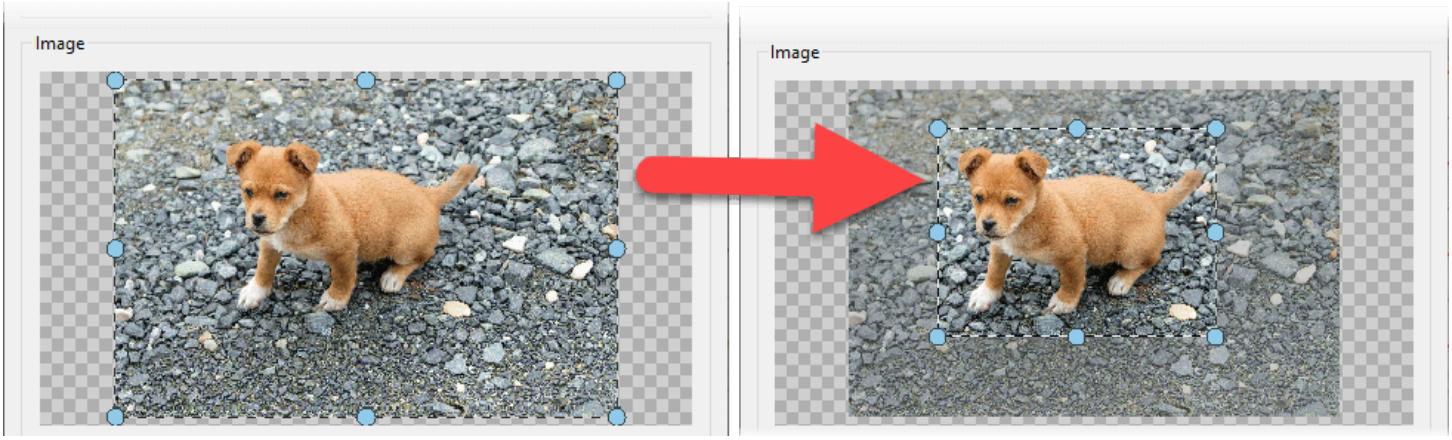
Les images bitmap sont celles que nous capturons avec un appareil photo ou ce que l'on trouve habituellement sur internet. Les images bitmap sont en fait composées de points de couleur. Lorsque vous importez des images Bitmap (.jpg, .png, .png, .png et .tiff), elles doivent être converties lors de la procédure d'importation. La boîte de dialogue "Charger l'image" apparaît pour sélectionner un type de conversion. Vous pouvez également modifier la résolution de l'image ou sélectionner une partie de l'image à importer.Les options de conversion disponibles sont "Ouvrir en tant que toile de fond", "Numériser automatiquement/Tracer aux contours", "Ouvrir en tant que point de croix", "Ouvrir en tant que point photo, ouvrir en tant que point peinture et "ouvrir en tant qu' esquisse".

Les options de traitement disponibles sont décrites dans des rubriques distinctes. En utilisantOuvrir en toile de fondl'image est placée sur l'arrière-plan de la zone de conception et vous pouvez créer une création à partir de zéro en utilisant l'image comme ligne directrice. En utilisant la "Numérisation automatique - Tracer les contours" l'image sera convertie en illustration.Quant aux optionsOuvrir en point de croix, Ouvrir en point photo, Ouvrir en tant que point peinture, Open as Sketch, l'image importée est importée et le logiciel ajoute automatiquement des points décoratifs dessus (Croix, Photo, Peinture, Sketch). Nous appellerons ces 4 types de remplissage,Types de remplissage Bitmap, chacune de ces images importées est d'un type de remplissage différent et vous pouvez facilement passer de chaque type à un autre en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés.

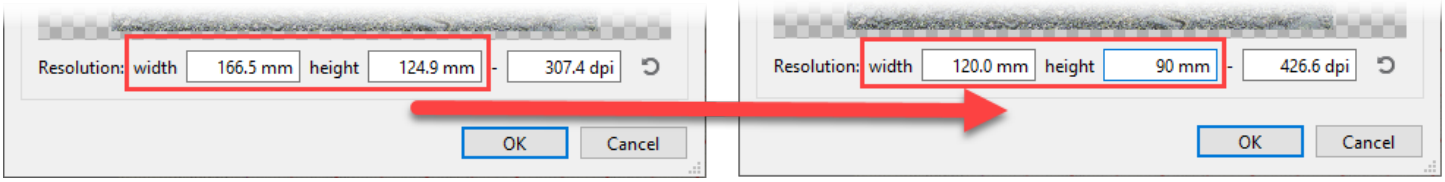
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Un aperçu du fichier graphique sélectionné apparaît sous les types de conversion. Vous pouvez cliquer et faire glisser au-dessus de l'aperçu pour sélectionner une partie de l'image à importer. En utilisant les points du cercle, vous pouvez redimensionner la partie sélectionnée ou même déplacer la sélection. Si vous n'êtes pas satisfait de la sélection initiale, utilisez l'icône de cercle pour réinitialiser la boîte de dialogue.



Vous pouvez modifier la "Résolution" de l'image importée en modifiant les valeurs "Largeur", "Hauteur" ou "dpi". Changez une valeur et les autres sont automatiquement calculées. La résolution de l'image change proportionnellement. Si l'une des dimensions de l'image importée (largeur ou hauteur) est supérieure à la "limite de taille de fond" par défaut (29,5 cm), les valeurs de résolution (largeur, hauteur et dpi)seront automatiquement ajustées pour correspondre à cette limite.



Vous pouvez ajuster la "Limite de taille de toile de fond" dans l'onglet "Général" des préférences du logiciel (Menu Outils - options, Windows OS etArtistic Digitizer- Préférences, Mac OS).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Remarque : Pour l'option "Ouvrir en tant que Point Peinture", la "largeur" ou la "hauteur" maximale que vous pouvez définir n'est pas supérieure à295mm. Même si vous définissez une valeur plus élevée, après avoir cliqué sur le bouton "OK", le logiciel réduira le plus grand côté de l'image à295mm.

Transparence

Le logiciel prend désormais en charge les fichiers PNG avec transparence et ne générera des points que dans la zone non transparente de l'image. Cela garantit que le produit fini a des lignes épurées et ne gaspille aucun fil ou tissu en remplissant des espaces inutiles. Les images avec des zones transparentes sont traitées d'une manière différente, lorsqu'elles sont tracées que lors de l'application de l'un des remplissages bitmap. Lors du traçage d'une image, la zone transparente devient une couleur d'illustration unie, tandis que pour les remplissages bitmap et "ouvrir en arrière-plan", elle est transparente.

Les objets qui se chevauchent créent des trous dans les images bitmap - Suppression automatique des chevauchements.

Le logiciel dispose d'un filtre automatique qui détecte les objets ou les parties d'entre eux qui se chevauchent et supprime les parties qui se trouvent en dessous des autres. Ainsi, si un gros objet est placé au-dessus du remplissage bitmap, il générera un trou dans le remplissage bitmap. De même, l'objet bitmap créera des trous (supprimera les chevauchements) dans les objets situés en dessous. Cette fonctionnalité est très utile car elle supprime les points qui ne sont pas visibles lorsque des objets chevauchent des images bitmap. Placez simplement un objet sur le remplissage bitmap et un trou sera généré dans la forme souhaitée. Cette fonction fonctionne avec tous les types de points, y compris le point de croix, le point de photos, le point de peinture et l'esquisse. La fonctionnalité de chevauchement s'étend également aux objets sous le remplissage bitmap - toutes les zones de chevauchement seront supprimées, créant une conception plus rationalisée. Cette fonctionnalité améliore l'apparence générale de vos créations et permet de gagner du temps dans le processus d'édition.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ouvrir en tant que modèle

Comme déjà mentionné, lorsque vous importez des images bitmap, vous avez l'option "Ouvrir en tant qu'image de fond". Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez importer l'image bitmap et l'utiliser comme guide pour dessiner par dessus. Il est très utile pour les images bitmap complexes qui ne peuvent pas être facilement tracées ou pour lesquelles vous ne souhaitez broder qu'une partie. En utilisant cette technique pour créer le motif par-dessus une image, vous pouvez le créer exactement comme vous voulez le broder. Les dessinateurs professionnels trouvent cette fonctionnalité très utile.

> Vous ne pouvez importer qu'une seule photo en tant qu'image de fond. Si vous avez ajouté une image de fond et essayez d'en importer une autre, l'option "Ouvrir en tant qu'image de fond" n'est pas disponible, à moins que vous ne supprimiez d'abord le fond précédent.

Le fichier image apparaîtra dans la zone de dessin en tant qu'image de fond (vous ne pouvez pas le modifier). Vous ne pouvez importer qu'une image de fond bitmap, au cas où vous voudriez importer plusieurs image de fond, vous devrez utiliser un éditeur d'image et transformer les images multiples en une seule image en les combinant, puis importer l'image combinée en arrière-plan.

Une fois qu'une image a été ajoutée en arrière-plan, il existe plusieurs façons de l'afficher. Vous pouvez sélectionner une option d'affichage en utilisant l'option "Image de fond" du menu "Vue".

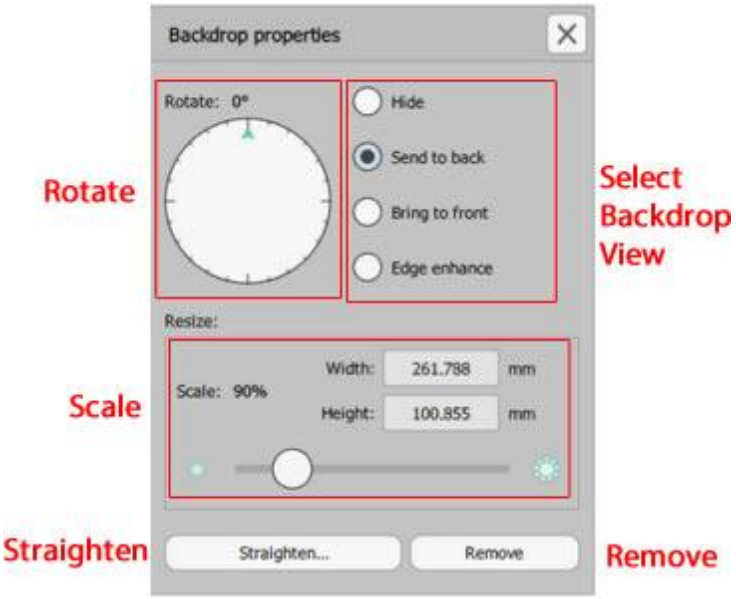
- Afficher - Masquer l'image de fond, utiliser l'option "Masqué" ou appuyer sur la touche de raccourci Alt + 1 - vous pouvez masquer temporairement l'image de fond. L'option Masqué peut vous aider à visualiser le motif de broderie que vous avez créé sans le confondre avec l'image de fond à l'arrière.
- En dessous de la broderie, en utilisant cette option, vous pouvez rendre le fond visible et le positionner en dessous du motif que vous créez. Chaque fois que vous importez une image bitmap en arrière-plan, l'image est automatiquement positionnée sous le motif de broderie. Vous pouvez également activer cette option en appuyant sur les touches de raccourci Alt + 2 du clavier.
- Contours accentués : Lorsque vous sélectionnez cette option, les couleurs de l'image de fond apparaissent délavées et le logiciel améliore les bords de cette image. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs et que les bords seront accentués. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme (avec l'un des outils de dessin disponibles) qui aura la même couleur que l'image de fond. Vous pouvez également appliquer cette option en appuyant sur les touches de raccourci Alt +3 du clavier.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Au-dessus de la broderie, en utilisant cette option, vous pouvez positionner l'image en arrière-plan pour qu'elle apparaisse au-dessus du dessin que vous avez créé. C'est très utile. Vous pourrez voir l'image de fond et être capable de concevoir les objets qui seront sur les objets plus grands que vous avez déjà conçus. En outre, une autre façon d'activer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt + 4 du clavier.

Propriétés de l'image de fond

L'option Propriétés de l'image de fond n'est disponible que si vous avez inséré une image de fond bitmap dans la zone de travail. En sélectionnant l'option Propriétés dans le menu Affichage, une boîte de dialogue contextuelle 3D s'affiche à l'écran avec différentes options liées à l'image déjà insérée.



La boîte de dialogue Propriétés de l'image de fond inclut les options suivantes:

- "Affichage de l'image de fond", en sélectionnant l'une des options disponibles, vous pouvez choisir la façon dont l'image de fond sera affiché.
  - Tout d'abord vous pouvez "masquer" l'image de fond temporairement (Alt + 1).
  - En utilisant "Placer derrière", l'image de fond est placée derrière la broderie que vous créez. Cette option est activée par défaut lorsque vous importez une image Bitmap en arrière-plan et positionne l'image sous le dessin de broderie. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est en appuyant sur les touches de raccourci "Alt + 2" du clavier.
  - En utilisant l'option "Placer devant", vous pouvez faire apparaître les couleurs du fond d'écran comme délavées. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme qui aura la même couleur avec l'image de fond. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt +4 du clavier. En utilisant l'option "Place devant", vous pouvez positionner l'image en arrière-plan pour qu'elle apparaisse au-dessus du motif de broderie que vous avez créé. Ceci est très utile pour voir l'image de fond et être capable de concevoir les objets qui seront sur les objets plus grands que vous avez déjà conçus.

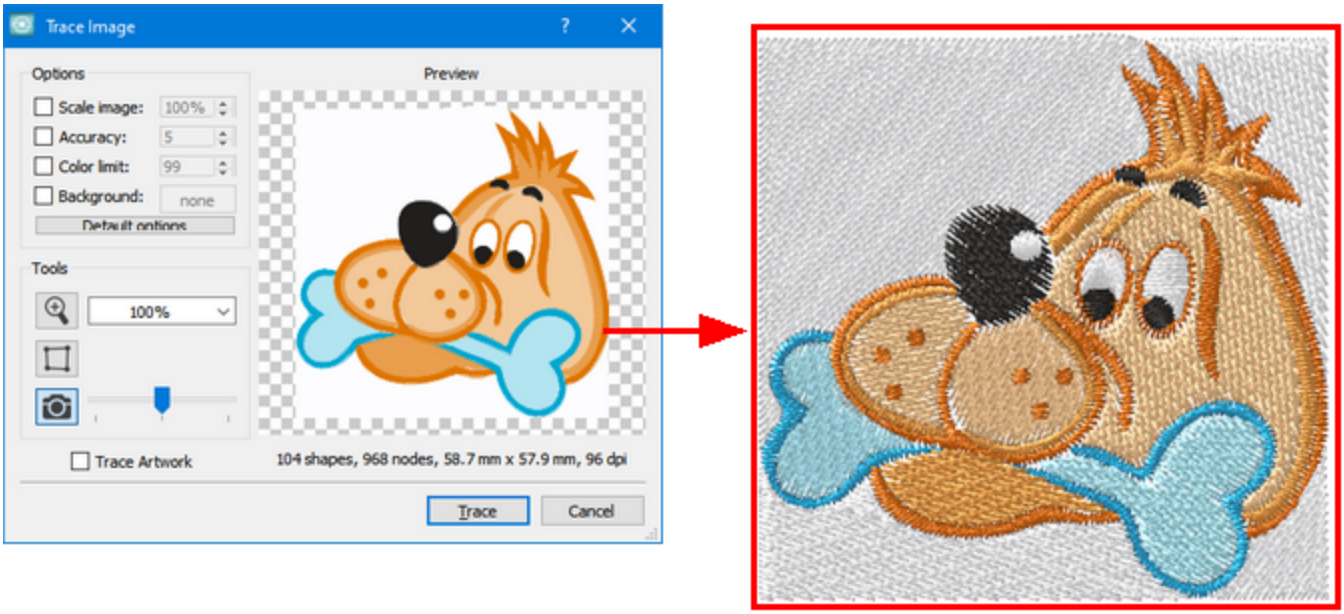
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

  - Bords accentués: lorsque vous sélectionnez cette option d'affichageles couleurs de l'image de fond apparaissent délavées et le logiciel en améliore les bords. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs et que les bords seront améliorés. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme (avec l'un des outils de dessin disponibles) qui aura la même couleur avec l'image de fond. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt +3 du clavier.
- Pivoter, en utilisant cet outil, vous pouvez faire pivoter votre image librement en cliquant et en faisant glisser l'indicateur. Cet outil permet de redresser l'image de votre arrière-plan avant de commencer à dessiner le motif de broderie. Le cercle de rotation s'ouvre toujours à la position zéro. Cet outil peut vous aider à redresser votre image de fond avant de commencer à dessiner le motif de broderie basé dessus.
- Mettre à l'échelle, en utilisant le barre du sélecteur d'échelle, vous pouvez changer la taille de l'image de fond. Faites glisser la barre du sélecteur vers la gauche pour réduire l'image et faites-la glisser vers la droite pour agrandir l'image de fond. You can also scale simply by typing a new width or Height value and pressing Enter key. L'outil d'échelle est très utile pour vous aider à changer la taille de l'image de fond sans avoir besoin d'un autre logiciel. Par conséquent, vous n'avez pas besoin d'utiliser un logiciel de traitement d'images Bitmaps pour ajuster la taille de vos images de fond.
- Redresser : En utilisant cette option, vous pouvez redresser l'image de fond. Appuyez sur l'option Redresser et cliquez / glissez sur deux éléments de l'images qui devraient être alignés horizontalement. Alors l'image de fond est pivotée de façon à ce que ces deux éléments soient alignés. Vous pouvez appliquer l'option Redresser autant de fois qu'il est nécessaire pour amener l'image de fond en position droite.
- Supprimer: appuyez sur ce bouton pour supprimer l'image de fond importée.

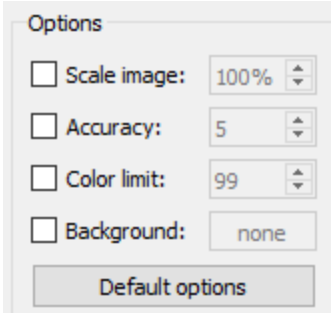
Vectorisation automatique - Tracer contours

La première des options de conversion disponibles consiste à "vectoriser (numériser) automatiquement" l'image. Le logiciel a la capacité de convertir des images bitmap en courbes via le traçage, en utilisant l'outil Tracer puissant intégré. L'opération de vectorisation/traçage convertit un graphique Bitmap en un dessin vectoriel, qui est automatiquement converti en un dessin de broderie. La vectorisation d'une image n'est pas une chose facile à faire, la qualité de l'image tracée dépend de la qualité de l'image. Les courbes créées peuvent avoir des milliers de nœuds en fonction de la complexité de l'image. La vectorisation d'une telle image peut prendre un certain temps et lorsqu'un objet très complexe est créé, la gestion de post-conversion peut être difficile pour votre ordinateur. Sur la droite se trouve une fenêtre de prévisualisation, qui peut vous donner une idée rapide de ce à quoi ressembleront les analyses finales.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La boîte de dialogue Vectorisation auto peut être agrandie afin que les ajustements soient plus faciles à observer. Cliquez sur la case, maintenez le bouton enfoncé dans le coin inférieur droit et tirez en diagonale pour remplir l'écran ou ou avoir la taille que vous souhaitez. L'onglet Vectoriser l'image contient des options qui peuvent vous aider à produire les résultats souhaités. Les voici:



Echelle de l'image:

La vectorisation automatique du contour d'une image bitmap s'ouvrira toujours à la valeur par défaut 100% - la taille d'origine du bitmap. Pour agrandir ou réduire la taille du motif produit, cliquez d'abord sur "Echelle de l'image", puis tapez une nouvelle valeur au-dessus ou au-dessous de l'option 100%. Vous pouvez également modifier la taille de l'image en cliquant sur les flèches haut et bas (maintenez la touche enfoncée pour effectuer un changement rapide). Peu importe comment vous le faites, la mise à l'échelle sera toujours proportionnelle: Une conception de 35 mm x 60 mm deviendra une conception de 70 mm x 120 mm alors que vous l'ajustez dans Vectoriser l'image. Toute modification des valeurs est automatiquement modifiée dans Aperçu.

Précision:

L'option "Précision" vous permet de choisir le nombre de détails de l'illustration originale dans votre motif de broderie final. Cliquez sur la boîte pour éditer cette option, qui s'ouvrira avec une Valeur par défaut 5. Si vous voulez que votre motif brodé apparaisse comme illustration, cliquez jusqu'à Valeur 8 - le plus haut degré de précision. Attention: Selon le dessin d'origine, une valeur 8 peut ne pas produire de meilleurs résultats pour la broderie en raison de détails excessifs. À l'autre extrémité de l'échelle de précision, une option de valeur 1

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

peut ne pas avoir suffisamment de détails pour vous plaire. Vous constaterez que la valeur de précision varie considérablement entre les images bitmap, vous devez donc essayer différentes valeurs de précision pour obtenir le résultat souhaité. Chaque fois que vous modifiez une valeur, vous pouvez la voir dans Aperçu.

Nombre maximum de couleurs:

La case Nombre maximum de couleurs vous donne le choix du nombre de couleurs que vous voulez dans votre image vectorisée. Cliquez sur la case. Elle s'ouvre toujours avec la valeur du nombre maximum de couleurs, mais il y a plusieurs facteurs à considérer. Si vous avez une machine à broder à 6 aiguilles, vous pouvez changer la valeur 6 avec six fils. Le nombre de fils affecte la façon dont l'image bitmap sera convertie en design vectoriel. Dans l'aperçu, vous pouvez voir les changements de valeur. Une autre option: Vous pouvez aller de l'avant et créer votre dessin vectoriel avec 20 couleurs, puis réduire les couleurs en utilisant le "Gestionnaire de couleurs". Avoir un fichier de 20 couleurs vous donne la possibilité de broder plus tard votre dessin, le jour où vous aurez une plus grosse machine à broder, vos fichiers seront prêts!

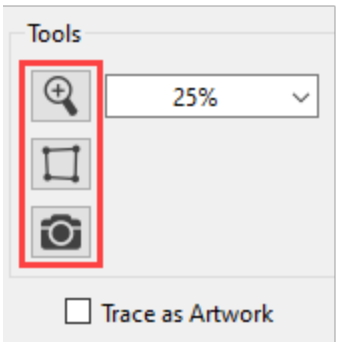
Arrière plan:

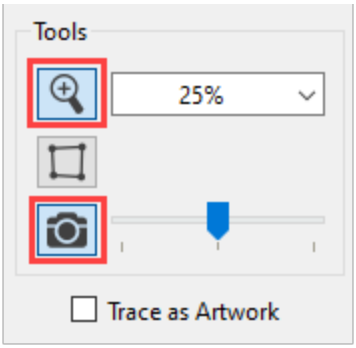
Avec l'option Utiliser l'arrière-plan, vous pouvez rendre la couleur / l'objet que vous choisirez dans la zone d'aperçu transparent. C'est un moyen facile de supprimer une couleur / un objet spécifique de l'image Bitmap. Pour modifier cette option, cliquez sur la case à cocher. Déplacez le curseur de la souris sur l'aperçu et il sera automatiquement remplacé par un outil Pipette. La couleur que vous allez sélectionner dans la zone d'aperçu à l'aide de l'outil Pipette deviendra automatiquement transparente et remplira l'onglet Couleur à côté de l'option Utiliser l'arrière-plan. Un seul objet de couleur deviendra transparent à partir de l'image bitmap. Vous pouvez rendre une couleur différente transparente en sélectionnant une couleur différente avec l'outil Pipette dans l'illustration.

Lors du réglage des options d'échelle, l'aperçu est en quelque sorte recalculé après chaque modification. Vous pouvez utiliser la molette de la souris pour avoir une meilleure vue de cet aperçu.

Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et que vous faites défiler vers l'avant ou vers l'arrière avec la molette de votre souris, vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière au point du curseur. Si vous zoomez beaucoup pour ne voir qu'une partie de l'image, vous pouvez faire défiler le reste de l'image à l'aide de la molette de la souris. Faites défiler vers l'intérieur ou vers l'extérieur et vous voyez l'aperçu se déplacer vers le haut ou vers le bas. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites défiler vers l'intérieur ou vers l'extérieur pour déplacer l'aperçu vers la gauche ou la droite.

De plus, dans la section des outils, il existe quelques options qui peuvent aider pendant le processus de conversion. Il y a 3 boutons d'options qui sont activés lorsqu'ils sont pressés.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous activez cette icône de loupe, vous pouvez cliquer et faire glisser pour définir une zone d'affichage. Vous pouvez également sélectionner un pourcentage d'affichage dans cette liste déroulante.

Vous pouvez activer - désactiver l'affichage des nœuds tracés et des contours.

Vous pouvez également activer ou désactiver l'affichage de l'image d'origine et ajustez le mélange avec l'illustration tracée à l'aide de la barre de suivi à côté de l'icône.

Enfin, en utilisant l'option "Tracer comme illustration", l'image sera convertie en objets d'illustration et aucun type de broderie ne sera appliqué. De cette façon, vous pouvez créer une conception d'illustration, conserver les parties que vous aimez, puis décider manuellement des types de remplissage et de contour.

Ouvrir en tant que Point de croix

Comme déjà mentionné dans la rubrique"Importer des images bitmap", chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une manière de gérer l'image via la boîte de dialogue de chargement d'image. Pour les options "Ouvrir en point de croix", "Ouvrir en point photo", Ouvrir en point de peinture" et "Ouvrir en tant qu'esquisse", l'image est importée et le logiciel ajoute automatiquement des points décoratifs dessus (Croix, Photo, Peinture), ainsi, l'utilisation est simple. Créez un nouveau dessin, localisez une image, en utilisant l'option "À partir du fichier" et dans la boîte de dialogue "Charger l'image", utilisez l'option "Ouvrir en tant que point de croix".

L'image sélectionnée sera convertie en un dessin au point de croix et placée dans votre zone de dessin.

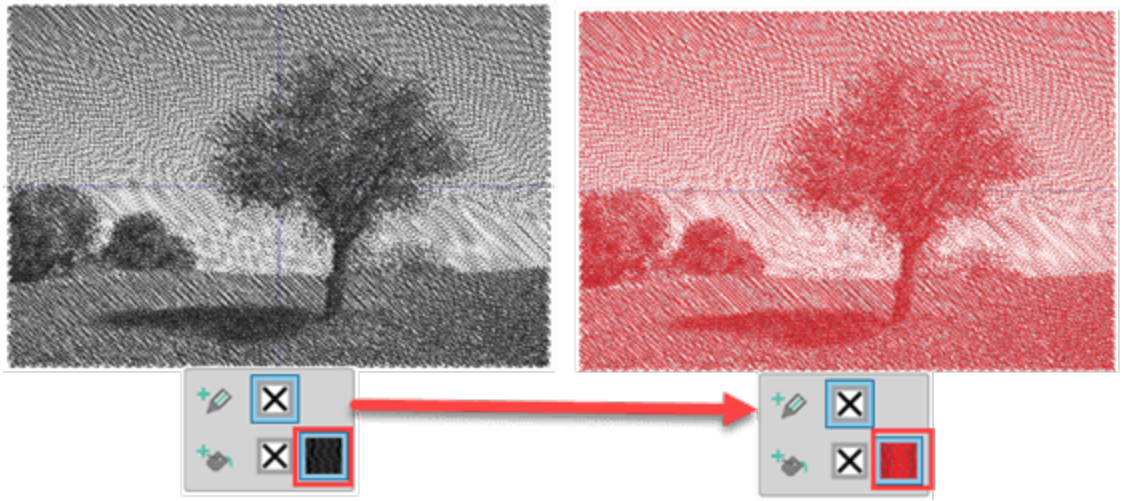
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez régler les optionsCross-stitchdans la barre d'outils "Propriétés" ou vous pouvez modifier l'image de différentes manières, comme décrit dans le sujet"Modifier les types de remplissage Bitmap"Vous ne pouvez pas modifier l'image bitmap réelle, mais vous pouvez redimensionner et modifier la position du motif au point de croix. Si vous souhaitez modifier l'image bitmap réelle, vous devez utiliser un logiciel d'édition Bitmap, puis réimporter le bitmap modifié pour afficher les résultats. En éditant le bitmap, vous pouvez augmenter la qualité du résultat de la broderie. Vous pouvez également augmenter le détail de la création au point de croix en augmentant la taille du bitmap ou en diminuant la taille des croix. Cela se traduira par une création de points de croix très détaillée qui sera plus proche de la vue réelle de l'image.

Ouvrir en tant que Broderie Photo

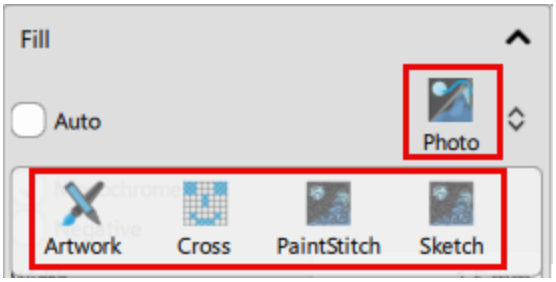
Comme déjà mentionné dans la rubrique "Importer des images Bitmap", chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une manière de gérer l'image via la boîte de dialogue de chargement d'image. L'une des options disponibles est "Ouvrir en tant que point photo". Le type de point Photo est un type généré automatiquement qui ajoute automatiquement des points décoratifs au-dessus de toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et Ouvrir en tant que point photo, le logiciel analyse automatiquement l'image, suit la graduation des couleurs de l'image et crée des couches de barres de satin. De cette façon, l'image est facilement convertie en un motif de point photo. Le point photo s'ouvrira dans la zone de conception et vous pourrez effectuer les ajustements.

Par défaut, le point photo est créé monochrome. Si le tissu sélectionné est foncé, le point photo sera automatiquement rempli de couleur blanche et inversement, si le tissu est de couleur claire.Cette fonctionnalité s'applique uniquement aux motifs points photo monochromes lors de la procédure d'importation/d'ouverture.Toutes les barres de bourdons sont noires par défaut. Si vous modifiez la couleur sur la barre des couleurs utilisées, vous pouvez créer un point photo de la couleur de votre choix.



Le point photo est unType de remplissage bitmap(Croix, Photo, Peinture, Esquisse), tous les types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs au-dessus d'une image et vous pouvez facilement passer de chaque type à une alternative en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Cliquez sur l'icône Photo ou l'icône à double flèche dans la section Remplissage de la barre d'outils Propriétés et parmi les options qui apparaissent, sélectionnez un autre type de remplissage bitmap.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vous pouvez régler le point photo à l'aide des optionspoints photode la barre d'outils Propriétés. À ce stade, nous mentionnerons seulement que si vous décochez l'option monochrome, vous pouvez créer des motifs de points photo CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir).

Chaque couche de couleur de fil est l'un des modèles de couleur CMJN (Cyan, Magenta, Jaune et Noir). D'abord la couleur Magenta est brodée, puis la couleur Cyan, la couleur Jaune suit et enfin vient la couleur Noire. Ces couleurs ne peuvent pas être modifiées et vous devez les utiliser exactement telles qu'elles sont brodées, si vous voulez produire des résultats de point photo précis. Vous ne pouvez pas modifier l'image bitmap réelle, mais vous modifiez l'image de point photo comme décrit dans le sujet"Modifier les types de remplissage Bitmap".

Vous pouvez améliorer le résultat de broderie du motif de point photo en ajustant le contraste de l'image. En augmentant le contraste de l'image, vous obtiendrez des bandes de bourdon plus épaisses dans les zones les plus sombres des photos et ajouterez des détails à la broderie finale. De plus, certains ajustements de la taille de l'image peuvent être nécessaires pour obtenir plus de détails sur votre point photo. Pour augmenter la taille du bitmap, vous devez sélectionner le motif point photo, puis le redimensionner en cliquant et en faisant glisser les poignées d'angle du bitmap ou les poignées au milieu de chaque côté. Le bitmap sera redimensionné et le point photo sera recalculé. En augmentant la taille du bitmap, vous augmentez automatiquement la zone qui sera couverte par les barres de bourdon, ce qui entraînera une augmentation des détails.

Ouvrir en tant que broderie Peinture

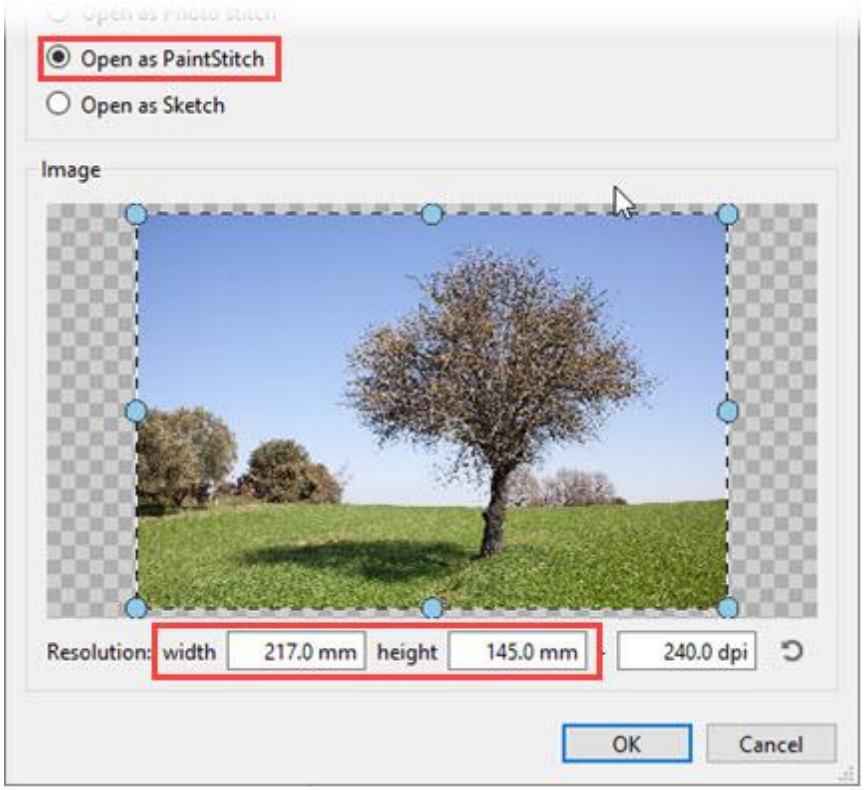
Comme déjà mentionné dans la rubrique"Importer des images bitmap", chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une manière de gérer l'image via la boîte de dialogue de chargement d'image. L'une des options disponibles est "Ouvrir en tant que Broderie Peinture". Le type Broderie Peinture est un type généré automatiquement qui ajoute automatiquement des points décoratifs au-dessus de toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et ouverte en tant que Broderie Peinture, vous obtiendrez des résultats de broderie photoréalistes grâce à l'utilisation des algorithmes avancés qui ont été

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

mis en œuvre à cet effet. La conversion est automatique, mais vous pouvez personnaliser les resultats de laPaintStitchavec les options que vous trouverez dans la barre d'outils Propriétés lorsque le dessin est sélectionné.

Vous pouvez convertir n'importe quelle image bitmap en Broderie Peinture en procédant comme suit :

1. Dans le menu "Fichier", sélectionnez "Ouvrir"
2. Trouvez l'image bitmap (.jpg, .png, .png, .png etc.) que vous souhaitez convertir en Broderie Peinture et ouvrez-la.
3. La boîte de dialogue suivante apparaîtra montrant l'image que vous avez sélectionnée et les options de conversion disponibles. Sélectionnez l'option "Ouvrir en tant que Broderie Peinture".

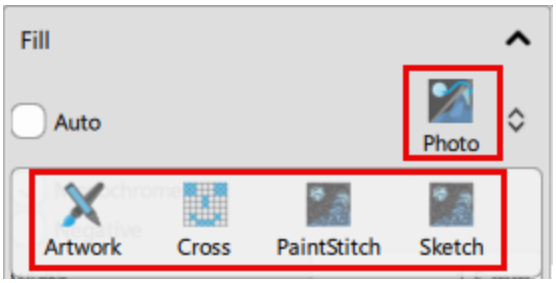


4. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez également définir la résolution de l'image que vous allez ouvrir. Pour la Broderie Peinture, la "largeur" ou la "hauteur" maximale que vous pouvez définir n'est pas supérieure à460mm. Même si vous définissez une valeur plus élevée, après avoir cliqué sur le bouton "OK", le logiciel réduira le plus grand côté de l'image à460mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Cliquez sur "OK" pour continuer et l'image sera convertie en Broderie Peinture

Vous pouvez régler laPaintStitchà l'aide des options disponibles dans la barre d'outils Propriétés. Broderie Peinture est unType de remplissage bitmap(Croix, Photo, Peinture, Esquisse), tous les types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs au-dessus d'une image et vous pouvez facilement passer de chaque type à une alternative en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Cliquez sur l'icône Broderie Peinture ou sur l'icône à double flèche dans la section Remplissage de la barre d'outils Propriétés et parmi les options qui apparaissent, sélectionnez un autre type de remplissage bitmap.

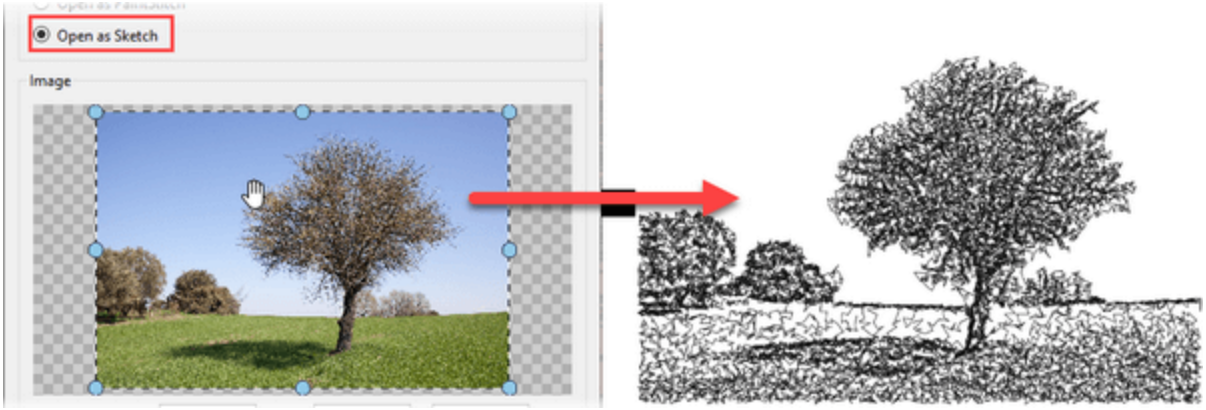


De plus, l'outil Stitch Flow vous permet de sélectionner la zone de sujet de l'image. L'algorithme de réduction des couleurs essaiera de choisir des couleurs qui rendront la zone du sujet plus précisément que l'image en dehors de la zone du sujet. Pour ce faire, cliquez et faites glisser sur le dessin. La conception globale sera recalculée en fonction de votre guide Stitch Flow. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille du guide en cliquant et en faisant glisser les poignées du cercle et supprimer le guide en cliquant sur le X qui apparaît en son centre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ouvrir en tant qu'Esquisse

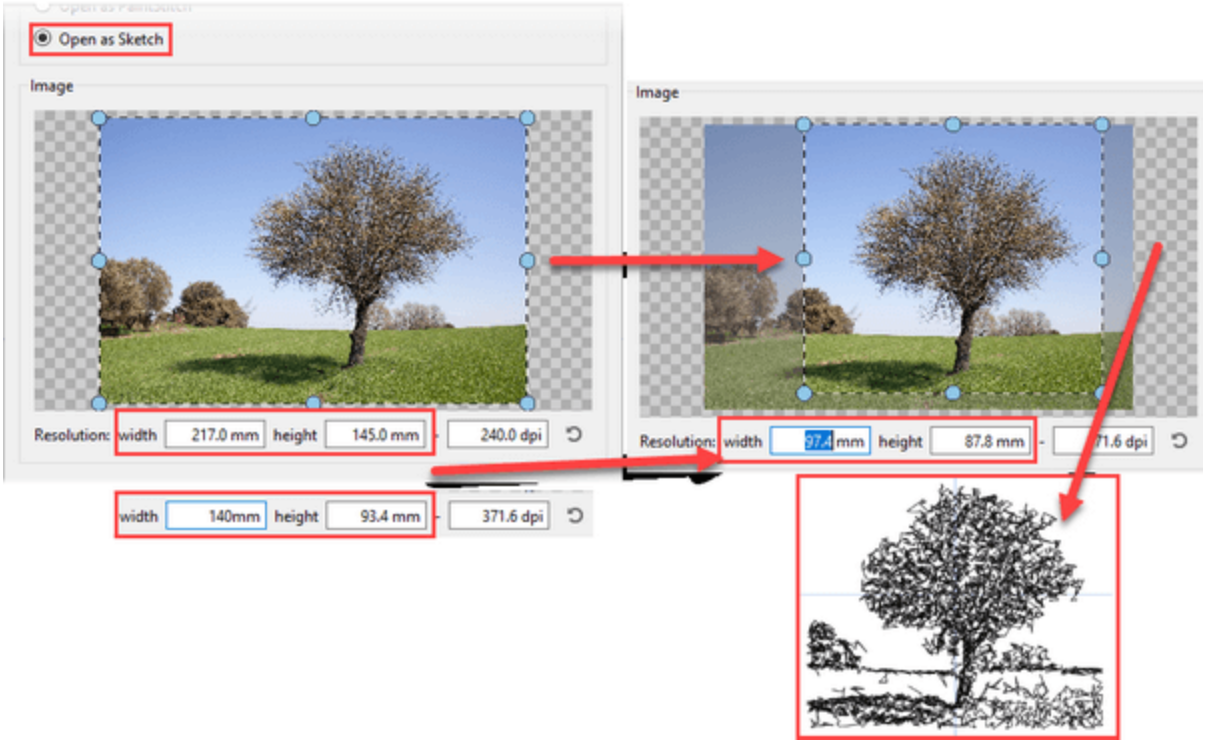
Comme déjà mentionné dans la rubrique"Importer des images Bitmap", chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une manière de gérer l'image via la boîte de dialogue de chargement d'image. Lorsque vous utilisez Ouvrir en tant qu'esquisse, vous pouvez convertir l'image importée en une esquisse au fusain comme un motif de broderie. Le gros avantage de Broderie Esquisse est qu'il est conçu pour travailler sur un tissu blanc et couvrir près de 20% de sa surface avec des coutures. De cette façon, le motif peut être brodé sur des tissus délicats et extensibles, comme des t-shirts, en gardant le tissu brodé souple. Cela nous donne une interprétation artistique d'une image, avec peu de couleurs, peu de points et une broderie très flexible afin qu'elle puisse être réalisée par n'importe qui, avec un minimum de ressources et un minimum de temps. Broderie Esquisseaura besoin de fil noir et de quelques nuances de fil gris. L'utilisation est simple, créez un nouveau design et localisez une image, en utilisant l'option À partir du fichier. Vous pouvez également démarrer une conception vierge uniquement avec l'image en utilisant l'option d'ouverture de l'onglet Bienvenue et en sélectionnant la même image. La boîte de dialogue de chargement d'image s'affiche. Utilisez l'option "Ouvrir en tant qu'esquisse".



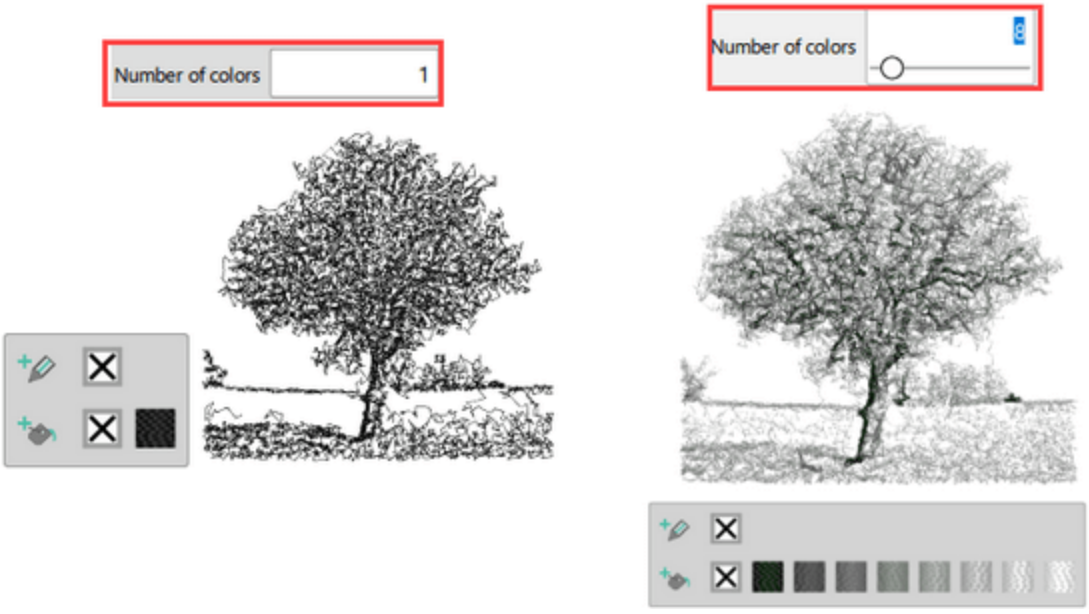
Un aperçu de l'image importée apparaît sous les options de conversion. Vous pouvez cliquer et faire glisser au-dessus de l'aperçu pour sélectionner une partie de l'image à importer. En utilisant les points du cercle,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

vous pouvez redimensionner la partie sélectionnée ou même déplacer la sélection. Vous pouvez également ajuster la taille de l'image importée ou de la partie sélectionnée, en modifiant les valeurs de « largeur » ou de « hauteur », afin qu'elle s'adapte à votre cadre ou à la partie du motif que vous aimez. Lorsque vous êtes satisfait, appliquez la conversion. Vous voyez maintenant l'image sélectionnée convertie en cette esquisse noire comme un dessin.



Il existe certaines propriétés que vous pouvez ajuster pour le type d'esquisse. Tout d'abord, vous pouvez modifier le nombre de couleurs. Par défaut l'esquisse est faite avec une seule couleur, pour que la broderie soit légère, moins de couches de points, plus facile à réaliser. Si vous augmentez le nombre de couleurs, le résultat sera plus réaliste, mais vous aurez plus de changements de couleur et de nombre de points.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous sélectionnez une palette de fabricant de fil, l'aperçu de l'esquisse changera. Cela se produit parce que les couleurs grises disponibles de la palette seront utilisées. Certaines palettes peuvent avoir plus de couleurs grises, tandis que d'autres peuvent en avoir moins, de sorte qu'une esquisse peut être plus belle dans une palette que dans une autre.

Vous pouvez également ajuster la distance entre les lignes d'esquisse à l'aide de la densité.

En utilisant le lissage, les lignes d'esquisse deviennent plus lisses. Le logiciel décide automatiquement quelles parties seront lissées.

En utilisant le mélange, vous pouvez contrôler le degré de mélange des couleurs. Par défaut, une quantité moyenne de mélange sera appliquée sur les couleurs du dessin.

- si vous sélectionnez "sans", aucun mélange ne sera effectué entre les couleurs du motif. Dans ce cas, les bords entre les différentes couleurs et formes ne se chevaucheront pas.
- en utilisant un mélange "bas", une petite quantité de mélange sera appliquée sur les couleurs du dessin, ce qui entraînera un chevauchement minimal entre les différentes couleurs et formes.
- En utilisant le mélange "haut", une grande quantité de mélange sera appliquée entre les couleurs du dessin, entraînant ainsi un chevauchement élevé entre les différentes couleurs et formes.
- Enfin, en utilisant "max", la quantité maximale de mélange possible sera appliquée entre les couleurs du dessin.

Avec Luminosité, vous pouvez réellement régler la luminosité de l'image et puisque le point d'esquisse détecte automatiquement les parties de l'image, l'augmentation ou la diminution de la luminosité peut améliorer le résultat. Cela peut être réglé de moins -48 à 47.

Il en va de même pour le contraste, tout changement de contraste peut également améliorer la conception de l'esquisse.

Enfin, en utilisant la largeur du pinceau, vous pouvez ajuster la largeur des lignes d'esquisse.

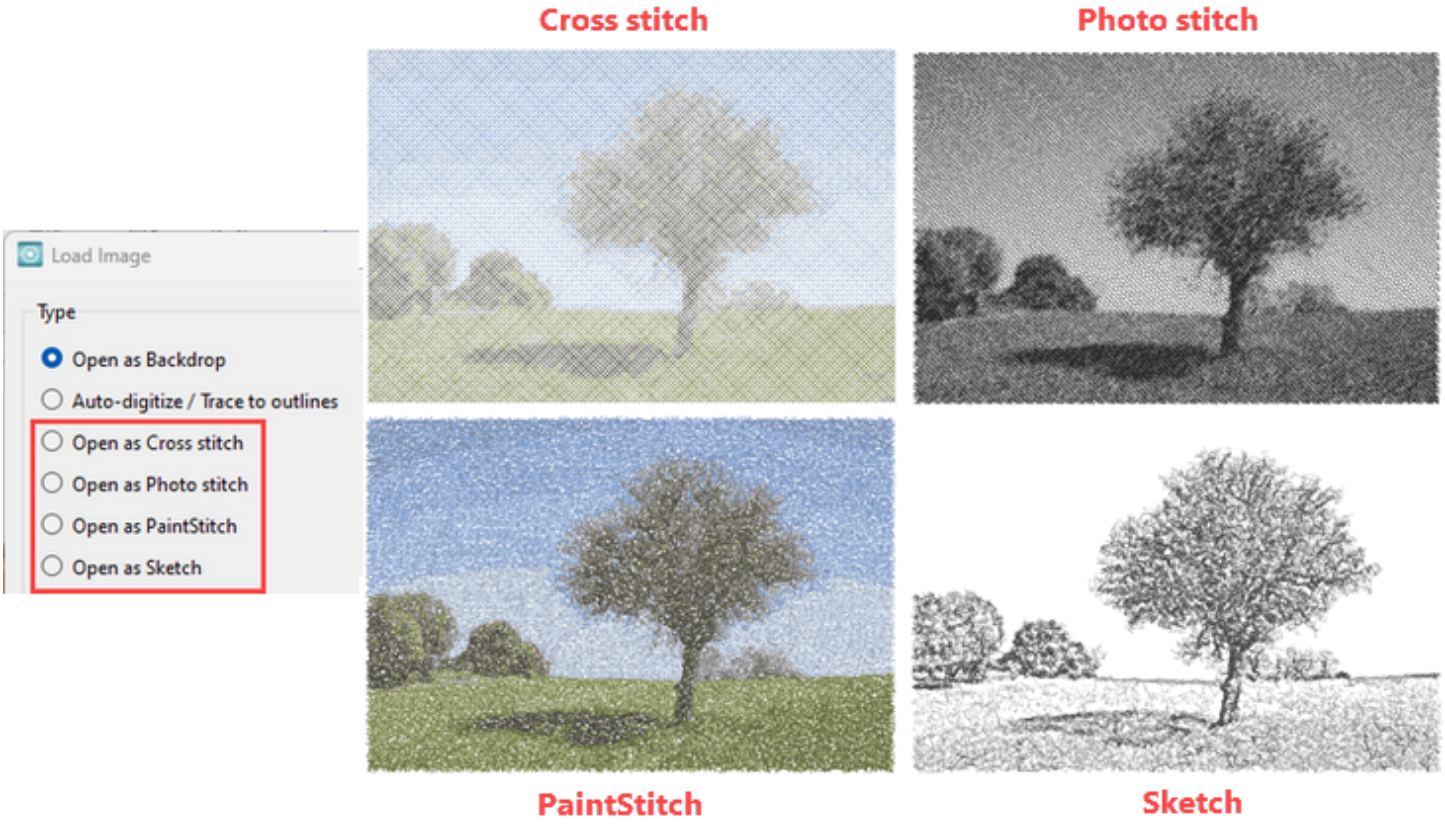
Attention lorsque vous diminuez la largeur, cela peut entraîner plus de points.

C'était tout à propos de Broderie Esquisse, à ce stade, nous devons noter que vous pouvez facilement appliquer n'importe quel autre type d'image, en sélectionnant une alternative dans la barre de propriétés.

Editer les remplissages Bitmap

Comme déjà mentionné dans la rubrique"Importer des images bitmap", chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une manière de gérer l'image via la boîte de dialogue de chargement d'image. Avec "Ouvrir en arrière-plan", l'image est importée dans l'arrière-plan du dessin et vous pouvez créer le dessin par-dessus. En utilisant "Vectoriqsation Automatique/Tracer les contours", l'image sera convertie en illustration. Pour les options "Ouvrir en point de croix", "Ouvrir en tant que point de photo", "Ouvrir en tant que point de peinture" et "Ouvrir en tant qu'esquisse", l'image est importée et le logiciel ajoute automatiquement des points décoratifs dessus (Croix, Photo, Peinture, Esquisse) . Chacune de ces images importées est un type de remplissage différent et vous pouvez facilement passer de chaque type à un autre facilement en sélectionnant un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Nous appellerons ces 4 types de remplissage, remplissages bitmap et dans Dans cette rubrique, nous présenterons certaines des modifications disponibles - les transformations que vous pouvez leur appliquer..

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Remplissages bitmap - Zone de découpage

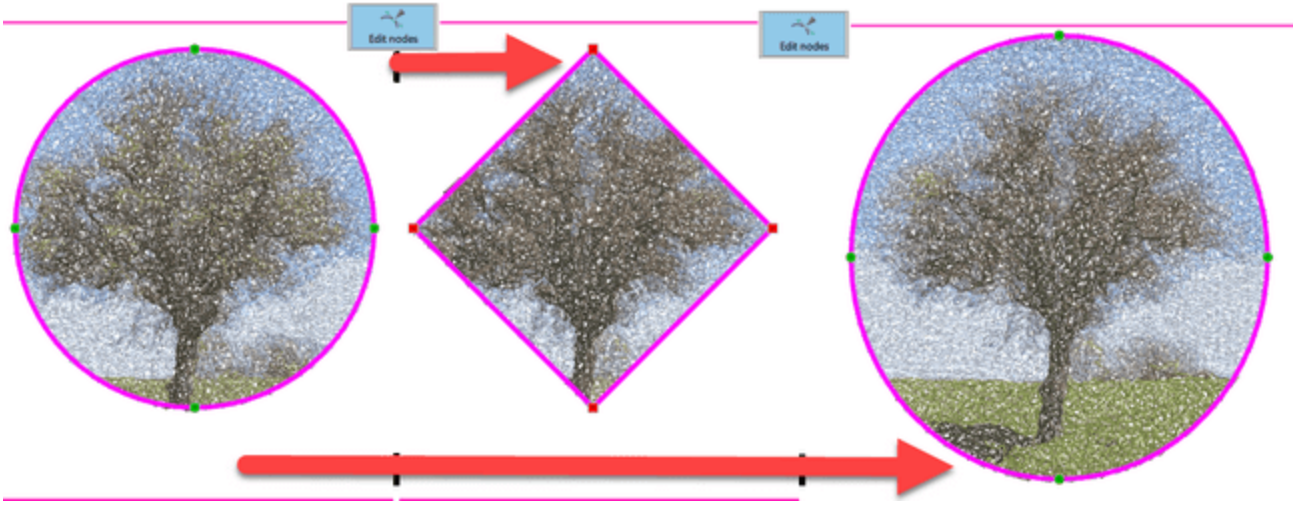
Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse), vous pouvez appliquer un découpage sur l'image. Par défaut Ce type d'utilisation d'image, génère des points dans une zone rectangulaire. Mais qu'en est-il d'avoir une partie ovale d'une image Broderie Peinture ou peut-être juste une partie de l'image. Maintenant, vous pouvez le faire facilement. Supposons que vous ayez cette image Broderie Peinture . Démarrez l'outil ellipse et cliquez et faites glisser pour dessiner une ellipse au-dessus de la zone de l'image que vous souhaitez conserver.

Sélectionnez la partie Broderie Peinture et l'ellipse ensemble. Faites un clic droit en haut de la sélection et dans le menu des options qui apparaît, utilisez l'option "Ajouter comme zone de découpage".

Désormais, seule la partie de l'image couverte par l'ellipse est visible.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

À ce stade, nous devons également mentionner que ce n'est pas la dernière étape de cette procédure de découpage. En utilisant le mode Modifier les nœuds, vous pouvez modifier complètement la région et la forme de découpage. Par exemple, vous pouvez le transformer en losange, simplement en transformant ses courbes en lignes ou tout autre changement que vous souhaitez simplement en déplaçant un nœud ou une courbe. Vous pouvez agrandir votre forme en sélectionnant des nœuds et en utilisant les poignées de redimensionnement ou en la déplaçant à l'intérieur de la photo afin de révéler une autre partie de l'image. Vous pouvez également facilement faire pivoter ou incliner la même chose de la même manière. Les capacités ne sont limitées que par votre inspiration, votre région de découpage peut devenir ce que vous voulez.



Remplissages bitmap - Transformations

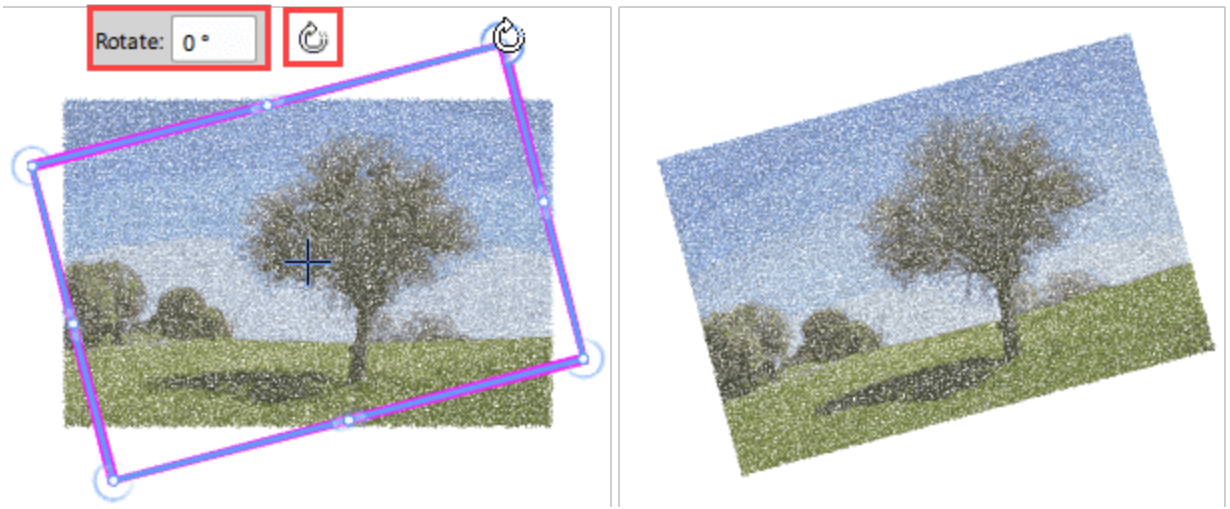
Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse), vous avez la possibilité de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner la forme de remplissage bitmap.La possibilité de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner les formes de remplissage bitmap qui ont été remplies de points ajoute un nouveau niveau de flexibilité pour les artistes et les artisans. Cette fonctionnalité permet une plus grande personnalisation et originalité dans la conception, permettant la création de projets uniques et personnalisés. De plus, cette fonction peut également aider à atténuer les difficultés de broderie de certaines zones ou à obtenir la symétrie souhaitée dans le produit fini.

Par défaut, tous les remplissages bitmap génèrent des points dans une zone rectangulaire. Ce type de remplissage bitmap peut maintenant être transformé en n'importe quel objet normal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

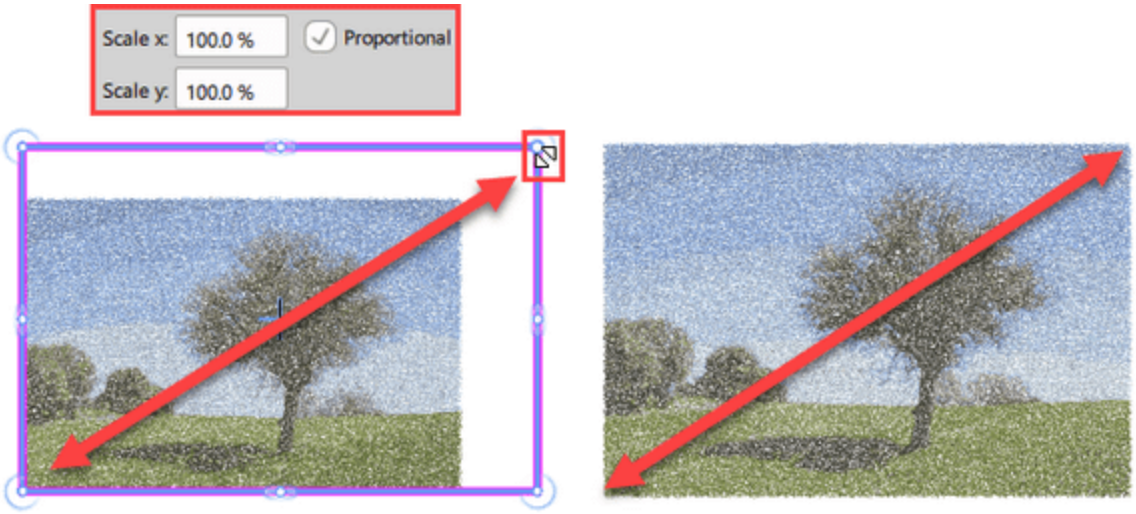
Faire pivoter l'image

À l'aide des poignées de rotation disponibles dans les coins de l'objet, vous pouvez faire pivoter le remplissage bitmap. Vous pouvez également faire pivoter l'image à l'aide de valeurs numériques, sélectionner le remplissage bitmap et saisir une valeur de rotation dans le champ de rotation disponible dans la barre d'outils des options d'outils.



Redimensionner proportionnellement

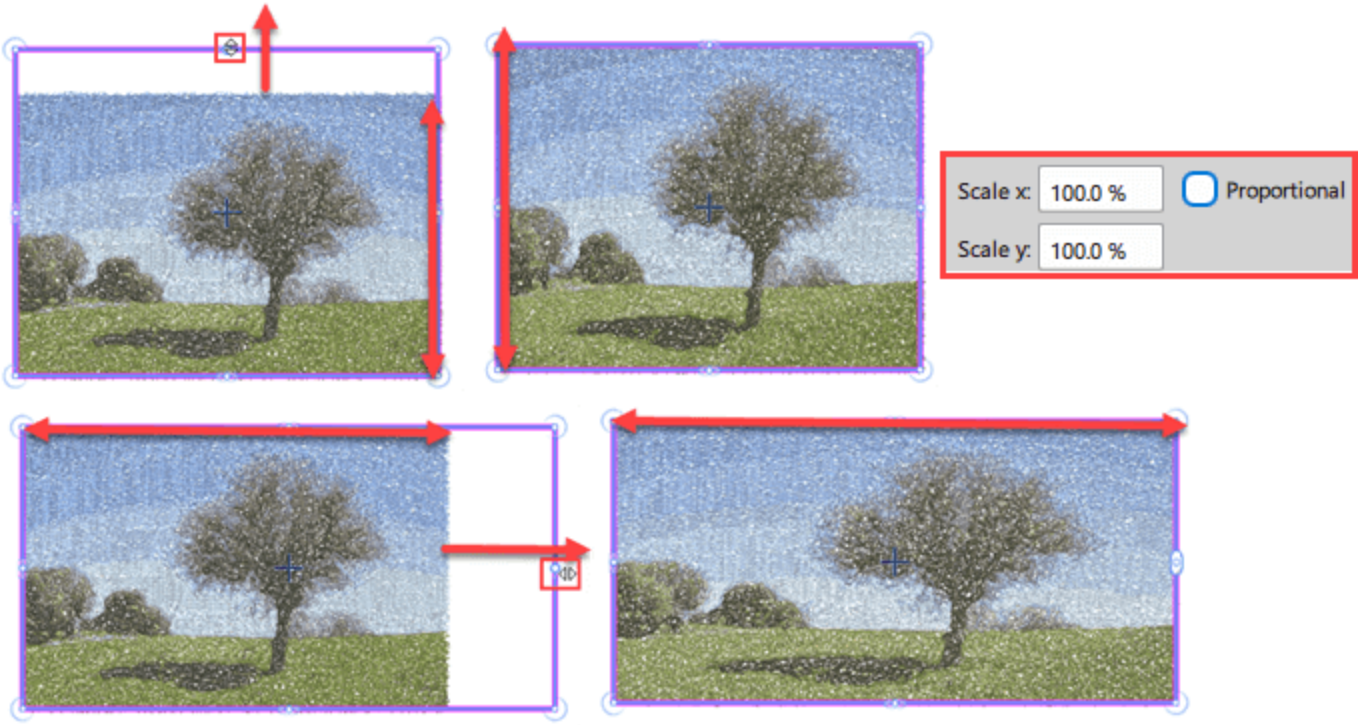
À l'aide des poignées de taille disponibles dans les coins de l'objet, vous pouvez redimensionner l'image proportionnellement. Vous pouvez également redimensionner proportionnellement en saisissant un pourcentage d'échelle dans l'un des champs Échelle x ou Échelle y, lorsque "Proportionnel" est activé..



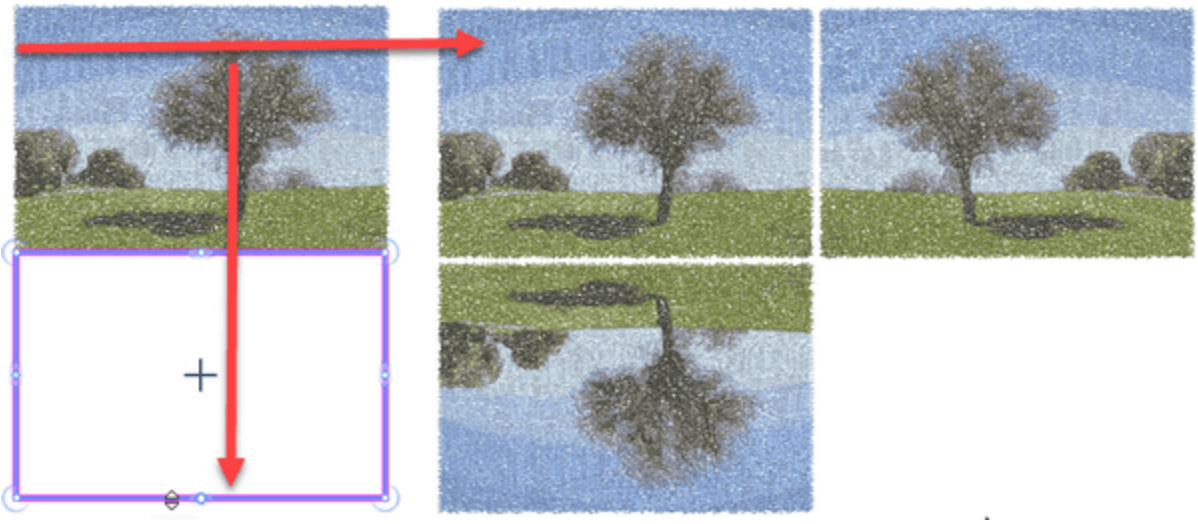
Etirer - Miroir

En utilisant les poignées au milieu des côtés, vous pouvez modifier la taille d'une dimension, étirer l'objet. Vous pouvez également redimensionner n'importe quelle dimension non proportionnelle (étirer) en saisissant un pourcentage d'échelle dans les champs "Echelle x" ou "Echelle y", lorsque "Proportionnel" est désactivé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



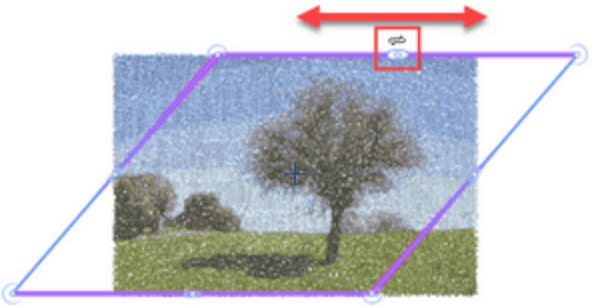
Lors du redimensionnement à l'aide d'une poignée de contrôle, si vous vous déplacez dans la direction opposée et sortez de l'image, vous effectuez en fait une mise à l'échelle en miroir et si vous appuyez sur la touche D une fois, vous pouvez créer une copie mise à l'échelle - en miroir.



Incliner - Oblique

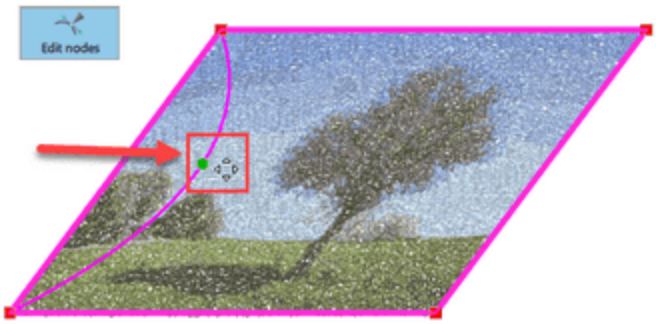
L'inclinaison vous permet d'incliner un objet d'un côté. Pour incliner un objet, vous devez cliquer sur l'objet pour afficher les poignées d'inclinaison et faire glisser l'une des poignées d'inclinaison dans n'importe quelle direction. Au milieu de chaque côté, il y a une poignée d'inclinaison.

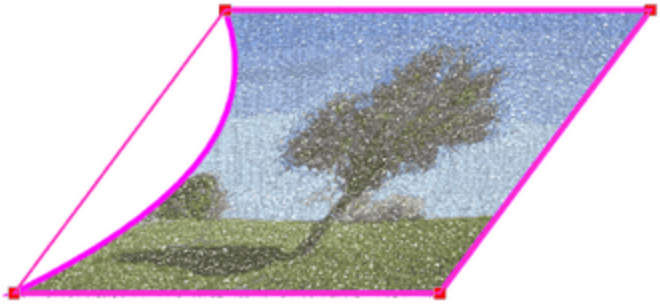
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La transformation est en fait appliquée sur l'image importée initiale, de sorte que vous avez toujours la possibilité d'appliquer l'un des remplissages bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse) sur l'image modifiée après toute transformation.

> Remarque : vous pouvez également modifier la forme de l'image comme décrit en détail dans une section suivante.

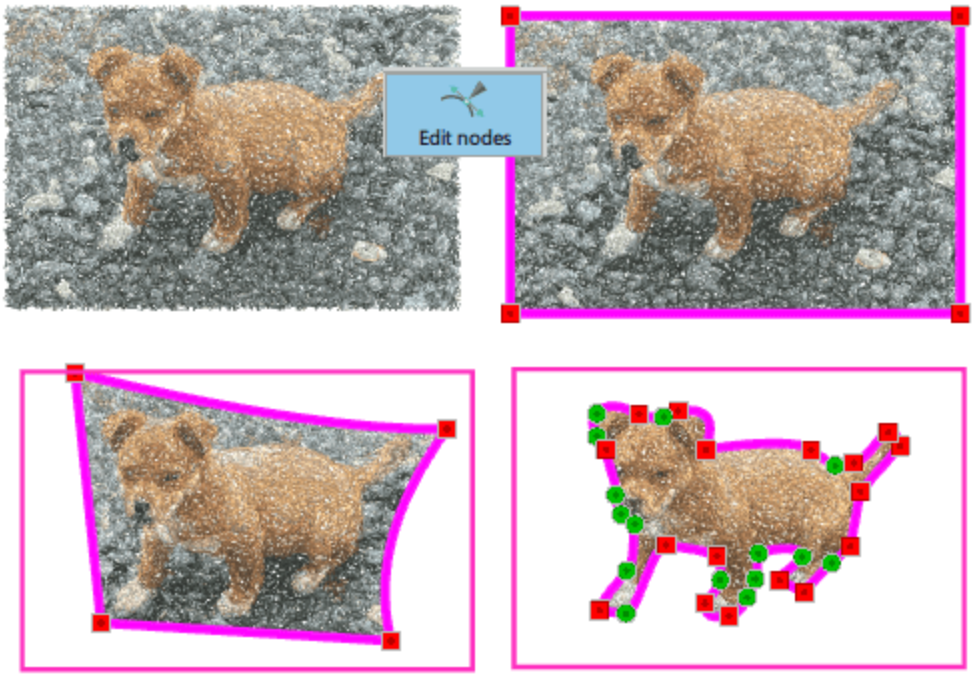




Remplissages bitmap - Modifier la forme de l'image

Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse), elle est automatiquement encadrée par défaut dans une zone rectangulaire. Mais qu'en est-il d'avoir une forme de cadre différente ou seulement une partie de l'image. L'éditeur de points nodaux peut maintenant être utilisé pour modifier la forme des images de remplissage bitmap. En insérant des nœuds et en ajustant leur positionnement, l'utilisateur peut modifier la forme et le dessin de l'image comme il le souhaite. Cette fonctionnalité supplémentaire offre une flexibilité et une personnalisation améliorées pour les images bitmap avec assemblage, permettant des capacités d'édition plus précises. Cette fonctionnalité peut être particulièrement utile pour ajuster l'image dans une forme ou une zone spécifique. Dans l'ensemble, la capacité de l'éditeur de points nodaux à éditer des images bitmap avec des points offre des possibilités intéressantes pour la créativité visuelle. En utilisant le mode Modifier les nœuds, vous pouvez modifier la forme de l'image en ce que vous voulez. Maintenant que vous pouvez le faire facilement, supposons que vous ayez cette image en Broderie Peinture. Déplacez les nœuds près du chien afin de garder une partie avec le chien principalement. Vous pouvez modifier les courbes pour créer n'importe quel type de cadre spécial ou vous pouvez même ajouter des nœuds supplémentaires et les déplacer pour transformer la zone extérieure de l'image en forme de chien.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

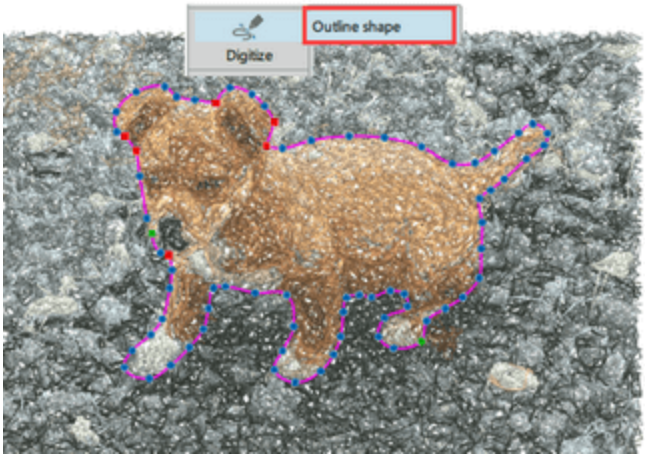


Images bitmap - Outils de mise en forme (fusionner, découper - intersection)

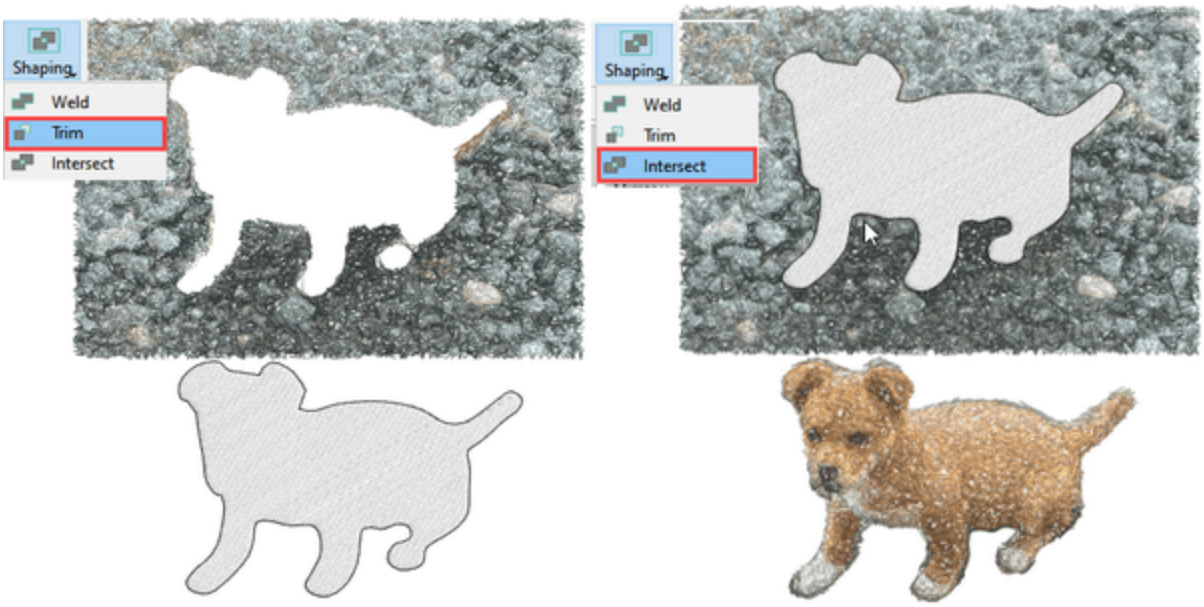
Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse), elle est automatiquement encadrée par défaut dans une zone rectangulaire. Que faire si vous souhaitez supprimer une partie de la zone rectangulaire. Vous pouvez le faire facilement, en utilisant les outils de mise en forme. À l'aide des outils de mise en forme (découper, couper), vous pouvez découper des parties de l'image et créer des formes ou des trous spéciaux. Supposons que vous ayez ce motif en broderie peinture et que vous souhaitiez peut-être créer un espace vide pour un slogan, par exemple. Vous pouvez créer une zone rectangulaire en utilisant la forme du rectangle et même définir ses coins pour qu'ils soient arrondis. Sélectionnez ensuite l'image avec n'importe quelle forme que vous avez créée et à l'aide des outils de mise en forme, appliquez Découper. Supprimez la forme qui a été utilisée pour rogner l'image et vous avez un trou sur l'image avec la trace de votre forme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En fait, vous pouvez créer une forme que vous aimez, ou vous pouvez numériser au-dessus de la zone que vous souhaitez créer une forme irrégulière. Par exemple, vous pouvez créer cette forme de chien à l'aide de l'outil Forme de contour des outils de numérisation.

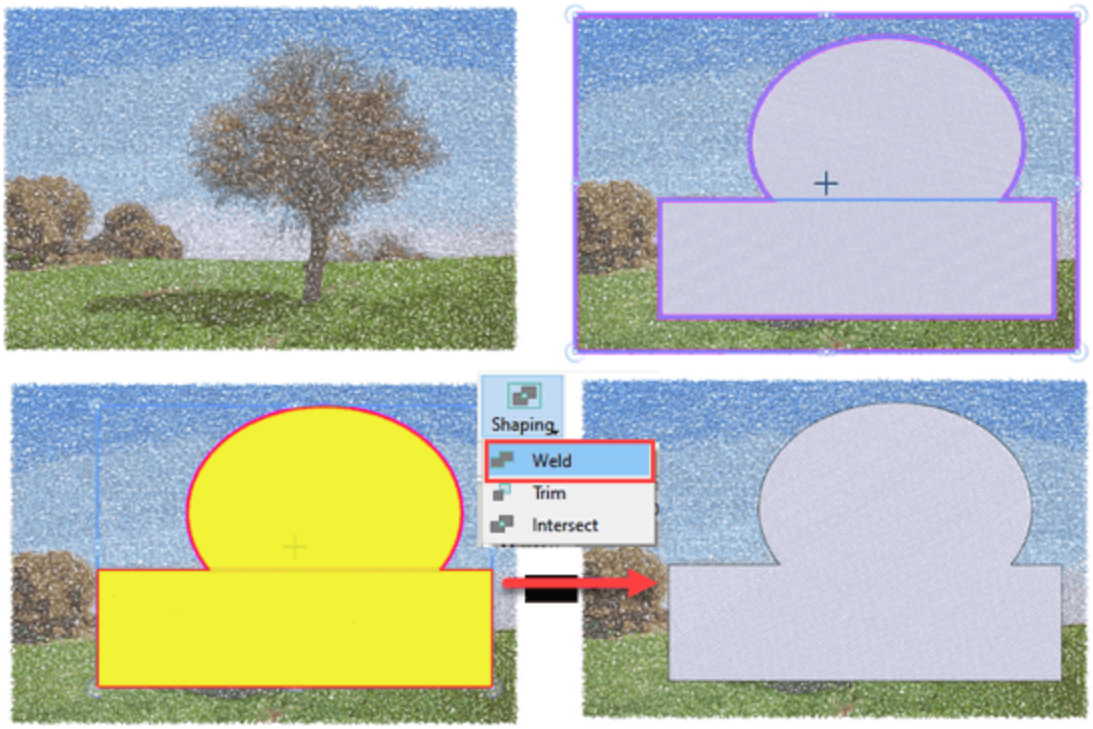


En utilisant "Découper", vous pouvez couper des parties de l'image et créer des trous ou des formes irrégulières et en utilisant "Intersection", vous pouvez facilement conserver uniquement les parties communes de l'image et de n'importe quelle forme. Ainsi, en utilisant l'option de coupe, vous pouvez créer un trou comme cette forme de chien et en utilisant l'intersection, vous pouvez créer une nouvelle image de point de peinture avec uniquement la forme du chien.

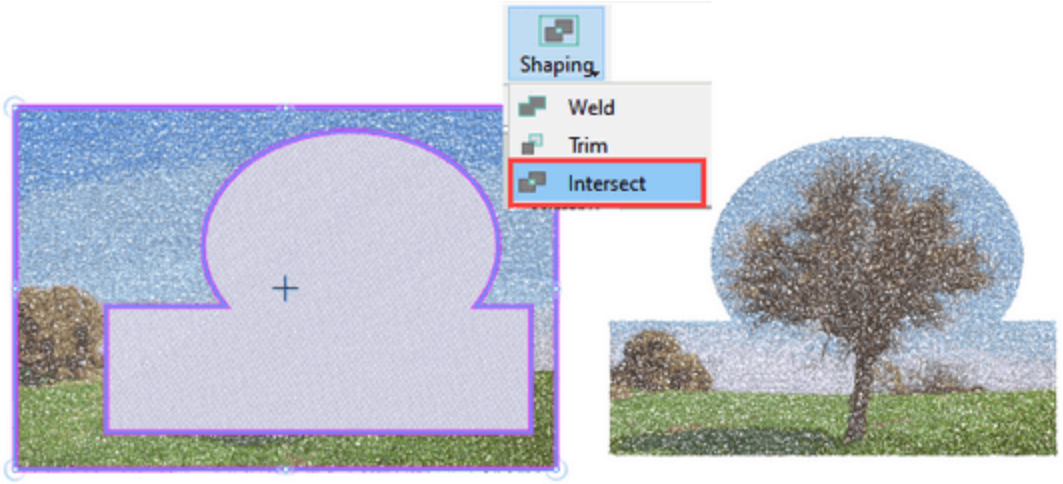


La fonction « Fusionner» peut être utilisée pour joindre des formes séparées et créer une seule forme, de sorte que vous pouvez également fusionner des formes sur une image pour créer n'importe quelle forme bizarre que vous aimez. Par exemple, pour cette création de points de peinture, vous pouvez dessiner une ellipse au sommet de l'arbre et un rectangle au sommet d'une partie de l'herbe. Sélectionnez les deux formes et fusionnez-les ensemble.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sélectionnez maintenant la forme fusionnée, puis utilisez la touche Ctrl et le point de peinture pour la sélection. À partir des outils de mise en forme, utilisez cette fois l'outil Intersection.

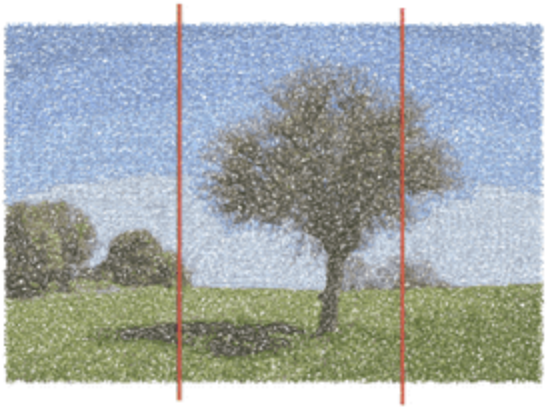


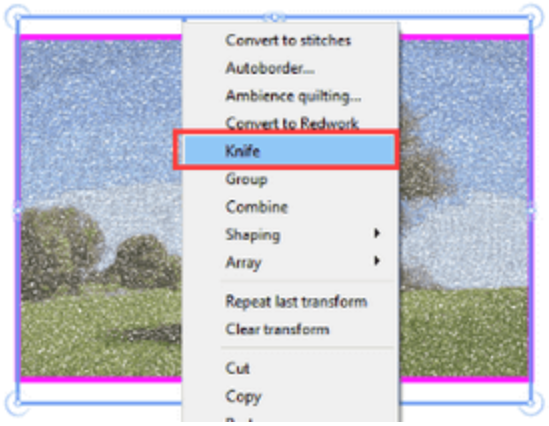
Remplissage bitmap - Fractionner à l'aide de l'outil couteau

Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (Point de croix, Photo, Peinture, Esquisse), vous pouvez diviser l'image en plusieurs parties à l'aide de l'outil couteau. De cette façon, vous pouvez diviser une image de remplissage bitmap en plusieurs parties et adapter le design d'une manière spéciale ou créer une forme artistique unique. L'outil "couteau" vous permet de couper précisément un bitmap en morceaux séparés. Ces pièces peuvent ensuite être déplacées individuellement et réarrangées dans la conception selon les besoins. Expérimentez avec différentes coupes pour améliorer le design de votre produit et le faire gagner en qualité. Par exemple, supposons que vous ayez cette image de point de peinture et que vous souhaitiez la créer en trois parties. Démarrez l'outil "Dessiner les contours" à partir de la section "vectorisation" et tracez la ou les lignes de coupe souhaitées. Sélectionnez maintenant les

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

lignes créées, faites un clic droit et dans le menu qui apparaît, utilisez l'option Couteau. De cette façon, les lignes créées agiront comme un couteau et couperont le remplissage bitmap.



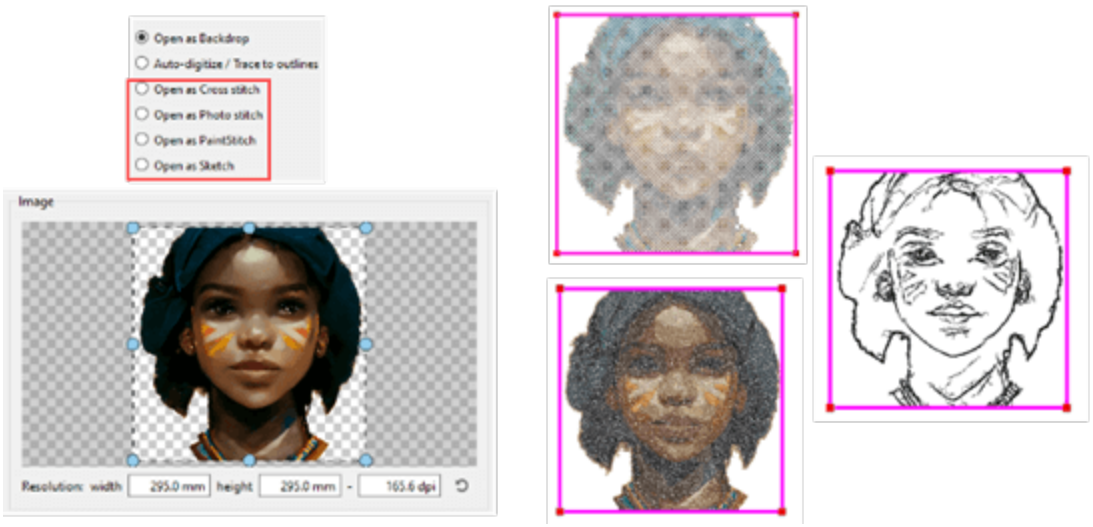


Les lignes de coupe peuvent être courbes ou de forme plus complexe ou même se croiser. Une chose que vous devez garder à l'esprit est que les lignes doivent d'abord être combinées si elles n'ont pas été numérisées toutes ensemble dans un seul objet.

Transparence zone de découpage

Chaque fois qu'une image est importée et convertie en n'importe quel type de remplissage bitmap (point de croix, point de peinture, esquisse), elle est automatiquement encadrée par défaut dans une zone rectangulaire. Mais lors de l'importation de fichiers PNG avec transparence, le logiciel ne génère en fait des points que dans la zone non transparente de l'image.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Dans ce cas, il existe une option supplémentaire dans le menu de conversion pour "Convertir la transparence en zone de découpage" et de cette manière, la zone transparente de l'image est découpée.

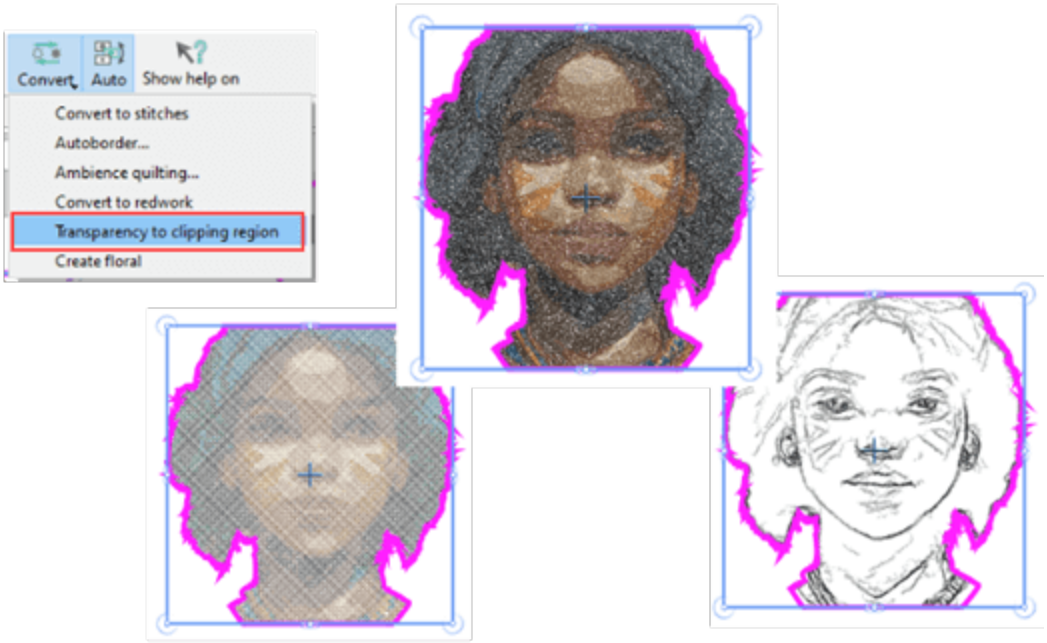
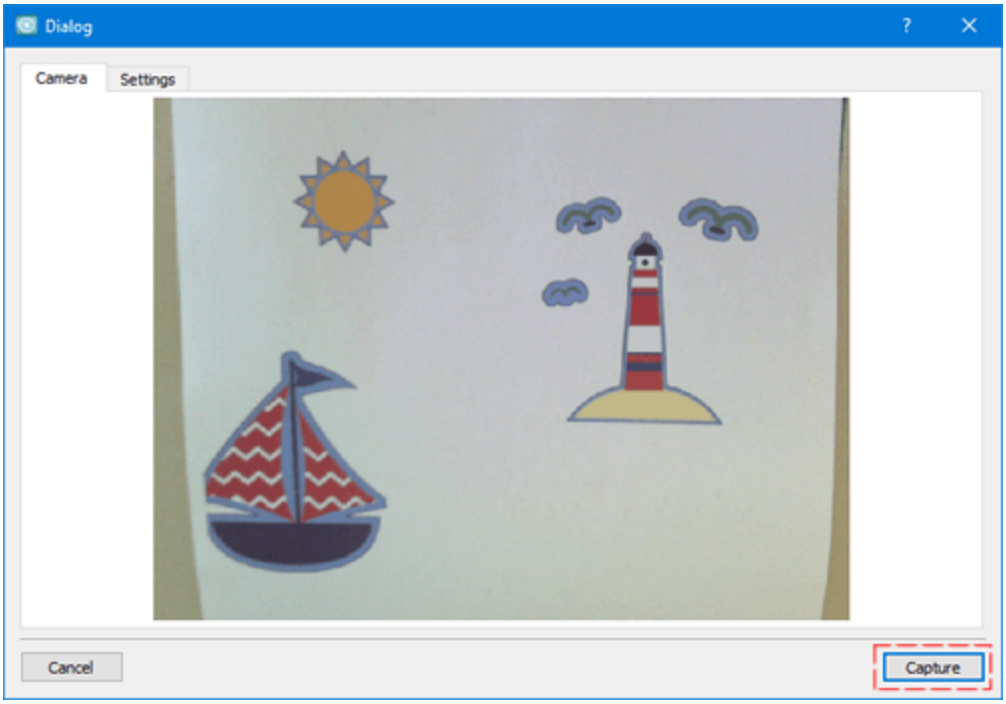


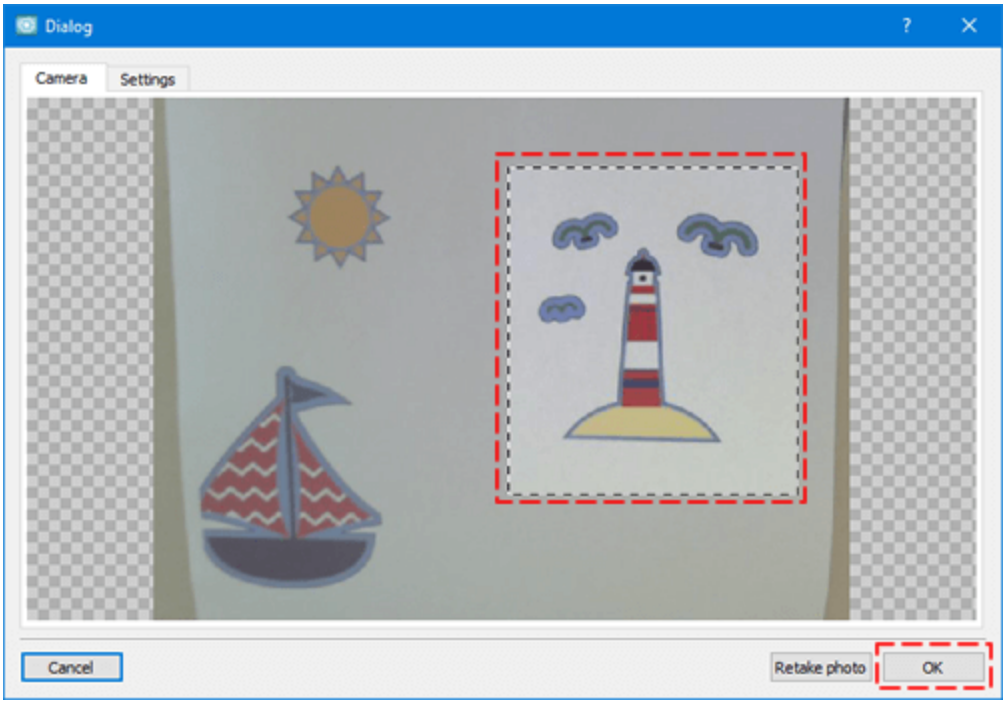
Image de la webcam

Une autre façon d'importer une illustration consiste à capturer un instantané à l'aide d'une caméra connectée à votre ordinateur. En utilisant l'option "Importer depuis la Webcam" du menu "Fichier-Importer", vous pouvez prendre un instantané avec votre caméra et l'importer comme lors de l'importation d'une image bitmap. Afin de capturer une image, assurez-vous que votre appareil photo est branché sur votre ordinateur et utilisez l'option "Importer depuis la webcam". La boîte de dialogue Capturer une image / Prendre une photo apparaît comme sur l'image suivante et vous pouvez facilement capturer tout ce que vous voyez sur l'aperçu en direct en appuyant sur le bouton "Capture". Grâce à cette boîte de dialogue, vous pouvez prendre des instantanés de tout ce que vous voulez.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Une fois que vous appuyez sur "Capturer" sur la zone d'aperçu, vous pouvez voir l'image capturée à la place de l'aperçu. Maintenant, vous pouvez appuyer sur "Recapturer" si la photo capturée n'est pas ce que vous avez souhaité et revenir à l'aperçu en direct pour capturer une nouvelle image. Une fois que vous êtes satisfait de l'image capturée, vous pouvez cliquer et faire glisser sur l'image pour sélectionner une partie de l'image à conserver et en appuyant sur le bouton "OK" l'image capturée est enregistrée en tant qu'image bitmap. Lorsque l'image capturée est enregistrée, elle est automatiquement importée et vous êtes invité à sélectionner la façon de la gérer. Les options de conversion disponibles sont les mêmes que lors de l'importation d'une image bitmap.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dans l'onglet "Paramètres", vous pouvez sélectionner une caméra, si vous en avez plusieurs connectées, et ajuster la qualité de l'image en faisant glisser la barre "Qualité d'image".

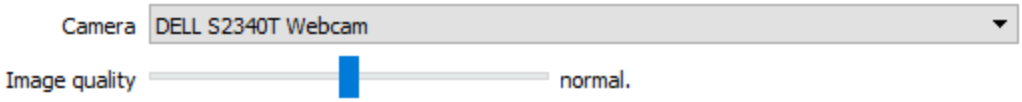
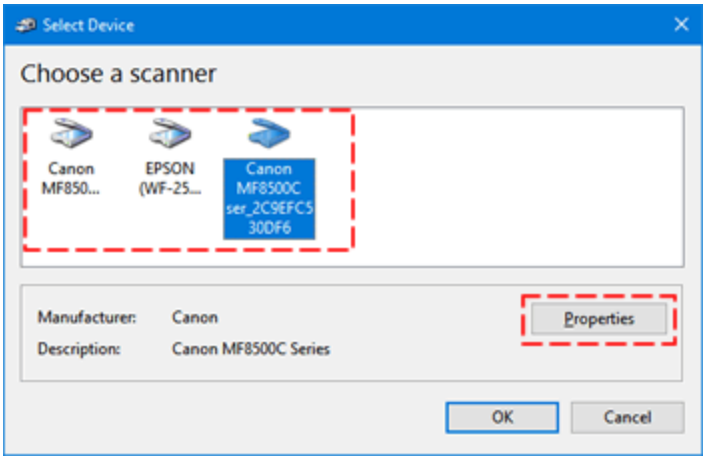


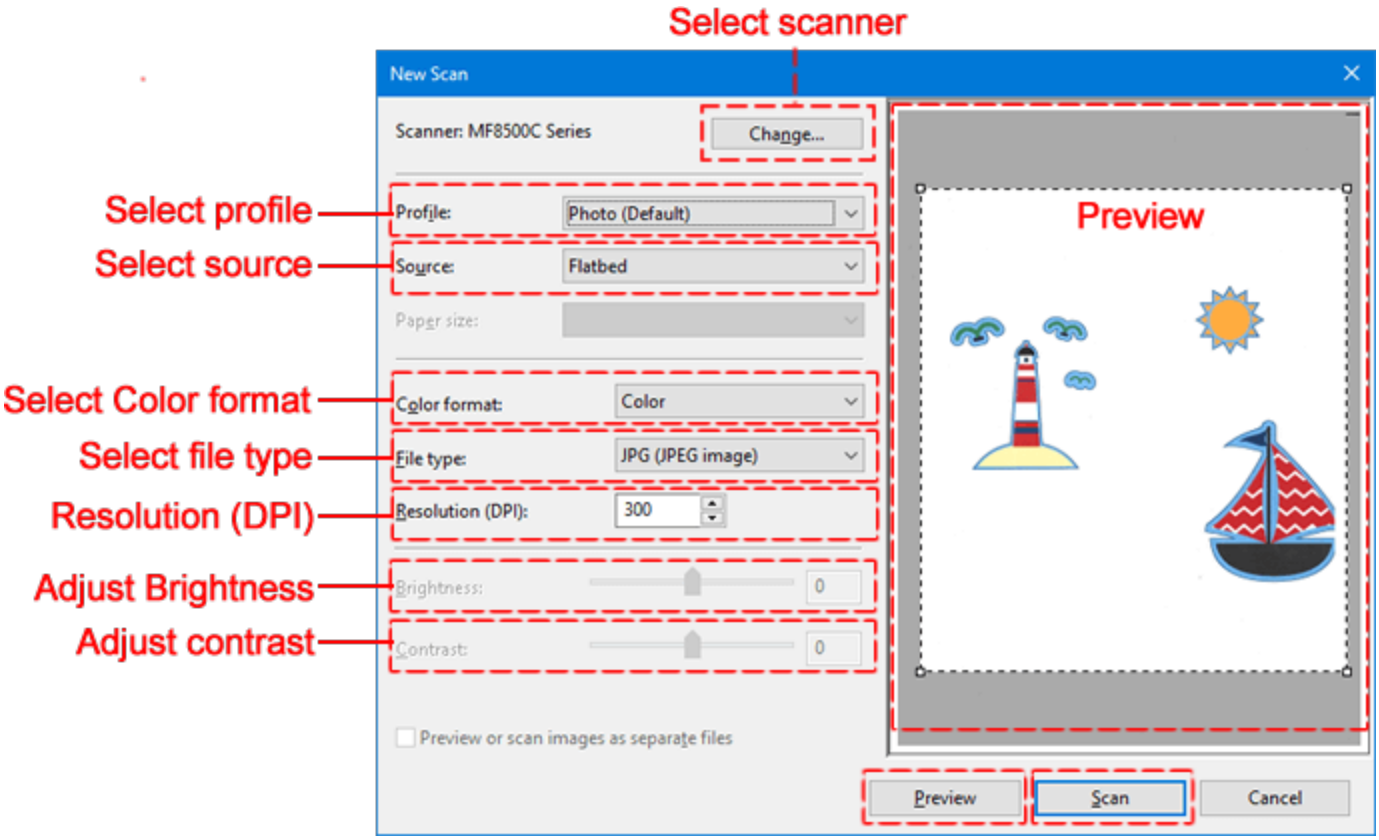
Image du scanner

Le logiciel comprend un mécanisme qui vous aide à acquérir une image en utilisant votre scanner. Il est facile d'importer n'importe quelle image à l'aide de votre scanner et, comme cela, vous pouvez importer diverses images à partir de documents imprimés. Tout d'abord, assurez-vous que vous avez placé l'image souhaitée dans votre scanner et que votre scanner est allumé. Utilisez l'option "Importer" - "Depuis le scanner" du menu "Fichier" pour démarrer l'opération de numérisation. Vous devez d'abord sélectionner un scanner si plusieurs d'entre eux sont connectés à votre ordinateur.



La boîte de dialogue "Nouvelle numérisation" apparaît pour vous aider à numériser tout ce qui est placé sur le scanner. Cette boîte de dialogue vous permet de personnaliser les options de numérisation et de prévisualiser l'image numérisée. Tout d'abord, vous pouvez changer le scanner sélectionné si vous en avez sélectionné un par erreur. Selon les capacités du logiciel du scanner, certaines options de cette boîte de dialogue peuvent apparaître désactivées. Pour le scanner que nous avons utilisé, il existe différents profils de balayage, n'importe quel autre scanner peut avoir des profils différents. Ensuite, vous devez placer le papier à numériser, soit sur le scanner à plat, soit sur le chargeur de documents du scanner, et assurez-vous que "Source" est réglé pour numériser depuis l'emplacement de votre choix. Ensuite, vous pouvez être en mesure de sélectionner le "Format de couleur", le "Type de fichier" produit, la résolution en DPI.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

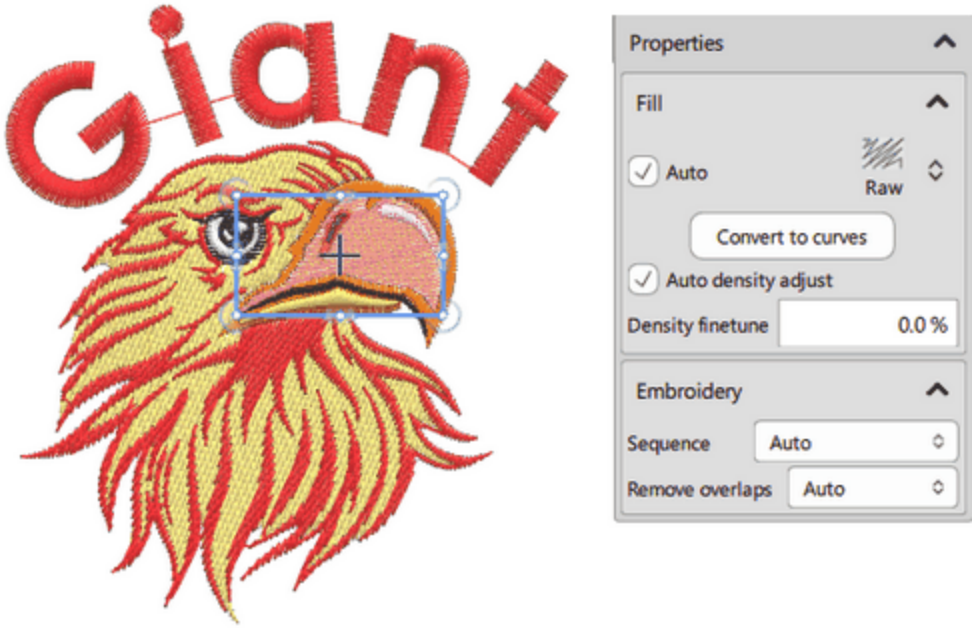


À ce stade, vous devez appuyer sur le bouton «Aperçu» pour effectuer un balayage d'aperçu et vous verrez un aperçu de l'image numérisée. Vous pouvez régler "Luminosité" pour éclaircir ou assombrir l'image, ou "Contraste" pour rendre l'image plus nette et si vous réessayez l'aperçu, vous obtiendrez un aperçu actualisé. Vous pouvez également modifier le format de couleur, par exemple passer de la couleur à la numérisation en échelle de gris et en appuyant sur Aperçu, vous pouvez voir l'image numérisée. Si vous changez une option, puis "prévisualiser", une nouvelle opération d'analyse se produira avec les nouveaux paramètres. Pour certains scanners, vous pouvez avoir un rectangle au-dessus de la zone d'aperçu, que vous pouvez redimensionner pour définir la zone numérisée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur "Numériser" pour continuer. Lorsque vous appuyez sur le bouton "Numériser", l'image est numérisée une dernière fois et enregistrée dans le dossier "Images" de votre ordinateur. Lorsque la numérisation et l'enregistrement sont terminés, le programme ouvre automatiquement l'image numérisée comme si elle était 'importée "Image Bitmap" et vous êtes invité à choisir comment utiliser l'image numérisée.

Importer des fichiers de broderie

Lorsque vous choisissez de sélectionner l'importation d'un fichier de broderie, le fichier est importé tel quel dans la zone de dessin. Ce n'est pas un objet contour normal, comme vous pouvez le voir sur Propriétés, il s'agit d'un objet "brut". Cela signifie que les points du motif importé sont importés tels quels, vous ne pouvez pas modifier le type de point ou appliquer un style. Dans le cas où vous auriez besoin d'agrandir ou de rétrécir l'une des pièces de broderie importées, assurez-vous que l'option "Réglage automatique de la densité" est activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel ajuste automatiquement la densité de la pièce importée afin de convenir à la nouvelle taille.

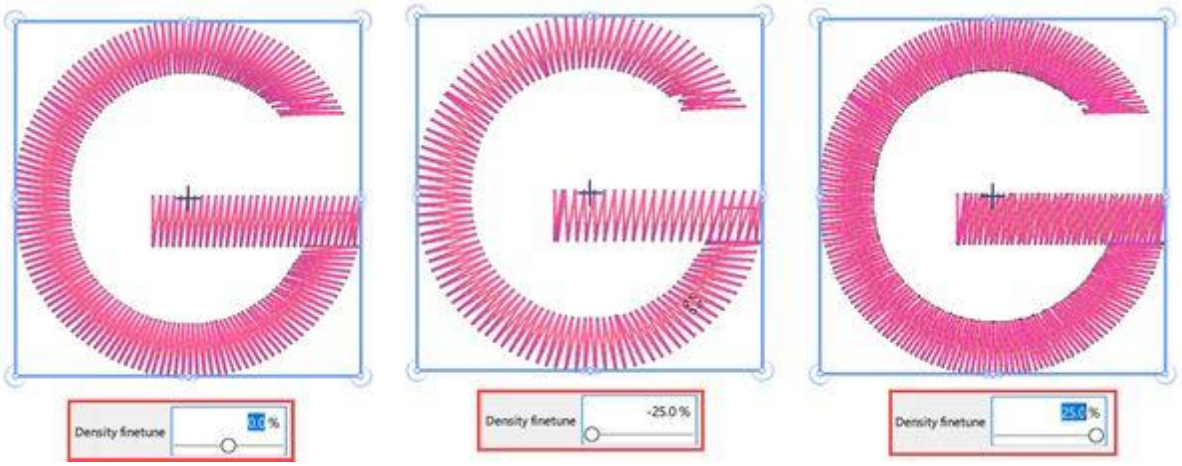
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Remarque: Si vous avez localisé un fichier à l'aide de l'explorateur de fichiers (Windows) ou du "Finder (mac OS)" que vous souhaitez importer, vous pouvez simplement faire glisser le fichier (illustration ou broderie) dans la zone de travail afin de l'importer dans ce dessin ou dans la zone des onglets de dessin pour créer un nouveau dessin.

Modifier la densité (Réglage fin de la densité)

Vous pouvez facilement régler la densité d'une section, même dans les fichiers de broderie. Sélectionnez une ou plusieurs parties du fichier de broderie et utilisez l'option de réglage fin de la densité dans la barre d'outils Propriétés de la section Remplissage. La plage de réglage de densité autorisée sera de ±25 %. Le réglage fin de la densité sera évidemment ajouté à ce qui peut être nécessaire en raison de l'échelle de création.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Convertir en dessin vectoriel

Vous pouvez laisser le dessin importé tel quel et y ajouter de nouvelles parties, mais vous pouvez également convertir le dessin importé en un dessin vectoriel en utilisant l'option Convertir en courbes. Vous pouvez appuyer sur le bouton correspondant sur "Propriétés" ou utiliser la même option via le menu contextuel. Il y a aussi une touche de raccourci Ctrl + Q. Lorsque vous convertissez en courbes, vous disposez de capacités d'édition complètes. Le motif de broderie est automatiquement converti en un motif vectoriel pouvant être modifiée. Vous pouvez également convertir uniquement une ou deux parties et avoir des objets Point avec des objets Vector dans le même fichier. Vous pouvez convertir des parties spécifiques du motif de broderie en objets vectoriels, effectuer les modifications dans ces objets, puis les broder et conserver le reste du motif de broderie inchangé. Ainsi il est facile de donner vie à vos anciens modèles. En éditant vos fichiers de broderie importés, vous pouvez donner vie à vos anciens motifs

Dans ce cas, vous ne souhaitez peut-être pas afficher les objets de point et de vecteur. Vous pouvez désactiver l'option Points du menu Affichage pour masquer temporairement tous les objets en point. Vous pouvez également masquer toutes les objets vectoriels en désactivant l'option Contours du dessin du menu Affichage. Dans ce cas, si l'option Points est activée, vous ne pouvez voir que les objets de points disponibles. En utilisant ces options d'affichage, vous serez en mesure d'éditer vos objets Points et Vectoriels plus facilement.

Importer un fichier de broderie ngs

Il existe également certains types de fichiers qui incluent à la fois des données vectorielles et des données de points dans le même fichier. Les fichiers de broderie ngs du logiciel modular de Wings sont un exemple typique. Lorsque vous importez un fichier .ngs, vous n'avez pas besoin de le convertir en courbes. L'importateur lit les données du fichier importé et vous pouvez modifier le motif et recalculer le résultat de la broderie. Les données de contour du fichier ngs importé seront automatiquement reconnues à partir du logiciel et seront importées en tant que données vectorielles. Par conséquent, le motif vectoriel de broderie sera directement modifiable. Certains fichiers ngs ne peuvent contenir que des données de points. Cela peut se produire si vous ouvrez un fichier .dst, par exemple, qui contient uniquement des données de point, puis l'enregistre en tant que format de fichier .ngs. Pour que le fichier ngs contienne les données du plan, il doit être entièrement créé dans Wings 'modular.

Ajout automatique de points de fixation /et d'arrêt, si nécessaire, dans les motifs en points de broderie

En broderie, il est essentiel de s'assurer que chaque motif soit correctement stabilisé pour éviter qu'il ne s'effiloche ou ne se déforme. C'est pourquoi cette nouvelle fonctionnalité de notre logiciel ajoute automatiquement des points de fixation et d'arrêts, si nécessaire, aux motifs en points bruts tels que .dst, .pes, .jef, .vip, etc. assurant ainsi des résultats de qualité à chaque création

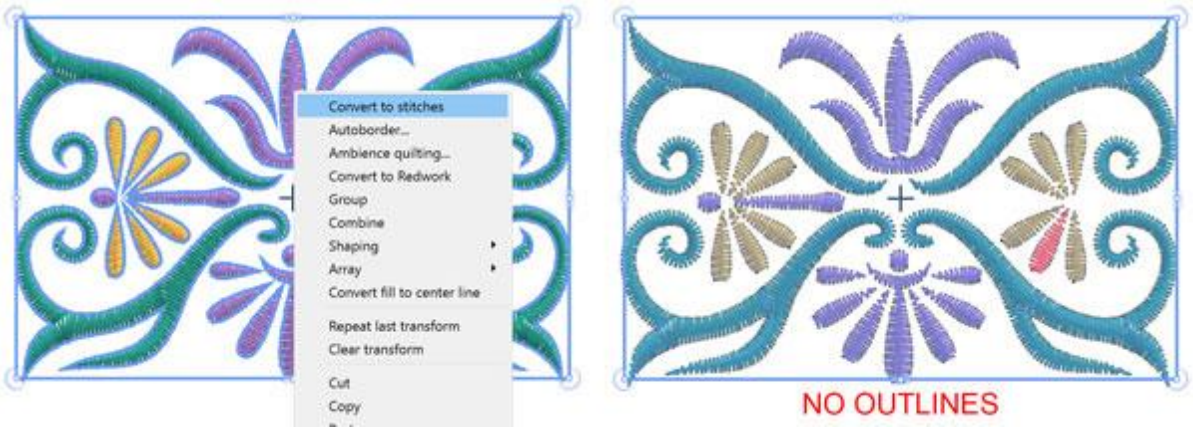
Arrêt:sont de petits points de stabilisation qui sont ajoutés à la fin d'un objet pour éviter qu'il ne se débrode.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Fixation:sont de petits points de stabilisation qui sont ajoutés au début d'un objet pour le stabiliser.

Convertissez des objets vectoriels en points bruts pour une édition précise des points

L'un des défis de la création de broderie est d'adapter les points à la tension du tissu. Pour effectuer ces ajustements, il est souvent nécessaire de retirer le contour vectoriel du dessin et de travailler uniquement avec les points bruts. C'est pourquoi une caractéristique importante de tout logiciel de broderie est la possibilité de convertir des objets vectoriels en points bruts. Cela permet un montage plus précis et produit de meilleurs résultats sur le produit fini.



Vous pouvez convertir n'importe quel objet en points en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis en sélectionnant l'option "Convertir en points". Vous pouvez sélectionner la même option à partir du bouton "Convertir" dans la barre supérieure. Les contours seront supprimés automatiquement. Cela aura pour résultat que chaque édition de point que vous faites (dans le mode d'édition de points) sera conservée pendant le redimensionnement.

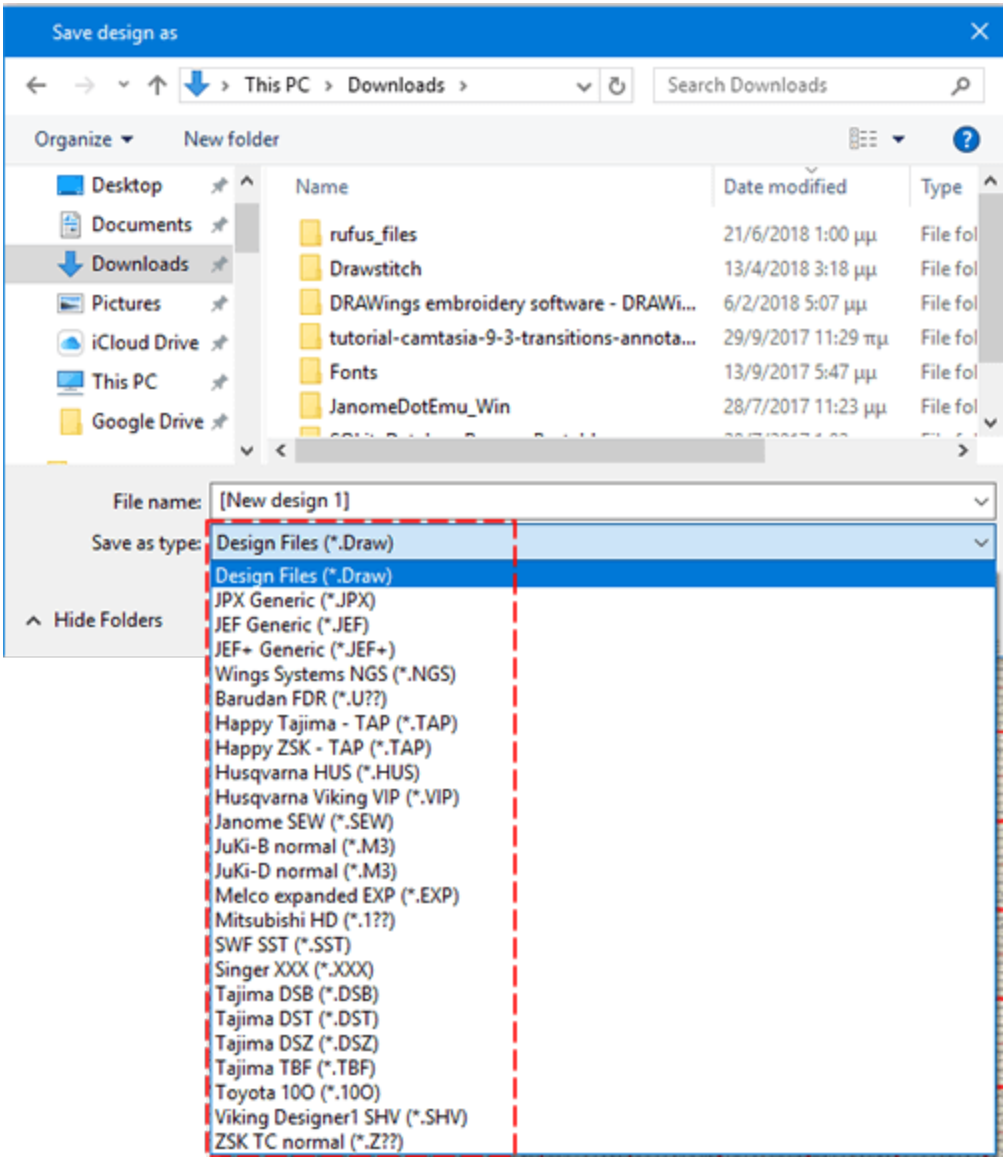
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Enregistrer dessins

Vos dessins doivent toujours être sauvegardés en 2 formats:

- le format "DRAW" est un format natif du logiciel et c'est le seul format qui contient toutes les informations du dessin (conception et propriétés). Si vous chargez un fichier "DRAW" vous pouvez continuer là où vous en étiez et où créer d'autres variations de votre dessin. C'est le seul format sans perte.
- vous devez ensuite enregistrer votre dessin dans un fichier de points pris en charge par votre machine. Le logiciel prend également en charge de nombreux formats de fichiers de points ou de machines tels que JEF, SEW, DST, EXP et autres.

Vous pouvez enregistrer un dessin en utilisant l'icône "Enregistrer" de la barre d'outils standard, en utilisant les options "Enregistrer" - "Enregistrer sous" du menu "Fichier" ou en utilisant les touches "Ctrl + S" (pour MacOS Cmd + S). La boîte de dialogue de la figure suivante apparaît et vous pouvez sélectionner un emplacement à enregistrer, définir un nom de fichier et en utilisant le menu déroulant "Type", sélectionnez un format à enregistrer.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dans la liste déroulante "Type", seuls les formats supportés par votre machine sont disponibles. Sur l'onglet "Accueil" en appuyant sur l'icône "Cadre", vous pouvez sélectionner la "machine à broder" que vous utilisez et un "cadre". Votre sélection est enregistrée par défaut et elle est utilisée dans tous les motifs que vous créez. Ainsi, lorsque vous enregistrez un dessin, vous ne pouvez sélectionner que les formats pris en charge par votre appareil. Par exemple, les machines Janome supportent (".jef", ".jpx", ".jef +")

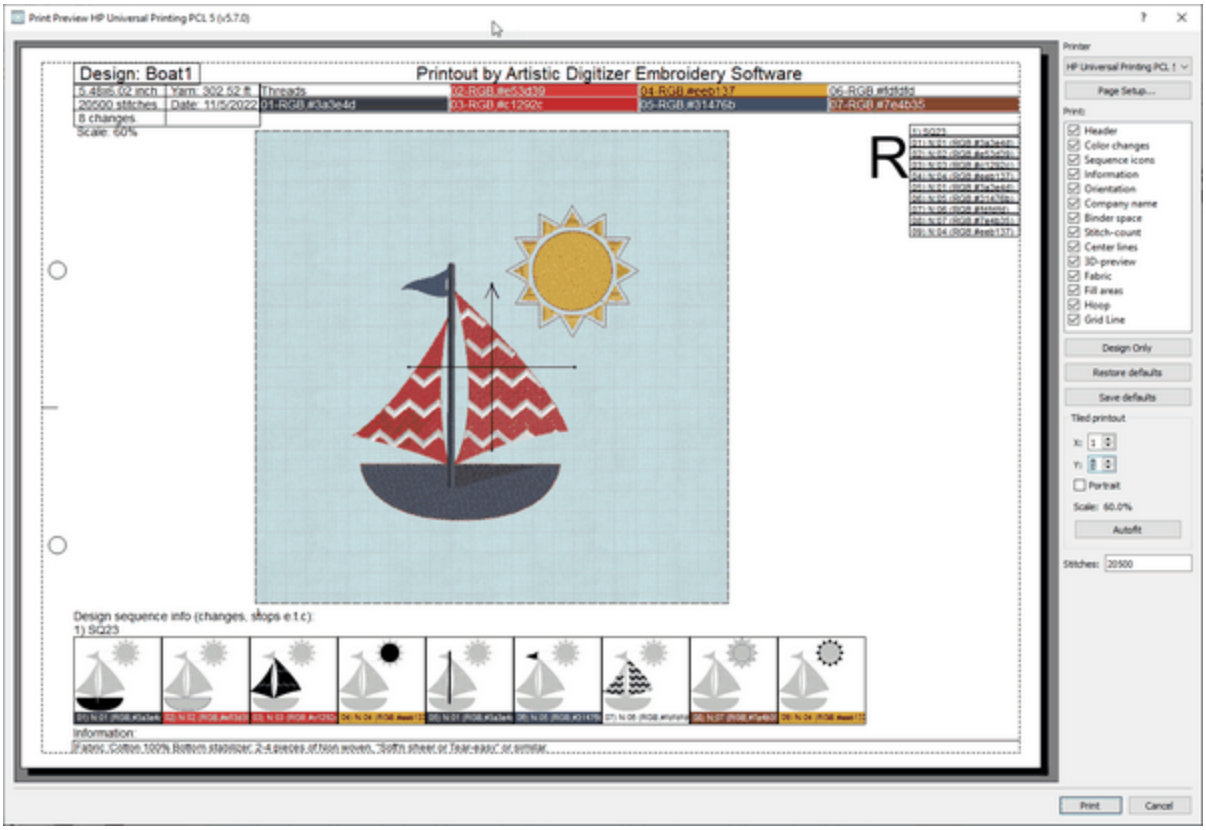
En général, le logiciel prend en charge les formats de fichiers suivants:

Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")
Tajima TBF (".tbf")
SEF xp (".sef")
SWF (".sst")
Pfaff (".ksm",".pcs", ".pcm")
Singer (".xxx")
Happy (".tap")
Melco expanded (".exp")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")
Husqvarna (".hus")
Husqvarna Viking (".vip")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")
Viking Designer 1(".shv")
Janome/elna (".jef", ".sew",".jpx")
Janome/elna JEF+ (".jef+")
Juki(".M3")
Toyota(".10O")
Laesser (".mst")
QuiltCAD (".hqf")
PC Quilter (".txt")
Statler Stitcher(".qli")
CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Mitshubishi HD (".1??")
Barudan FDR (".U??")
ZSK TC(".Z??")

Imprimer dessins

Une étape importante pour passer en revue un dessin avant la production est la "Fiche technique imprimée". En imprimant un dessin, vous obtenez des informations précieuses sur votre motif, des informations d'assemblage, des séquences de broderie, des changements de couleur, des couleurs de fil ou des codes. Vous pouvez imprimer le dessin avec beaucoup d'informations qui sont utiles pour le processus de broderie ou imprimer l'illustration afin de voir clairement le dessin sans aucune autre information.

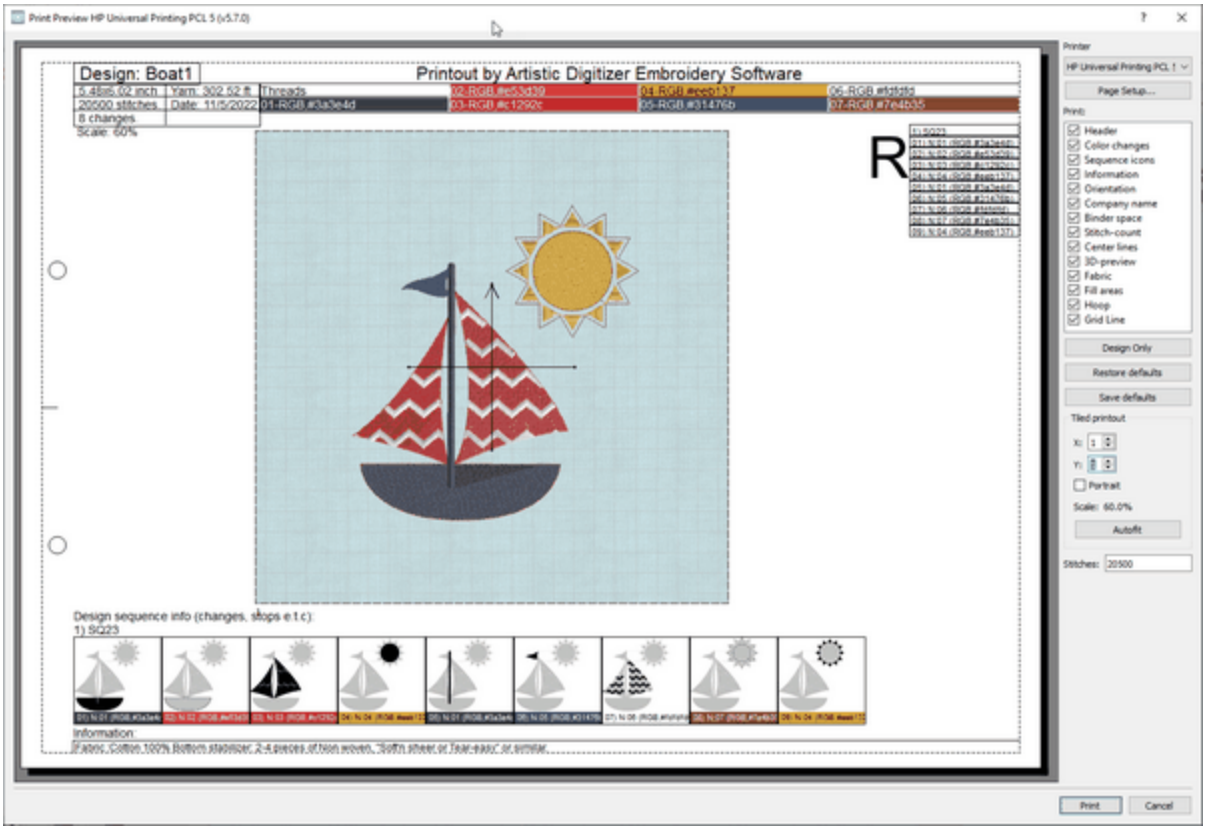
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Imprimer dessin

L'impression du dessin fournit des informations nécessaires pour l'évaluer avant d'envoyer un dessin pour la production ou à un client pour voir s'il correspond à ce qu'il désire. Pour imprimer un dessin, vous pouvez appuyer sur l'icône d'impression qui se situe sur la barre d'outils standard, utilisez l'option "Imprimer" du menu "Fichier" ou utilisez la touche de raccourci Ctrl + P (Mac OS Cmd + P). La boîte de dialogue suivante apparaît, vous pouvez voir un aperçu de l'impression d'un dessin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Dans la fenêtre d'aperçu avant impression, nous pouvons voir un aperçu du motif avec les informations fournies. Sur la partie droite, nous pouvons voir diverses personnalisations de l'impression. En fait, vous pouvez sélectionner les parties qui seront visibles dans l'impression et personnaliser les options de l'impression.

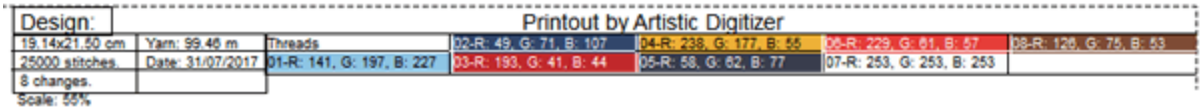
- En utilisant le bouton "propriétés", vous pouvez sélectionner une imprimante et personnaliser les options d'impression.
- En utilisant "Enregistrer au format JPG", vous pouvez enregistrer l'impression sous la forme d'un fichier image au cas où vous ne souhaitez pas imprimer à ce stade, mais que vous souhaitez l'enregistrer pour une utilisation ultérieure.
- Dans la section "Imprimer", vous pouvez sélectionner les parties qui seront visibles. Cliquez sur l'une des cases à cocher pour activer / désactiver les éléments d'impression.
- En utilisant "Dessin seulement", vous pouvez créer une impression rapide du motif uniquement.
- Si vous avez personnalisé les éléments d'impression et que vous souhaitez les annuler, utilisez «Restaurer les paramètres standards» pour revenir à l'impression par défaut.
- Si vous souhaitez que cette sélection d'éléments visibles soit la valeur par défaut pour toute conception, vous pouvez utiliser le bouton "enregistrer les paramètres standards".
- Dans la section "Impression en mosaïque", vous pouvez personnaliser certains aspects de l'impression, le nombre de pages, l'orientation et l'échelle.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

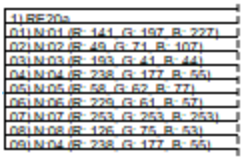
Eléments d'impression

Maintenant, passons un peu de temps à décrire les éléments de la section "imprimer". Chaque élément de l'impression peut être activé ou désactivé en cliquant sur le carré à gauche de sa description. Si l'élément est activé, les modifications peuvent être visualisées dans la zone d'aperçu.

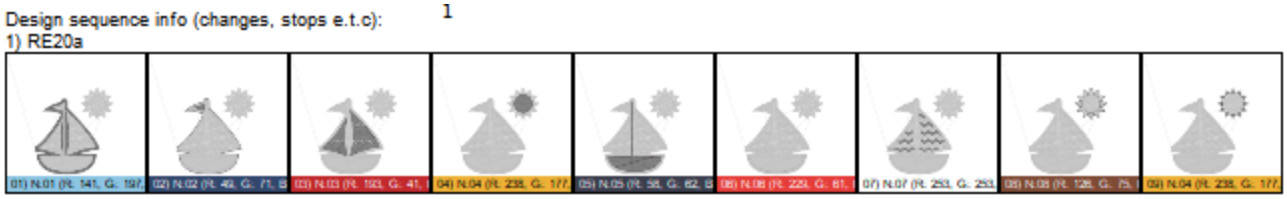
- En-tête: L'en-tête est en haut de la page, indiquant la taille, les changements de couleur, le nombre de points, la quantité de fil nécessaire, les couleurs du motif et leur position.



- Nom sous forme de code-barres : En cochant cette option, le nom du dessin apparaîtra sous forme de code-barres. Les machines à broder capables de lire les codes-barres peuvent désormais charger rapidement des motifs en scannant le code sur l'impression. Vous avez la possibilité de changer le type de code-barres depuis l'onglet "Outils > Options > Affichage".
- Changements de couleur: La boîte affiche la séquence des changements de couleur. Cette information est vraiment utile dans le cas où la broderie sera enregistrée dans un format de fichier qui utilise "stop" au lieu de la commande de changement de couleur.



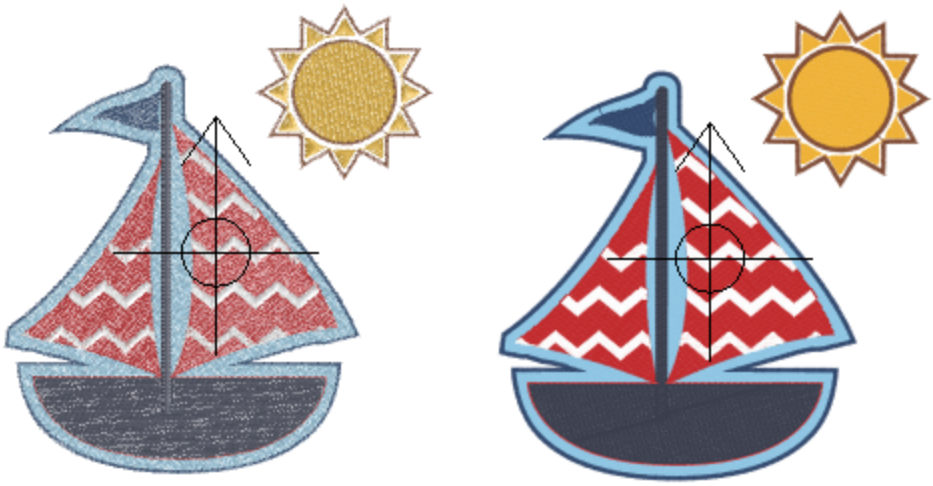
- Icônes de séquence: Les icônes de séquence se trouvent au bas de la page. Vous pouvez voir l'ordre de broderie des différentes parties du dessin avec leur fonction spéciale comme le changement de couleur, applique ou arrêt. Au bas de l'icône, vous pouvez également voir le nom de la couleur à utiliser, ainsi que des commentaires.



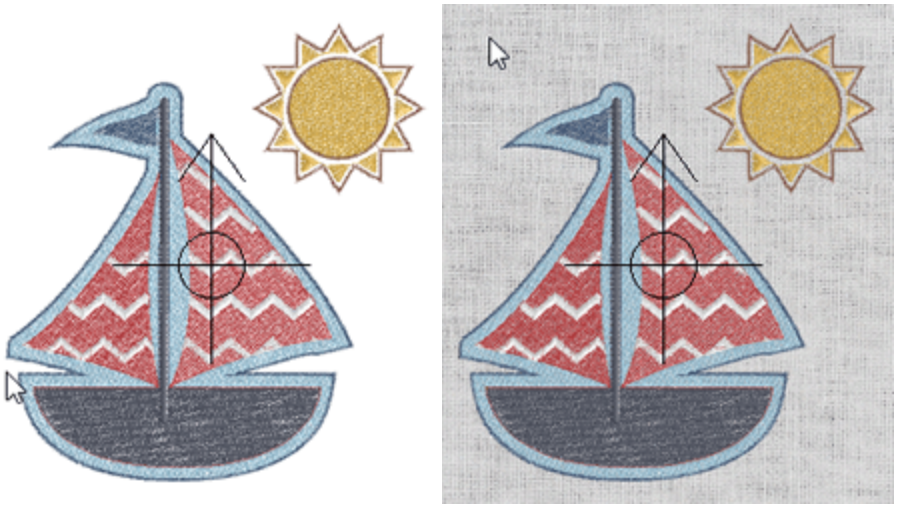
- Information: L'information est au bas de la page. La zone d'informations répertorie et décrit les composants de votre motif de broderie. Les informations sont créées par le programme suivant les préréglages que vous avez sélectionnés.
- Nom de la société: Le nom de la société, qui figure en haut de l'impression, peut être modifié à l'aide de l'onglet Impression de la boîte de dialogue Outils> Options.
- Orientation: L'orientation est l'icône affichée avec le caractère "R" dans le coin supérieur droit de l'impression. Ceci est important car il montre comment la page imprimée doit être placée sur la machine à broder pour identifier le point de départ de la broderie.
- Reliure: cette option crée la marge nécessaire (sur le côté gauche de la page) au cas où vous souhaitez placer l'impression dans un dossier.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Nombre de points: Le nombre de points de votre dessin peut être affiché dans l'en-tête de l'impression. Ce nombre de points est important pour une utilisation commerciale lorsque le nombre de points est utilisé pour calculer le prix de broderie.
- Point de départ: Cette option affiche ou masque le point de départ de la broderie, marqué par cette icône.
- Aperçu 3D: Sélectionnez si le motif sera imprimé en mode Aperçu 3D.



- Tissu: Masque ou montre le tissu derrière le motif.



- Remplir les zones : Vous pouvez maintenant imprimer uniquement le contour du dessin, en masquant tous les objets qui s'y trouvent. Cette fonction est idéale pour créer des modèles et pour visualiser rapidement l'emplacement final d'un dessin.
- Cadre: Masque ou affiche la zone de broderie (ligne pointillée) du cercle sélectionné avec une ligne pointillée autour du motif. Si votre dessin est positionné en dehors de cette ligne, vous aurez des problèmes pour broder le dessin sur un cerceau qui a les mêmes dimensions (vous pourriez endommager votre machine).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Ligne de grille : Une grille a été ajoutée à l'impression pour des mesures et un placement précis des motifs. Lors de la production de motifs complexes qui nécessitent de nombreux cerclages et placements de motifs, elle permet de gagner un temps considérable. La grille ne sera visible que si l'option Fabric ou 3D-preview est décochée .

Mosaïque d'impression

Cette section gère la façon dont votre dessin sera imprimée. Lorsque la boîte de dialogue d'impression est appelée, les deux premiers champs indiquent le nombre de pages nécessaires à l'impression: "X" pour horizontal et "Y" pour vertical; le nombre de motifs imprimés sur chaque page peut être modifié en utilisant les flèches sur le côté droit ou avec la molette de la souris. Les modifications que vous apportez peuvent être visualisées dans l'aperçu avant impression.

L'option Portrait spécifie comment le dessin est positionné sur la page. Si elle est activée, le motif est imprimé verticalement en tant que portrait. Si cette option est désactivée, le motif est imprimé horizontalement en tant que paysage.

Le champ Echelle indique si le dessin sera représenté plus petit que sa taille réelle et le pourcentage de la réduction. La première fois que la boîte de dialogue d'impression est utilisée, le logiciel trouve le meilleur moyen de montrer le dessin en taille réelle avec le moins de pages possible.

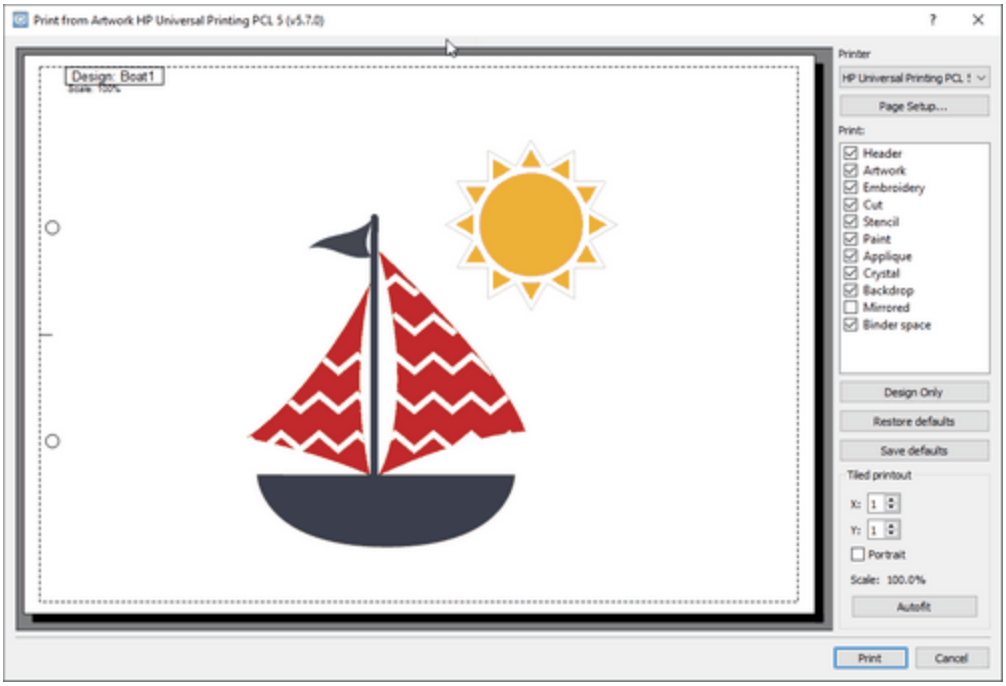
Pour restaurer automatiquement les paramètres indiqués au début de ce processus, vous pouvez cliquer sur l'onglet "Ajustement auto". Si votre motif est prévisualisé sur plus d'une page, vous pouvez les imprimer, couper la bordure de la page qui est déjà marquée et les coller pour que votre dessin soit complet.

Enfin, en bas de la partie droite de la boîte de dialogue Aperçu avant impression se trouve une zone de contrôle que vous pouvez utiliser pour définir le nombre de points que vous voulez voir dans la zone respective de l'impression. Cliquez sur la zone modifiable et tapez la valeur que vous souhaitez afficher dans Impression.

Imprimer image

En utilisant "Imprimer une illustration" vous avez la possibilité d'imprimer uniquement la contruction de votre motif. Vous pouvez utiliser cette option si vous souhaitez imprimer sur un papier spécial pour l'impression sur textile. Ensuite, vous pouvez repasser le papier sur le tissu et appliquer le motif sur le tissu. Vous pouvez également combiner l'impression textile avec la broderie redwork et créer des conceptions uniques et élégantes sur les vêtements. Pour imprimer la conception d'un dessin, utilisez l'option "Imprimer l'illustration" du menu "Fichier". Une boîte de dialogue "aperçu avant impression" apparaît et vous pouvez sélectionner une imprimante, enregistrer dans un fichier JPG et personnaliser les parties visibles comme décrit dans la section précédente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Dans la partie droite de la boîte de dialogue Imprimer le modèle, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Sélectionner les options d'impression : Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner l'imprimante à laquelle vous souhaitez envoyer l'impression. Vous avez également la possibilité d'enregistrer l'impression en tant que fichier PDF avec l'option "Enregistrer en PDF" ou en tant que fichier image jpg avec l'option "Enregistrer en JPG".
- Mise en page... : Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les paramètres de page de l'option d'impression sélectionnée. Vous pouvez sélectionner la "Taille", la "Source", l'"Orientation" et les "Marges" de la page.
- Imprimer : Dans cette section, vous pouvez sélectionner ce qui sera imprimé sur la sortie papier. Il y a l'option informationnelle et l'option graphique. Les options d'information sont l'"En-tête" et l'"Espace de reliure". Les options de conception sont les suivantes : "Maquette", "Broderie", "Découpe", "Pochoir", "Peinture", "Applique", "Cristal", "Toile de fond" et "Miroir". Si elles sont cochées, elles seront visibles (l'œuvre d'art de l'option) et si elles ne sont pas cochées, elles ne le seront pas. L'option Miroir option vous permet de faire un miroir de l'œuvre que vous souhaitez imprimer afin de le rendre approprié pour l'impression textile ou à toute fin de démonstration.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Design seulement : Cette option désactive les options "En-tête", "Toile de fond", "Miroir" et "Espace pour classeur" de l'option "Imprimer" et ne laisse que les options de conception ("Maquette", "Broderie", "Découpe", "Pochoir", "Peinture", "Applique", "Cristal").
- Restaurer les paramètres par défaut : Rétablit les paramètres par défaut de la boîte de dialogue
- Enregistrer les paramètres par défaut : Enregistre les paramètres actuels par défaut.
- Impression en mosaïque : Dans cette section, vous pouvez modifier les répétitions "X" (horizontales) et "Y" (verticales) des pages. Si le dessin ne tient pas sur une page, le logiciel l'adaptera automatiquement sur deux pages, tout en essayant de maintenir la taille du dessin à 100%. Vous pouvez également choisir si vous souhaitez que les pages soient en format portrait ou paysage en cochant l'option "Portrait".
- Autofit : Cette option permet d'ajuster les pages et l'orientation pour que l'impression corresponde à 100 % du dessin réel.

Exporter dessin

Vous pouvez exporter n'importe quel dessin que vous créez dans de nombreux formats de broderie, en image de broderie, en quilt, en un fichier vectoriel à utiliser par un autre programme.

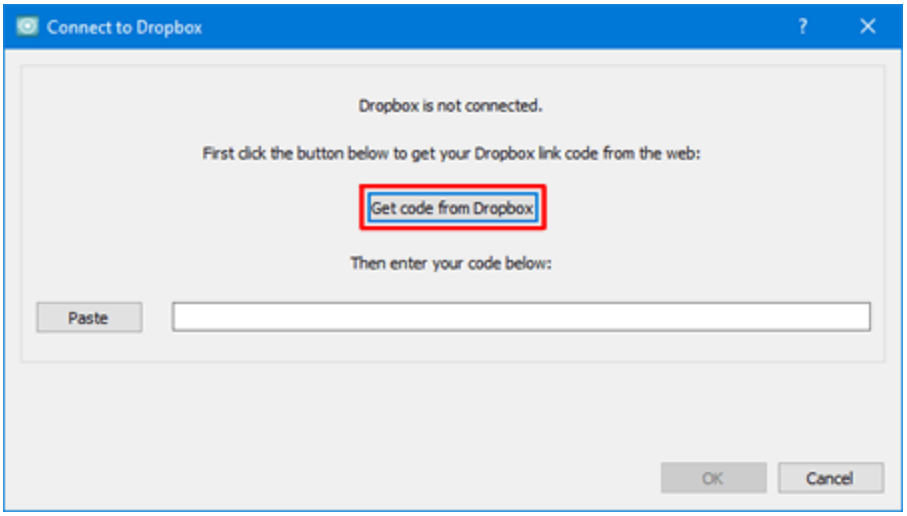
Exporter vers Dropbox

Le logiciel comprend un mécanisme qui peut être utilisé pour exporter des dessins vers "Dropbox". Ce n'est pas seulement une procédure d'exportation, les conceptions exportées sont synchronisées avec l'application iOS "AcuDesign" pour iPad / iPhone. Les dessins téléchargés sont organisés en packages.

Vous pouvez accéder à ce mécanisme depuis le menu "Fichier" - "Exporter" - "Vers Dropbox".

Pour exporter vers Dropbox, vous devez d'abord autoriser le logiciel à créer un dossier "Artistic" dans le dossier "Applications" de votre compte "Dropbox". La boîte de dialogue qui s'affiche vous informe sur le processus d'autorisation.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

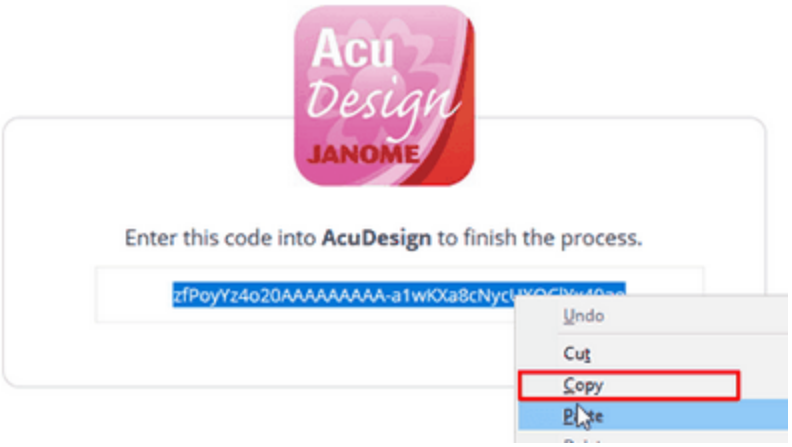


1. Cliquez sur le bouton "Obtenir le code de Dropbox" et votre navigateur internet par défaut chargera la page d'autorisation "Dropbox".

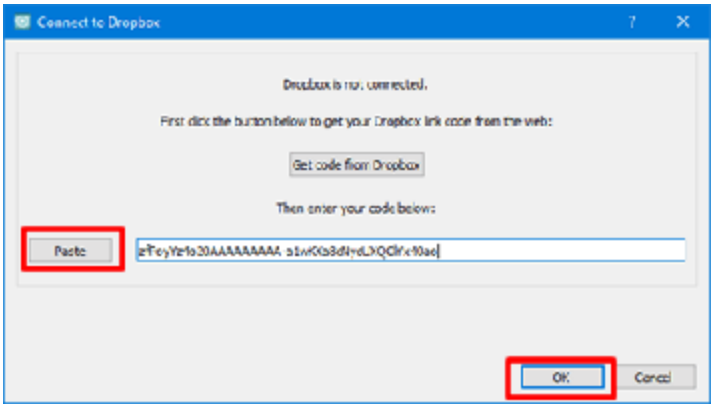
2. Connectez-vous en utilisant vos informations d'identification de compte Dropbox et / ou autorisez l'application en appuyant sur Autoriser.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Dropbox crée un code d'autorisation que vous devez copier et coller dans la boîte de dialogue "Connexion à Dropbox".

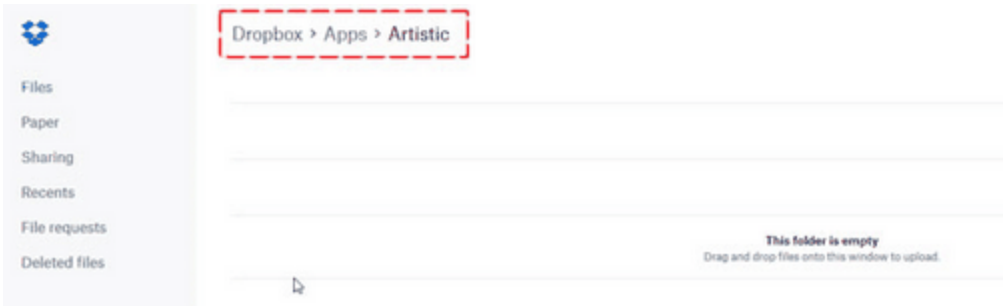


4. Revenez au logiciel et appuyez sur "Coller" pour entrer le code d'autorisation copié dans le champ respectif. Vous devez appuyer sur "OK" et vous êtes prêt à commencer à utiliser la boîte de dialogue Dropbox Upload. Maintenant, l'application est connectée à votre compte Dropbox.



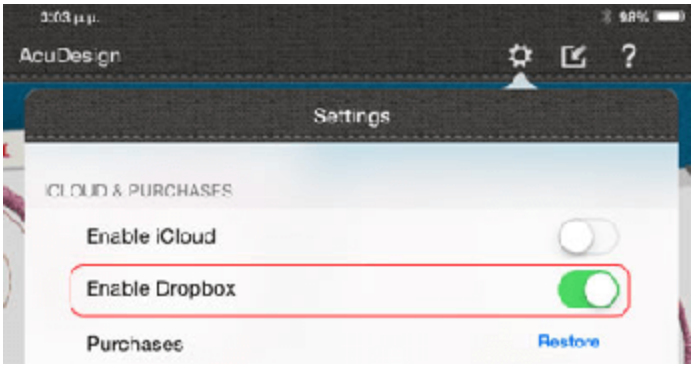
5. Un dossier appelé "Artistic" a été créé dans le dossier "Apps" de votre compte Dropbox. Les broderies exportées sont placées dans ce dossier

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

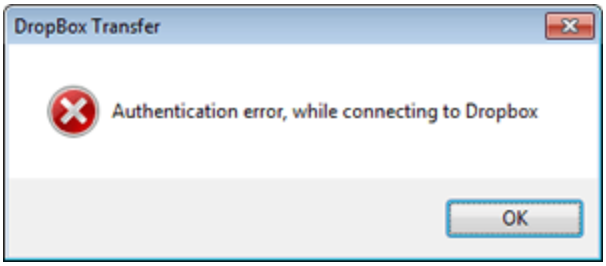


6. Le logiciel a un accès en lecture et en écriture à ce dossier uniquement. Toutes les broderies exportées peuvent être ajoutées / synchronisées avec les broderies de l'application iOS "AcuDesign".

Remarque: Pour que vos fichiers soient synchronisés, assurez-vous que l'option "Activer Dropbox" des paramètres"AcuDesign" est activée.



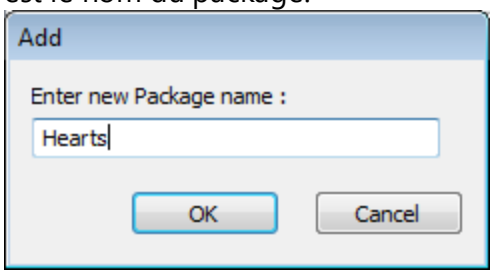
7. Si l'autorisation échoue, le message suivant apparaît. Si quelque chose s'est mal passé et que l'autorisation a échoué, vous devez recommencer en utilisant l'option "Exporter vers Dropbox" du menu "Fichier"



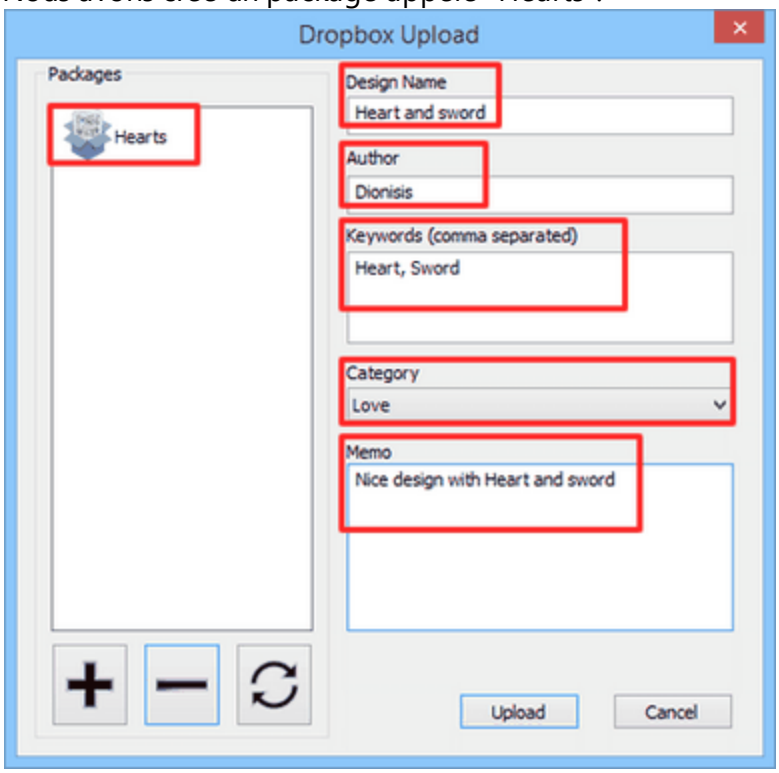
8. Après l'autorisation réussie, la boîte de dialogue Dropbox Upload est grisée. La seule option disponible est la section du signe plus dans les packages. Afin de télécharger un dessin, nous devons d'abord sélectionner un package pour la broderie. Comme nous l'avons déjà mentionné, les broderies téléchargées sont organisées en packages. Un package est une collection de dessins. En utilisant le signe plus vous pouvez créer autant de packages que vous voulez, la seule chose que vous devez définir

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

est le nom du package.

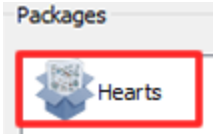


9. Nous avons créé un package appelé "Hearts".

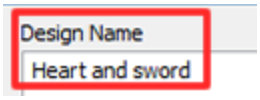


10. Le dessin téléchargé fera partie de la collection "Hearts".

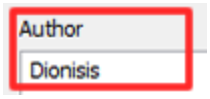
Nous devons d'abord sélectionner un package pour la broderie. Dans notre cas, nous avons seulement un package.



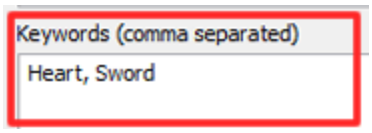
Tapez un nom pour le dessin.



La boîte de dialogue Nom de l'auteur détecte automatiquement le nom d'utilisateur de l'ordinateur, mais nous pouvons le changer si vous le souhaitez.

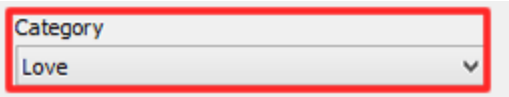


Tapez les mots-clés, séparés par des virgules, qui peuvent vous aider si vous recherchez un desin.

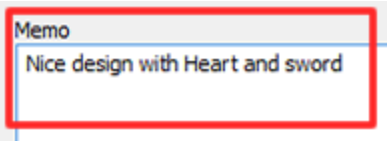


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

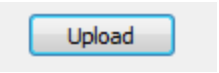
Sélectionnez une catégorie à laquelle le motif appartiendra.



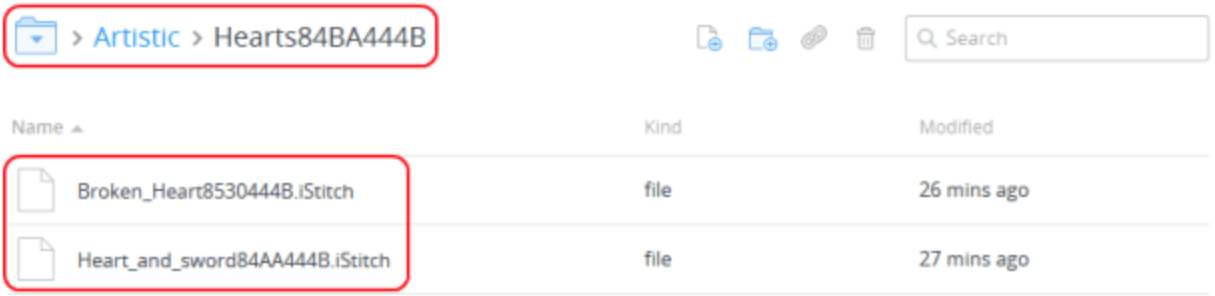
Nous pouvons ajouter une courte description de la broderie et s'il y a des choses dont nous devons nous souvenir au sujet de sa production ou de toute autre chose.



Enfin, nous devons appuyer sur Upload pour envoyer le design à Dropbox.

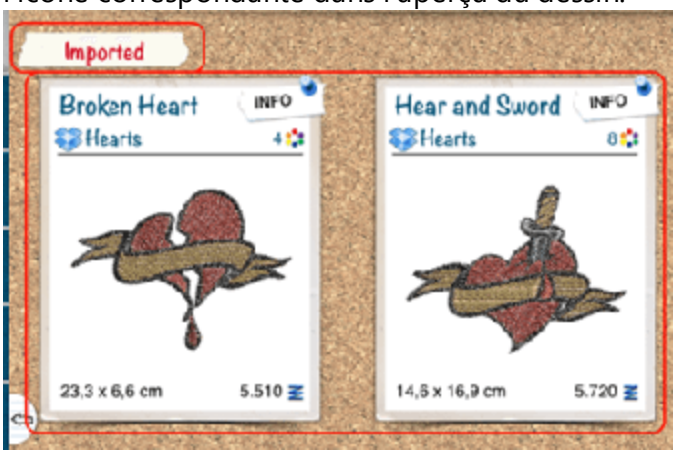


11. Un message de confirmation concernant le succès du téléchargement apparaît. En utilisant l'option Exporter vers Dropbox de Artistic Digitizer nous avons téléchargé un dessin dans Dropbox. De la même manière, nous pouvons télécharger autant de modèles que nous aimons. Comme nous pouvons le voir sur les figures suivantes dans notre compte Dropbox dans Apps - "Artistic", un dossier nommé "Hearts" collection (nom du package) a été créé (partie supérieure de la figure suivante) et les dessins téléchargés ont été placés dans ce dossier (comme nous pouvons le voir sur la partie inférieure de la figure suivante).



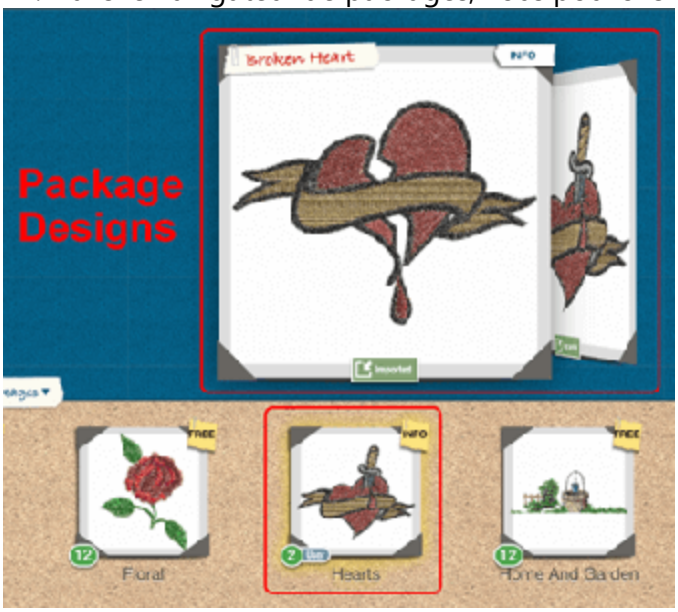
12. A partir de maintenant, vous pouvez créer des packages et télécharger des desins sur Dropbox en quelques clics. Passons à "AcuDesign" pour voir comment ces dessins sont synchronisés avec la collection de dessins de "AcuDesign". Assurez-vous que l'option "Activer Dropbox" de la zone de paramètres est définie sur "ON".

13. Dans l'affichage catégorie "AcuDesign", les broderies téléchargées sont placées dans une section spéciale appelée "Importé". Vous pouvez identifier les modèles importés depuis Dropbox en fonction de l'icône correspondante dans l'aperçu du dessin.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

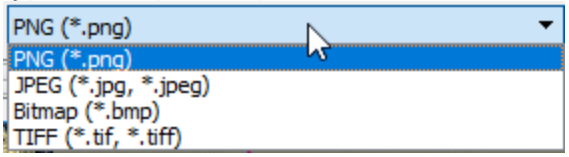
14. Dans le navigateur de packages, nous pouvons voir le package créé et les desins qui lui appartiennent.



Exporter une image de broderie

Dans de nombreux cas, il est très utile, pour des raisons de décoration ou d'archivage, d'exporter un fichier image. Pour exporter le motif de broderie dans un fichier image, une fois que vous avez créé un motif, vous devez suivre les étapes ci-dessous:

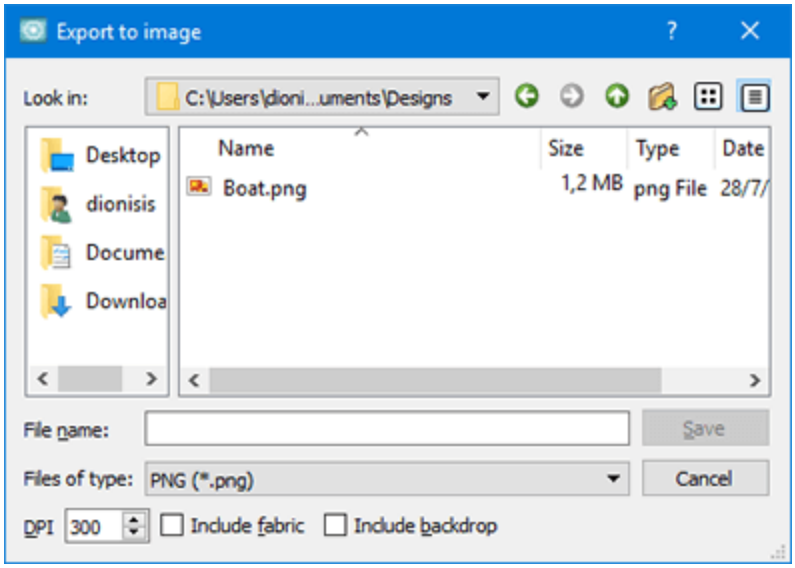
1. Utilisez la fonction "Fichier" - "Exporter" - "Vers un fichier image" ou appuyez sur la touche de raccourci Ctrl + Maj + E (pour Mac OS Cmd_Shift + E).
2. Une boîte de dialogue "Enregistrer en image" apparaîtra, naviguez jusqu'à l'emplacement où vous voulez enregistrer le dessin,
3. Donnez un nom pour le fichier image.
4. Sélectionnez le type de fichier d'image que vous voulez, en utilisant le menu déroulant "Fichier de type". Les options que vous avez sont Tiff (* .tif), PNG (* .Png), Jpeg (* .jpg, * .jpeg) et Bitmap (* .png).



5. Il y a aussi d'autres ajustements, DPI, Inclure le Tissu et l'image de fond, une fois que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton "Enregistrer" et l'image de votre broderie a été enregistrée à l'emplacement

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sélectionné.



Changer la résolution de l'image

Vous pouvez ajuster la résolution de l'image produite en changeant la valeur DPI (Dot Per Inch). Le DPI exprime le nombre de points qu'une imprimante peut imprimer par pouce, ou qu'un moniteur peut afficher, horizontalement et verticalement. La résolution d'une image est mesurée par le nombre de points par pouce qu'elle représente lorsqu'elle est imprimée. La valeur DPI que vous allez choisir affecte la qualité de l'image. La valeur DPI que vous pouvez entrer dans le champ DPI peut varier de 60 à 600. Généralement, les images créées uniquement pour être affichées sur les écrans d'ordinateur sont 72 ou 96 DPI et les images créées pour Internet sont 72 DPI. En outre, les images créées pour l'impression sur des imprimantes de bureau sont comprises entre 150 et 300 DPI, tandis que les images destinées aux imprimantes professionnelles ont généralement une résolution de 300 DPI ou plus. Nous proposons pour de meilleurs résultats d'effets de broderie de définir la valeur ppp de plus de 150 DPI. Avec une résolution proche de 160 DPI, vous serez proche des dimensions réelles de la composition et vous obtiendrez une représentation correcte de l'effet de broderie en évitant de ré-échantillonner l'image originale. Pour l'impression textile, il est préférable d'utiliser la résolution la plus élevée de 600 DPI pour des résultats plus réalistes.

Option Inclure le tissu

Avec l'option Inclure le tissu, vous pouvez décider si vous voulez que l'image exportée ait un fond de tissu ou non. Avec un fond de tissu, vous pouvez avoir un aperçu réaliste de la broderie avec le tissu sélectionné. L'aperçu ressemblera beaucoup à la façon dont le dessin sera brodé sur le tissu réel. Si l'option Inclure le tissu est sélectionnée, le tissu utilisé pour la broderie sera ajouté en tant qu'arrière-plan dans l'image exportée. Si l'option "Inclure le tissu" n'est pas sélectionnée, l'image exportée n'aura pas d'arrière-plan de tissu. Pour les fichiers Bitmap, Jpeg et Tiff, l'arrière-plan sera de couleur noire et les fichiers PNG seront transparents.

Option Inclure l'image de fond

Dans le cas où nous avons dessiné en fonction d'une image de fond, il serait très utile d'exporter le dessin avec l'image de fond utilisée. De cette façon, nous pouvons voir la broderie par rapport à la source de la conception afin d'améliorer le dessin pour coller au maximum à la source. Si cette option est sélectionnée,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

l'image de fond incluse dans la broderie sera exportée vers l'image comme affiché à l'écran. Pour pouvoir exporter l'image de fond, celle-ci doit être visible.

Les images exportées peuvent être utilisées comme illustrations dans divers projets graphiques. L'image de broderie peut être utilisée par les brodeurs pour présenter leur travail ou en faire la promotion. Ils peuvent l'imprimer sur n'importe quel tissu pour visualiser la taille réelle de leur travail ou créer des brochures avec leurs dessins de broderie. Elles peuvent également être utilisées pour faire des combinaisons d'effet de broderie imprimé sur un T-shirt avec de la broderie réelle. C'est une nouvelle tendance sur le marché qui combine à la fois la broderie et l'impression sur les vêtements. En outre, les images de broderie peuvent également être utilisées pour la décoration d'enveloppes, de cartes d'anniversaire, de cartes de visite ou de toutes autres créations graphiques pouvant avoir des images de broderie.

Exporter en SVG

Le dessin que vous créez peut être exporté vers un type de fichier spécial, un fichier SVG, qui ne contient que la conception du dessin, c'est à dire une illustration. Le fichier SVG exporté peut être utilisé à des fins d'impression ou pour créer des combinaisons d'impression de broderie sur des vêtements. Pour enregistrer votre dessin en tant que fichier SVG (Scalable Vector Graphics), vous procédez comme suit:

1. Dans le menu "Fichier", développez le sous-menu "Exporter",
2. Ensuite, utilisez l'option "Vers le fichier SVG". Une autre façon d'activer directement l'option "Vers SVG" consiste à appuyer sur la touche de raccourci Alt + E.
3. Une boîte de dialogue de sauvegarde apparaît, définissez un nom pour le fichier. Indiquez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le motif
4. Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour exporter le dessin au format de fichier SVG.

Une fois le fichier SVG enregistré, vous pouvez l'éditer dans n'importe quel éditeur de dessin vectoriel. Le dessin peut également être réimportée dans le logiciel et vous pouvez créer une autre variante. En conservant l'illustration séparément, elle est prête à être réutilisée si vous avez besoin de créer un motif de broderie similaire.

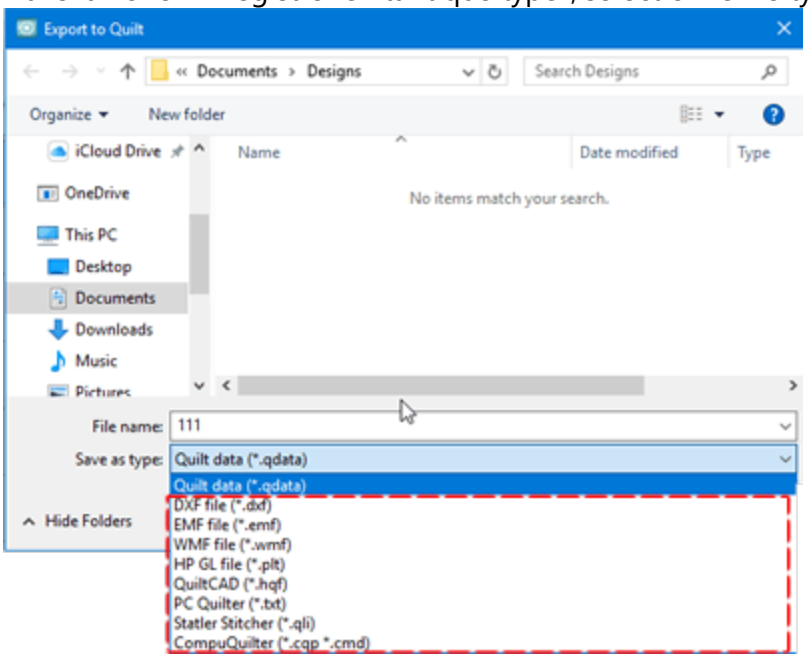
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Exporter en fichier Matelassage (Quilt)

Le logiciel a également la possibilité d'enregistrer des fichiers pour les machines de Quilting (matelassage). Vous pouvez créer un motif de quilting (matelassage) et, une fois que vous êtes prêt, vous pouvez l'exporter vers le fichier de données Quilt que vous pouvez charger et utiliser sur votre machine à Quilter (matelasser).

Pour enregistrer le fichier, procédez comme suit:

1. Dans le menu "Fichier", développez le sous-menu "Exporter"
2. Utilisez l'option "Vers un fichier de quilting" et une boîte de dialogue de sauvegarde apparaîtra.
3. Dans la zone "Enregistrer en tant que type", sélectionnez le type de fichier le plus approprié.



4. Sélectionnez l'emplacement du fichier enregistré.
5. Tapez le nom du fichier dans le champ Nom de fichier
6. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer le dessin dans le format de fichier sélectionné.

Maintenant, vous pouvez charger le fichier sur votre machine à quilter (matelasser) et démarrer la machine.

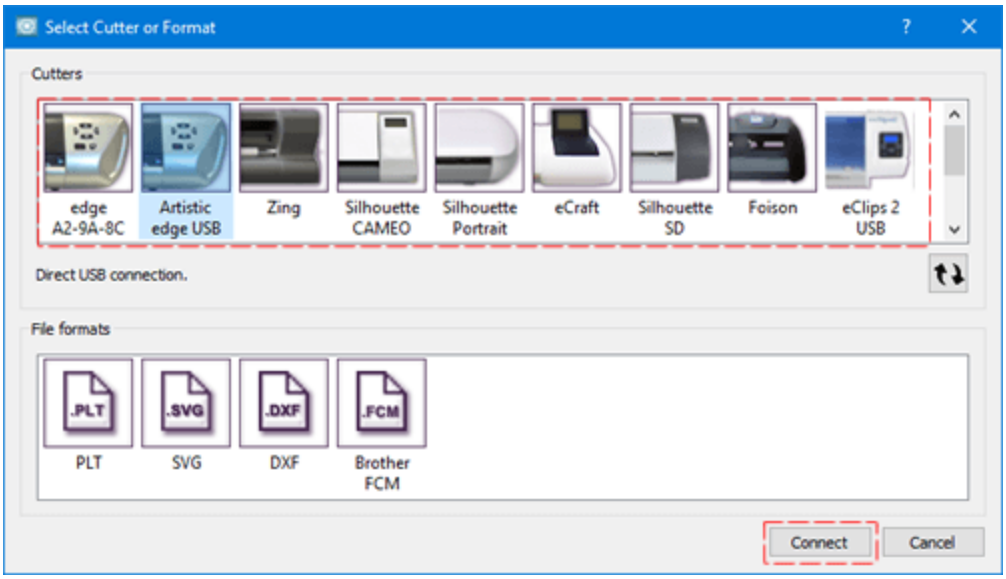
En utilisant cet outil d'exportation, vous pouvez exporter votre composition vers différents formats. Le format DXF (AutoCAD) est un format vectoriel qui peut être utilisé pour les présentations ou utilisé dans les découpeuses laser ou les machines à quilter (matelasser). Pour exporter un dessin au format de fichier (DXF), vous devez suivre les étapes ci-dessus, mais dans la section Type de fichier, vous devez sélectionner le fichier Dxf. De la même manière, vous pouvez exporter dans n'importe quel format de fichier disponible.

Exporter vers le Cutter

Tous les dessins contenant des objets Cristaux, Découpes, Pochoirs, Appliques ou Peintures nécessitent un soin particulier afin de les envoyer au découpeur numérique pour la production. Vous pouvez facilement exporter des dessins par connexion directe sur des machines de découpe spécifiques ou en tant que fichiers pouvant être utilisés dans le même but. Pour exporter un design vers un cutter numérique, vous devez utiliser l'option "Exporter" - "Vers le cutter" du menu "Fichier". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous devez

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sélectionner l'un des outils à connecter directement ou un format de fichier (fichier HPGL, fichier SVG, fichier DXF, FCM) si vous souhaitez exporter vers un fichier et l'importer manuellement. Si vous sélectionnez un cutter pour vous connecter directement, après avoir sélectionné le cutter, appuyez sur le bouton "Conecter".

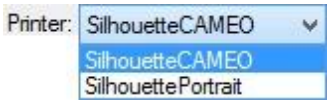


Une "Alerte de sécurité Windows" peut apparaître la première fois que vous ouvrez la boîte de dialogue. Cliquez sur "Autoriser l'accès" pour permettre la communication du logiciel avec le cutter "Artistic Edge" (sans fil).

Configuration de connexion du cutter

Sous la liste des cutters, vous pouvez ajuster les paramètres de connexion pour la machine à découper sélectionnée. Il existe différents types de connexions, connexion série (Com), connexion imprimante (USB), connexion USB directe ou connexion sans fil. Après avoir sélectionné l'un des cutters disponibles, vous pouvez voir dans la zone ci-dessous une imprimante, un menu déroulant de sélection du port Com ou une icône de configuration sans fil .

Sélection du port Com



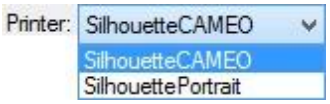
Sélection de l'imprimante

- Connexion série: Pour Zing, eCraft, Foison, REDSail, vous pouvez changer le "port Com" sélectionné (port série auquel la machine est connectée) en utilisant la liste déroulante. Le logiciel essaie toujours de détecter automatiquement le bon port, mais dans certains cas, il peut ne pas réussir. Si vous envoyez un dessin à la machine et qu'elle ne démarre pas, essayez de modifier le port COM à partir de l'élément de menu et réessayez. Si aucun des ports disponibles ne fonctionne, vous devez vérifier si la machine est correctement installée sur le PC.

- Connexion de l'imprimante: Pour Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, GCC, vous pouvez sélectionner dans le menu déroulant Imprimante, pour spécifier le pilote d'imprimante pour la machine respective. Le logiciel essaie de détecter automatiquement l'imprimante correcte, mais dans

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

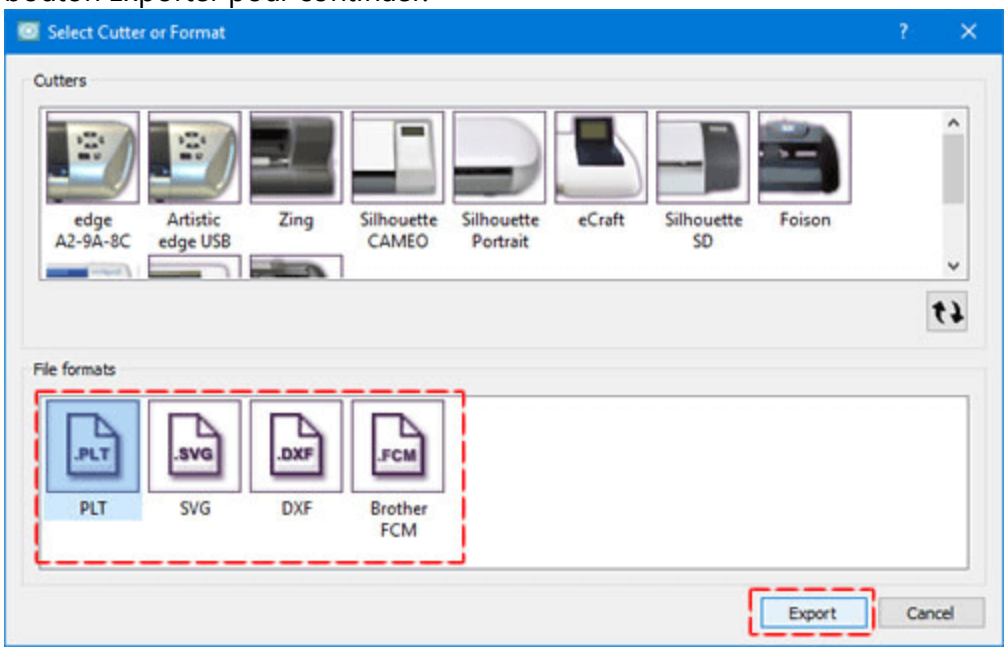
certains cas, il ne réussit pas toujours. Si aucune imprimante n'est disponible dans la liste, vous devez vérifier si la machine est correctement installée sur votre PC.



- Connexion USB directe: Artistic Edge USB et eClips 2 USB créent une connexion USB directe. si elles sont correctement connectées à l'ordinateur et mises sous tension, la connexion est automatique. Dans le cas où vous ne pouvez pas communiquer correctement avec l'un de ces cutters, fermez la boîte de dialogue, éteignez puis rallumez le cutter, puis utilisez la fonction Exporter vers le cutter une fois de plus.
- Connexion sans fil: Pour le cutter sans fil Artistic Edge, le logiciel essaie d'établir une connexion sans fil directe avec le cutter. Si la connexion est réussie, le nom du cutter apparaît. À côté du nom du cutter, un bouton est utilisé pour configurer la connexion sans fil. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre Configuration du cutter sans fil Artistic Edge. Si le nom du cutter n'est pas disponible, assurez-vous que vous êtes connecté au point d'accès Edge-xx-xx-xx ou au point d'accès de votre home-business (dans le cas où vous avez basculé le Cutter en mode Client). Plus d'informations dans le chapitre configuration du cutter sans fil Artistic Edge.

Exporter vers fichier

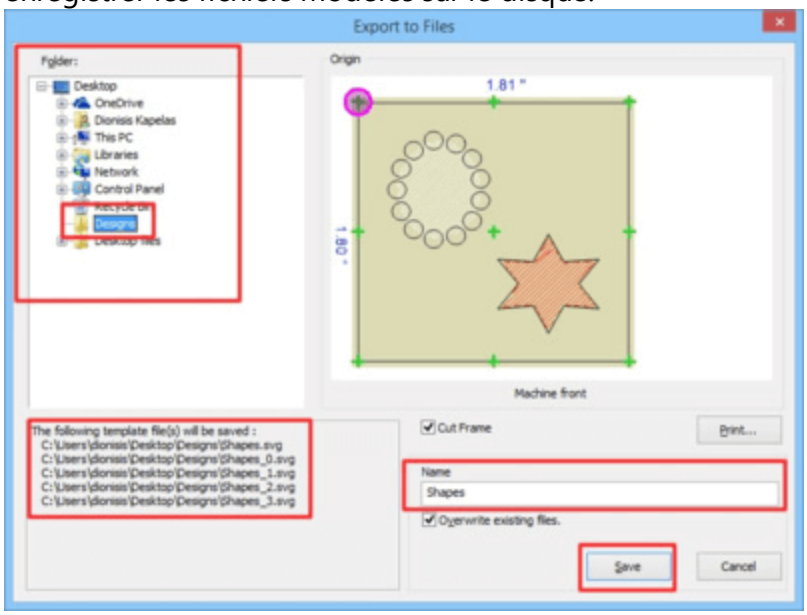
1. Sélectionnez l'option HPGL flle (.plt) ou fichier SVG (.svg) ou DXF (.dxf) ou FCM (.fcm) et appuyez sur le bouton Exporter pour continuer.



2. Dans la zone Origine, vous pouvez spécifier la position à partir de laquelle vous souhaitez que la machine commence à créer le motif. Cette option vous aide à positionner le matériau qui sera coupé à la bonne position. Vous pouvez changer l'origine en cliquant simplement sur la croix verte correspondante . Le fichier .plt ou .svg ou .dxf qui sera produit aura le dessin positionné près du bouton (croix verte) que vous avez sélectionné.
3. Accédez à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer les gabarits et tapez un nom

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Si vous souhaitez remplacer les dessins existants, vous pouvez cocher l'option Écraser les fichiers existants en dessous. Après avoir tapé le nom du fichier que vous pouvez voir dans la partie inférieure gauche, les noms des fichiers modèles seront créés. Enfin, appuyez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer les fichiers modèles sur le disque.



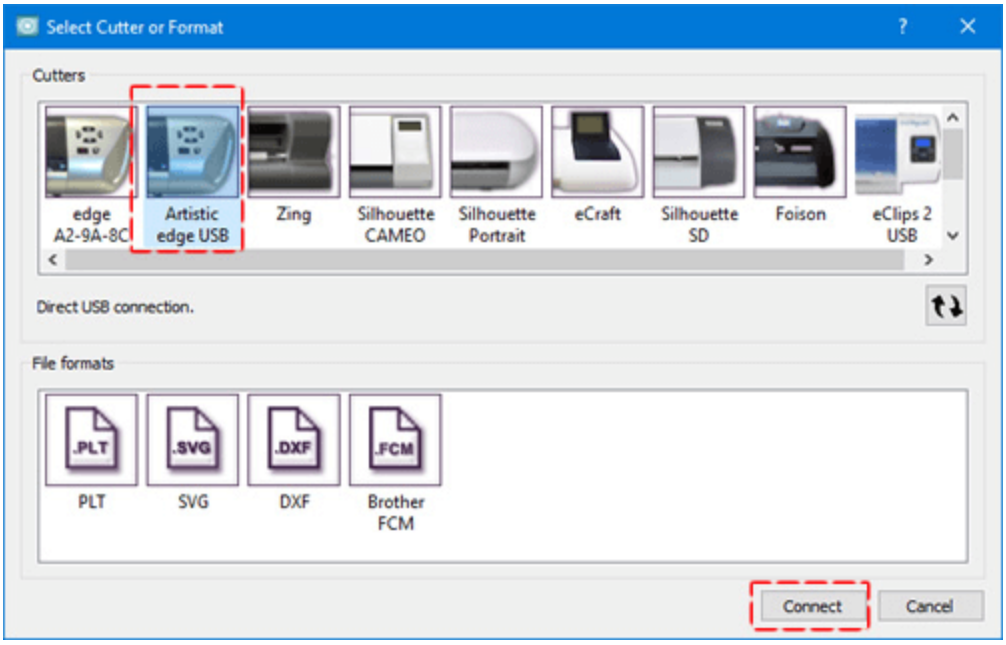
Il existe également d'autres options utiles dans la boîte de dialogue d'exportation:

- Cadre de découpe: Cette option ajoute un rectangle autour du motif qui sera coupé après avoir coupé l'objet principal. Pour appliquer cette fonction sur le dessin, il suffit de cocher la case "Cadre de découpe". Dans la zone Origine, vous verrez un rectangle à ajouter autour du motif que vous avez créé. C'est le cadre coupé qui forcera le cutter à couper le matériau et à produire une version portable du motif de découpe que vous avez créé.
- Imprimer ...: Cette option vous permet d'imprimer le dessin et d'afficher la séquence de découpe des objets. Plus de détails sur la boîte de dialogue Imprimer que vous pouvez trouver ici.

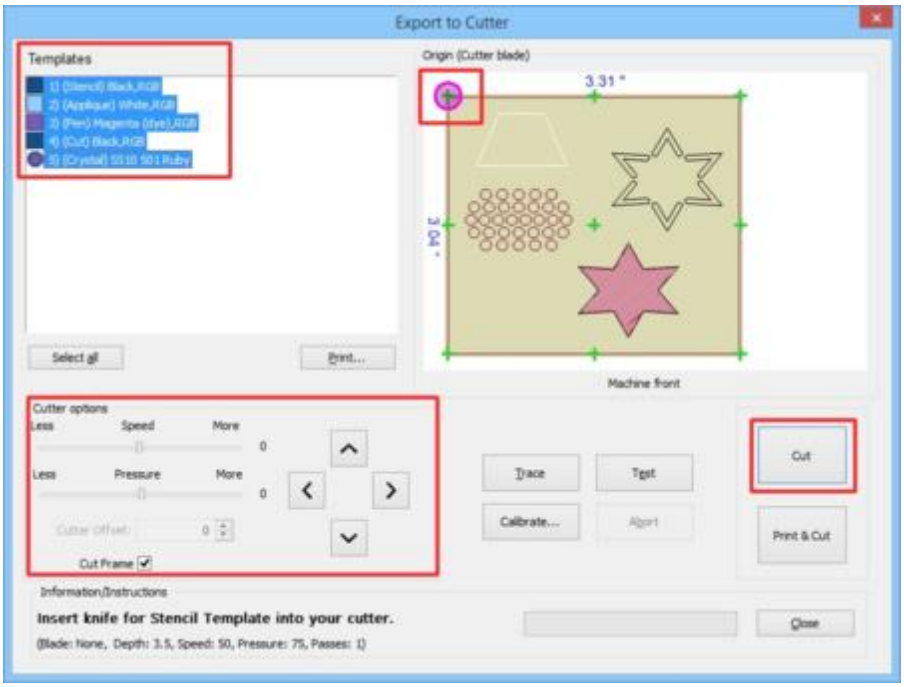
Connexion directe vers le cutter

Lors de l'utilisation de l'option Exporter vers le cutter du menu Fichier, vous devez sélectionner l'un des cutters disponibles et appuyer sur connecter pour vous connecter directement au cutter.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La boîte de dialogue Exporter vers le cutter apparaîtra, en utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez envoyer n'importe quelle partie de dessin (Peinture, Découpe, Pochoir, Applique, Cristaux) au cutter que vous avez déjà connecté, pour la production. Si le cutter est correctement connecté et allumé, alors vous devriez être en mesure de communiquer directement avec le cutter à travers cette boîte de dialogue.



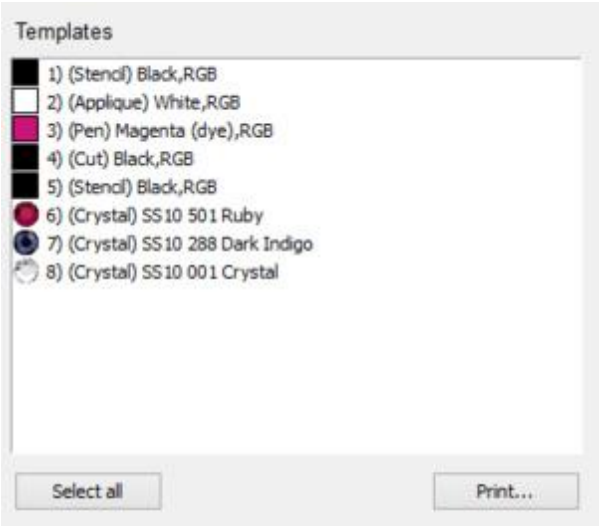
La boîte de dialogue Exporter vers un cutter est généralement la même pour tous les cutters, la seule différence est que certaines options ne sont pas disponibles pour les cutters qui ne supportent pas leur utilisation. Dans ce sujet, nous allons présenter les différentes parties de ce dialogue et l'utilisation.

Zone de gabarits

Lorsque vous exportez un motif vers un cutter, le programme convertit automatiquement toutes les parties du dessin, qui doivent être envoyées au cutter, dans des gabarits distincts. Un gabarit distinct est créé pour

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

chaque type d'objet (Couper, Peindre, Pochoir, Cristal, Applique) et pour chaque couleur si plusieurs objets du même type existent. Par exemple, pour le dessin de notre échantillon, il y a un gabarit Pochoir, Applique, Peinture, Découpe et Cristal. Dans cette zone, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs gabarits à envoyer au cutter. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche Ctrl du clavier et sélectionner les gabarits que vous voulez envoyer au cutter, en cliquant dessus. Ceux qui ont été cliqués seront mis en surbrillance pour vous montrer ceux qui sont sélectionnés. Pour désélectionner l'un des sélectionnés, vous pouvez à nouveau maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquer dessus. Une autre façon de sélectionner plusieurs gabarits séquentiels est de maintenir la touche Maj enfoncée en cliquant sur le premier gabarit que vous voulez sélectionner, puis sur le dernier. Tous les gabarits qui se trouvent entre les gabarits sélectionnés seront actifs. Si vous sélectionnez plusieurs gabarits et que vous appuyez sur Couper (pour les pièces de Découpe) ou sur Dessiner (pour les sertis), ils seront envoyés au cutter dans l'ordre que vous pouvez voir. Lorsqu'un gabarit est terminé, le couteau s'arrête et des instructions sur le gabarit suivant sont fournies dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Par exemple, dans la figure ci-dessous, le premier gabarit est un gabarit de Pochoir. Vous devez donc placer le tapis de coupe avec le matériau à découper dans votre cutter et dans la zone d'information vous devez placer un couteau / lame dans votre tête. Une fois que vous avez appuyé sur Couper et que vous avez créé le modèle du gabarit, le cutter s'arrête et vous fournit des instructions pour le gabarit suivant. La procédure se poursuit pour tous les gabarits sélectionnés. Il vous est demandé de placer le tapis de découpe avec le matériau pour chaque gabarit et le stylo ou le couteau sur la tête de coupe.



Si vous souhaitez sélectionner tous les gabarits répertoriés, vous pouvez simplement cliquer sur le bouton correspondant sous la zone des gabarits et tous seront sélectionnés. Par défaut, à chaque fois que vous exportez tous les modèles sont sélectionnés dans la boîte de dialogue Exporter vers le cutter, . Toutes les sélections de gabarit que vous effectuez dans la liste Gabarits est prévisualisée dans la zone Origine. Vous pouvez aussi Imprimer les gabarits tous ensemble avec des informations utiles sur la production.

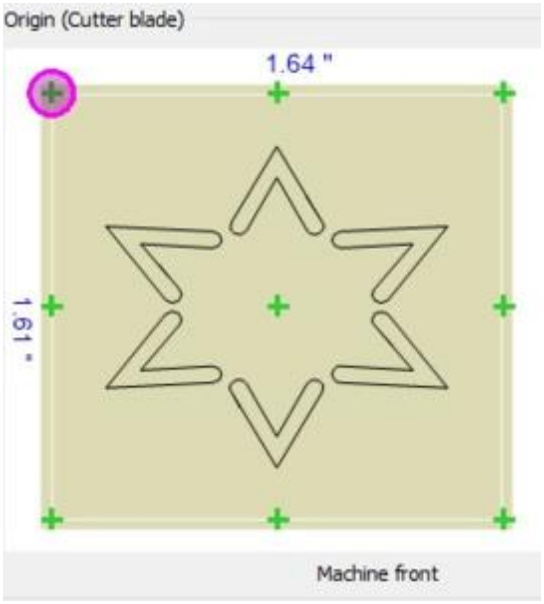
Origine - Aperçu

Dans cette zone, vous pouvez voir un aperçu du (des) gabarits (s) sélectionné (s) et plusieurs croix. Vous pouvez sélectionner n'importe lequel de ces points pour être l'origine de votre dessin. Tous les couteaux ne supportent pas tous les points d'origine que vous pouvez voir sur la figure suivante, dans certains cutters il peut y avoir seulement un ou quelques points d'origine disponibles. Le cutter commencera à produire le dessin en fonction du point d'origine sélectionné. Par exemple, dans la figure suivante, l'origine en haut à gauche est sélectionnée et c'est le point de départ de la lame. Cette option vous aide à démarrer l'opération

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de coupe en fonction du matériau que vous avez placé et de la position de la tête de coupe. Vous pouvez changer l'origine en cliquant simplement sur une icône en forme de croix.

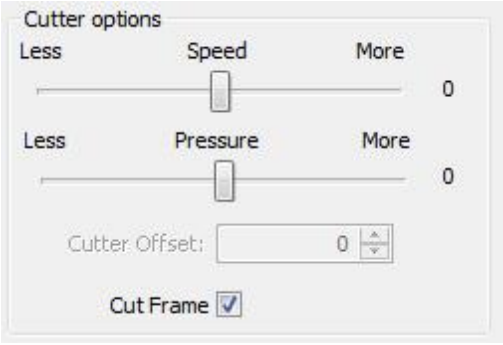
Les Silhouette SD, Silhouette CAMEO ne supportent pas cette option et vous ne pouvez donc pas modifier l'origine des motifs.



À côté du nom de l'origine, vous verrez l'outil de définition de l'origine que chaque machine utilise pour spécifier à partir de l'endroit où elle commencera à découper le motif. Par exemple, la machine Zing utilise un point Laser pour définir l'origine et les autres machines utilisent la tête de coupe actuelle (Lame - Stylo). Par conséquent, gardez à l'esprit de vérifier la façon dont votre machine utilise pour définir la position de départ à partir de laquelle commence la découpe du matériau.

Options du cutter

Dans cette zone, vous pouvez ajuster divers paramètres de fonctionnement des cutters (vitesse, pression), ajouter un décalage supplémentaire et couper le cadre.



Vitesse - Pression

Pour n'importe quel objet créé, Peinture, Découpe, Pochoir, Applique, Cristaux, nous pouvons définir la vitesse et la pression, en utilisant les options respectives des propriétés de l'objet. N'importe quel gabarit peut avoir

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

une vitesse ou une pression variable. En utilisant la barre de suivi de la vitesse et de la pression, vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse et la pression qui seront appliquées à tous les gabarits disponibles dans la boîte de dialogue. En général, nous utilisons ces barres lorsque nous avons créé un dessin complexe et pendant la production nous voyons que nous pouvons avoir besoin de plus de vitesse ou de pression, puis nous augmentons la vitesse ou la pression pour tous les gabarits sans changer les options de découpe des objets. Dans le cas où ces valeurs sont grisées (désactivées), cela signifie que le cutter ne supporte pas leur utilisation. Vous devez garder à l'esprit que ces barres de suivi conservent les paramètres précédents que vous avez sélectionnés, donc si vous commencez un nouveau dessin et que vous l'envoyez au cutter, vous verrez que la vitesse et la pression précédemment sélectionnées sont conservées, donc si vous voulez utiliser la vitesse initiale, vous devez remettre la barre de suivi à zéro.

Décalage du cutter

En utilisant cette valeur, si elle est activée, vous pouvez spécifier le décalage que le cutter va ajouter à chaque forme pour être produit correctement et garder sa forme. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certains cutters ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez effectuer des réglages via le panneau des machines. N'hésitez pas à modifier le paramètre Décalage du cutter en fonction du décalage que vous souhaitez ajouter à chaque découpe effectuée par la machine. Pour le rendre plus clair, considérons que la machine utilise une lame qui a une taille spécifique afin de couper le matériau. Lorsque la machine découpe le matériau, elle crée une forme qui peut être plus petite que celle que vous avez spécifiée dans le logiciel, en raison des dimensions des lames. Pour surmonter cela, nous ajoutons un décalage qui va forcer la machine à créer le dessin légèrement plus grand et correspondre à la taille que nous voulons qu'il soit.

Cadre de découpe:

Cette option ajoute un rectangle autour du motif qui sera coupé après avoir coupé l'objet principal. Pour l'appliquer sur le dessin, il suffit de cocher la case Cadre de découpe. Dans la zone Origine, vous verrez un rectangle à ajouter autour du motif que vous avez créé. C'est le cadre coupé qui forcera le cutter à couper le matériau et à produire une version portable du motif de découpe que vous avez créé.

Cutter operations

Opération sur le cutter

En utilisant les contrôles visibles sur la figure suivante, nous communiquons directement avec le cutter et effectuons diverses opérations sur les gabarits Découpe et Peinture.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Boutons fléchés

À l'aide des touches fléchées, vous pouvez déplacer la tête du cutter dans la position souhaitée. Ceci peut être nécessaire dans 2 cas, d'abord pour positionner la tête de coupe au-dessus de la zone du tapis de découpe que l'on veut couper (positionner la tête en fonction de l'origine sélectionnée) et ensuite pour déplacer la tête de coupe à une position pour effectuer une opération de test des paramètres de coupe.

Par exemple, si vous avez sélectionné une origine dans le coin supérieur gauche du modèle, vous devez déplacer la tête vers le coin supérieur gauche de la zone, là où vous souhaitez exécuter l'opération Découpe-Peinture.

Si vous avez besoin d'affiner la position de la tête de coupe, vous pouvez utiliser les touches Ctrl, Shift de votre clavier pour ajuster le pas du mouvement.

- Maintenez la touche Maj enfoncée Shift afin de rendre le pas du mouvement plus petit.
- Maintenez la touche Ctrl Ctrl afin d'avoir un grand pas de mouvement.
- Utilisez les touches Ctrl et Maj simultanément (Ctrl + Shift) pour obtenir un pas très petit.

Tracer:

Lorsque nous avons placé la tête de coupe au-dessus de la partie que nous voulons couper, nous pouvons vérifier si le dessin tient dans la zone que nous avons spécifiée. Si nous appuyons sur le bouton Trace, la tête de coupe commencera à se déplacer dans la zone nécessaire en fonction de la taille du motif. De cette façon, nous pouvons voir si la position de la tête de coupe permet la découpe du dessin entier.

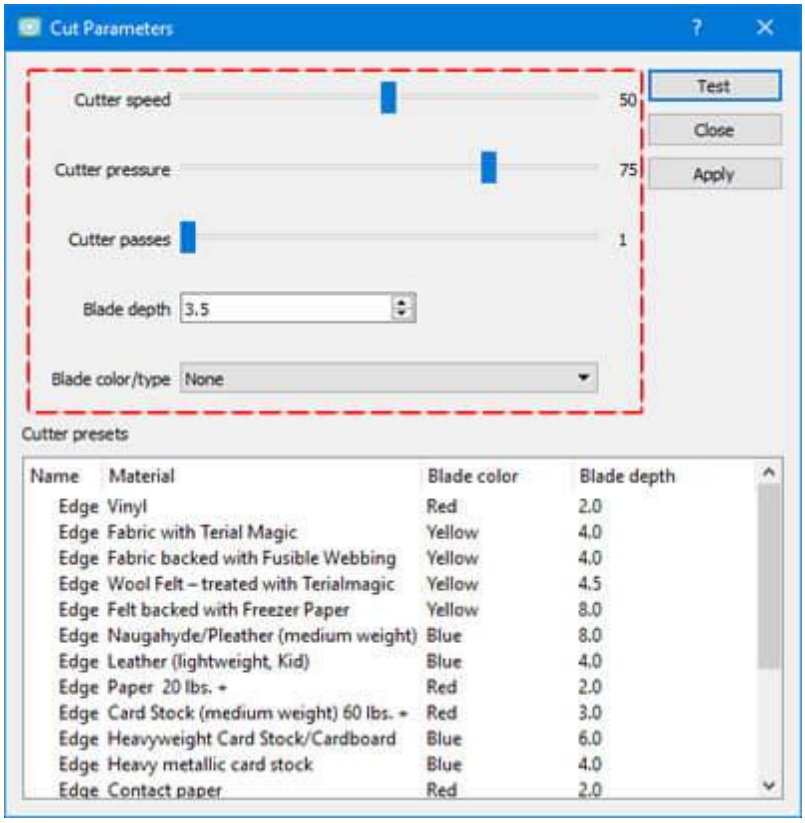
Abandonner:

En utilisant le bouton Abandonner, nous pouvons arrêter l'envoi des informations au cutter, si les données n'ont pas encore été transmises. Dans le cas où nous découvrons que quelque chose ne va pas, nous pouvons annuler, afin de corriger notre dessin ou les paramètres et renvoyer au cutter.

Test

Il existe de nombreux cas, comme celui où nous n'avons jamais utilisé un matériau, ou un stylo / pinceau à un cutter, où nous pourrions avoir besoin d'effectuer un test afin de vérifier les résultats de l'opération avec les paramètres actuels du gabarit. Nous pouvons utiliser le bouton Test pour effectuer un tel test. Le test doit être effectué séparément pour chaque gabarit, sélectionnez un gabarit et appuyez sur le bouton Test. La boîte de dialogue Test apparaîtra, si vous avez sélectionné plusieurs gabarits, le test sera effectué avec les paramètres du premier gabarit. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous pouvez voir les paramètres de découpe sélectionnés pour les objets du gabarit (Propriétés de l'objet). En appuyant sur Test, le cutter effectuera un travail de test avec les paramètres actuels du matériau que vous avez placé. Il va simplement produire une forme simple afin de vérifier qu'il est produit correctement.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Il y a 3 types de tests comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, un pour les objets Découpe, Applique, Pochoir, un pour les objets Peinture et un pour les objets Cristaux. Un gabarit différent est utilisé qui convient mieux à chaque type d'objet.

Gabarit de test des cristaux

Gabarit de test pour les Découpes, Applique, Pochoir

Gabarit de test des Peintures

Une fois le test terminé, si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez modifier les options de coupe (vitesse, pression, passes), déplacer la tête du cutter vers un autre point et effectuer un nouveau test. Si les résultats sont souhaités, vous pouvez appuyer sur Appliquer et les paramètres actuels seront appliqués à l'objet du gabarit. Afin d'ajuster les paramètres actuels, il existe également une liste de paramètres prédéfinis que vous pouvez utiliser en fonction du matériel de production.

Calibrer

Cette option est uniquement activée pour les découpes Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge dotées d'un pointeur laser. À l'aide du bouton de calibrage, vous pouvez définir la distance entre le pointeur laser et la tête de coupe.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Couper

Une fois que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton Couper - Dessiner pour envoyer le motif à la machine. Une fois que vous avez démarré le processus, le logiciel verrouille la connexion avec la machine et vous n'êtes pas en mesure de sélectionner un gabarit différent tant que le processus n'est pas terminé.

Si le dessin comporte plusieurs groupes de cristaux ou plusieurs objets de sertis ou plusieurs objets appliqués, le logiciel enverra chaque modèle séparément pour vous informer de l'envoi à chaque fois. Par conséquent, pour les dessins avec cristal, un premier groupe de cristaux sera envoyé et coupé, puis un second groupe sera envoyé et coupé sur un matériau de coupe différent, puis le troisième et ainsi de suite. Chaque fois que le logiciel demandera une confirmation (Appuyez sur "OK" pour envoyer la page suivante ou "Annuler" pour annuler.). Le motif de cristal sera faite avec des couches de différents groupes de trous basés sur le dessin. Les motifs avec sertis ou applique seront traitées en conséquence.

Imprimer & Couper

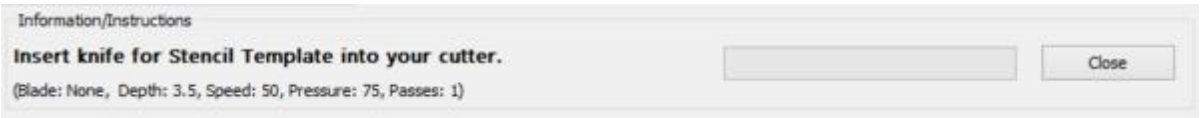
Cette option est activée uniquement pour les cutters pouvant prendre en charge cette fonction. Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge cutter qui ont un pointeur laser, supportent Imprimer & Couper et il y a aussi une option Calibrer disponible. À l'aide du bouton de calibrage, vous pouvez définir la distance entre le pointeur laser et la lame de coupe. Pour Silhouette CAMEO et Silhouette SD dotés d'un mécanisme de reconnaissance optique spécial l'option Imprimer & Couper est également disponible. Imprimer & Couper L'option est un mécanisme spécial qui peut être utilisé pour imprimer les contours d'un motif sur une imprimante, puis placer l'impression sur le tapis de découpe et découper le motif imprimé à l'aide du couteau. Le papier imprimé a des marques spéciales:

Pour Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge qui ont un pointeur laser, nous devons pointer avec le pointeur laser ces marques spéciales pendant la procédure afin que l'impression et la coupe soient correctement alignées.

Pour Silhouette CAMEO qui a un mécanisme de reconnaissance optique spécial, nous devons placer le papier imprimé sur le cutter et le cutter reconnaîtra les marques spéciales en utilisant la reconnaissance optique.

Instructions

Dans cette zone, vous pouvez voir des informations sur le gabarit en production. Vous pouvez voir les propriétés de coupe qui ont été sélectionnées pour ce gabarit et vous êtes invité à placer la tête de production correcte. Pour les objets Découpe, Pochoir, Applique, vous êtes invité à placer le couteau / lame approprié sur la tête de coupe et pour les objets Peinture, vous êtes invité à placer le bon



Configuration sans fil Artistic Edge

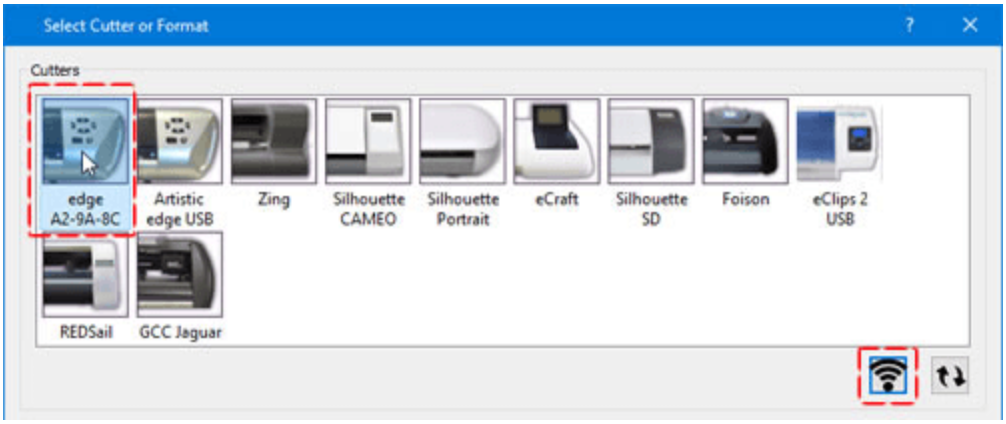
Le cutter Artistic Edge est livré avec un module sans fil en option. Les instructions suivantes s'appliquent uniquement à ceux qui ont acheté la version avec le module sans fil.

Le cutter a 2 modes de fonctionnement sans fil.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Mode point d'accès: Le cutter n'est pas connecté à un routeur mais il implémente un point d'accès sans fil et l'ordinateur se connecte directement à ce point d'accès. Le point d'accès est appelé Edge-xx-xx-xx.
- Mode client: Le cutter est connecté à un routeur et l'ordinateur communique avec le cutter via la connexion réseau.

Par défaut, lorsque vous démarrez le cutter pour la première fois, le mode Point d'accès est activé. Cela signifie que pour vous connecter au cutter, vous devez d'abord vous connecter au point d'accès Edge-xx-xx-xx. Si vous êtes connecté au point d'accès Edge-xx-xx-xx, le nom du cutter apparaîtra comme sur la figure suivante dans la boîte de dialogue Exporter en Cristal / Cutters. Si vous ne pouvez pas voir le nom du Cutter, vous devez d'abord vérifier si la fonctionnalité sans fil est activée sur le Cutter, le bouton Wireless / Light doit être surligné. S'il n'est pas en surbrillance, veuillez lire les instructions suivantes afin d'activer la fonctionnalité sans fil.



Allumer et éteindre le module sans fil

Le cutter Artistic edge avec une clé sans fil incluse a un bouton sans fil à côté du bouton d'alimentation (On-Off). Lorsque le sans fil est activé, ce bouton est allumé avec une lumière blanche sinon il semble éteint. Si la fonction sans fil est désactivée, appuyez sur le bouton sans fil et maintenez-le enfoncé pendant environ 5 secondes jusqu'à ce qu'il soit éclairé par une lumière blanche. À ce stade, si nous effectuons une recherche parmi les réseaux sans fil disponibles, nous devrions pouvoir localiser le point d'accès sans fil Edge-xx-xx-xx et nous devrions pouvoir nous y connecter. De la même manière, en maintenant le bouton Sans fil enfoncé, nous pouvons désactiver la fonctionnalité sans fil.

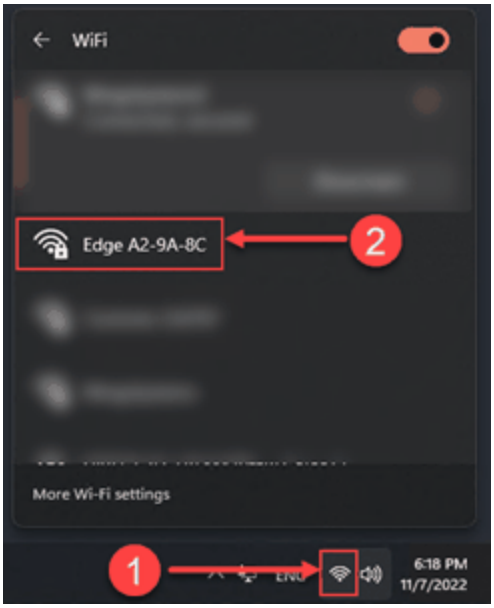
Remarque: Pour pouvoir envoyer un dessin via la connexion sans fil au cutter, la connexion sans fil doit être activée et mis en surbrillance et nous devons être connectés à son point d'accès, s'il est en mode Point d'Accès ou connecté au réseau si le cutter est connecté en Mode Client.

Se connecter au point d'accès Artistic Edge

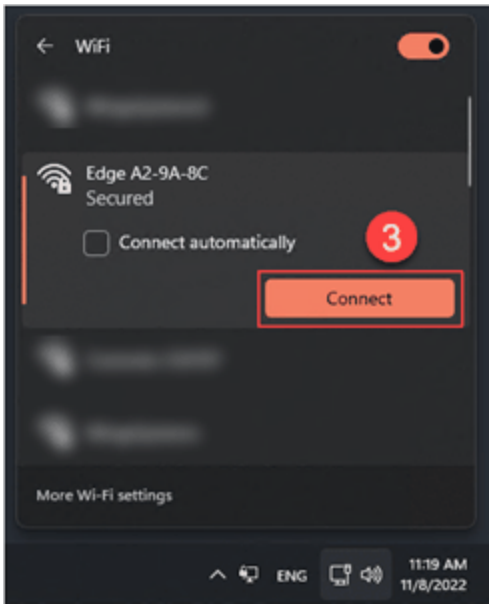
Tout d'abord, nous devons mentionner que vous devez vous assurer que la fonction sans fil est activée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Wireless / Light et maintenez-le enfoncé pendant trois secondes. Le bouton s'allumera une fois la fonction sans fil activée. Le point d'accès sans fil doit être prêt et rechercher à nouveau le point d'accès Edge.

- Pour vous connecter au cutter Edge, vous devez appuyer sur l'icône réseau de votre système afin de voir les réseaux disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

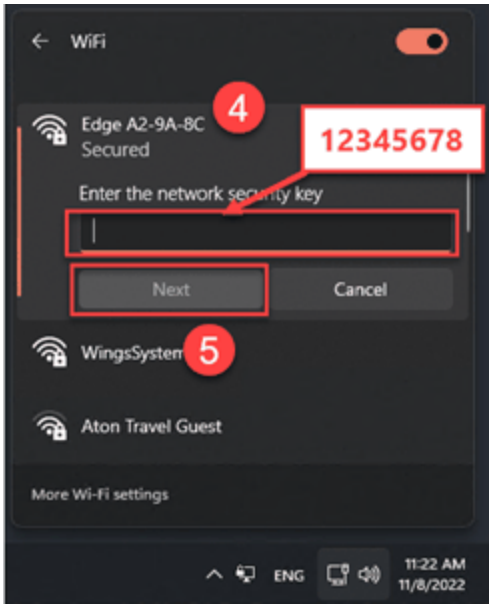


- Parmi les réseaux disponibles, sélectionnez celui appelé Edge-xx-xx-xx et appuyez sur Connexion pour rejoindre le réseau.



  - Vous serez invité à entrer une clé de sécurité. Entrez 12345678, cliquez sur Suivant et attendez un moment pour que la connexion soit initialisée. Il est très important de s'assurer que vous entrez le mot de passe correctement, car parfois, si le mot de passe est incorrect, il peut sembler que vous êtes connecté à un réseau, mais aucun transfert de fichier n'aura lieu.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

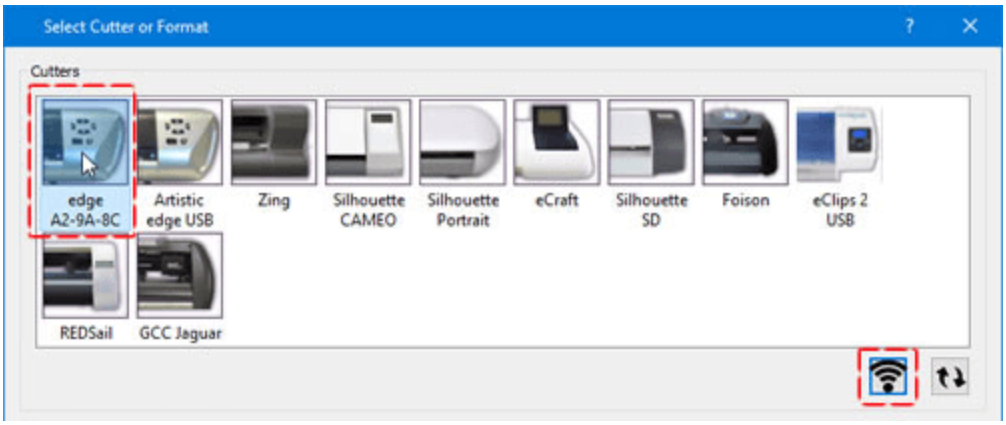


- Vous êtes maintenant directement connecté au cutter Artistic Edge. Pour lui envoyer un motif Découpe, procédez comme suit:

Remarque: lorsque vous êtes directement connecté au cutter Artistic Edge, Internet n'est pas disponible. Pour relier votre ordinateur à Internet, vous devez fermer votre cutter ou répéter les étapes 2 et 3, mais cette fois vous connecter à votre réseau sans fil.

Sélectionnez le mode de fonctionnement sans fil

Si vous êtes connecté au point d'accès Edge-xx-xx-xx et que vous pouvez voir le nom du Cutter dans la boîte de dialogue Exporter vers le Cutter, vous êtes connecté avec succès au Cutter. Dans la zone située en dessous des Cutters disponibles et lorsque Edge sans fil est sélectionné, vous pouvez voir une icône sans fil qui peut être utilisée pour gérer le mode de fonctionnement sans fil, voir la figure suivante.

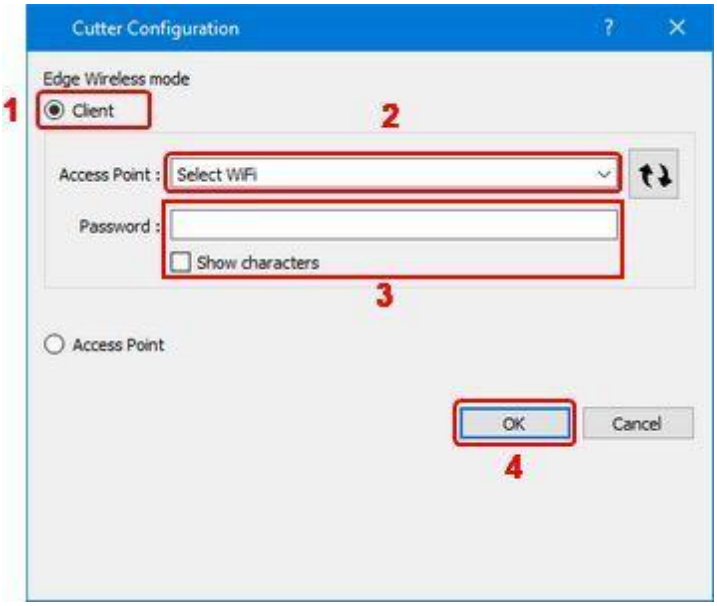


Cliquez sur le bouton Connexion sans fil et la boîte de dialogue de configuration du cutter apparaîtra. Comme vous pouvez le voir dans la boîte de dialogue suivante, le mode Point d'accès est grisé, cela signifie que ce mode est déjà actif et que nous ne pouvons pas passer dans ce mode.

Vous pouvez maintenant ajouter le cutter Artistic Edge à votre réseau sans fil de façon permanente et le rendre disponible chaque fois que vous en avez besoin. Pour ce faire, nous devons passer le Cutter en mode Client. Dans la boîte de dialogue de configuration du cutter, sélectionnez l'un des réseaux sans fil disponibles, puis tapez la clé de sécurité pour le réseau sélectionné. Vous pouvez vérifier les caractères d'affichage des

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

champs afin de vous assurer que nous avons tapé la bonne clé de sécurité. Enfin, appuyez sur OK pour appliquer.

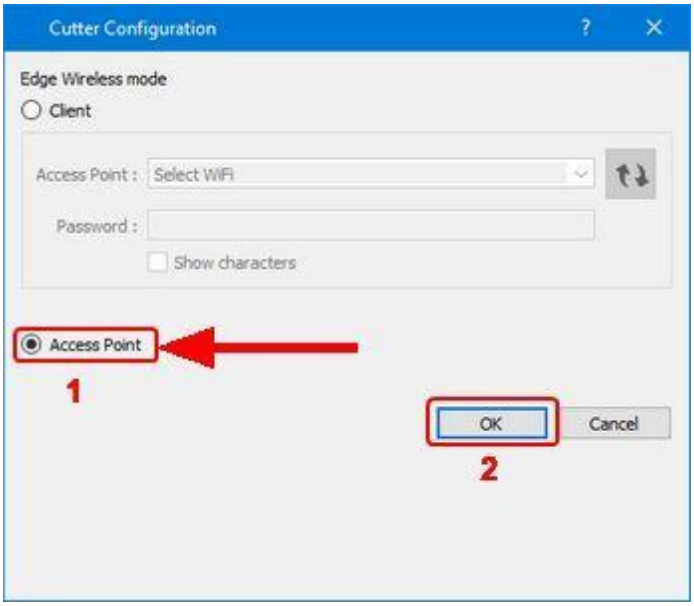


Une boîte de dialogue d'avertissement apparaît pour vous informer qu'à ce stade, le bouton d'alimentation et le bouton sans fil commencent à clignoter pendant environ 30 secondes jusqu'à ce que le cutter soit connecté avec succès au réseau sans fil. Veuillez patienter une minute pendant la configuration automatique du cutter avec le réseau. Gardez à l'esprit que vous devrez peut-être vous reconnecter au réseau auquel vous avez connecté le cutter afin de pouvoir communiquer avec le cutter sans fil.

Passer en mode point d'accès

À tout moment et pour quelque raison que ce soit, si vous souhaitez vous connecter directement au cutter, vous devez utiliser la boîte de dialogue Exporter en Cutter afin de gérer le mode de fonctionnement sans fil comme décrit dans la partie précédente. Maintenant, lorsque vous entrez dans la boîte de dialogue (voir figure suivante), l'option permettant de passer en mode Point d'accès est maintenant activée et vous pouvez la sélectionner. Vérifiez le mode de point d'accès et appuyez sur OK pour continuer, attendez que le cutter se réinitialise jusqu'à ce que les boutons soient allumés et enfin reconnectez-vous au point d'accès Edge-xx-xx-xx.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



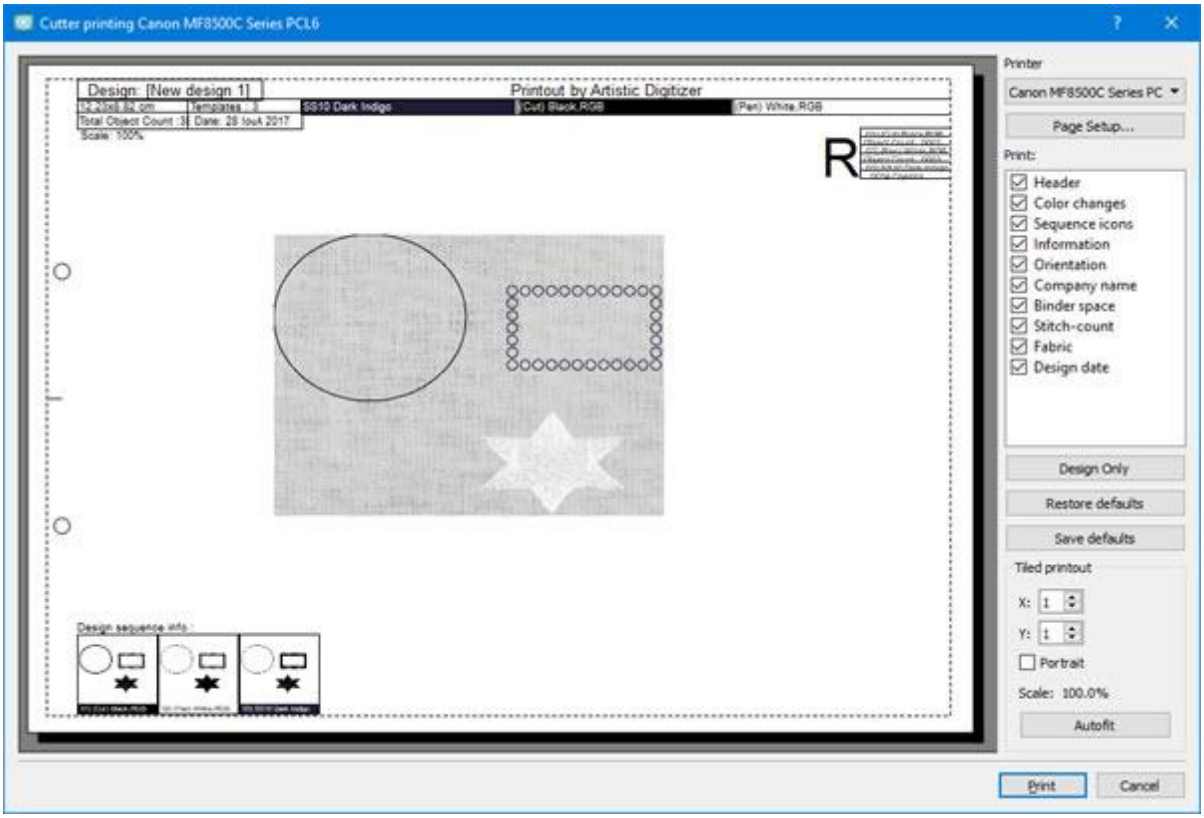
Réinitialisation d'urgence en mode point d'accès

Si vous ne pouvez pas vous connecter au cutter ou si une configuration erronée s'est produite et que vous ne pouvez pas accéder au cutter, vous devez réinitialiser le cutter au mode Point d'Accès par défaut, puis vous reconnecter à tout réseau sans fil en mode Client. Pour réinitialiser le cutter, vous devez maintenir enfoncé le bouton sans fil et le bouton de limite droite pendant 3 secondes. Lorsque le bouton d'alimentation et le bouton Sans fil s'éteignent, relâchez le bouton. À ce stade, le bouton sans fil commence à clignoter jusqu'à ce que l'initialisation du réseau soit terminée. Lorsque le clignotement s'arrête, vous êtes prêt à vous connecter au point d'accès Edge-xx-xx-xx pour utiliser le cutter.

Imprimer les gabarits

Le logiciel offre de nombreuses options pour l'impression de vos motifs avec Découpe, Pochoir, Applique, Cristaux et Peinture avant de les envoyer au cutter. Vous pouvez imprimer les gabarits des motifs avec beaucoup d'informations utiles pour le processus de production. L'impression du dessin fournit les informations nécessaires avant d'envoyer un dessin au cutter. Il s'agit d'une impression spéciale que vous ne pouvez utiliser que depuis la boîte de dialogue Exporter vers un cutter. Sous les modèles, il y a un bouton d'impression. La boîte de dialogue suivante apparaît, vous pouvez voir un aperçu de l'impression d'un dessin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Fiche d'impression du Cutter

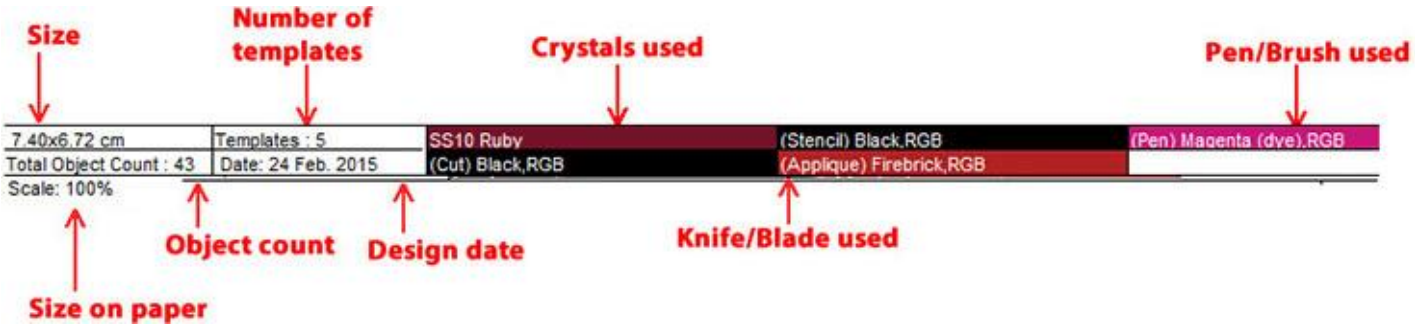
Dans la fenêtre d'aperçu avant impression, nous pouvons voir un aperçu du motif de découpe avec les informations fournies. Sur la partie droite, nous pouvons voir diverses options d'impression. Ces options sont:

- Nous pouvons utiliser le bouton Configuration pour sélectionner et personnaliser les propriétés de l'imprimante que nous allons utiliser.
- Nous pouvons également utiliser l'option Enregistrer au format JPG dans le cas où nous ne voudrions pas l'imprimer, mais souhaiterions l'enregistrer pour référence ultérieure ou pour l'examiner sur notre écran d'ordinateur.
- Dans la section Imprimer, nous pouvons sélectionner les parties que nous voulons voir. Cliquez sur l'une des cases pour activer / désactiver les éléments visibles.
- Si vous souhaitez que cette sélection d'éléments visibles soit la valeur par défaut pour tous les motifs de découpe, vous pouvez utiliser le bouton Enregistrer les valeurs par défaut. Utilisez le bouton Restaurer les valeurs par défaut pour utiliser les valeurs par défaut que vous avez déjà enregistrées.
- En outre, il existe un bouton "Dessin seulement". Appuyez sur ce bouton dans le cas où vous souhaitez imprimer uniquement le dessin.
- Enfin, dans la section Impression en mosaïque, nous pouvons personnaliser certains aspects de l'impression, le nombre de pages, l'orientation et l'échelle. Nous pouvons également définir la valeur du nombre de points visible sur l'aperçu avant impression.

Imprimer: Dans cette section de la boîte de dialogue d'impression, vous pouvez spécifier les informations que vous souhaitez inclure dans votre impression. Chaque élément de l'impression peut être activé ou désactivé en cliquant sur le carré à gauche de sa description. Si l'élément est activé, les modifications peuvent être visualisées dans la zone d'aperçu.

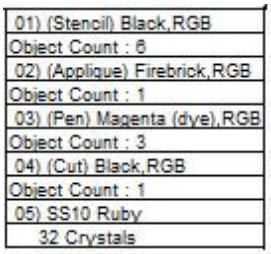
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Entête
  L'en-tête est en haut de la page, montrant la taille, les changements de couleur / cristal, le nombre de cristaux, les types de cristaux utilisés, les couleurs de cristal et leurs noms.



Entête

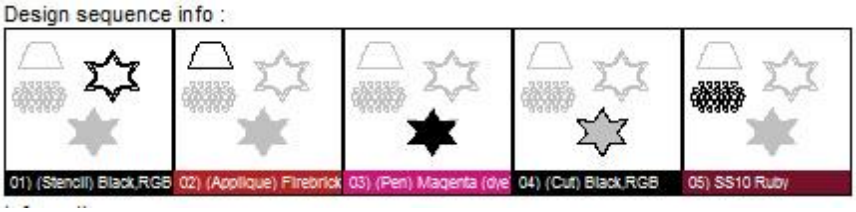
- Ordre des objets
  La boîte montre la séquence des changements de cristal / couleur. Ces informations sont vraiment utiles pour connaître l'ordre dans lequel les objets seront envoyés au cutter.



Changement de couleur des Cristaux

- Séquence

Les icônes de séquence sont en bas de la page. Ils montrent les parties du dessin divisé par la couleur / changement de cristal. En outre, au bas de l'icône, vous pouvez voir le nom de la couleur / du cristal à utiliser, ainsi que des commentaires.



Séquence

- Information
  L'information est au bas de la page. La zone d'informations répertorie toutes les informations supplémentaires que vous souhaitez afficher sur l'impression. Ces informations peuvent être ajoutées dans Fichier> Propriétés du dessin> onglet Général> Remarques.
- Orientation
  L'orientation est l'icône affichée avec le caractère "R" dans le coin supérieur droit de l'impression. Ceci est important car il montre comment la page imprimée doit être placée sur le cutter pour identifier le point de départ du dessin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

R

Orientation

- Nom de la société

Le nom de l'entreprise, situé en haut de l'impression, peut être modifié à partir de l'onglet Impression de la boîte de dialogue Outils> Options.

Nom de la société

- Reliure

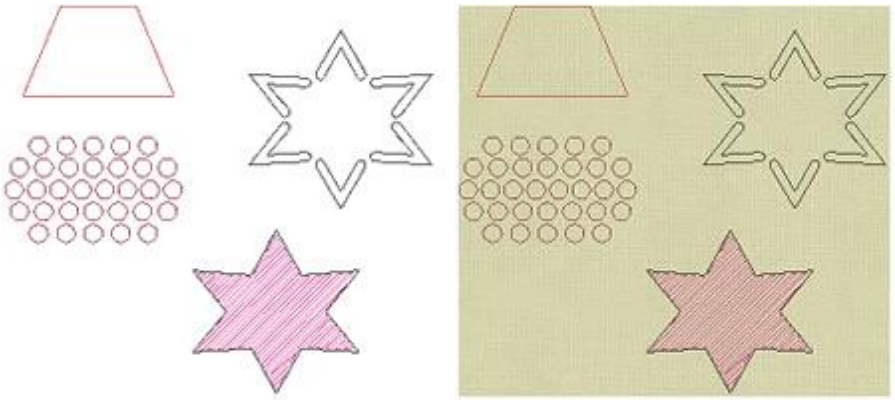
Cette option crée la marge nécessaire (sur le côté gauche de la page) au cas où vous souhaitez perforer l'impression pour la placer dans un classeur.

- Nombre d'objets

Le nombre d'objets de votre dessin peut être affiché dans l'en-tête de l'impression.

Emplacement du nombre de cristaux

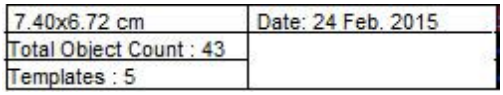
- Tissu
  Masque ou affiche le tissu derrière le motif.



Sans tissu – Avec tissu

- Date du dessin

La date à laquelle le dessin a été créé peut être visualisée en haut à gauche de l'impression.

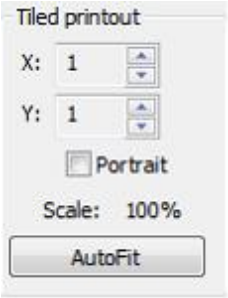


Emplacement de la date du dessin

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Impression en mosaïque

Cette section gère la façon dont votre dessin sera imprimée. Lorsque la boîte de dialogue d'impression est ouverte, les deux premiers champs indiquent le nombre de pages nécessaires à l'impression: "X" pour horizontal et "Y" pour vertical; le nombre de motifs imprimés sur chaque page peut être modifié en utilisant les flèches sur le côté droit ou avec la molette de la souris. Les modifications que vous apportez peuvent être visualisées dans l'aperçu avant impression.



Impression en mosaïque

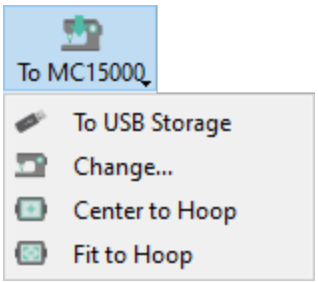
L'option Portrait spécifie comment le dessin est positionné sur la page. Si elle est activée, le motif est imprimé verticalement en tant que portrait. Si cette option est désactivée, le motif est imprimé horizontalement en tant que paysage.

Le champ Echelle indique si le dessin sera représenté plus petit que sa taille réelle et le pourcentage de la réduction. La première fois que la boîte de dialogue d'impression est utilisée, le logiciel trouve le meilleur moyen de montrer le dessin en taille réelle avec le moins de pages possible.

Pour restaurer automatiquement les paramètres indiqués au début de ce processus, vous pouvez cliquer sur l'onglet Ajustement automatique. Si votre dessin est prévisualisé sur plus d'une page, vous pouvez les imprimer, couper la bordure de la page qui est déjà marquée et les coller pour que votre dessin soit complet.

Envoyer à la machine

En utilisant cette icône "vers Machine", vous avez accès à diverses options de cadres et d'exportation.



- Envoyer par WLAN : L'option "Par WLAN" vous permet d'envoyer un motif via un réseau sans fil à une machine à broder si elle est prise en charge et si vous êtes correctement connecté à la machine via le WLAN. Cette option est disponible uniquement lorsque des machines prenant en charge la connexion WLAN sont disponibles.

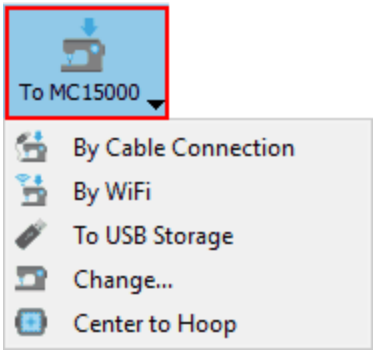
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Envoyer par connexion par câble: La "Connexion par câble" est utilisée pour envoyer un dessin via une connexion par câble à la machine. La machine doit être connectée à l'ordinateur par câble USB.
- Exporter vers le stockage USB: Utilisez l'option "Vers le stockage USB" pour envoyer le motif sur un lecteur de stockage USB, puis branchez ce périphérique de stockage amovible sur la machine à broder et chargez le motif souhaité.
- Changer de machine - Cadre: Par défaut, lors de la création d'un motif, le cadre et la machine par défaut sont utilisés pour le motif. À l'aide de l'option de modification, vous pouvez modifier la machine et/ou le cadre, si vous souhaitez envoyer le motif actuel à une autre machine ou cadre. La boîte de dialogue "Modifier cadre" apparaîtra pour sélectionner une autre machine et/ou cadre. La machine et le cadre appliqués par défaut peuvent être modifiés en appuyant sur l'icône Cadre dans l'onglet Bienvenue. Vous pouvez également modifier La Machine / Le Cadreen utilisant l'icône correspondante sur la barre d'outils Outils et même créer des dessins avec plusieurs cadres.
- Centrer dans le cadre: Cette option vous permet de centrer automatiquement le motif dans le cadre. C'est unmoyen facile d'aligner le cadre avec le motif et le motif sera alors centré dans le cadre.
- Fit to Hoop: Avec cette option, vous pouvez insérer n'importe quel motif dans le cadre sélectionné. Cliquez simplement sur l'option "Ajuster au cadre", et le programme redimensionnera automatiquement le dessin pour qu'il tienne dans la zone utilisable du cadre. Si la création est plus grande que la zone utilisable du cadre, elle sera réduite pour l'adapter. D'autre part, si le motif est plus petit que la zone de broderie du cadre, il sera agrandi pour l'adapter. Le logiciel garde toujours une distance de sécurité par rapport au bord du cadre. Si le logiciel trouve que la création s'adapte mieux si le cerceau est en mode paysage, il fera pivoter le cerceau et l'adaptera.

Les options disponibles dans cette boîte de dialogue dépendent de ce que la machine sélectionnée prend en charge et si vous devez envoyer quelque chose à votre machine, votre machine doit d'abord être sélectionnée pour cette création. Le choix de la machine détermine les cadres, les connexions et les types de fichiers disponibles pour l'exportation. Maintenant, selon la machine sélectionnée, le logiciel fournit les moyens disponibles pour se connecter à la machine et transférer des fichiers.

Par exemple, si vous choisissez de vous connecter à uneJanome "Memory Craft 1500", cette machine prend en charge la connexion directe par câble USBet connexion sans fil.

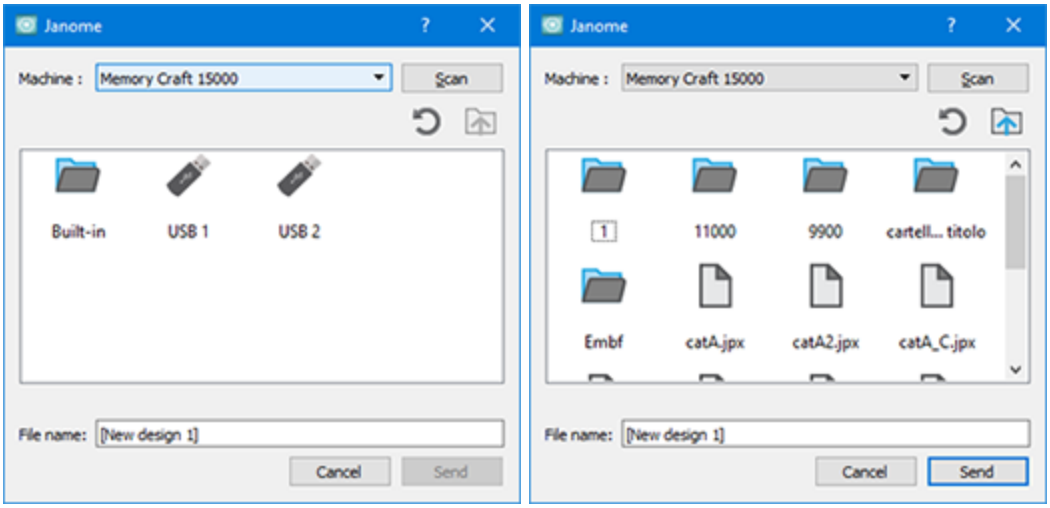
Si la machine est connectée à votre ordinateur,soitpar USBSoit par le WiFi de votre réseauvous verrez une option "Connexion par câble"ou "par WLAN"sur la barre "standard" et sur la section "Exporter" du menu "Fichier". À l'aide de ces options, vous pouvez vous connecter à la machine et transférer des motifs. Le logiciel détecte automatiquement si la machine sélectionnée est actuellement connectée au port USB du PC.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

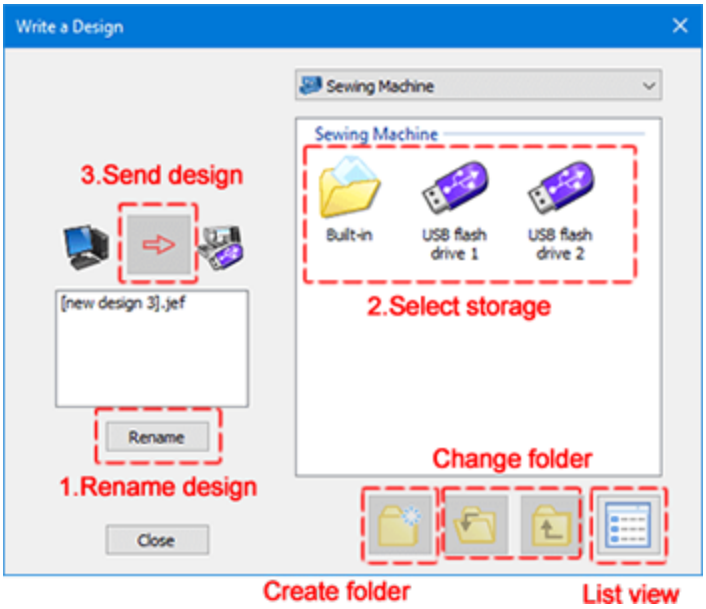
Envoyer via le WLAN

Si vous utilisez l'option "En WLAN", vous pouvez envoyer un design via le WiFi à votre machine. Vous devez d'abord sélectionner votre machine au cas où il y aurait plusieurs machines du même type sur le même réseau. Si aucune machine n'est disponible, assurez-vous que votre appareil est allumé et connecté au réseau sans fil. Ensuite, vous pouvez appuyer sur "Analyser" pour voir si votre machine est disponible. Lorsque vous êtes connecté à la machine, vous pouvez voir les emplacements de stockage disponibles de la machine. Sélectionnez l'un des emplacements de stockage disponibles sur votre ordinateur et cliquez pour afficher le contenu. Devez définir un nom pour votre dessin et appuyez sur "Envoyer" pour envoyer le dessin à la machine.



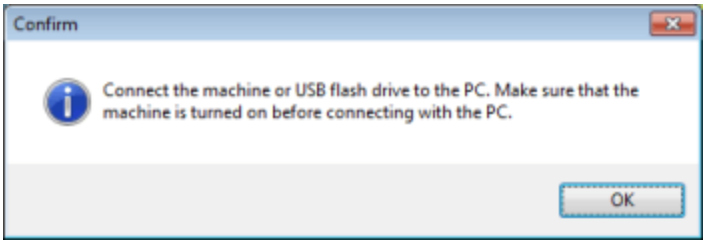
Envoyer à la machine via USB

De la même manière, si vous utilisez l'option "Vers nom machine", la boîte de dialogue de la figure suivante apparaît et vous pouvez envoyer un dessin via USB à la machine. Sélectionnez un nom pour le motif, puis sélectionnez un lieu de destination dans la zone de droite. Maintenant, en appuyant sur la flèche pointant vers la zone de la machine à broder, le dessin est transféré à la machine connectée.



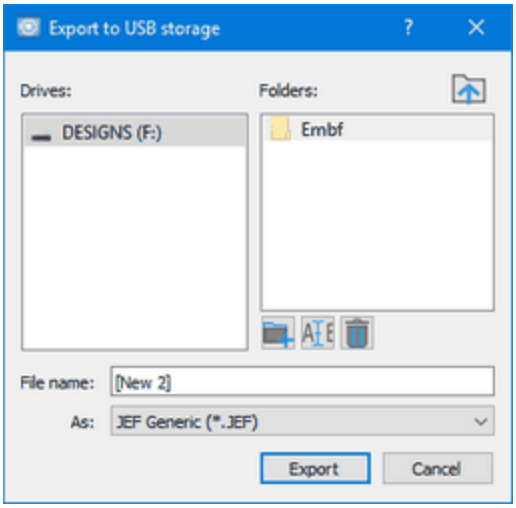
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lors de l'utilisation de l'option "Vers machine", assurez-vous qu'elle soit physiquement connecté à votre PC. S'il y a un problème de connexion, vous verrez un message d'alerte si vous essayez d'envoyer un dessin alors que la machine n'est pas connectée.



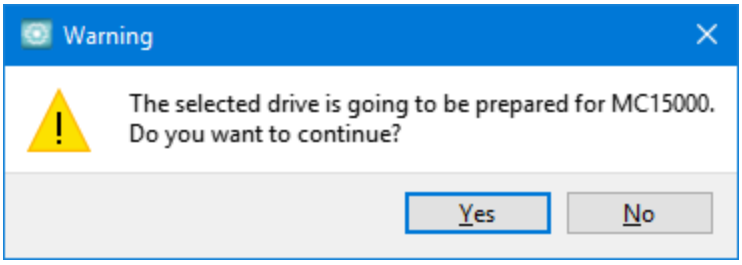
Exporter vers USB

Utilisez l'option "Vers stockage USB" pour envoyer le motif sur un lecteur de stockage USB, puis branchez ce périphérique de stockage amovible sur la machine à broder et chargez le motif souhaité. En utilisant l'option "Vers stockage USB", la boîte de dialogue suivante apparaît et vous pouvez sélectionner l'un des périphériques de stockage connectés et enregistrer votre création. Une fois que vous avez sélectionné un périphérique de stockage, vous verrez les dossiers disponibles dans la zone de droite. Cliquez pour sélectionner un dossier, donnez un nom et en appuyant sur "OK", le motif est enregistré sur le périphérique de stockage USB.



si c'est la première fois que ce périphérique de stockage est utilisé, le programme vous demandera de préparer la structure de dossiers nécessaire pour la machine sélectionnée. Vous pouvez sélectionner une machine avec laquelle vous travaillez via l'onglet "Bienvenue" en cliquant sur l'icône "Cadre" ou en appuyant sur l'icône "Machine/Cadre" sur la barre d'outils, puis comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, vous il faut sélectionner le fabricant "Société", le modèle de la "Machine" et une fois que vous avez sélectionné un cadre, votre sélection est appliquée. Le logiciel se souviendra de votre sélection et désormais vous n'aurez plus besoin de changer de machine sélectionnée sauf si vous souhaitez vous connecter à une autre machine.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Le périphérique de stockage USB doit être formaté à l'aide du système de fichiers "Fat32" afin de pouvoir enregistrer correctement les motifs pour la plupart des machines à broder.

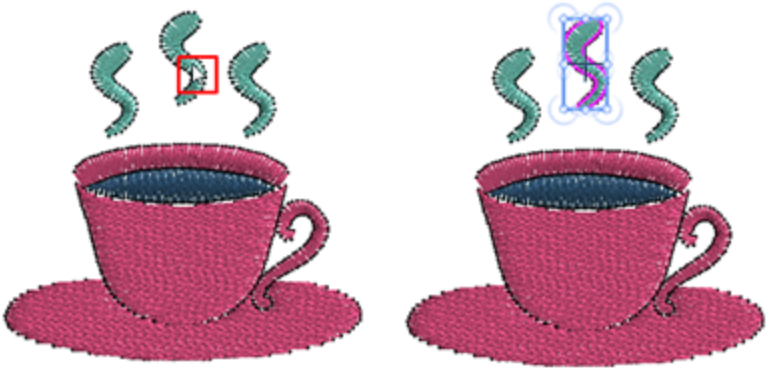
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sélections

Pour apporter des modifications à votre dessin, vous devez d'abord sélectionner les objets à manipuler. Il existe plusieurs façons de sélectionner les objets que vous désirez. L'outil "Sélectionner" est l'outil de sélection le plus fréquemment utilisé, mais il existe également divers autres moyens de sélectionner des objets. En plus d'utiliser la souris pour vos sélections, vous pouvez également utiliser le clavier ou Sélectionner par type de point , lorsque vous voulez sélectionner tous les objets d'un type de point spécifique ou Sélectionner par couleur si vous voulez sélectionner tous les objets qui utilisent une couleur spécifique. Dans les rubriques suivantes, nous présenterons toutes les méthodes de sélection disponibles.

Sélection par la souris (clic)

Pour éditer des objets, vous devez d'abord les sélectionner. Par défaut lors du démarrage du programme et quand aucun autre outil n'est sélectionné, le programme est dans le mode de sélection Rectangle par défaut. C'est le mode de sélection par défaut, ce que vous cliquez est sélectionné et si vous formez un rectangle sur la zone de dessin, tous les objets qui sont dans ce rectangle sont sélectionnés. Si vous utilisez un autre outil et que vous voulez passer en mode de sélection, cliquez simplement sur l'icône de sélection du rectangle. Donc, la façon la plus simple de sélectionner un objet est de simplement cliquer dessus avec votre souris. Un rectangle de mise en évidence apparaît autour de l'objet pour indiquer qu'il est sélectionné. Ceci est utile pour ne pas perdre votre sélection active lorsque vous devez travailler sur un dessin complexe. Cette section couvre la sélection d'objets avec une souris. Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez les touches "Maj" ou "Ctrl" enfoncées, puis cliquez sur les objets que vous souhaitez sélectionner. La différence dans l'utilisation des touches "Maj" - "Ctrl" est que lorsque vous appuyez sur la touche "Maj" vous pouvez seulement ajouter à la sélection. Si un objet est déjà sélectionné et que vous cliquez à nouveau, il reste sélectionné. Lorsque vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée, vous pouvez ajouter ou supprimer des objets de la sélection. Si l'objet sur lequel vous avez cliqué n'est pas déjà sélectionné, il sera ajouté à la sélection. S'il est déjà sélectionné, il sera désélectionné.

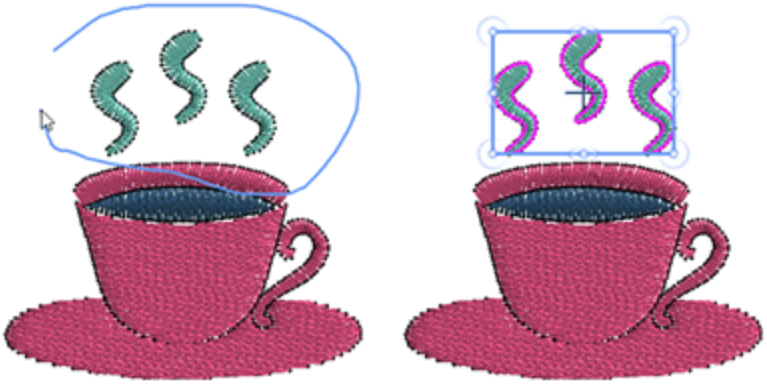


Des sélections multiples peuvent également être créées en formant un rectangle autour des objets que vous souhaitez sélectionner. Maintenez la touche gauche de la souris enfoncée et faites glisser pour former un rectangle autour d'un objet, une fois que vous relâchez la souris, il est sélectionné. De la même manière, s'il y a plusieurs objets à l'intérieur du rectangle formé, ils sont tous sélectionnés. Tous les objets qui se trouvent complètement dans le rectangle formé sont sélectionnés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

si vous maintenez "Alt" tout en formant un rectangle de sélection, les objets qui sont partiels dans le rectangle formé sont également sélectionnés. C'est un moyen facile de sélectionner des objets qui sont grands et ont une forme irrégulière.

Outre l'outil de sélection de rectangle, il y a aussi l'outil de sélection au Lasso. Si vous déplacez votre souris au-dessus de l'outil de sélection de rectangle, une barre d'outils apparaîtra avec les deux icônes de sélection (Rectangle et Lasso), cliquez pour sélectionner celle que vous voulez utiliser. Quand Lasso est sélectionné au lieu de former un rectangle, vous cliquez et glissez sur la zone de dessin pour dessiner une ligne de sélection à main levée autour des objets que vous voulez sélectionner. Relâchez la souris et tous les objets qui sont entièrement à l'intérieur de la forme sont automatiquement sélectionnés. C'est un moyen facile de sélectionner des objets qui sont grands et ont une forme irrégulière.



Le dernier outil de sélection utilisé est visible dans la barre d'outils. Vous pouvez cliquer sur son icône pour commencer à l'utiliser pour votre sélection, ou passer la souris sur l'icône de sélection et dans le menu déroulant, sélectionner l'outil de sélection alternatif. Vous pouvez également utiliser les touches «Ctrl», «Maj» et «Alt», comme décrit ci-dessus pour effectuer plusieurs sélections à l'aide de la sélection au lasso ou inclure des objets partiellement couverts.

Il y a une option "Autoriser la sélection de polygones avec Lasso" dans la boîte de dialogue Options, onglet Outils. Lorsque cette option est activée, vous pouvez cliquer tout en formant la sélection au Lasso et en spécifiant les nœuds d'une forme, vous pouvez créer une sélection de forme de polygone avec Lasso.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

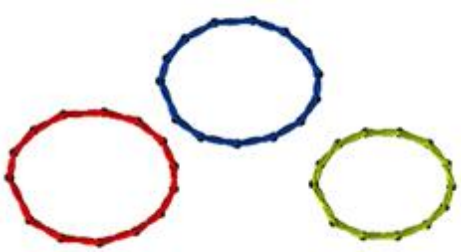
Note: Par défaut, l'outil de sélection Rectangle est l'outil de sélection par défaut. Vous pouvez définir la sélection au lasso être l'outil de sélection par défaut de l'onglet Outils de la boîte de dialogue Options qui se trouve dans le menu Outils.

Sélection par raccourcis

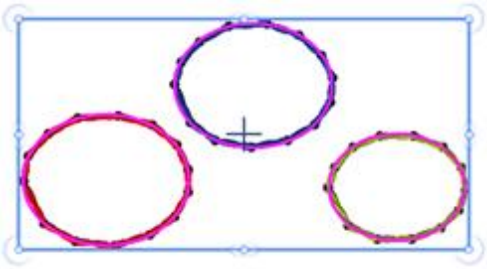
La plupart des objets sont sélectionnés à l'aide de la souris, cependant, il existe quelques options de sélection prédéfinies auxquelles vous pouvez accéder via le menu "Editer" ou en utilisant des raccourcis clavier pratiques.

Sélectionner tout

En utilisant cette option dans le menu "Editer", ou en cliquant sur la touche de raccourci "Ctrl + A" (pour Mac OS Cmd + A), vous pouvez sélectionner tous les objets du dessin. Cette option est utile lorsque vous souhaitez modifier tous les objets de votre motif en même temps. Toute modification sera appliquée sur tous les objets sélectionnés en même temps.



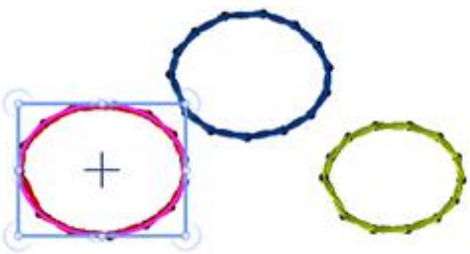
Désélectionner



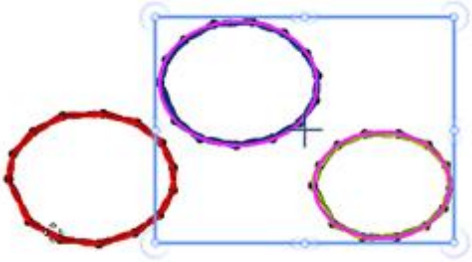
Sélectionner tout

Inverser la sélection

En utilisant cette option dans le menu "Editer" ou en utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Maj + I" (pour Mac OS Cmd + Maj + I), vous pouvez inverser la sélection d'objet, sélectionner tous les objets non sélectionnés et vice versa. Cette option est utile lorsque vous souhaitez sélectionner une plus grande partie d'un dessin. Sélectionnez un petit objet ou un groupe de ce que vous ne voulez pas, puis choisissez Inverser la sélection pour capturer la plus grande partie. Vous avez sélectionné la partie que vous voulez dans ce processus inverse.



Sélection



Inverser la sélection

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Désélectionner

Il y a plusieurs façons de tout désélectionner. D'abord vous pouvez cliquer avec votre souris à n'importe quel point en dehors du dessin créé et tout deviendra non sélectionné. Nous pouvons également utiliser l'option "Désélectionner" du menu "Editer" et rien n'est sélectionné. Cette fonction est l'opposé de la fonction "Sélectionner tout" dans laquelle vous sélectionnez tous les objets dans la zone de travail. Il est utile lorsque vous souhaitez effacer vos sélections du dessin actuel pour faire une nouvelle sélection

Naviguer à travers les objets

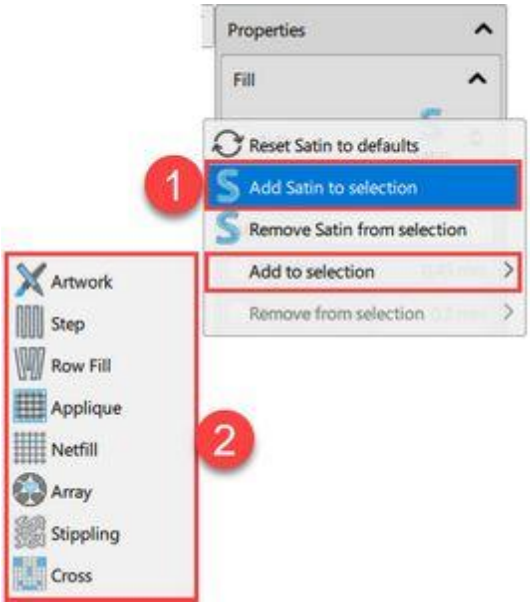
Il existe également un moyen facile de naviguer à travers les objets du dessin en utilisant des raccourcis clavier. La touche de raccourci a les fonctionnalités suivantes:

- En utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Début", vous pouvez sélectionner le premier objet du dessin (pour Mac OS Cmd + Début).
- En utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Fin", vous pouvez sélectionner le dernier objet du dessin (pour Mac OS Cmd + Fin).
- En utilisant la touche "Tab", vous pouvez sélectionner l'objet suivant du dessin. Si rien n'est sélectionné, le premier objet du dessin sera sélectionné. Chaque fois que nous pressons la touche "Tab", un objet différent sera sélectionné, et qui est le suivant dans l'ordre de conception du dessin. Si nous appuyons encore sur la touche Tab, nous continuerons à changer d'objet, jusqu'à ce que nous atteignions le dernier objet du dessin.
- En utilisant le raccourci clavier "Maj + Tab", vous pouvez sélectionner l'objet précédent du dessin. Si rien n'est sélectionné, le dernier objet du dessin sera sélectionné. Chaque fois que l'on appuie sur la touche de raccourci "Maj + Tab", un objet différent est sélectionné, qui est le précédent dans l'ordre de conception du dessin. Si nous continuons d'appuyer sur Maj + Tab, nous continuerons à changer d'objet, jusqu'à atteindre le premier objet du dessin.

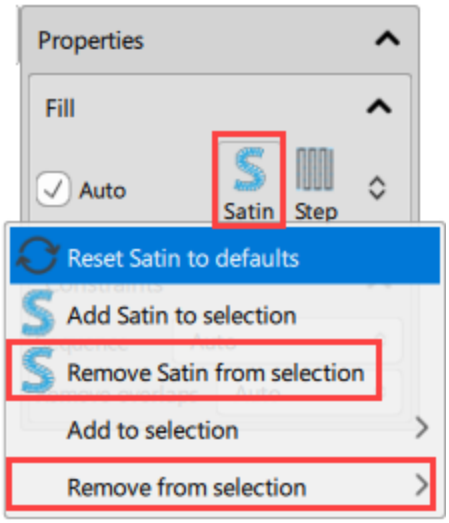
Sélection par type de points

Il est parfois très utile de sélectionner tous les objets, du même type. Par exemple, vous devrez peut-être sélectionner tous les objets en bourdons et appliquer un changement de couleur ou toute autre transformation. Pour cela "Clic droit" sur l'icône "Bourdon" dans la barre d'outils Propriétés et dans le menu qui apparaît, utilisez l'option "Ajouter Bourdon à la sélection". Si d'autres objets ont déjà été sélectionnés, les objets en Bourdon seront ajoutés à la sélection actuelle. Si le type que vous souhaitez ajouter à la sélection n'est pas visible dans la barre d'outils des propriétés, vous pouvez cliquer sur l'icône pour développer la liste des types de remplissage ou de contour, puis cliquer avec le bouton droit sur le type souhaité. De la même manière, vous pouvez utiliser l'option Ajouter à la sélection dans le menu contextuel et sélectionner le type de point dans la liste qui apparaît.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



De même, il est facile de supprimer les objets d'un type de point sélectionné d'une sélection. Par exemple, faites un clic droit sur le type de points en Bourdon et utilisez l'option "Supprimer le Bourdon de la sélection", si vous souhaitez désélectionner tous les objets en bourdon ou utilisez l'option Supprimer de la sélection et sélectionnez le type que vous souhaitez supprimer de la liste de remplissage ou de contour qui apparaît. Les "sélections par type" vous facilitent la vie, en particulier pour les objets de conception volumineux et compliqués, et appliquez vos modifications de broderie à l'ensemble de votre sélection.

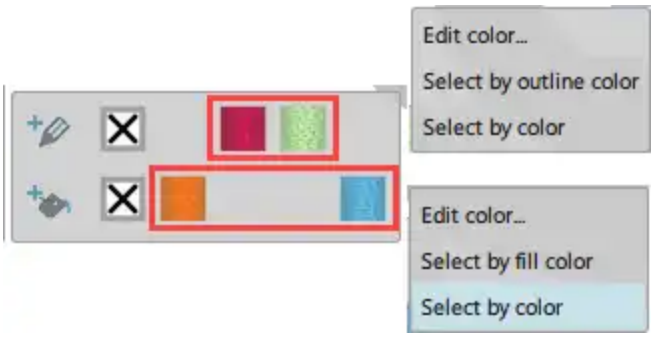


Sélection par couleur

Dans de nombreux cas, il est très utile de sélectionner tous les objets qui utilisent une couleur spécifique. Cette option est très pratique lorsque vous voulez remplacer une couleur par exemple, il n'est pas nécessaire de sélectionner les objets manuellement. Vous pouvez changer la couleur, le type de point, appliquer un style ou toute autre transformation que vous voulez. Vous pouvez sélectionner Couleur de surface, Couleur de serti ou simplement par couleur. Afin de faire une sélection par couleur, vous devez faire un clic droit sur la couleur que vous souhaitez sélectionner sur la barre de palette. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur "Surface", vous pouvez choisir de sélectionner tous les objets remplis avec cette couleur ou tous les objets qui utilisent cette couleur pour la surface ou le serti. De la même manière, si vous

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

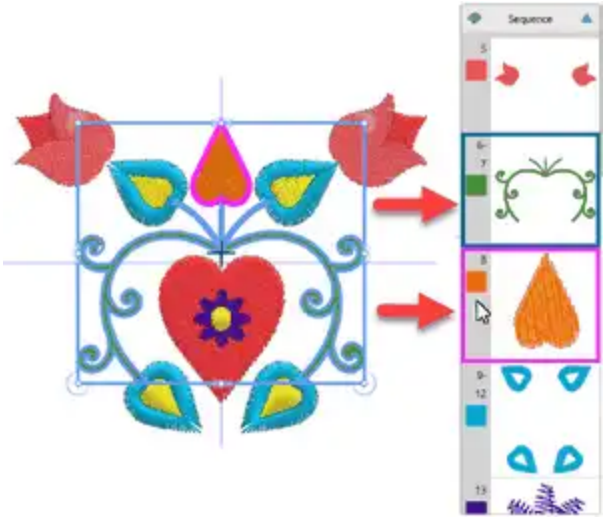
faites un clic droit sur une couleur de serti, vous pouvez sélectionner tous les objets qui ont cette couleur de serti ou tous les objets qui ont cette couleur pour la surface ou le serti.



Sélection par gestionnaire de séquence

Le gestionnaire de séquence est un outil d'assistance visuelle qui fournit une représentation graphique de l'ordre chevauchant les conceptions. Les fonctionnalités et les capacités du gestionnaire de séquence sont décrites plus loin dans ce manuel. À ce stade, nous ne mentionnerons que les capacités de sélection qu'il implémente. Si vous cliquez sur un élément du gestionnaire de séquence, il est sélectionné dans la zone de conception. Vous pouvez voir l'élément spécifique sélectionné dans la zone de conception avec un rectangle de mise en évidence autour de celui-ci. Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments de séquence en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée et en cliquant sur les éléments à sélectionner (Sous Mac OS, utilisez la touche "Cmd").

1 élément de séquence sélectionné



Plusieurs éléments de séquence sélectionnés

Sélection par Cristal

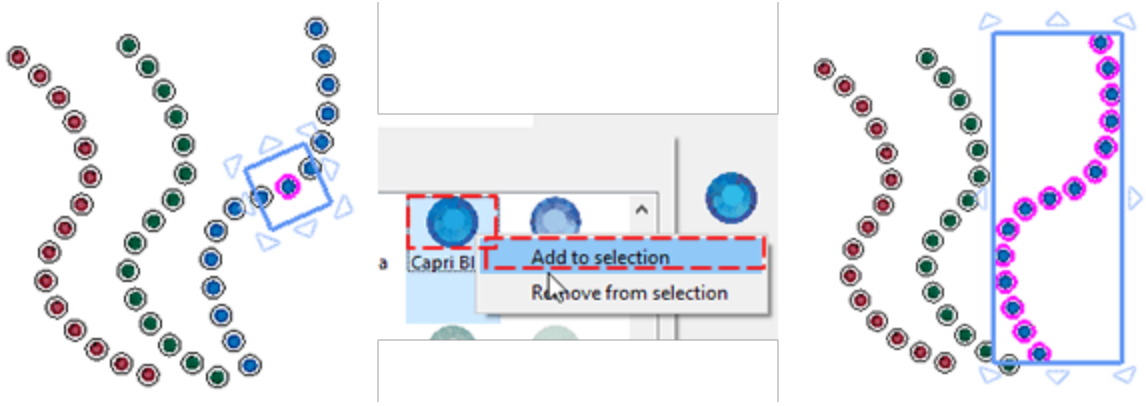
Lorsque vous travaillez avec des dessins comportant plusieurs types de cristaux, il est utile de pouvoir effectuer des sélections de plusieurs cristaux en fonction de leur type ou de leur couleur. La technique "Cristaux" doit être activé pour pouvoir utiliser les outils "Cristaux" du logiciel. Les cristaux appliqués sur un motif peuvent être des cristaux séparés, des cristaux sur la surface et des cristaux sur le serti. N'importe lequel de ces fonctions de cristaux a un ensemble différent d'options, donc vous ne pouvez pas appliquer les

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

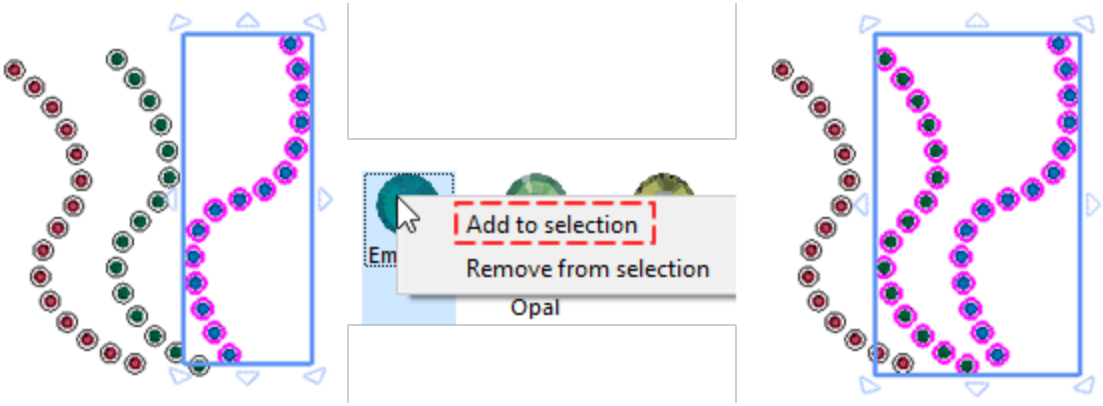
changements à tous à la fois. C'est pourquoi, en utilisant cette méthode de sélection de plusieurs cristaux, décrite ci-dessous, vous ne pouvez en sélectionner qu'un seul type. Si vous avez des cristaux sur une «surface de cristal» de la même couleur que certains autres cristaux qui sont des cristaux séparés, vous ne pouvez pas tous les sélectionner en utilisant l'option «Ajouter à la sélection» sur leur couleur commune. Cet outil de sélection vous aidera à effectuer des sélections plus facilement, en particulier pour les gros objets complexes en cristal, et à appliquer vos modifications à l'ensemble de la sélection.

Sélectionnez des cristaux séparés du même type

Lorsque vous avez plusieurs cristaux séparés de différentes couleurs de cristal et que vous devez en faire des sélections, vous devez en sélectionner un pour que vous puissiez voir les options "Cristal" dans "Propriétés". Puis cliquez sur le cristal sur "Couleur / Forme" pour voir toutes les couleurs de cristal disponibles. Maintenant, trouvez le cristal sélectionné en surbrillance et afin de sélectionner tous les cristaux de cette couleur spécifique, faites un clic droit dessus et utilisez l'option "Ajouter à la sélection". Tous les cristaux de la même couleur seront ajoutés à la sélection.



Maintenant, vous pouvez ajouter tous les cristaux d'une autre couleur à votre sélection si vous connaissez la couleur du cristal. Laissez votre sélection telle quelle et cliquez sur le cristal dans la section "Couleur / Forme" pour voir toutes les couleurs de cristal disponibles. Maintenant, si vous faites un clic droit sur la couleur d'un autre ensemble de "Cristaux" et utilisez "Ajouter à la sélection", les cristaux de cette couleur seront également ajoutés à la sélection.



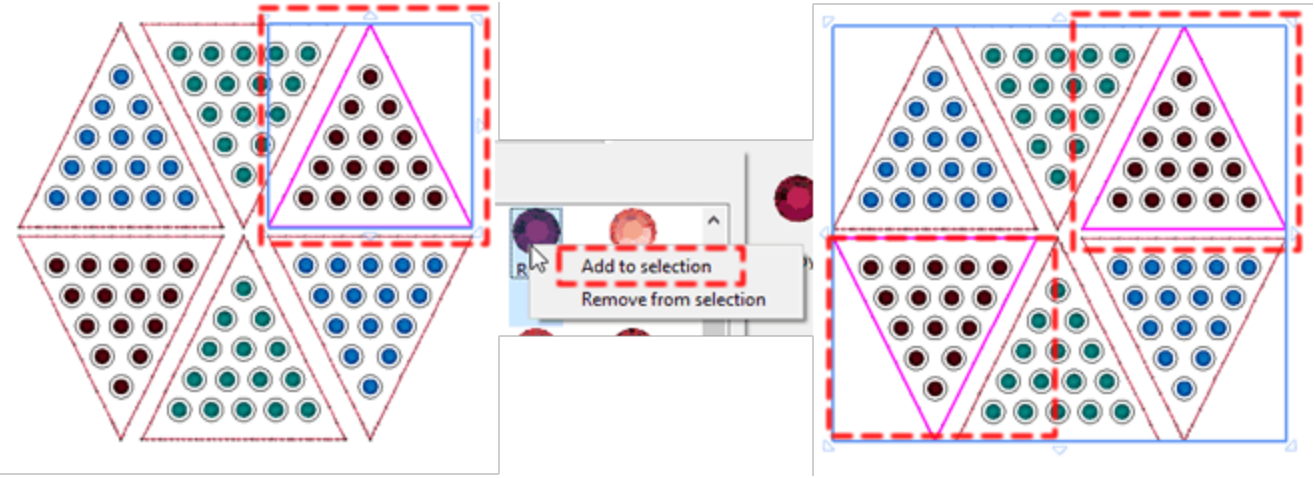
Une fois que vous avez sélectionné plusieurs cristaux, vous pouvez appliquer une modification à tous à la fois, en utilisant les options disponibles dans la barre "Propriétés". Vous pouvez également enlevez les cristaux de votre sélection. Faites un clic droit sur la couleur de cristal que vous souhaitez supprimer et utilisez l'option

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Supprimer de la sélection". Tous les cristaux ayant la couleur de cristal sélectionnée seront supprimés de la sélection.

Sélectionner des remplissages de cristal du même type

De la même manière, vous pouvez sélectionner plusieurs objets "Surface de cristal" qui utilisent la même couleur de cristal. Sélectionnez un objet "Surface de cristaux" et les options de "Cristaux" apparaîtront dans "Propriétés". Puis cliquez sur le cristal dans la section "Couleur / Forme" pour voir toutes les couleurs de cristal disponibles. Maintenant, trouvez la couleur de cristal sélectionnée en surbrillance et afin de sélectionner tous les cristaux de cette couleur spécifique, faites un clic droit dessus et utilisez l'option "Ajouter à la sélection". Tous les cristaux de la même couleur seront ajoutés à la sélection. Maintenant vous pouvez appliquer n'importe quel changement à chacun d'eux.



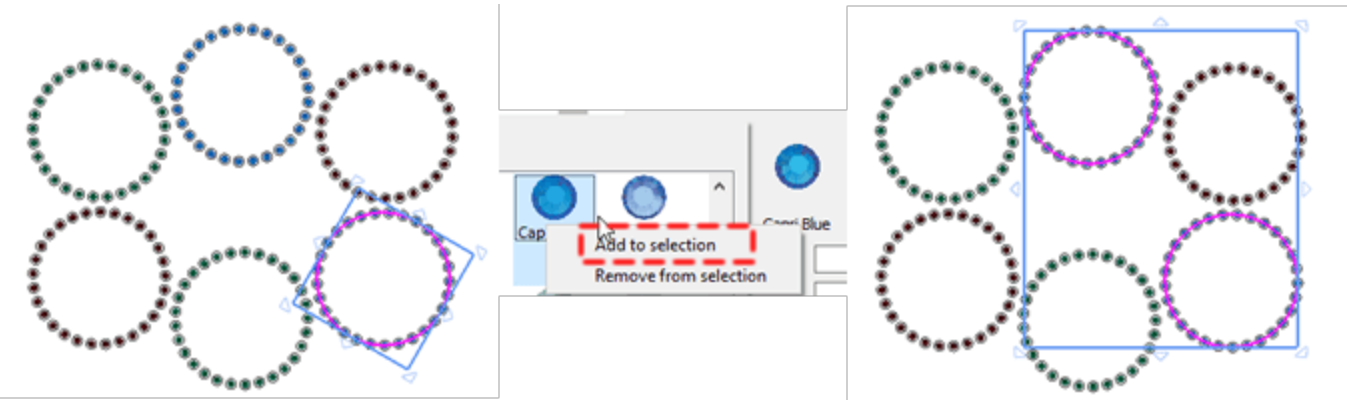
Pour ajouter plus de surfaces remplies de cristaux à votre sélection, vous devez faire un clic droit sur une autre couleur de cristal qui existe dans le dessin et utiliser l'option "Ajouter à la sélection". Tous les objets de surface de cristal qui existent dans le dessin avec cette couleur de cristal seront ajoutés à la sélection en cours. Maintenant, si vous voulez, vous pouvez changer les propriétés de tous les cristaux sélectionnés. Par exemple, changez la taille du cristal ou la couleur / forme du cristal.

Vous pouvez également supprimer des surfaces remplies de cristaux de votre sélection. Faites un clic droit sur la couleur de cristal que vous souhaitez supprimer et utilisez l'option "Supprimer de la sélection". Tous les objets de surface de cristal ayant la même couleur seront supprimés de la sélection. En suivant les mêmes étapes, vous pouvez supprimer plus d'objets de surface de cristal de votre sélection.

Sélectionnez les cristaux placés sur le serti

De la même manière, vous pouvez sélectionner plusieurs objets "serti de cristal" qui utilisent la même couleur de cristal. Sélectionnez un objet "serti de cristal" et les options de "Serti de cristal" apparaîtront sur "Propriétés". Puis cliquez sur le cristal dans la section "Couleur / Forme" pour voir toutes les couleurs de cristal disponibles. Maintenant, trouvez la couleur de cristal sélectionnée en surbrillance et afin de sélectionner tous les cristaux de cette couleur spécifique, faites un clic droit dessus et utilisez l'option "Ajouter à la sélection". Tous les cristaux de la même couleur seront ajoutés à la sélection. Maintenant vous pouvez appliquer n'importe quel changement à chacun d'eux.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pour ajouter plus d'objets comportant des sertis de cristaux à votre sélection, vous devez faire un clic droit sur une autre couleur de cristal qui existe dans le dessin et utiliser l'option "Ajouter à la sélection". Tous les objets de serti de cristal qui existent dans le dessin, avec cette couleur de cristal, seront ajoutés à la sélection en cours. Vous pouvez également supprimer les objets de serti de cristal de votre sélection. Faites un clic droit sur la couleur de cristal que vous souhaitez supprimer, utilisez l'option "Supprimer de la sélection". Tous les objets comportant un serti de cristal de cette couleur seront supprimés de la sélection. En suivant les mêmes étapes, vous pouvez supprimer plus d'objets de serti de cristal de votre sélection.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Afficher vos dessins

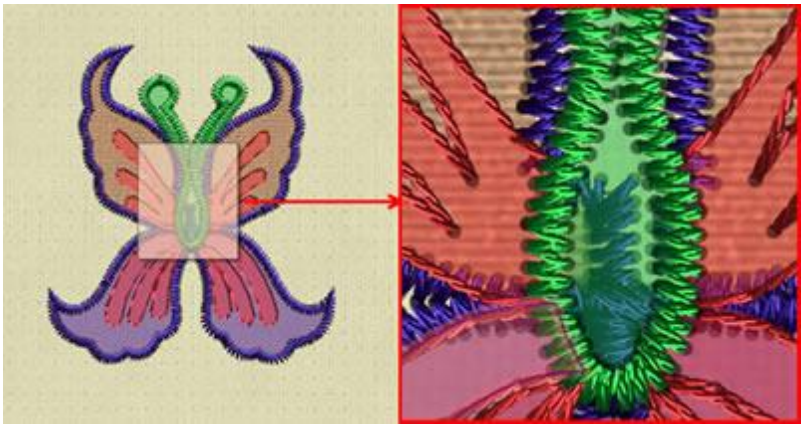
Dans cette section, nous présenterons tous les moyens et outils disponibles pour vous aider à avoir la meilleure vue lors de la création ou de la modification de vos dessins. De plus, nous présenterons les différents modes d'affichage (aperçu 3D, affichage des points, montrer l'épaisseur de votre broderie) et la personnalisation des composants de l'espace de travail. Vous pouvez facilement modifier l'affichage d'un motif en zoomant pour l'examiner de plus près ou en effectuant un zoom arrière pour voir plus d'objets du dessin. Vous pouvez expérimenter une variété d'options de zoom qui vous permettent de déterminer la quantité de détails que vous voulez. Le décentrage et le défilement sont deux façons supplémentaires d'afficher des zones spécifiques d'un dessin. Lorsque vous travaillez à des niveaux d'agrandissement élevés ou avec des motifs de grande taille, vous ne pouvez pas voir l'ensemble du motif. L'option Décentrer et défilement vous permettent de déplacer la page dans la fenêtre du dessin pour afficher les zones précédemment masquées. Vous pouvez utiliser l'outil Décentrer pour faire un panoramique autour d'une grande image et afficher des zones particulières.

Outils de zoom

Le moyen le plus simple de changer l'affichage, lors de tout processus de création ou de modification, consiste à utiliser la molette de la souris. Par défaut, si vous utilisez la molette de la souris, la molette défile horizontalement. Dans le cas où vous voulez zoomer et dézoomer en utilisant la molette de la souris, vous devez maintenir la touche "Ctrl" (pour Mac OS "Cmd") pendant que vous déplacez la molette et la molette passe temporairement en mode zoom. Enfin, si vous avez besoin de faire défiler verticalement, appuyez sur la touche "Alt" pendant que vous déplacez la molette. En plus, vous pouvez changer d'affichage en utilisant les outils de zoom disponibles dans la barre "Outils" (Zoom avant , Zoom précédent , Décentrer , Zoom dessin entier , Zoom ajusté au cadre) ou en sélectionnant une valeur prédéfinie de zoom dans le coin inférieur droit de l'application.

Zoomer

En utilisant l'outil "Zoomer" , vous pouvez zoomer en cliquant et en faisant glisser pour sélectionner une zone spécifique à agrandir. Vous pouvez également accéder à la fonction Zoomer en appuyant sur la touche Z. En utilisant cet outil, vous pouvez agrandir la partie de votre dessin pour vérifier les détails. Sélectionnez l'outil "Zoomer" de la barre "Outils" et le curseur deviendra une loupe. Ensuite, cliquez au point d'où vous voulez que le nouvel affichage commence et faites glisser la souris en maintenant le bouton gauche. La zone que vous avez marquée sera le nouvel affichage.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zoom précédent

En utilisant l'outil "Zoom précédent" cette option vous permet d'obtenir la vue zoom précédente de votre dessin. Le nouveau affichage sera le même qu'avant le dernier zoom. Vous pouvez activer "Zoom précédent" dans la barre "Outils". Si l'icône n'est pas visible, placez le curseur de la souris sur "Zoom" et tous les outils de zoom apparaîtront. Cliquez pour sélectionner l'outil "Zoom précédent", l'outil Zoom précédent deviendra l'outil actif dans la zone Outils de zoom. Vous pouvez également "Zoom précédent en utilisant la touche de raccourci F3.

Outil Décentrer

L'outil "Décentrer" vous permet de déplacer un motif autour de votre écran comme si vous aviez déplacé un papier sur un bureau avec votre main. Vous pouvez activer la fonction Outil Main (décentrer) à l'aide de l'icône «Décentrer» dans la barre d'outils Outils ou en appuyant sur la touche de raccourci H. Le curseur se transforme en une main comme celle sur l'icône et vous pouvez l'utiliser en cliquant et en faisant glisser sur l'écran. Une autre façon de décentrer est d'utiliser la molette de la souris, si vous faites défiler vers le haut ou vers le bas, vous pouvez bouger vers le haut ou vers le bas et si vous maintenez la touche Alt enfoncée, vous pouvez déplacer vers la gauche.

Zoom dessin entier

En utilisant cette option , vous pouvez voir l'ensemble du motif affiché à l'écran. Vous pouvez activer la fonction Zoom sur le dessin dans la barre "Outils", dans la section "Zoom" ou en utilisant la touche F4. Si vous avez un clavier multifonctions, assurez-vous que les touches F ne sont pas ver-rouillées.

Zoom ajusté au cadre

En utilisant cette option, vous pouvez afficher le cercle et l'ensemble du motif dans l'écran. Vous pouvez activer la fonction Zoom ajusté au cadre dans la barre "Outils", dans la section "Zoom" ou en utilisant la touche Maj + F4. Si vous avez un clavier multi-fonctions, assurez-vous que les touches F ne sont pas verrouillées.

Zoom prédéfinis

Vous pouvez utiliser un zoom prédéfini en utilisant le menu qui apparaît dans la zone inférieure droite. Les préréglages de zoom que vous pouvez choisir sont 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% et 600%. Si vous définissez la taille exacte de votre moniteur, dans l'onglet Moniteur de la boîte de dialogue Options sous le menu Outils, vous verrez le dessin dans sa taille réelle à chaque fois que vous sélectionnerez 100% dans les préréglages de zoom,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mesure

L'outil de mesure calcule la distance entre deux points dans la zone de travail. Vous pouvez activer la fonction Mesurer depuis l'icône de la barre d'outils Outils ou en appuyant sur la touche de raccourci F9. Avec cet outil, vous serez capable de mesurer chaque fois que vous avez besoin de connaître la taille de votre dessin de broderie, ou une partie de celui-ci. Cliquez et faites glisser depuis n'importe quel point où vous voulez commencer à mesurer jusqu'au point que vous voulez arrêter. Une ligne virtuelle apparaît, du point de départ au point où se trouve le curseur et affiche la distance.

Le logiciel reste dans ce mode Mesure jusqu'à ce que l'utilisateur sélectionne un autre mode.

Unités

Avec ce menu déroulant, vous pouvez spécifier l'unité dans laquelle la longueur sera affichée.

- Millimètres: lorsque cette option est sélectionnée, vous mesurez la longueur en millimètres.
- Centimètres: avec cette option sélectionnée, vous mesurez la longueur en centimètres
- Pouces: Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez mesurer la longueur en pouces.

Affichage du dessin

Vous pouvez choisir d'afficher vos dessins de différentes manières, vue "Aperçu 3D", "Points piqués" et "Contour". Par défaut, l'affichage est réglé sur "aperçu 3D", qui consiste en une vue réaliste qui montre à quoi ressemblerait le motif brodé. Le style de points, la couleur du fil et la façon dont le motif sera brodé vous donnent l'impression d'une vraie broderie. Dans l'aperçu 3D, les fils sont beaucoup plus épais que dans la vue Points. Vous pouvez passer de l'aperçu 3D à l'affichage normal en utilisant l'option «Aperçu 3D» du menu «Vue» ou en appuyant sur la touche «P». Lorsque la "prévisualisation 3D" est désactivée, vous passez à "Points". Lorsque vous êtes sur la vue "Points", vous pouvez voir les points comme des lignes sans épaisseur de fil. Vous pouvez également activer-désactiver la vue des points à l'aide de la touche "G". En mode points, vous pouvez également désactiver "Points" et passer à la vue "Contour". Dans cette vue, vous ne pouvez voir

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

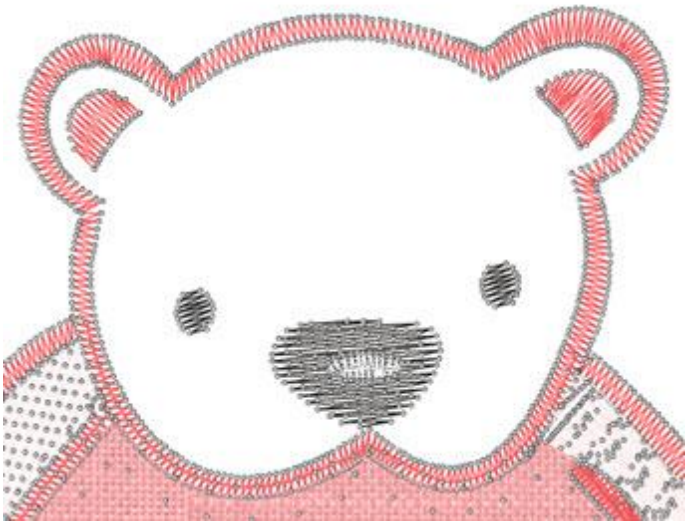
que la construction du dessin de sorte qu'il est plus facile de travailler dessus pour le modifier. Cette vue permet également de voir plus facilement toutes les pièces du dessin et de procéder à des ajustements.

Aperçu 3D

Affichage des points

Affichage des contours

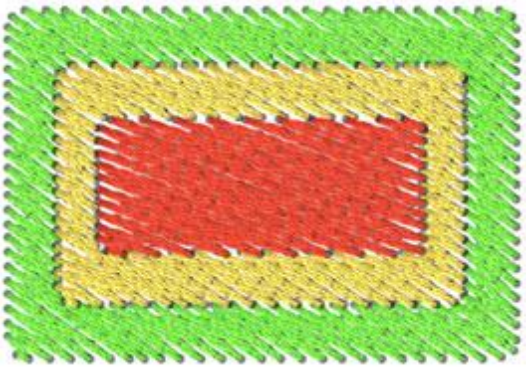
Lorsque vous êtes sur la vue "Points", il existe une option supplémentaire "Points piqués" dans le menu Vue. Lorsque cette option est activée, vous pouvez voir les trous des points réels. L'affichage Points piqués vous montre où l'aiguille de la machine percera le tissu. Avec cette vue, vous pouvez voir la longueur de point, la densité et les emplacements où le tissu sera transpercé.



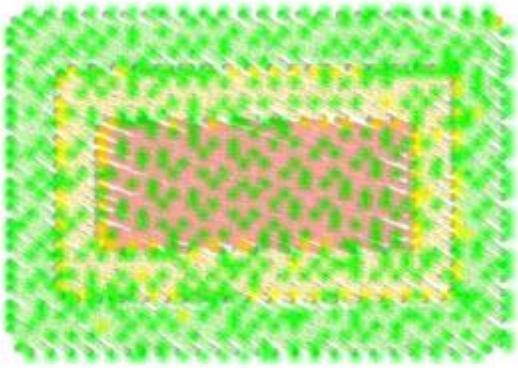
Montrer les épaisseurs de la broderie

Cette option est très utile pour créer des dessins d'aspect professionnel. Les points qui passent par-dessus d'autres points ne créent pas forcement de belles broderies. Il peut y avoir des moments où nous choisissons intentionnellement de laisser cela se produire pour créer un effet spécial, mais dans la majorité des cas, nous avons besoin de savoir si les points passent les uns sur les autres, afin de l'éliminer. Vous pouvez activer la "Vue d'épaisseur" en utilisant l'option correspondante du menu "Affichage", puis vous pouvez voir le motif d'une manière spéciale où vous pouvez en fait des points qui sont au-dessus d'autres points apparaissant avec une couleur plus foncée. Le vert correspond à des points qui ne se chevauchent pas, le jaune à des points avec un chevauchement mineur et le rouge à plusieurs points les uns sur les autres. Pour revenir à la vue précédente, vous devez cliquer à nouveau sur la même option.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



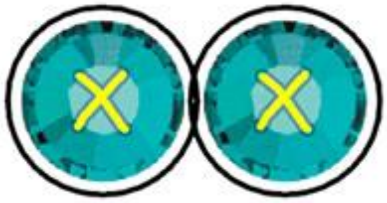
Objets qui se chevauchent



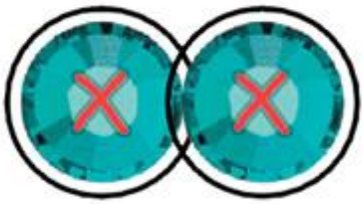
Vue d'épaisseur

Superposition des cristaux

Cette option est très utile lorsque vous créez des motifs avec des cristaux. Vous pouvez activer cette option à partir du menu Vue en sélectionnant Superposition de Cristaux ou en appuyant sur la touche de raccourci O. En activant cette vue, tous les cristaux qui se chevauchent seront marqués d'un "X" afin d'être facilement reconnaissables. Si le chevauchement entre les cristaux est limité sur le contour des cristaux, le "X" sera jaune.



Si la superposition entre les cristaux est réellement sur les cristaux, le "X" sera rouge.



Chaque fois que vous terminez un dessin avec des cristaux, il est recommandé d'activer l'option Superposition ce Cristaux afin de vérifier s'il y a des chevauchements dans vos cristaux que vous n'avez pas remarqués et qui doivent être corrigés.

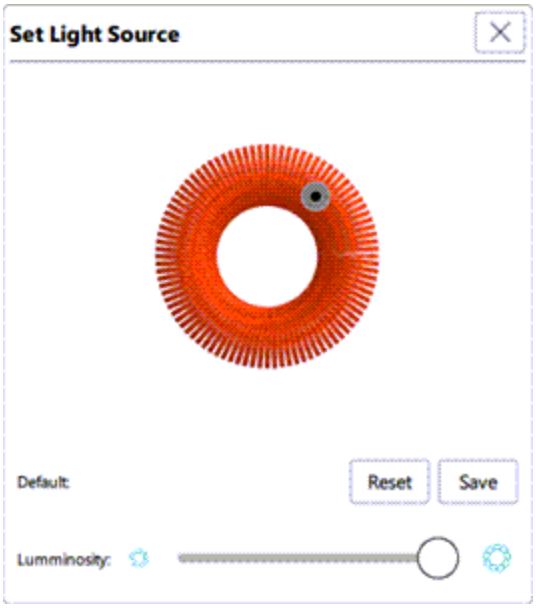
> Remarque: Il est conseillé de ne pas laisser l'option Superposition de Cristaux en permanence car cela pourrait ralentir votre PC.

Régler la source lumineuse

Dans "Aperçu 3D" il y a un moyen de changer la source lumineuse. En utilisant "Régler la source lumineuse" du menu Vue, une boîte de dialogue spéciale apparaît avec une boule 3D. Sur la boule 3D, il y a une poignée qui montre la source de lumière actuelle. Cliquez et faites glisser cette poignée sur la boule pour changer la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

source d'où provient la lumière. Vous pouvez également ajuster l'intensité de la lumière qui illumine les fils. En cliquant et en faisant glisser la barre de "luminosité" vers la gauche, la lumière diminue et vers la droite la lumière augmente. Sélectionnez la quantité de lumière que vous souhaitez pour éclairer vos motifs de broderie. C'est un outil 3D qui vous donne la possibilité d'éclairer votre dessin sous différents angles. La meilleure façon d'effectuer le réglage avec précision consiste à charger un motif de broderie avant d'activer l'option «Régler la source de lumière». Tout changement que vous effectuez est immédiatement prévisualisé sur le dessin, ce qui vous permet de faire des ajustements précis. Vous pouvez également utiliser "Enregistrer" cette source lumineuse par défaut, afin de conserver le réglage pour chaque dessin. Une fois qu'une valeur par défaut est sélectionnée et enregistrée, elle sera utilisée pour chaque nouveau dessin. Vous pouvez également utiliser "Réinitialiser" afin de réinitialiser la source lumineuse à la valeur par défaut.



Afficher la grille

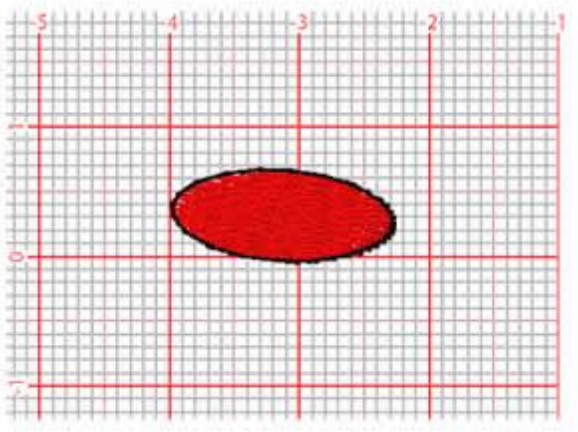
Vous pouvez activer-désactiver l'affichage de la "Grille" en utilisant l'option correspondante du menu "Vue". Lorsque l'option "Grille - Montrer" est activée, la grille apparaîtra sur la zone de travail. La grille apparaît sous forme de lignes verticales et horizontales avec une règle virtuelle sur le bord de votre zone de dessin. Ces valeurs sur le bord de la zone de dessin, sont les valeurs des axes X et Y virtuels basés sur des unités de centimètre ou de pouce. La grille peut vous aider à dessiner, dimensionner et aligner les objets avec précision et créer le motif que vous voulez. Dans le cas où vous voulez créer un dessin avec le curseur qui se positionne sur la "Grille" automatiquement pour être plus précis, vous pouvez également activer l'option "Grille-Aimanté" du menu "Vue".

Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Ctrl + Maj + G pour basculer entre l'affichage et le masquage de la grille (Mac Cmd Maj + G).

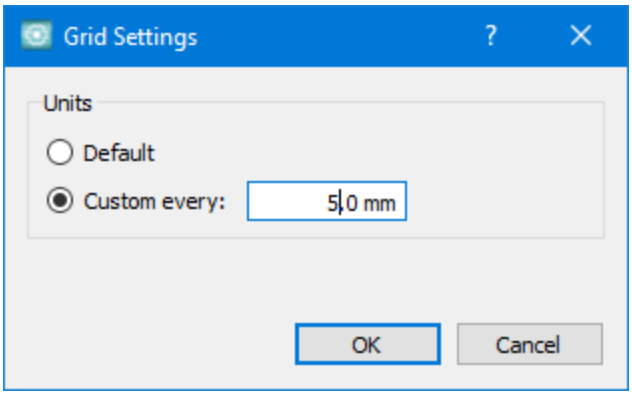
Si vous maintenez la touche Alt enfoncée pendant que vous faites glisser ou dessinez un objet, vous pouvez activer ou désactiver temporairement l'option d'accrochage ou d'aimant.

Dans le cas où vous sélectionnez le système de mesure "US", dans l'onglet Outils-Options-Général, la grille affichera les informations en US (pouces) et non métriques.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si vous devez ajuster la taille de la grille, sélectionnez "Affichage - Grille" et utilisez l'option "Modifier...". Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous pouvez définir la valeur dont vous avez besoin pour la grille. Une fois que vous avez appuyé sur "OK", la taille de la grille est automatiquement mise à jour.

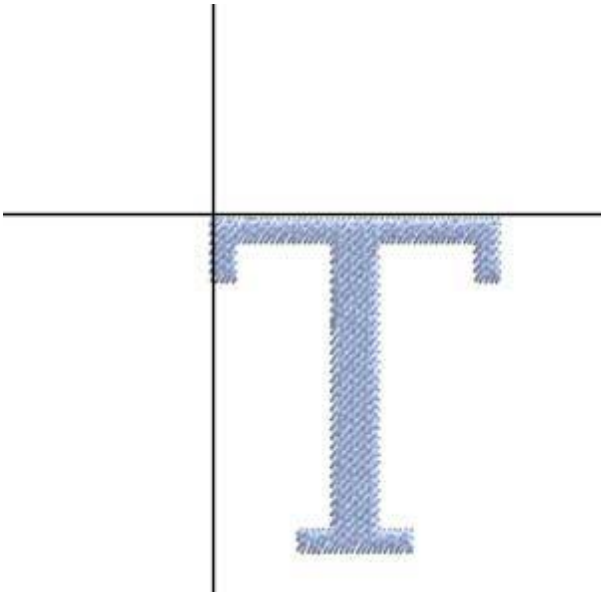


Afficher la Croix

Nous avons ajouté un outil de croix (réticule pour être plus précis) et nous avons étendu sa gamme aux deux écrans pour une création plus précise lors de l'utilisation d'outils de numérisation.

En utilisant l'option "Croix" dans le menu "Affichage", une croix (réticule) suit la souris lorsqu'elle est sur le dessin et vous aide à aligner et à positionner les éléments du dessin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vous pouvez également lancer l'affichage de la croix en appuyant sur la lettre "Ctri + H" du clavier pendant que vous travaillez avec le motif.

Afficher le cadre de broderie

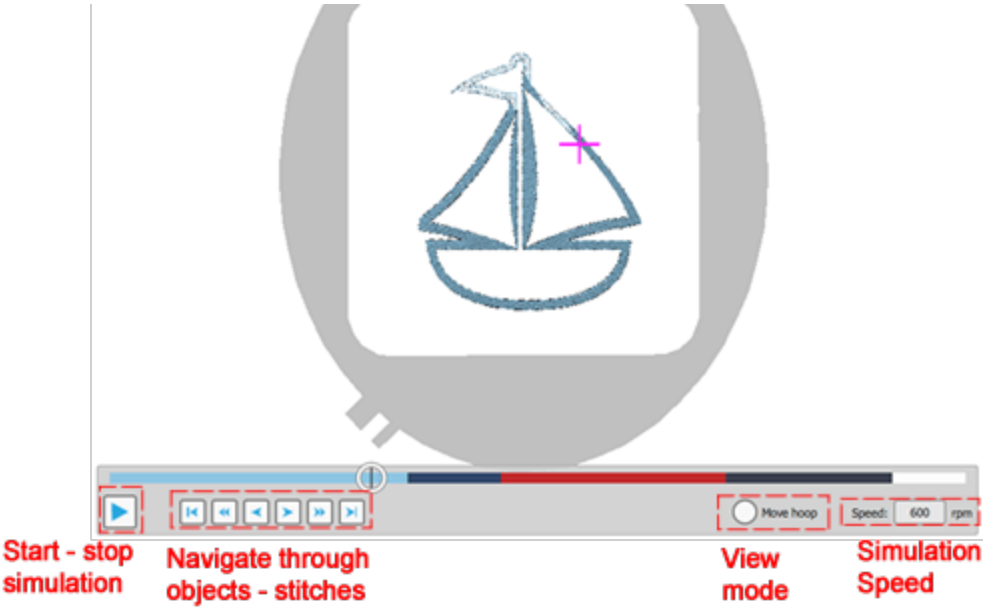
Vous pouvez activer - désactiver la vue du cerceau en utilisant l'option "Cadre de broderie" du menu Vue. Par défaut, tout motif que vous créez est prévisualisé avec le cadre par défaut que vous pouvez sélectionner dans l'onglet "Accueil". Lorsque le cadre est désactivé, vous ne voyez qu'une ligne grise indiquant la zone utilisable du cadre. Dans le cas où vous souhaitez sélectionner un autre cercle pour ce dessin uniquement alors vous pouvez utiliser l'option "Machine / Cadre" sur la barre "Outils". Le cadre est très utile car il s'assurera que le dessin que vous créez tiendra sur votre cerceau de machine à broder. Il y a une variété de cadre de broderie que vous pouvez sélectionner et vous pouvez même ajouter le vôtre. Plus d'informations sur la façon de travailler avec des cerceaux dans la section Changer le cadre de broderie.

Dessiner lentement (Maj+F11)

Une étape très précieuse avant d'allumer votre machine à broder afin de broder pour la première fois l'un de vos dessin est le processus de simulation. La fonction Dessiner lentement fournit un moyen automatisé de simuler le processus de broderie. Naviguez dans les points d'objets et prévisualisez l'emplacement de chaque point. C'est une bonne occasion de corriger tous les détails de votre dessin.

La fonction Dessiner lentement n'est disponible que si la technique "Broderie" est active. Vous pouvez entrer dans la fonction "Dessiner lentement" en appuyant sur l'icône "Dessiner lentement" dans la barre d'outils ou en utilisant le raccourci clavier "Maj + F11".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vous devez appuyer sur le bouton Démarrer pour commencer la simulation visuelle. Vous pouvez également appuyer sur la touche Espace pour démarrer -mettre en pause la simulation. La simulation commencera dès le début du dessin. Vous pouvez arrêter la simulation en appuyant sur le bouton Stop ou en appuyant sur la touche Echap de votre clavier. Après l'arrêt de la simulation, vous pouvez toujours recommencer et continuer depuis le point où vous avez quitté la simulation. Lorsque la simulation est arrêtée, vous pouvez déplacer l'indicateur de point actuel à n'importe quel point de la ligne de couleurs ou passer d'un point à l'autre à l'aide des boutons à côté du bouton de démarrage. Ces boutons vous aident à sélectionner l'objet ou le point souhaité.

	Début du dessin, aller au premier point du dessin.	Touche Début
	Objet précédent, aller au dernier point de l'objet précédent.	Touche haut
	Point précédent, passez au point précédent.	Flèche gauche
	Point suivant, passez au point suivant	Flèche droite
	Objet suivant, passez au premier point de l'objet suivant	Touche Bas
	Fin du dessin, aller au dernier point du dessin	Touche Fin

Vous pouvez saisir une valeur "vitesse" si vous souhaitez accélérer ou ralentir la simulation. La vitesse peut prendre des valeurs comprises entre 100 et 4000 tr / min. Enfin, si vous activez l'option "Déplacer le cadre", vous pouvez passer du mode d'affichage par défaut que la tête de la machine se déplace à un mode où la tête reste au même endroit et le dessin (Cadre / cerceau) se déplace sous la tête à broder.

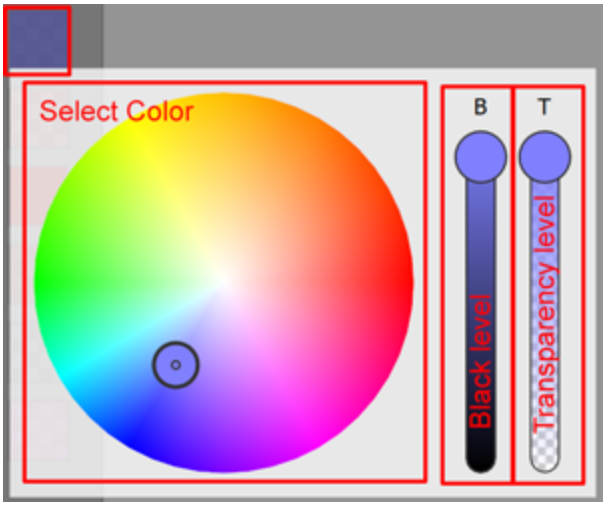
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur

Pour personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur (UI), vous devez sélectionner l'option "Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur ..." dans le menu "Affichage".

La boîte de dialogue "Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur" apparaîtra et vous pourrez modifier les couleurs des composants de l'interface utilisateur.

Pour changer la couleur d'un composant de l'interface utilisateur, vous devez cliquer sur la couleur à côté de son nom. Dans la boîte de dialogue contextuelle qui apparaîtra, vous pourrez spécifier la couleur souhaitée en cliquant sur la roue chromatique, ajuster le niveau de noir de la couleur (plus ou moins sombre) et le niveau de transparence en faisant glisser les leviers respectifs.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Une fois que vous êtes satisfait de la couleur que vous avez sélectionnée, vous pouvez cliquer en dehors de la boîte de dialogue pour le confirmer.

Si vous souhaitez définir vos sélections de couleurs par défaut, cliquez sur le bouton "Enregistrer comme valeurs par défaut" en bas de la boîte de dialogue.

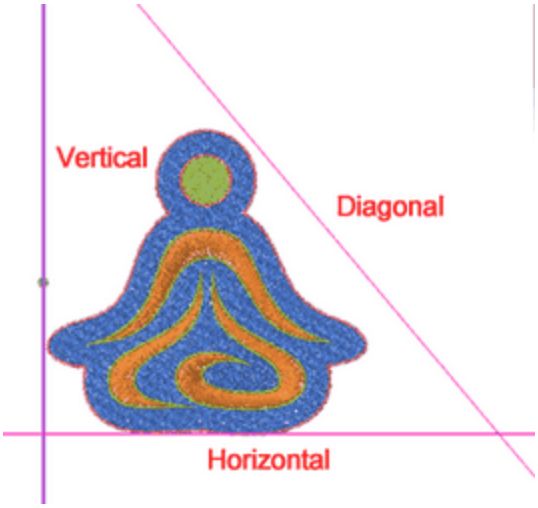
Si vous souhaitez restaurer les couleurs par défaut du logiciel, cliquez sur le bouton "Restaurer" en bas de la boîte de dialogue.

Lignes de guide

Les lignes de guide sont très utiles lors de la création - l'édition d'un dessin, afin de vous aider à aligner et positionner les éléments du motif. Il existe trois types de lignes de guide: "Verticale", "Horizontale" et "Diagonale".

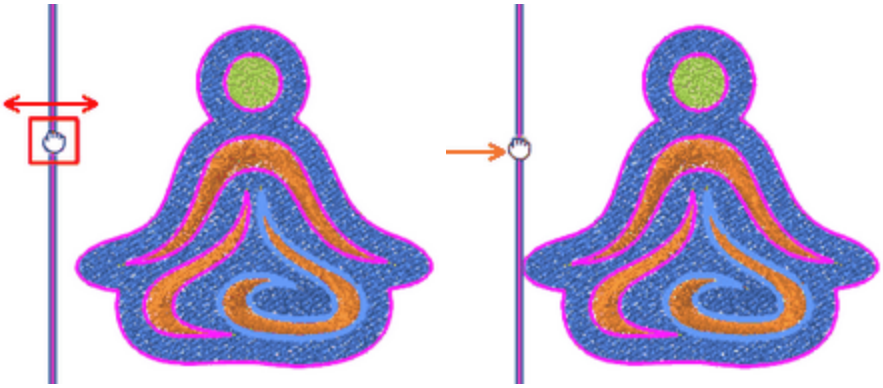
> Vous pouvez "Afficher" - "Masquer" temporairement les lignes de guide en activant - en désactivant l'option "Montrer" du menu "Vue - Lignes de guide".

Pour ajouter - supprimer des lignes de guide, vous devez activer le mode «Lignes de guide» en appuyant sur l'icône «Lignes de guide». . Lorsque vous démarrez ce mode, vous pouvez cliquer et faire glisser pour ajouter les lignes de guide que vous souhaitez. Maintenant que vous êtes dans ce mode vous ne pouvez pas changer votre dessin, vous pouvez uniquement dessiner, modifier et supprimer des lignes de guide. Cliquez et faites glisser verticalement pour ajouter une ligne de guide verticale, horizontalement pour ajouter une ligne horizontale et en diagonale pour ajouter des lignes de guide diagonales.

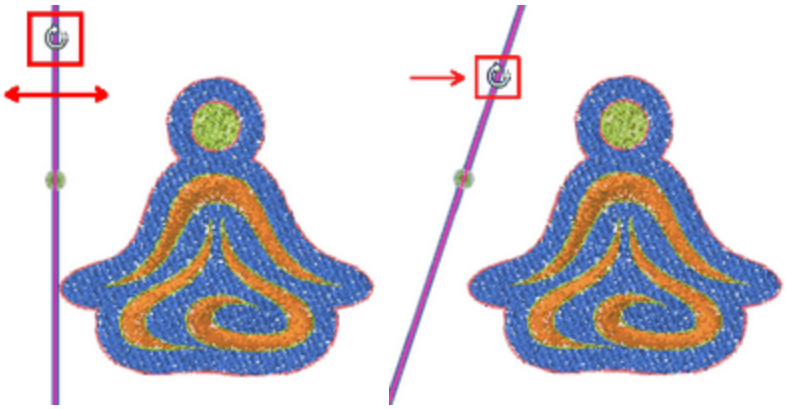


Lorsque vous cliquez sur l'une des lignes de guide, son contour est surbrillance pour signifier qu'elle est sélectionnée. Vous pouvez supprimer cette ligne de guide en appuyant sur la touche "Supprimer". Vous pouvez la déplacer si vous placez la souris au-dessus de la puce qui apparaît en son centre. Ensuite, le curseur se transforme en une main et vous pouvez cliquer et faire glisser pour la déplacer.

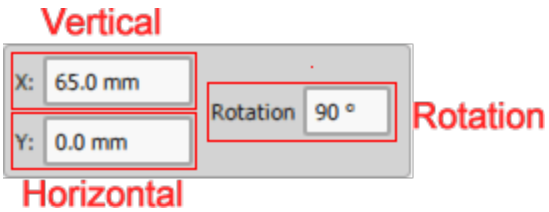
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si vous placez la souris ailleurs sur la ligne de guide, le curseur se transforme en poignée de rotation et vous pouvez la faire pivoter. Vous pouvez maintenir la touche "Alt" enfoncée et la rotation s'activera tous les 30 degrés. Vous pouvez également maintenir la touche "Maj" enfoncée et la rotation s'activera tous les 15 degrés. De plus, si vous appuyez sur la touche Ctrl alors que vous n'êtes pas au-dessus de la puce centrale, vous pouvez passer de la rotation à l'opération de déplacement.



Vous pouvez également modifier la position et l'angle de rotation en utilisant des valeurs numériques. Lorsque vous sélectionnez une ligne de guide, vous pouvez voir sur la barre "Options d'outils", la position horizontale verticale de la ligne de guide et l'angle de rotation. En tapant une valeur, vous pouvez changer la position de la ligne de guide et sa rotation. Pour déplacer une ligne horizontale, vous devez ajuster la valeur "Y" et verticalement la valeur "X". Si vous tapez une valeur "Rotation", vous pouvez changer l'angle de la ligne de guide. La rotation est effectuée en fonction de la puce verte qui apparaît sur une ligne de guide lorsqu'elle est sélectionnée. Vous pouvez changer la position de la puce en ajustant la valeur "Y" pour les lignes de guides verticales, la valeur "X" pour les horizontale et "X-Y" pour les lignes diagonales.



Toutes les lignes de guide insérées ont des capacités d'accrochage qui peuvent être très utiles lorsque vous dessinez. Tous les objets peuvent être alignés sur les lignes de guide horizontales et verticales que vous avez placés sur la zone de travail tout en déplaçant les objets vers eux. Ceci est très utile lorsque vous souhaitez aligner les objets du dessin sur une position spécifique et vous facilite la vie lors de la création du motif. En outre, il est possible de faire le contraire et de déplacer les lignes horizontales et verticales vers les objets et ainsi d'aimanter ses bords / côtés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

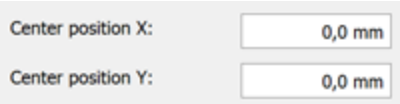
Si vous voulez que les objets du dessin s'alignent sur les lignes de guide, vous pouvez activer l'option "Aimanté" du menu "Vue - Lignes de guide".

Zone de travail

L'option "zone de travail..." se trouve dans le mode "Lignes de guide" et vous permettra d'insérer une zone de travail qui servira de guide.

Dans la boîte de dialogue "Zone de travail" qui apparaîtra, vous pourrez : Entrer le sujet

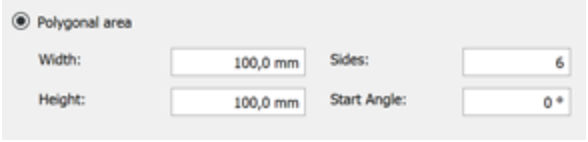
1. Sélectionnez la position de la forme de repère qui sera insérée. Vous pouvez le faire en spécifiant le centre vertical et horizontal de la forme (Centrer positions X et Y).



2. Sélectionnez le type de zone:
   - Zone rectangulaire : Vous pouvez définir les dimensions de la zone rectangulaire en spécifiant la «Largeur» et la «Hauteur».

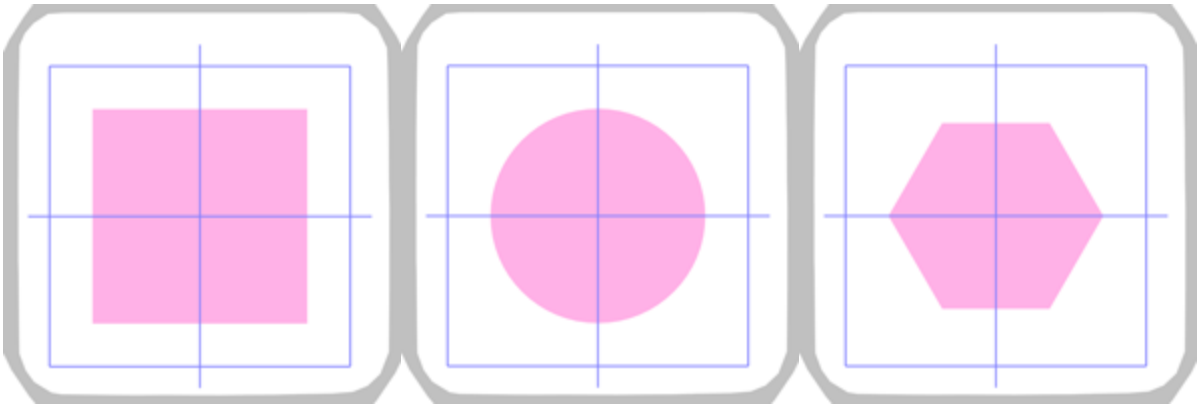
   - Zone circulaire : Vous pouvez définir les dimensions de la zone Circulaire/elliptique en spécifiant la « Largeur » et la « Hauteur ».

   - Zone Polygonale : Vous pouvez définir les dimensions de la zone Polygonale en spécifiant la « Largeur » et la « Hauteur », le nombre de “Côtés” ainsi que l’”angle de départs” de la forme.



Après avoir défini les valeurs souhaitées, cliquez sur OK pour insérer la « zone de travail » dans votre espace de travail.

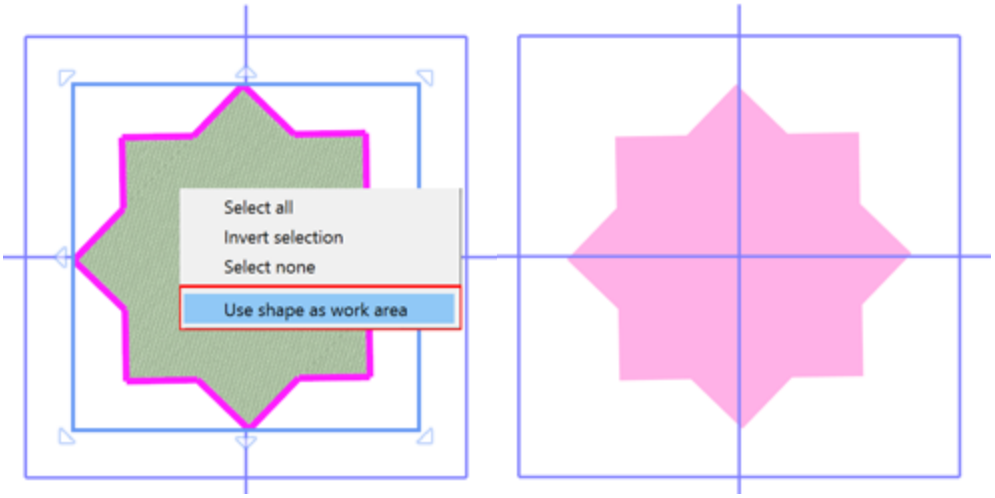
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pour supprimer une « zone de travail », vous devez la sélectionner lorsque vous êtes en mode « Lignes de guide » et appuyer sur la touche supprimer du clavier.

Utiliser une forme comme une zone de travail

Toute forme peut être utilisée comme zone de travail. Vous pouvez créer la forme de votre choix en utilisant les outils disponibles ; sélectionnez-la et dans le menu contex-tuel, sélectionnez l'option « Utiliser la forme comme zone de travail ».



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Créer des objets

Le logiciel est livré avec un puissant éditeur graphique intégré que vous pouvez utiliser pour créer des motifs vectoriels. Les graphiques vectoriels sont évolutifs sans perte de qualité. Au lieu d'utiliser des pixels, les graphiques vectoriels utilisent des équations mathématiques pour dessiner votre motif. Bien sûr, le logiciel effectue les calculs en coulisses, donc la seule chose sur laquelle vous devez vous concentrer est ce que vous créez. Une fois que vous avez créé un dessin, vous pouvez appliquer automatiquement tout type de technique pour le dessin créé. De cette façon, vous pouvez créer n'importe quelle forme que vous souhaitez, puis sélectionnez l'un des types disponibles, broderie, peinture, strass, découpe, pochoir. Dans ce chapitre, nous présenterons les outils de conception disponibles et comment les utiliser pour créer des dessins. La plupart des outils de conception peuvent être trouvés sur la barre d'outils flottante dans la partie gauche de la fenêtre de l'application.

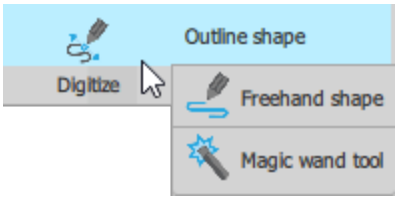
Les outils de conception disponibles sont l'outil Définir les contours, l'outil Forme à main levée, l'outil Baguette magique, l'outil Formes, l'outil Texte et les outils Ajouter symbole - Insérer clipart. En combinant ces puissants outils de conception, vous pouvez créer des dessins exceptionnels.

Outils de dessin

Que vous commenciez ou que vous soyez un dessinateur expérimenté, en utilisant l'outil "Dessiner", vous pouvez créer un motif à partir de zéro. Tous les outils de dessin sont situés dans la section représentée par l'icône "Dessiner" de la barre d'outils. Les outils disponibles sont "Définir les contours", "Formes à main levée" et la "Baguette magique". L'icône du dernier outil utilisé est visible dans l'icône "Dessiner" que vous pouvez

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

activer d'un simple clic. Dans le cas où vous avez besoin de sélectionner un autre outil, placez le curseur de la souris sur le dessus de la section "Dessiner" et un menu déroulant apparaît avec tous les outils disponibles, cliquez pour sélectionner l'outil que vous souhaitez. L'outil sélectionné est maintenant visible sur la barre, pour une réutilisation plus facile. La fonction "forme à main levée" vous permet d'esquisser comme si vous dessiniez sur un papier. La fonction "Définir un contour" créent des objets courbes ou linéaires connectés.Vous pouvez créer des courbes ouvertes, des courbes ramifiées et des courbes fermées.

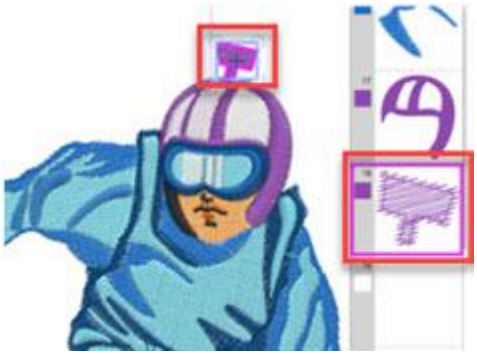


Les objets numérisés sont ajoutés après le dernier objet numérisé ou sélectionné.

Lors de l'insertion de nouveaux objets lors de la numérisation, ils seront automatiquement placés à l'emplacement souhaité et hériteront des paramètres de couleur des objets précédemment numérisés. Cela simplifie le processus d'insertion de petites sections (sections de pointage), ce qui vous permet de rester organisé et efficace. Ces modifications apportées à la fonction de numérisation améliorent considérablement l'expérience utilisateur et la productivité.

Par exemple, si vous souhaitez ajouter un objet après un objet spécifique, avec les mêmes paramètres de cet objet, vous devez procéder comme suit :

1. Selectionnez l' objet,
2. Commencez le processus de numérisation avec l'outil désiré.
3. Numérisez le nouvel objet et terminez le processus. Le nouvel objet sera ajouté exactement après l'objet sélectionné et il aura la même couleur que lui.

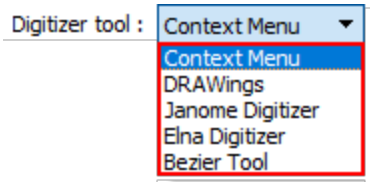


Dessiner les contours

En utilisant l'outil "Définir les contours" , vous pouvez créer des objets courbes ou linéaires connectés. Avant de décrire comment cela fonctionne, nous devons mentionner que puisque c'est l'outil de dessin le plus utilisé, nous avons pensé qu'il est préférable de fournir différents modes de fonctionnement, de sorte que les utilisateurs habitués à différents logiciels de dessin soient familier avec l'utilisation de cet outil. Vous pouvez sélectionner un mode de fonctionnement dans "Outils - options", onglet Outils dans la section "Dessiner".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tous les modes de fonctionnement ont les mêmes capacités, la différence réside dans la méthode de dessin. Nous décrirons donc l'utilisation de l'outil en général et ensuite nous vous présenterons la manière de dessiner pour chaque mode de fonctionnement. Les modes de fonctionnement sont "Menu contextuel" , "DRAWings", "Janome Digitizer", "elna Digitizer" et "Courbe de Bezier".

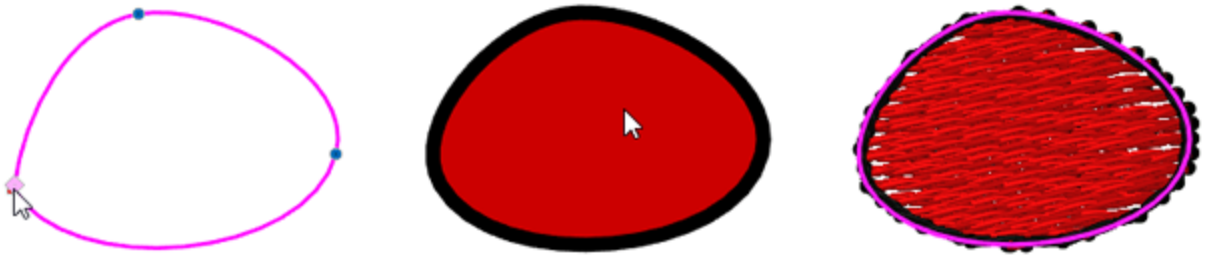


En général, lorsque l'outil est activé, vous pouvez dessiner des points nodaux en cliquant sur la zone de dessin. De cette façon, vous pouvez facilement créer les parties de votre motif. Comme il s'agit d'un dessin de broderie, vous devrez peut-être broder certaines pièces ensemble, alors que d'autres doivent être séparées. Les parties que vous voulez être ensemble doivent être des sections du même objet. Lorsque la fonction Définir les contours est activée, vous commencez à créer des sections qui doivent être finalisée. La façon dont une section est finalisée est différente dans chaque mode de fonctionnement dont nous allons décrire la méthode. L'outil reste cependant actif et vous pouvez ajouter d'autres sections à cet objet. Vous pouvez continuer à ajouter des sections aussi longtemps que vous le souhaitez. Lorsque vous voulez arrêter d'ajouter une section pour cet objet, vous devez finaliser cet objet. Lorsqu'un objet est finalisé, l'outil de "Définir les contours" reste actif et vous pouvez créer un autre objet, qui peut également comporter plusieurs sections. La différence fondamentale entre les modes de fonctionnement est la façon dont les sections et les objets sont finalisés.

Il y a bien quelques touches ("Entrée" ou "Echap") qui peuvent être utilisées pour fermer la section - objet dans n'importe lequel des modes de fonctionnement. En utilisant les touches "Entrée" ou "Echap" une fois, la section en cours est finalisée; Si vous appuyez deux fois sur l'une de ces touches, l'OBJET entier est finalisé. Lorsque vous avez finalisé un objet et que vous avez besoin de sortir de la fonction "Dessiner", cliquez sur l'icône de Sélection par rectangle ou utilisez les touches "Entrée" ou "Echap" pour la troisième fois. Fondamentalement, c'est la procédure que vous suivez afin de créer des formes qui ont une ou plusieurs sections. Maintenant que vous connaissez la procédure en général, nous allons présenter quelques techniques qui sont les mêmes pour tous les modes de fonctionnement.

> Remarque: Dans certains modes, la forme que vous créez est basée sur la courbe par défaut tandis que dans d'autres modes, la forme créée est celle des lignes connectées par défaut.

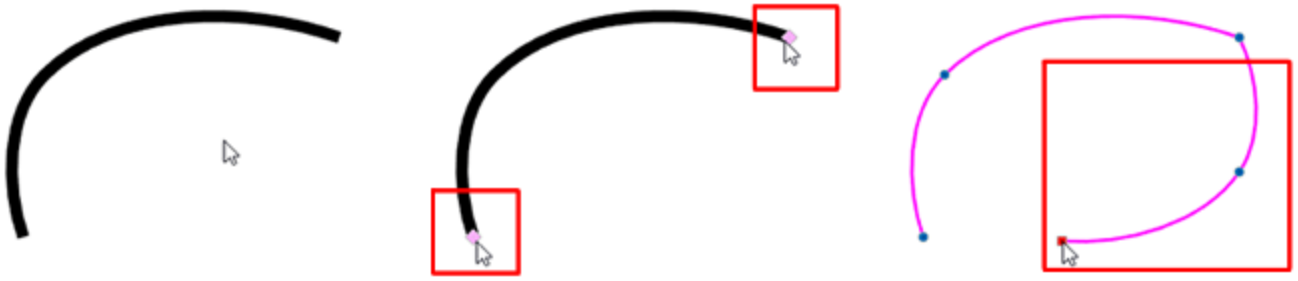
Tout d'abord, nous devons mentionner que si vous connectez le dernier point nodal avec le premier point nodal, vous créez une forme fermée.



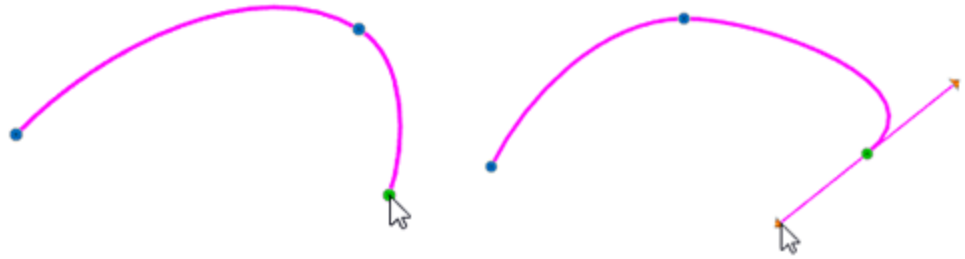
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

À tout moment, vous pouvez supprimer le dernier point nodal inséré en appuyant sur la touche "Retour arrière". De cette façon, vous pouvez modifier quelque chose que vous n'aimez pas pendant le processus de conception.

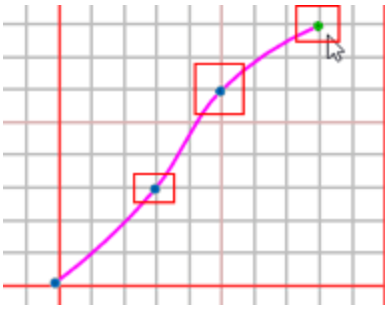
Vous pouvez ajouter des parties aux sections ouvertes jusqu'à ce que l'objet soit finalisé. Pour ce faire, placez la souris sur un point nodal de départ ou de fin et vous verrez le curseur changer. maintenant, si vous commencez à dessiner à partir de ce point, le nouveau dessin est ajouté à cette section.



Pendant que vous dessinez, vous pouvez également cliquer et faire glisser pour modifier la courbe créée.

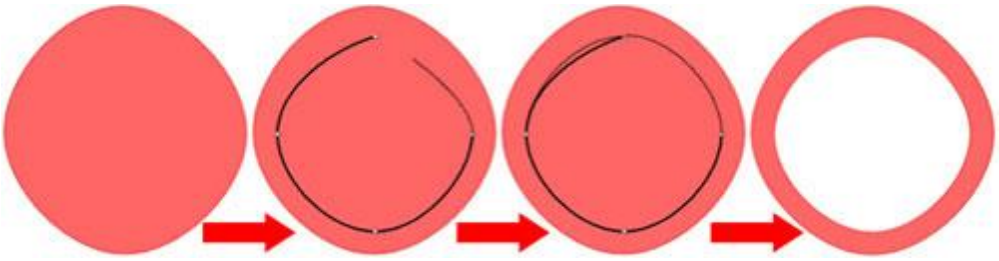


Si vous maintenez la touche "Alt" enfoncée, le curseur de la souris s'accroche sur la grille pour plus de facilité. Tout en dessinant le curseur sera aimanté sur les lignes de la grille, pour vous aider à dessiner plus précisément. Lorsque vous appuyez sur la touche Alt, l'objet se déplace / s'accroche automatiquement à la ligne verticale et horizontale la plus proche. À partir de ce point nodal, vous pouvez tracer une ligne basée sur la position de la grille.



Enfin, gardez à l'esprit que vous pouvez facilement créer des trous si vous créez une section de forme fermée au-dessus d'une autre.

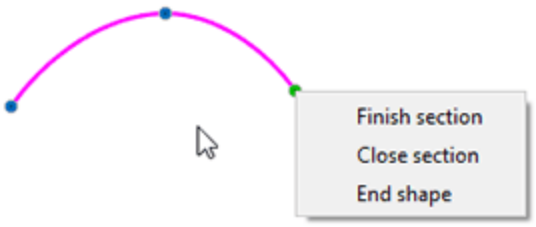
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

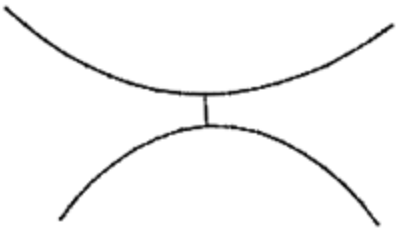


Voyons maintenant les différences d'utilisation entre les modes de fonctionnement. Puisque le processus de dessin s'effectue à l'aide d'un périphérique d'entrée, d'une souris, d'un pavé tactile ou d'une tablette numérique, les différences entre les modes de fonctionnement sont relatifs à l'utilisation de la souris.

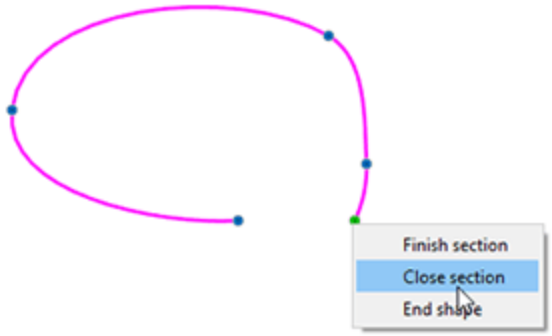
Menu contextuel

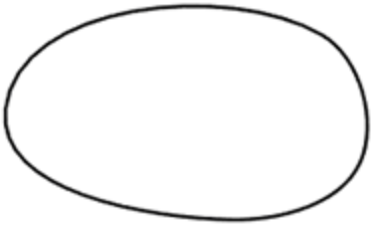
Lorsque ce mode est activé, vous définissez les points nodaux qui contrôlent la forme avec un seul clic gauche. Les points nodaux définis sont connectés par défaut avec une courbe. La courbe de connexion est affectée par les points nodaux donnés pour sembler naturels. Dans ce mode, lorsque vous souhaitez fermer une section ou un objet, vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris et utiliser les options fournies dans le menu qui s'affiche. Les options disponibles sont "Finir la section", "Fermer la section" et "Finir la forme". En utilisant "Finir la section", la section en cours est finalisée alors que l'outil est toujours actif au cas où vous auriez besoin de commencer une nouvelle section. Si vous créez une autre section, les deux sections appartiendront au même objet. Sélectionnez l'option "Finir la forme" pour finaliser cet objet. Les deux sections appartiennent au même objet et c'est pourquoi elles ont des points de connexion. , donc ils sont brodés ensemble.





L'option "Fermer la section" peut nous aider à créer une forme fermée. En utilisant l'option "Fermer la section", le point nodal qui a été défini en dernier est connecté au premier point nodal et ceci devient une forme fermée.



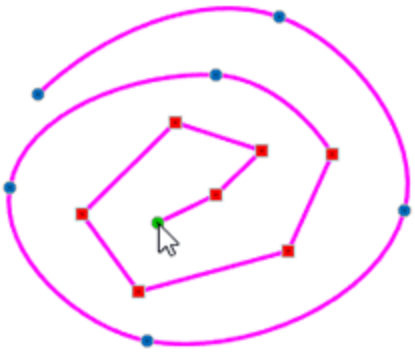


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mode DRAWings

La manière de dessiner dans ce mode est la même que dans le mode "Menu contextuel". La différence fondamentale est que lorsque vous travaillez avec ce mode, vous n'avez pas de "menu contextuel" pour sélectionner une action lors de la conception du dessin. En utilisant un simple clic droit, la section en cours est finalisée alors que l'outil est toujours actif au cas où vous devriez commencer une nouvelle section. Ajouter autant de sections que vous souhaitez et quand vous êtes prêt à terminer l'objet courant, cliquez deux fois sur le bouton droit de la souris. Pour sortir de l'outil l'outil vous pouvez également cliquer à droite une fois de plus, lorsque vous avez déjà finalisé un objet.

Les modes "Menu contextuel" et "DRAWings" sont tous deux basés sur une courbe par défaut. Les points nodaux que vous définissez sont connectés par défaut par une courbe. Dans le cas où vous avez besoin d'ajouter des points nodaux d'angle, maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en dessinant et le prochain point que vous dessinez, sera un point nodal d'angle. Tous les points nodaux ronds sont des nœuds de courbe, tandis que les points nodaux carrés sont des angles. De cette façon, vous pouvez facilement combiner des segments courbes et droits.



Mode Janome Digitizer

Le mode "Janome Digitizer" est basé sur des lignes droites. Lorsque l'outil est activé, cliquez à gauche pour dessiner des points nodaux. Cliquez une fois sur la zone de travail pour définir le premier point nodal et une ligne d'aperçu apparaît à partir du point de départ et suit le curseur. Si vous cliquez à nouveau, une ligne est ajoutée entre le premier et le deuxième point nodal. Ensuite, une nouvelle ligne de prévisualisation commence à partir du deuxième point. De cette façon, vous pouvez continuer à ajouter des lignes connectées. Dans ce mode, lorsque vous devez finaliser une section ou un objet, vous devez utiliser "Entrée" ou "Echap". Utilisez l'une des touches une fois pour finaliser la section et deux fois pour un objet. Lorsqu'un objet est finalisé et que vous devez sortir de l'outil "Dessiner", vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes. Vous pouvez cliquer aussi sur l'outil "Sélection par rectangle" ou utilisez les touches "Entrée" ou "Echap" une fois de plus.

L'outil crée par défaut des lignes droites, mais si vous voulez ajouter une courbe, cliquez avec le bouton droit de la souris tout en ajoutant un nœud et ce sera un point nodal courbe. De la même manière, si vous "cliquez et faites glisser" tout en réglant un nœud, vous ajustez la courbure du segment précédent.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mode elna Digitizer

Le mode "elna Digitizer" est basé sur des lignes droites. Lorsque l'outil est activé, cliquez à gauche pour dessiner des points nodaux. Cliquez une fois sur la zone de travail pour définir le premier point nodal et une ligne d'aperçu apparaît à partir du point de départ et suit le curseur. Si vous cliquez à nouveau, une ligne est ajoutée entre le premier et le deuxième point nodal. Ensuite, une nouvelle ligne de prévisualisation commence à partir du deuxième point. De cette façon, vous pouvez continuer à ajouter des lignes connectées. Dans ce mode, lorsque vous devez finaliser une section ou un objet, vous devez utiliser "Entrée" ou "Echap". Utilisez l'une des touches une fois pour finaliser la section et deux fois pour un objet. Lorsqu'un objet est finalisé et que vous devez sortir de l'outil "Dessiner", vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes. Vous pouvez cliquer aussi sur l'outil "Sélection par rectangle" ou utilisez les touches "Entrée" ou "Echap" une fois de plus.

L'outil crée par défaut des lignes droites, mais si vous voulez ajouter une courbe, cliquez avec le bouton droit de la souris tout en ajoutant un nœud et ce sera un point nodal courbe. De la même manière, si vous "cliquez et faites glisser" tout en réglant un nœud, vous ajustez la courbure du segment précédent.

Mode Courbes de Bezier

Lorsque vous travaillez avec le mode "Courbe de Bézier", l'outil de "Définir les contours" ajoute par défaut des lignes droites connectées. Cliquez une fois sur la zone de travail pour définir le point nodal de départ, tout en déplaçant la souris une ligne d'aperçu apparaît à partir du point de départ et suit le curseur. Si vous cliquez à nouveau, une ligne est ajoutée du premier point défini au second. Une nouvelle ligne commence à partir du deuxième point. De cette façon, vous pouvez continuer à ajouter des lignes connectées. Dans ce mode, un simple clic droit ferme la section courante et si vous cliquez à droite deux fois, vous pouvez finaliser l'objet. Lorsqu'un objet est finalisé et que vous devez sortir de l'outil, vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes: Vous pouvez cliquer une fois de plus avec le bouton droit de la souris ou cliquer sur l'outil de sélection rectangle *ou*utilisez les touches "Entrée" ou "Echap" une fois de plus.

L'outil crée par défaut des lignes droites, mais si vous voulez ajouter une courbe, maintenez la touche "Maj" enfoncée et le prochain point que vous ajouterez sera un nœud de courbe. De la même manière, si vous "cliquez et faites glisser" tout en réglant un nœud, vous ajustez la courbure du segment précédent.

Formes à main levée

Avec l'outil "Formes à main levée" vous pouvez dessiner de simples lignes ou des formes complètes. Lorsque l'outil est activé, c'est comme dessiner avec un stylo : vous effectuez un clic gauche et maintenez tout en déplaçant votre souris ainsi le curseur de la souris est votre crayon. Lorsque vous relâchez le clic gauche,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cette section est finalisée, l'outil main levée est toujours actif et vous pouvez continuer à créer des sections qui appartiendront au même objet. Toute partie que vous créez appartiendra au même objet. Vous pouvez donc continuer à ajouter des sections que vous souhaitez broder ensemble. Pour finaliser l'objet créé, cliquez à droite une fois. Les sections créées appartiennent au même objet et ont des points de connexion, de sorte qu'elles sont brodées ensemble. L'outil à main levée reste actif mais si vous créez une nouvelle partie, il s'agira d'un objet distinct. Si vous souhaitez sortir de l'outil, cliquez à nouveau une fois de plus.

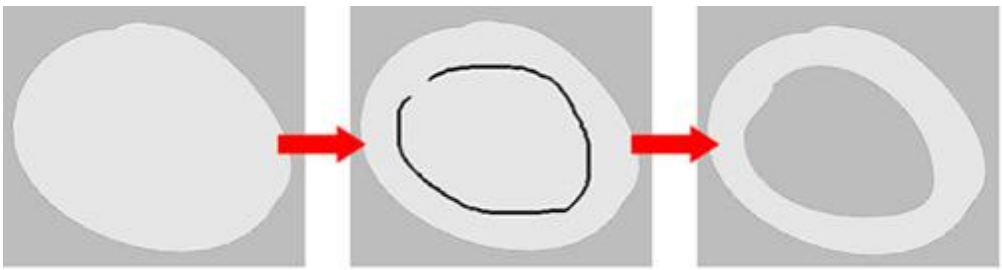
Vous pouvez également créer des lignes et des lignes connectées. Pour ce faire, cliquez une fois pour définir le premier point nodal et une fois de plus pour définir le second nœud. Entre ces deux points nodaux, une ligne droite a été créée. Si vous voulez continuer une section précédemment créée avant que l'objet soit finalisé, pointez votre souris sur le premier ou le second nœud de cette section et vous verrez le curseur changer. Cliquez une fois pour continuer avec une ligne droite ou cliquez et faites glisser pour créer une forme à main levée. Si le premier point nodal est connecté au dernier point nodal, une forme fermée est créée. Vous pouvez ainsi créer des parties à main levée, des lignes, des lignes connectées et des parties fermées.

Lignes connectées - Courbe à main levée - Ligne droite - Forme fermée

Si vous avez créé un objet qui contient plusieurs sections mais que vous devez en séparer une, vous pouvez sélectionner l'objet et, dans le menu contextuel, utiliser l'option "Scinder la combinaison". Cela va séparer les objets.

Pour terminer la création d'un objet avec l'outil "formes à main levée", vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris après la finalisation d'un objet ou cliquer sur l'outil de sélection de rectangle dans la barre d'outils.

La façon dont l'outil Forme à main levée fonctionne est utile pour créer des trous à l'intérieur des formes que vous créez. Par exemple, si vous voulez créer une forme de roue, vous devez dessiner le cercle extérieur et ensuite dessiner le cercle intérieur plus petit. Lorsque la création du cercle intérieur est terminée, un trou sera créé à l'intérieur du cercle plus grand.



Forme fermée Dessiner un trou trou à main levée créé

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque vous utilisez l'outil Main levée pour créer une forme à main levée, maintenez la touche Maj enfoncée pour rendre les courbes que vous dessinez plus fluides. Cette fonction permet de dessiner plus facilement.

Si vous maintenez la touche "Alt" enfoncée, le curseur de la souris s'accroche sur la grille à votre convenance. Ainsi, pendant que vous dessinez les points nodaux sont aimanté par la grille et vous permettent de dessiner de façon plus précise.

En outre, lorsque vous sélectionnez l'outil Main levée, l'option de niveau de finesse apparaît dans la barre d'options Outils. Avec cet outil, vous pouvez définir le niveau de régularité du dessin à main levée que vous allez créer. L'échelle de l'option de niveau de lissage est comprise entre 0 et 10 et peut être ajustée en entrant la valeur que vous voulez dans le champ respectif ou en utilisant les flèches d'augmentation / diminution à côté du champ. Si vous définissez la valeur du niveau de lissage à 0, les courbes à main levée que vous dessinerez auront beaucoup de nœuds et leur courbure ne sera pas lisse.

D'un autre côté, si vous définissez la valeur du niveau de lissage à 10, les courbes à main levée que vous allez dessiner auront le nombre minimum de nœuds requis et leur courbure sera lisse. Les valeurs moyennes ont un effet de lissage moyen sur les courbes tracées. Les options de niveau de lissage doivent être définies avant la création de la courbe que vous souhaitez utiliser.

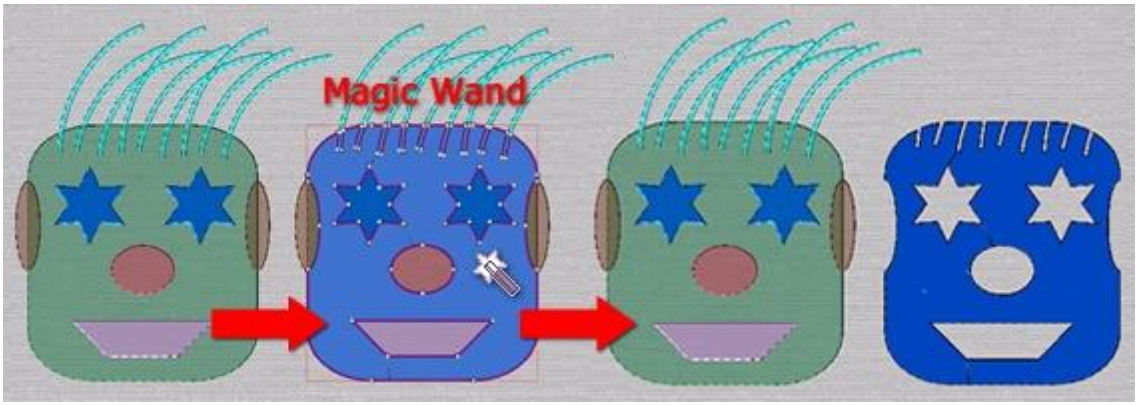
Enfin, lorsque vous dessinez une forme et que vous faites une erreur, vous pouvez appuyer sur le bouton Retour arrière depuis le clavier et supprimer la dernière section insérée jusqu'au nœud précédent. Si vous le souhaitez, vous pouvez en supprimer davantage en appuyant à nouveau sur le bouton Retour arrière. Vous pouvez continuer à dessiner la forme à partir de ce point et terminer la forme que vous souhaitez créer.

Baguette magique

La "Baguette magique" crée de nouvelles formes basées sur les formes de votre dessin, donc pour utiliser cet outil, vous devez avoir un dessin avec certaines parties qui se chevauchent. Vous pouvez trouver l'outil Baguette magique sous l'icône "Dessiner" de la barre d'outils. Lorsque vous lancez la baguette magique, le curseur change. Maintenant, à chaque fois que vous cliquez sur une forme, un doublon de cette forme est créé. Lorsqu'il est utilisé dans des formes qui se chevauchent, il crée des formes en fonction de leurs

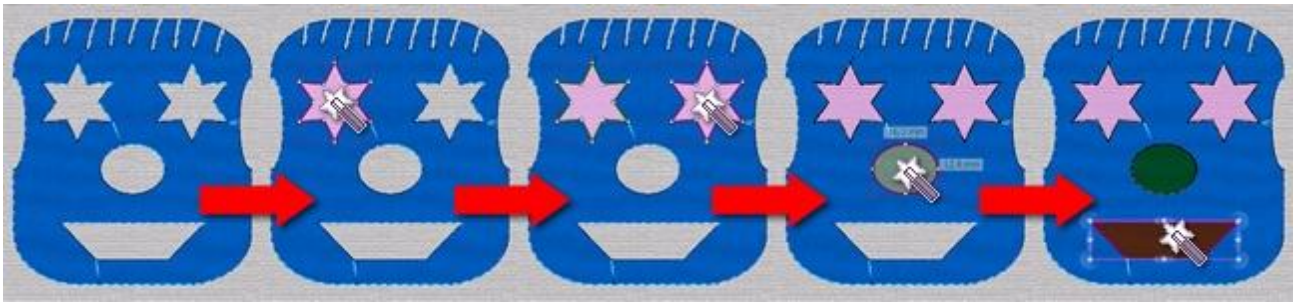
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

parties visibles et c'est la raison pour laquelle cet outil a été créé. Lorsque vous utilisez "Baguette magique" pour les objets qui se chevauchent, cela crée un objet identique à la zone d'intersection des objets qui se chevauchent. Tous les objets créés restent sélectionnés afin de vous faciliter le déplacement, le changement de type de point ou toute autre modification. Par exemple, les yeux, le nez, la bouche et les cheveux sont des formes créées sur la partie supérieure de la tête. En utilisant la baguette magique, nous pouvons créer une forme de visage avec des trous pour les yeux et la bouche. C'est un outil très utile qui peut vous aider à créer facilement des formes étranges. Pour arrêter d'utiliser l'outil, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris et le logiciel passera en mode Sélection par rectangle.



Sélectionnez l'outil Baguette magique -> Cliquez sur la zone que vous voulez produire -> Faites glisser l'objet créé

Une autre fonctionnalité de cet outil est que vous pouvez remplir les trous d'un dessin avec les formes que ces trous forment. La seule chose à faire est de sélectionner l'outil Baguette Magique et de cliquer dans le trou. Le logiciel crée automatiquement un nouvel objet qui remplit le trou.



Sélectionnez l'outil Baguette magique -> Cliquez dans les trous -> Créer de nouveaux objets qui rempliront les trous

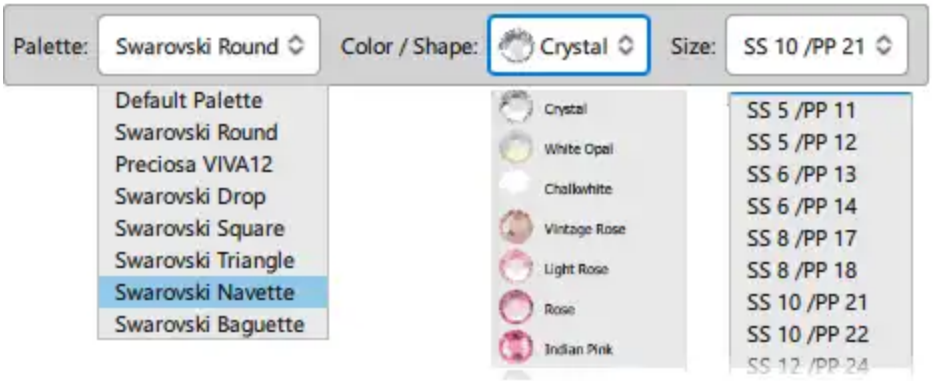
Insérer un cristal

En utilisant l'outil "Forme de Cristal" vous pouvez insérer des cristaux n'importe où dans le dessin simplement en cliquant à gauche une fois à l'endroit où vous souhaitez que chaque cristal soit ajouté.

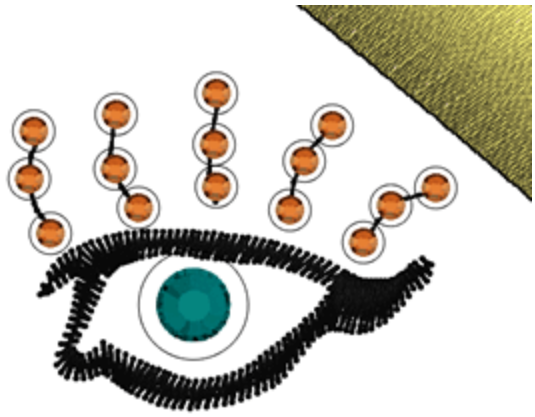
Remarquez que pour utiliser des Cristaux, la technique "Cristaux" doit être activée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque la technique "Cristaux" est activée vous pouvez trouver la fonction "Forme de cristal" sur la barre d'outils et en utilisant cet outil, vous pouvez ajouter des cristaux manuellement au dessin. Lorsque vous démarrez cet outil, un cristal est attaché au curseur de la souris et vous pouvez le placer n'importe où sur le motif. Avant de cliquer pour placer le cristal, vous pouvez le personnaliser à partir de la barre d'outils. Vous pouvez sélectionner l'une des palettes disponibles, certaines palettes ont des formes cristallines différentes, mais à ce stade, nous utiliserons des cristaux ronds. Ensuite, vous pouvez sélectionner une couleur dans la liste respective et enfin vous pouvez sélectionner la taille du cristal.



Maintenant, vous pouvez donner une touche de cristal à n'importe quel dessin. Lorsque vous voulez sortir de l'outil, faites un clic droit une fois. Avec un seul clic, vous pouvez placer un cristal où vous le voulez. Si vous voulez mettre fin à l'insertion de cristaux, vous devez cliquer une fois avec le bouton droit de la souris ou sélectionner un outil différent dans la barre d'outils Outils comme l'outil de Sélection Rectangle. Vous pouvez également ajuster les propriétés du cristal sélectionné à l'aide des propriétés.



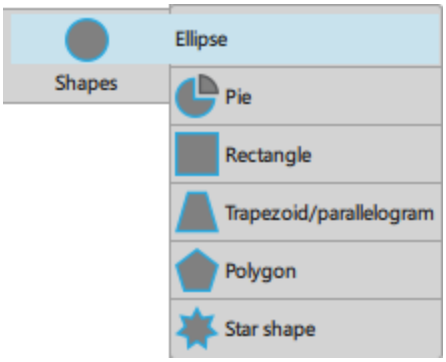
Rappelez-vous que vous pouvez facilement sélectionner plusieurs cristaux par couleur, faites un clic droit sur l'utilisation de la couleur du cristal "ajouter à la sélection", tous les cristaux avec cette couleur sont sélectionnés et vous pouvez changer les propriétés pour tous ou changer de couleur, taille ou même les déplacer.

Maintenant que le dessin est prêt, vous devez couper le gabarit pour les cristaux ajoutés. Pour ce faire, vous devez exporter vers le Cutter.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dessiner des formes

L'utilisation des formes prêtes à l'emploi peut vous aider à créer des motifs de broderie plus faciles. Les formes disponibles sont Ellipse, Rectangle, Diagramme circulaire, Etoile, Polygone et Trapèze / Parallélogramme. L'icône de la dernière forme utilisée est visible dans la section "Formes" que vous pouvez activer en un seul clic. Dans le cas où vous avez besoin de sélectionner un autre outil, placez le curseur de la souris sur le dessus de l'icône "Formes" et un menu déroulant apparaît avec toutes les formes disponibles, cliquez pour sélectionner l'outil que vous souhaitez. L'outil sélectionné est automatiquement activé et il est maintenant visible sur la barre, pour une réutilisation plus facile.



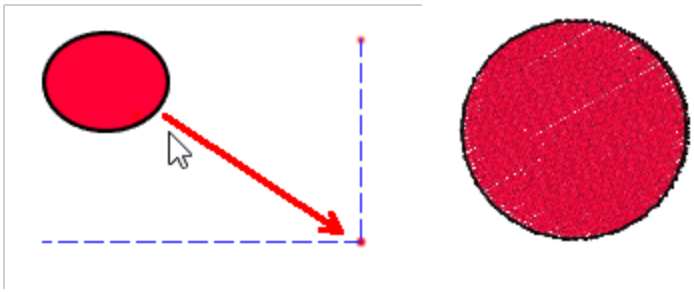
Une fois que vous avez activé l'une des formes, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Cliquez et faites glisser pour définir la position et la taille de la forme insérée. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel de la forme insérée. Relâchez la souris et la forme est finalisée. L'outil de forme est toujours actif et vous pouvez continuer à ajouter d'autres formes d'ellipse. Dans les sujets suivants, nous allons présenter comment insérer et ajuster l'une des formes disponibles.

Une chose que vous devriez avoir à l'esprit est qu'avant de cliquer et de faire glisser pour placer n'importe quelle forme, vous pouvez ajuster les options de la forme insérée, si disponible, sur la barre d'options Outils. Les mêmes options peuvent également être ajustées aussi bien après avoir placé la forme.

Ellipse - Cercle

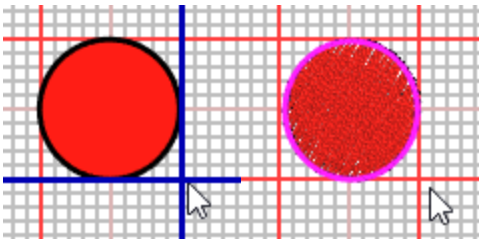
En utilisant la forme "ellipse" vous pouvez dessiner des ellipses et des cercles. Une fois que vous avez activé la forme de l'ellipse, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Cliquez et faites glisser, en diagonale, sur la zone de travail pour dessiner l'ellipse que vous voulez. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel de l'ellipse, lorsque vous relâchez la souris, l'ellipse est finalisée. L'outil de forme d'ellipse est toujours actif et vous pouvez continuer à ajouter d'autres formes d'ellipse.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vous pouvez également activer la forme d'ellipse à l'aide de la touche F7.

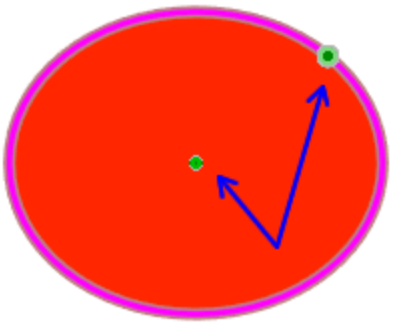
Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée et que vous faites glisser en diagonale, vous pouvez dessiner un cercle parfait. En maintenant enfoncée la touche "Alt" tout en dessinant une ellipse, le dessin s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. À partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous souhaitez en fonction de la règle.



Vous pouvez dessiner une ellipse ou un cercle à partir de son centre vers l'extérieur en maintenant la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser. En maintenant enfoncée la touche "Maj" tout en dessinant une ellipse, le centre de l'ellipse changera et deviendra le point d'où vous avez commencé à dessiner l'ellipse.

À ce stade, nous devons mentionner que vous pouvez facilement modifier n'importe quelle forme d'ellipse en utilisant l'éditeur de points nodaux. Lors du démarrage du mode d'édition des nœuds, l'une des formes elliptiques ne possède que deux points nodaux, ce sont des nœuds spéciaux qui peuvent être utilisés pour ajuster la forme insérée. Celui sur son contour, peut être utilisé pour éditer dynamiquement l'ellipse avec la même facilité que lorsqu'il a été créé. L'autre point de contrôle existe au centre de l'ellipse, il peut être utilisé pour déplacer l'ellipse. Il n'y a pas de nœuds normaux, comme dans n'importe quelle forme conçue manuellement. Si vous voulez éditer l'ellipse comme n'importe quel objet courbe normal, vous devez d'abord convertir l'ellipse en courbes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

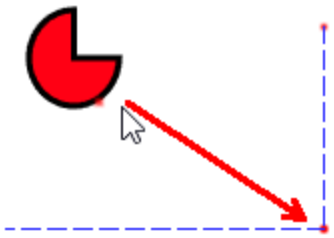


Lorsqu'une forme est convertie en courbes, les nœuds spéciaux ne sont plus disponibles. La forme a maintenant des points nodaux normaux en fonction des parties de la courbe de l'objet.

Diagramme circulaire

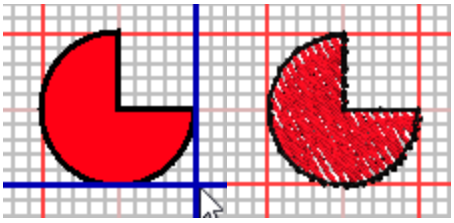
L'outil "Diagramme Circulaire" vous permet de dessiner et de personnaliser les formes de diagramme circulaire. L'utilisation est simple, une fois que vous démarrez la forme "Diagramme circulaire" vous pouvez cliquer et faire glisser en diagonale sur la zone de travail pour dessiner une forme de diagramme circulaire. Dans la barre d'options de l'outil, vous pouvez personnaliser l'angle de départ et l'angle de fin de la forme du diagramme circulaire insérée, puis cliquer et faire glisser pour définir la position et la taille du graphique. Une fois la souris relâchée, le diagramme circulaire est finalisé et la forme "Diagramme circulaire" reste active et vous pouvez ajouter autant de Diagrammes que vous le souhaitez. Lorsque vous avez terminé, faites un clic droit pour sortir de l'outil "Diagramme circulaire". Si vous sélectionnez l'une des formes de Diagramme insérés, vous pouvez également ajuster l'angle de début du graphique après la création.

Vous pouvez démarrer la forme "Diagramme circulaire" en utilisant la touche de raccourci Maj + F7



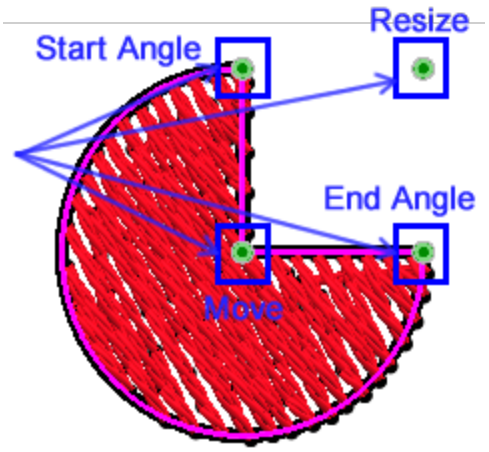
En maintenant enfoncée la touche "Alt" tout en dessinant un graphique, le dessin s'aligne sur la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. A partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous voulez en fonction de la grille.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



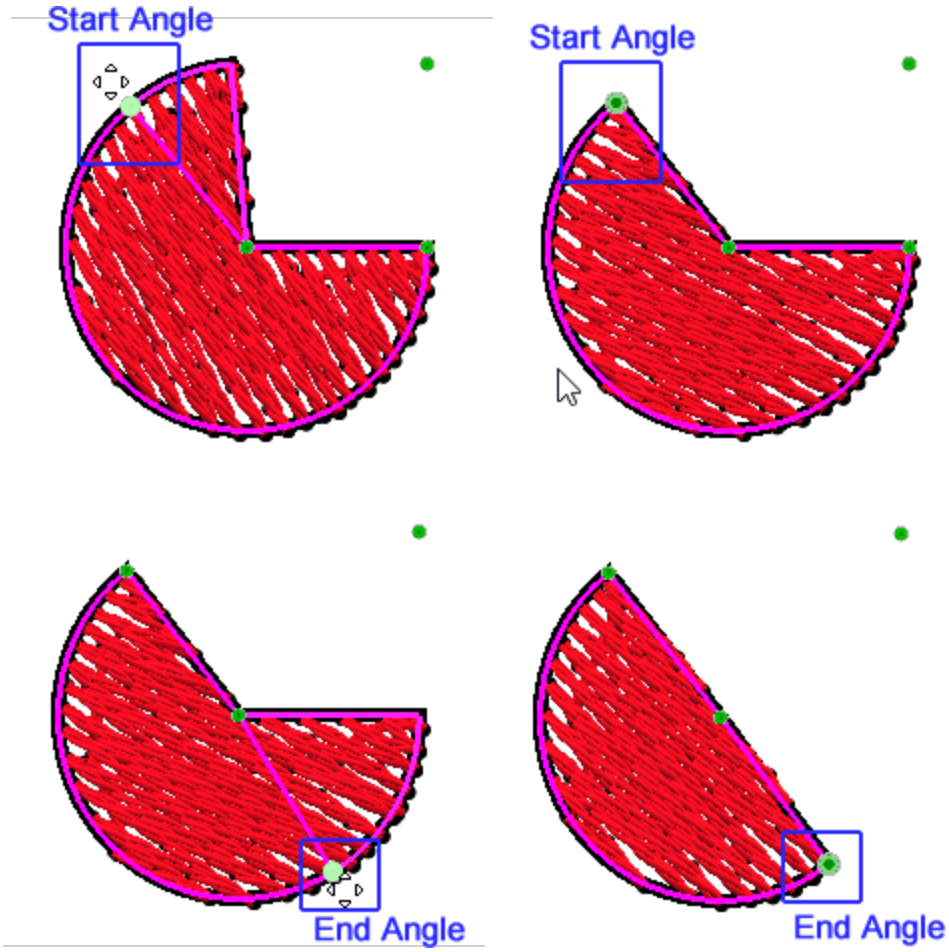
Vous pouvez dessiner un diagramme circulaire à partir de son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser. En maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous dessinez un diagramme, le point d'où vous avez commencé à dessiner deviendra le centre du graphique.

Toute forme de diagramme insérée peut également être modifiée à l'aide de l'éditeur de nœud. Les formes de diagramme circulaire ont 4 points nodaux spéciaux, celui dans le coin supérieur droit, peut être utilisé pour redimensionner dynamiquement le diagramme avec la même facilité que lorsqu'il a été créé. Le point de contrôle sur le centre du diagramme peut être utilisé pour le déplacer.



De plus, il y a 2 nœuds pour ajuster "l'angle de départ" et "l'angle final". En utilisant ces 2 nœuds, vous pouvez changer le début et la fin de l'angle et changer la forme du diagramme. Vous pouvez augmenter ou diminuer l'ouverture du graphique. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser un point nodal, la souris s'accroche tous les 22,5 degrés, ce qui vous permet d'effectuer des changements précis sur la forme du diagramme circulaire. À tout moment, la façon la plus simple de définir le point de départ et de fin du graphique est de saisir une valeur dans la barre d'options Outils. Vous pouvez le faire avant la création, lorsque l'outil est activé, vous pouvez le faire par la suite, chaque fois que vous sélectionnez le diagramme. Dans tous les cas où une forme est sélectionnée, ces deux options apparaissent dans la barre d'options Outils. Si vous voulez éditer manuellement le diagramme, vous devez d'abord le convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces points nodaux spéciaux ne sont plus disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



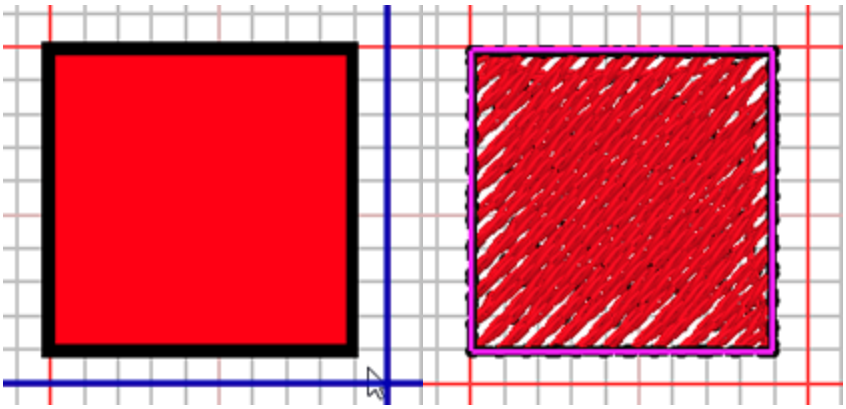
Rectangle - Carré

En utilisant l'outil forme "rectangle" vous pouvez dessiner des rectangles et des carrés. Une fois que vous avez activé la forme du rectangle, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Cliquez et faites glisser, en diagonale, sur la zone de dessin pour dessiner le rectangle que vous voulez. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel du rectangle, lorsque vous relâchez la souris, le rectangle est finalisé et il est placé sur la position définie. L'outil de forme de rectangle est toujours actif et vous pouvez continuer à ajouter d'autres formes de rectangle. Pour la forme du rectangle, vous pouvez également définir l'arrondi des coins en utilisant l'option qui apparaît dans la barre "Options d'outils". Cela peut être fait avant de dessiner le rectangle ou après. En changeant la valeur d'arrondi, vous pouvez augmenter l'arrondi des coins du rectangle. L'arrondi est un pourcentage qui peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 100. La valeur 0 aura comme résultat des coins normaux et pas d'arrondi. La valeur 100 aura des coins arrondis dans leur intégralité. Par conséquent, en donnant une valeur spécifique, vous pouvez produire le résultat que vous souhaitez.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez activer la forme "rectangle" en utilisant la touche de raccourci F6

En maintenant la touche "Alt" enfoncée tout en dessinant un rectangle, le dessin s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. A partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous voulez en fonction de la grille.

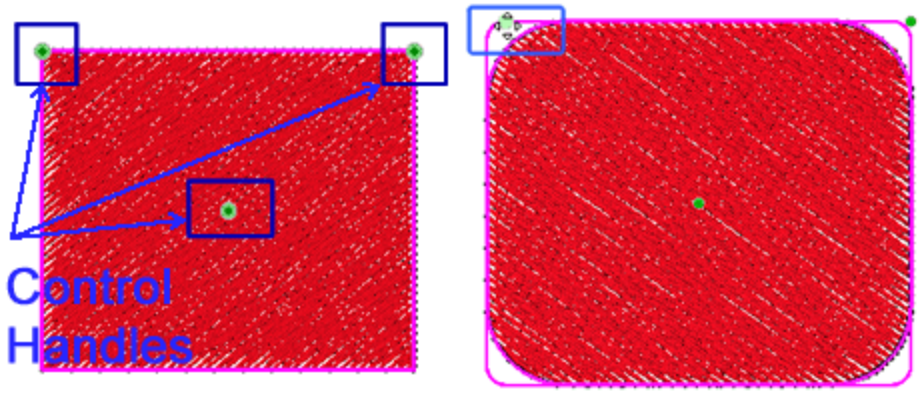


Vous pouvez dessiner un rectangle à partir de son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser. Vous pouvez dessiner un rectangle à partir de son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser.

En maintenant les touches Ctrl et Maj enfoncées tout en dessinant un rectangle, le centre de la forme sera le point d'où vous avez commencé à dessiner la forme et la forme sera un carré. Ceci est utile lorsque vous connaissez le centre du dessin et que vous voulez ajouter un rectangle qui doit se situer au centre.

La forme du rectangle peut également être éditée à l'aide de l'éditeur de points nodaux, toute forme de rectangle ayant 3 nœuds spéciaux, celui du coin supérieur droit, peut être utilisé pour redimensionner dynamiquement le rectangle avec la même facilité que lors de sa création. Le point de contrôle sur le centre de la peut être utilisé pour déplacer la forme. Enfin, en utilisant le point de contrôle situé dans le coin supérieur gauche, vous pouvez ajuster la rondeur des coins. Si vous voulez éditer manuellement la forme du rectangle, vous devez d'abord convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces noeuds spéciaux ne sont plus disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Trapèze - Parallélogramme

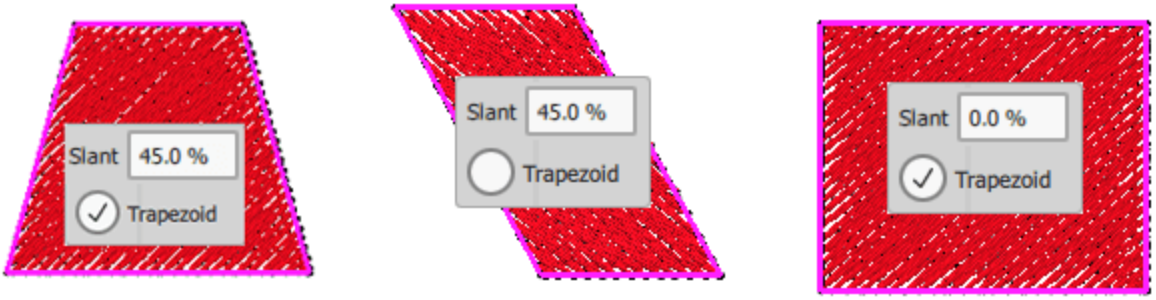
En utilisant l'outil de forme "Trapèze / Parallélogramme" vous pouvez dessiner des formes trapézoïdales et parallélogrammes. Une fois que vous avez activé la forme trapézoïdale / parallélogramme, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Cliquez et faites glisser, en diagonale, sur la zone de travail pour dessiner le trapèze / parallélogramme que vous voulez. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel de la forme créée, lorsque vous relâchez la souris, la forme est finalisée et elle est placée sur la position définie. L'outil Forme de trapèze / parallélogramme est toujours actif et vous pouvez continuer à ajouter d'autres formes.

> Vous pouvez également activer la forme trapézoïdale / parallélogramme en appuyant sur la touche de raccourci Maj + F6 du clavier

Pour le trapèze / parallélogramme, certaines options sont disponibles dans la barre "Options d'outils". Vous pouvez ajuster ces options avant de dessiner la forme ou après.

L'option "Incliner" est utilisée pour ajuster les coins du trapèze / parallélogramme. L'inclinaison est une valeur en pourcentage, qui représente la distance que le coin supérieur gauche aura par rapport à sa position de départ. Incliner prend des valeurs comprises entre 0 et 100. Lorsqu'il est défini sur 0, un rectangle est créé. La valeur 100 aura pour résultat un triangle car la poignée des deux coins sera positionnée au milieu du côté supérieur. Par conséquent, pour créer un trapèze, vous devez insérer des valeurs de 0 à 100.

Vous pouvez basculer entre Trapèze et Parallélogramme. Voyez l'option "Trapèze". Lorsque "Trapèze" est coché, la forme est trapézoïdale, sinon c'est un parallélogramme. Si la valeur oblique est 0 alors la forme est un rectangle et cette option n'a pas de résultat.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Trapèze Parallélogramme Carré

En maintenant la touche "Alt" enfoncée tout en dessinant un trapèze / parallélogramme, le dessin s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. A partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous voulez en fonction de la grille.

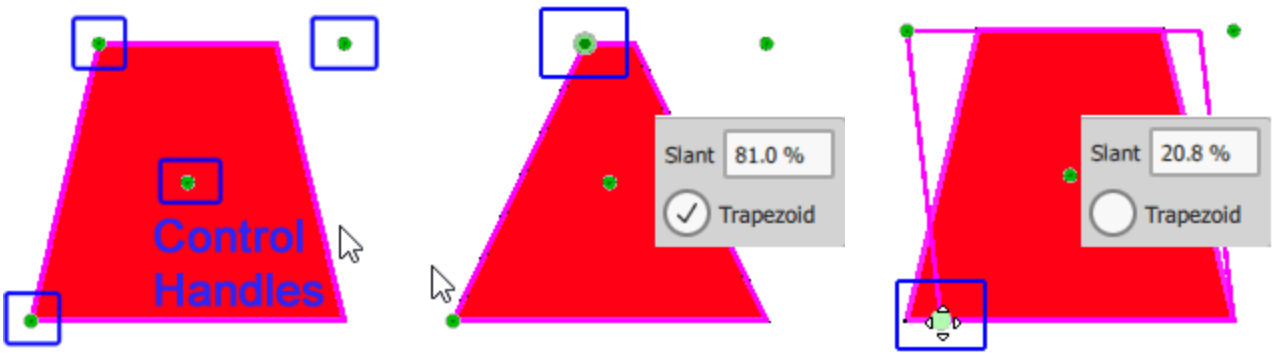
Vous pouvez dessiner un trapèze / parallélogramme depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser. En maintenant enfoncée la touche "Maj" tout en dessinant un trapèze / parallélogramme, le point d'où vous avez commencé à dessiner deviendra le centre du rectangle.

En maintenant les touches Ctrl et Maj enfoncées tout en dessinant un rectangle, le centre de la forme sera le point d'où vous avez commencé à dessiner la forme et la forme sera un trapèze régulier. Ceci est utile lorsque vous connaissez le centre du dessin et que vous voulez ajouter une forme trapézoïdale / parallélogramme qui aura pour centre un point spécifique.

Les formes trapézoïdales / parallélogrammes peuvent également être éditées en mode d'édition de points nodaux. La forme trapézoïdale / parallélogramme a 4 noeuds spéciaux, celui du coin supérieur droit, peut être utilisé pour redimensionner dynamiquement la forme avec la même facilité que lors de sa création. Le point de contrôle au centre de la forme peut être utilisé pour déplacer la forme.

En utilisant le point de contrôle situé dans le coin supérieur gauche, vous pouvez ajuster le pourcentage d'inclinaison. Si l'angle d'inclinaison est 0, la forme sera un rectangle, dans ce cas, en utilisant la poignée de contrôle du coin supérieur gauche, vous pouvez changer le rectangle en trapèze. Tout en faisant glisser les deux coins supérieurs se déplacent vers le centre de la partie supérieure, créant un trapèze parfait. Si vous faites glisser la poignée en haut à gauche jusqu'au milieu de la partie supérieure, vous allez créer un triangle. Par conséquent, avec cet outil, vous pouvez également créer des formes triangulaires.

En cliquant et en faisant glisser la poignée du coin inférieur gauche vers la droite, vous pouvez transformer le rectangle en Parallélogramme. Tout en faisant glisser la poignée, les deux coins inférieur gauche et supérieur droit se déplacent vers les coins opposés créant un parallélogramme parfait. Si vous voulez éditer manuellement la forme du trapèze / parallélogramme, vous devez d'abord convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces noeuds spéciaux ne sont plus disponibles.

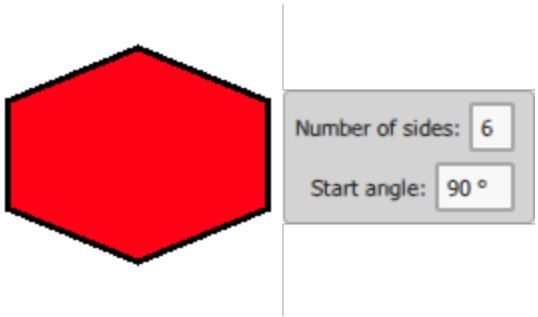


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

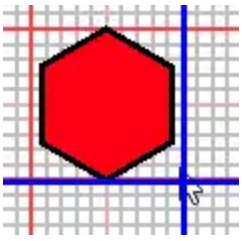
Polygones

En utilisant l'outil forme "polygone" vous pouvez dessiner des formes de polygones. Une fois que vous avez activé la forme du polygone, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Sur la barre "options d'outils", vous pouvez sélectionner le "nombre de côtés" et l '"angle de départ". Cliquez et faites glisser, en diagonale, sur la zone de dessin pour dessiner le polygone souhaité. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel du polygone, lorsque vous relâchez la souris, le polygone est finalisé et il est placé sur la position définie. L'outil de forme de polygone est toujours actif et vous pouvez continuer à en ajouter d'autres. Vous pouvez également modifier les options du polygone dans la barre "Options d'outils" après sa création. Avec la valeur "nombre de côtés" vous pouvez définir le nombre de côtés que vous voulez que le polygone sélectionné ait. La valeur par défaut des côtés est 6; La valeur minimale est 3, car avec moins de 3 côtés, nous ne pouvons pas créer d'objet polygone et la valeur maximale est 16. Vous pouvez modifier la valeur en sélectionnant la valeur actuelle et en en tapant une nouvelle. Ensuite, appuyez sur la touche "Entrée" pour confirmer la nouvelle valeur. La modification sera appliquée immédiatement sur la forme. Avec l'angle de départ, vous pouvez définir l'angle de départ sur lequel le polygone sera placé. La valeur de l'angle de départ est en degrés; par conséquent, si la valeur de l'angle de début est 90, la position de départ de l'angle sera le point supérieur du polygone.

Vous pouvez également activer la forme du polygone en utilisant la touche 'Y'.



En maintenant la touche "Alt" enfoncée tout en dessinant un polygone, le dessin s'aligne sur la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. A partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous voulez en fonction de la grille.



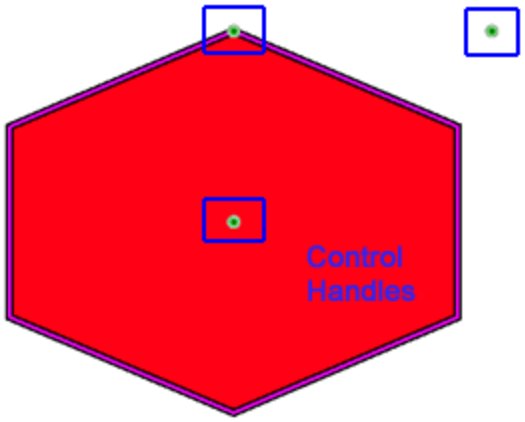
Vous pouvez dessiner un polygone depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser. En maintenant la touche "Maj" enfoncée tout en

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

dessinant un polygone, le point d'où vous avez commencé à dessiner deviendra le centre du polygone.

En maintenant les touches Ctrl et Maj enfoncées tout en dessinant un Polygone, le centre de la forme sera le point d'où vous avez commencé à dessiner la forme et la forme sera un Polygone parfait. Ceci est utile lorsque vous connaissez le centre du motif et que vous voulez ajouter une forme de polygone qui aura pour centre un point spécifique.

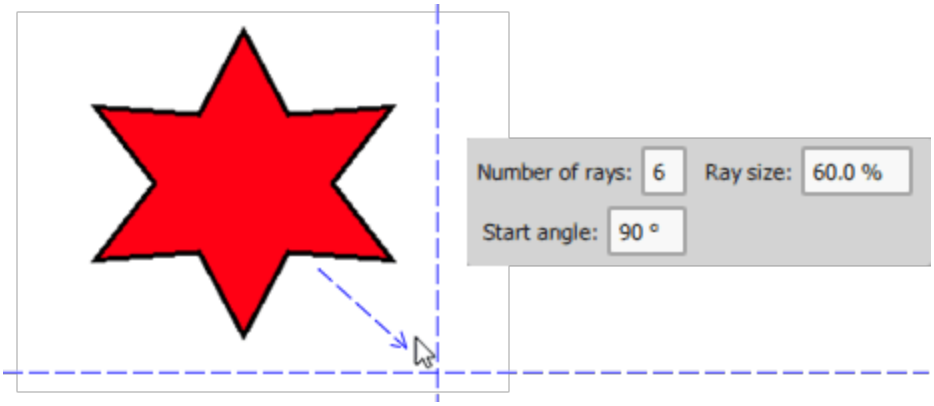
Vous pouvez également modifier les formes de polygones à l'aide de l'éditeur de points nodaux. La forme de polygone a 3 nœuds spéciaux, celui dans le coin supérieur droit, peut être utilisé pour redimensionner dynamiquement la forme avec la même facilité que lorsqu'il a été créé. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant le processus de redimensionnement, le polygone sera redimensionné proportionnellement et deviendra un polygone parfait. Le point de contrôle au centre de la forme peut être utilisé pour déplacer la forme. Enfin, il y a un nœud au sommet de l'un des coins et en faisant glisser ce nœud, vous pouvez changer l'angle du polygone. Si vous voulez éditer manuellement la forme du polygone, vous devez d'abord la convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces nœuds spéciaux ne sont plus disponibles.



Etoiles

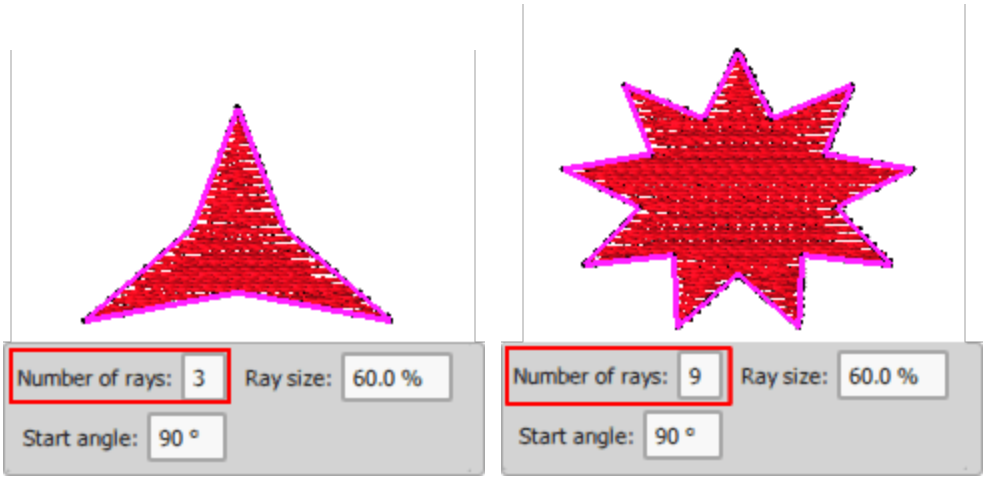
En utilisant l'outil forme "Etoile" vous pouvez dessiner vos propres formes d'étoiles. Une fois la forme d'étoile activée, le curseur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Sur la barre "options d'outils", vous pouvez définir le "nombre de branches", la "taille des branches" et l '"angle de départ" de l'étoile créée. Cliquez et faites glisser, en diagonale, sur la zone de travail pour dessiner l'étoile comme vous le souhaitez. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu virtuel de l'étoile, lorsque vous relâchez la souris, l'étoile est finalisée et elle est placée sur la position définie. L'outil Forme d'étoile est toujours actif et vous pouvez continuer à en ajouter d'autres. Continuez d'ajouter des étoiles ou faites un clic droit pour sortir de l'outil. Vous pouvez également modifier les options de l'étoile dans la barre "Options d'outils" après sa création.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



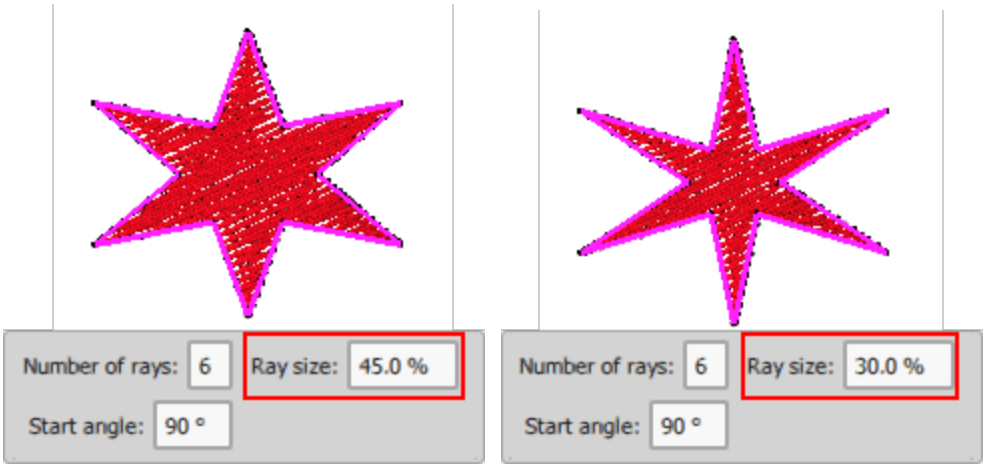
Vous pouvez également activer la forme "étoile" en appuyant sur la touche "S".

Avec la valeur "nombre de branches", vous pouvez définir le nombre de branches que vous voulez que l'objet étoile sélectionné ait. La valeur par défaut des branches est 6; par conséquent, lorsque vous insérez une forme d'étoile, par défaut, il s'agit de 6 branches. La valeur minimale de l'option Nombre de branche est 3, car avec moins de 3 branches, nous ne pouvons pas créer d'objet étoile et la valeur maximale est 16. Vous pouvez modifier la valeur du champ en sélectionnant la valeur actuelle et en en tapant une nouvelle. Appuyez ensuite sur la touche Entrée du clavier pour confirmer la nouvelle valeur. La modification sera appliquée immédiatement sur la forme.

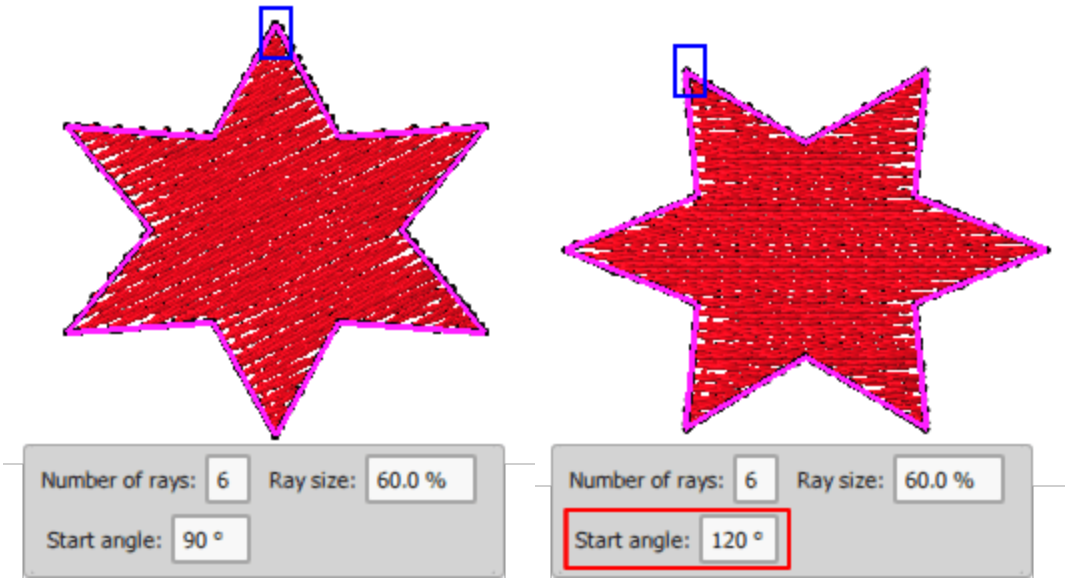


Avec la taille de branche, vous pouvez définir la distance en pourcentage entre le centre de la forme en étoile et la ligne qui relie deux sommets de branche séquentiels de l'étoile. Par conséquent, la valeur 0 est le centre de l'étoile et la valeur 100 se trouve sur la ligne qui relie deux vertex séquentiels. Si vous définissez la valeur Branche à 100, l'étoile deviendra un polygone. Vous pouvez modifier la valeur du fichier en sélectionnant la valeur actuelle et en en tapant une nouvelle. Appuyez ensuite sur la touche Entrée du clavier pour confirmer la nouvelle valeur. La modification sera appliquée immédiatement sur la forme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Avec l'angle de départ, vous pouvez définir la position de départ de l'angle que fait l'étoile en fonction des axes X et Y virtuels. La valeur de l'angle de départ est en degrés; par conséquent, si la valeur de l'angle de départ est 90, la position de départ de l'angle sera le point haut de l'étoile, qui est également la position initiale de la poignée (la même avec 90 degrés sur les axes X et Y). Vous pouvez changer la valeur du champ en sélectionnant la valeur actuelle et en en tapant une nouvelle. Appuyez ensuite sur la touche Entrée du clavier



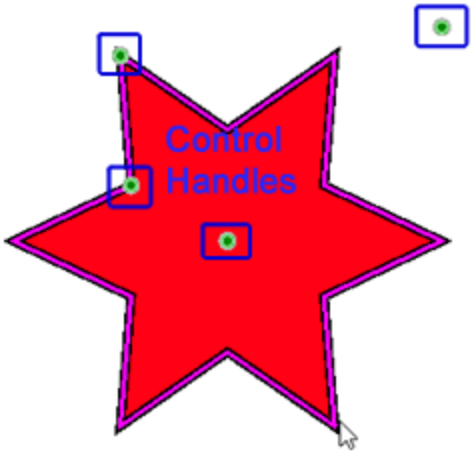
En maintenant enfoncée la touche "Alt" tout en dessinant une étoile, le dessin s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. A partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet à la position que vous voulez en fonction de la grille.

Vous pouvez dessiner une forme d'étoile depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche "Maj" enfoncée pendant que vous faites glisser. En maintenant enfoncée la touche "Maj" tout en dessinant une étoile, le point d'où vous avez commencé à dessiner deviendra le centre du polygone.

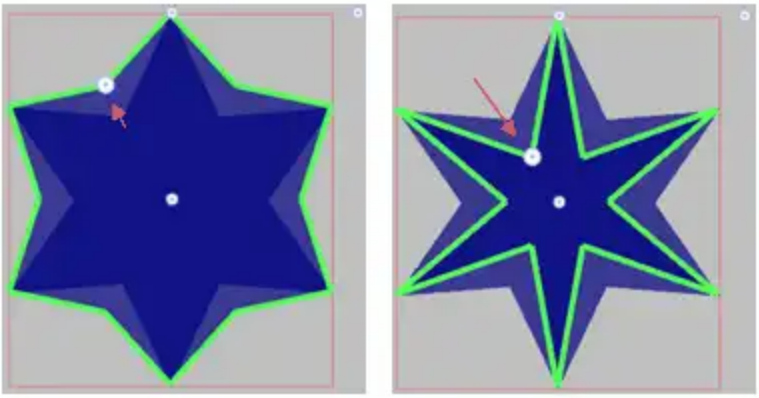
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En maintenant enfoncées les touches Ctrl et Maj tout en dessinant une étoile, le centre de la forme sera le point d'où vous avez commencé à dessiner la forme et la forme sera une étoile parfaite. Ceci est utile lorsque vous connaissez le centre du dessin et que vous voulez ajouter une forme étoile qui aura pour centre un point spécifique.

La forme en étoile peut également être modifiée en mode d'édition de points nodaux. La forme d'étoile a 4 nœuds spéciaux, celui sur le coin supérieur droit, peut être employé pour redimensionner dynamiquement la forme avec la même facilité que quand elle a été créé. Le point de contrôle au centre de la forme peut être utilisé pour déplacer la forme. Le nœud situé au-dessus de l'un des coins peut être utilisé pour ajuster l'angle de départ de l'étoile.



En cliquant et en faisant glisser diagonalement la poignée entre les deux rayons dans le quart supérieur gauche de la forme, vous pouvez changer la taille de tous les rayons en même temps.



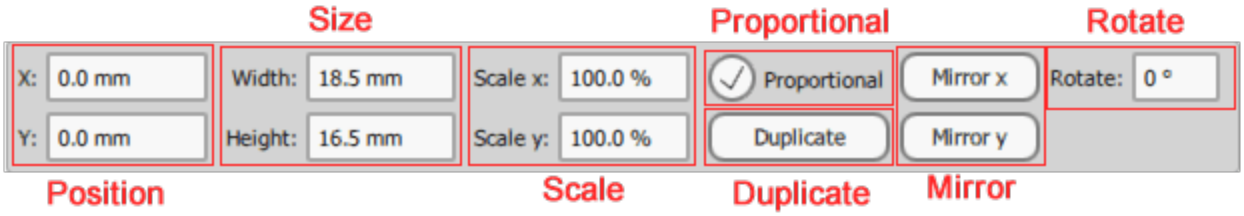
Si vous voulez éditer manuellement la forme de l'étoile, vous devez d'abord convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces nœuds spéciaux ne sont plus disponibles.

Options d'outils

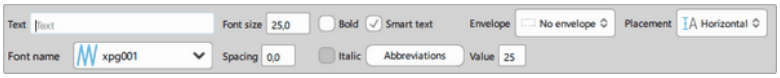
Le volet "Options d'outils" apparaît dans le coin supérieur gauche de la zone de travail. Ce volet est sensible au contenu. il montre les propriétés et les options pour tout objet ou outil sélectionné. Lorsqu'un objet est sélectionné, vous avez un accès immédiat à certaines de ses propriétés et vous pouvez les modifier en utilisant les contrôles disponibles. Par exemple, lorsque vous sélectionnez un objet, vous disposez d'un

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ensemble d'options de base disponibles. En utilisant ces options, vous pouvez déplacer, redimensionner, dupliquer, mettre en miroir et faire pivoter n'importe quel objet sélectionné.



Outre le jeu d'options de base, cette barre peut également contenir des options de configuration pour divers outils de dessin. Par exemple, lorsque vous démarrez l'outil "Texte", vous pouvez voir les options de texte disponibles, que vous devez personnaliser pour le texte inséré. Vous devez taper du texte, puis personnaliser la taille et les différentes options de placement. De la même manière, par exemple lorsque vous dessinez une forme d'étoile, dans la barre d'options Outils, vous pouvez voir les options de forme d'étoile. Vous pouvez personnaliser l'étoile avant de la dessiner ou après. Lorsque vous ajustez les options "étoile" avant de dessiner l'étoile, vous voyez les options d'étoile comme sur la figure suivante. Lorsque l'étoile est finalisée et que vous la sélectionnez, dans les options Outils, vous pouvez voir l'ensemble de base avec les options de forme d'étoile.



Insérer un texte

Dessiner une forme d'étoile

Les options standard qui apparaîtront lorsque vous sélectionnez un objet sont:

- Modifier la position En modifiant les valeurs X et Y, vous pouvez repositionner l'objet dans la zone de dessin. La position de l'objet sélectionné est calculée en fonction de son centre. Par conséquent, toute valeur insérée dans les champs X et Y définira la position dans laquelle vous souhaitez placer le centre de l'objet dans la zone du motif. Pour changer ces valeurs, tapez la valeur que vous souhaitez dans les champs respectifs, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ. La modification est automatiquement prévisualisée dans la zone de travail.
- Redimensionner, En modifiant les valeurs Largeur et Hauteur, vous pouvez modifier les dimensions de l'objet sélectionné. Les valeurs représentent les dimensions exactes de l'objet et non les dimensions approximatives que vous affichez dans le rectangle de sélection chaque fois que vous sélectionnez un objet. Pour modifier les valeurs Largeur et Hauteur, vous devez cliquer dans le champ relatif et ensuite taper la valeur que vous souhaitez. Appuyez sur Entrée à partir du clavier ou cliquez en dehors du champ pour confirmer la valeur que vous avez entrée. Dans le cas où l'option proportionnelle est cochée et que vous sélectionnez pour dimensionner une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre dimension afin de conserver la même analogie entre la taille horizontale et verticale.
- Échelle, l'échelle X-Y (%) offre la possibilité de mettre à l'échelle l'objet en fournissant un pourcentage d'échelle en fonction de la taille initiale. Vous pouvez mettre l'objet à l'échelle en fonction de la dimension X ou selon la dimension Y. Dans le cas où l'option proportionnelle est cochée et que vous

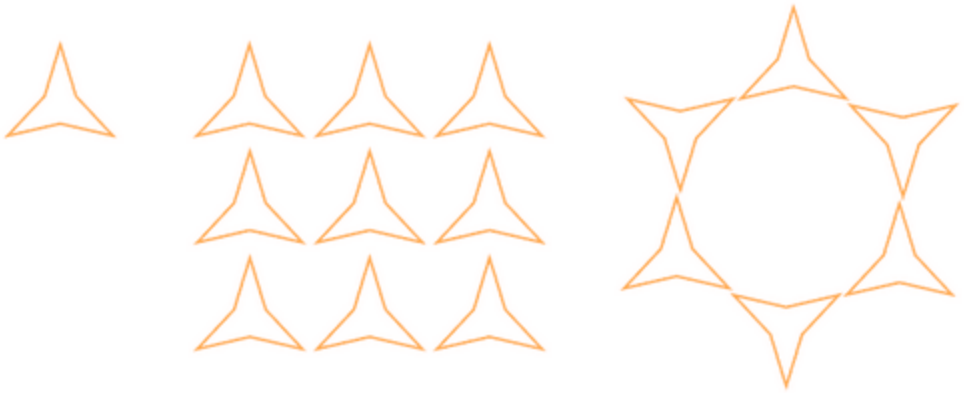
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sélectionnez pour dimensionner une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre dimension afin de conserver la même analogie entre la taille horizontale et verticale.

- Dupliquer un objet, appuyez sur ce bouton et une copie exacte de l'objet sélectionné sera créée au-dessus de l'objet initial.
- Miroir de l'objet, les 2 boutons suivants peuvent être utilisés pour mettre en miroir l'objet original basé sur l'axe horizontal ou vertical. C'est comme si l'objet était retourné autour d'un axe horizontal ou vertical situé sur le centre horizontal ou vertical de l'objet.
- Faire pivoter l'objet, en utilisant ce champ, vous pouvez définir un nombre en degrés pour faire pivoter l'objet sélectionné. Tapez une valeur numérique ou utilisez les flèches à côté du champ pour en spécifier une, appuyez sur Entrée ou cliquez hors du contrôle. L'objet est automatiquement pivoté dans le sens des aiguilles d'une montre avec la valeur de degrés que vous avez spécifiées.

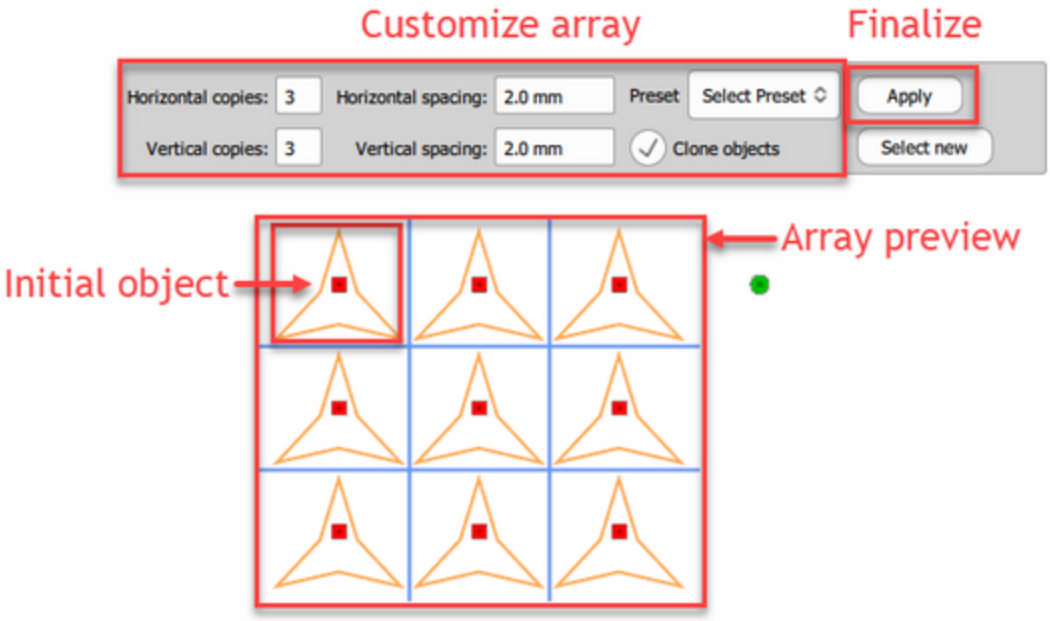
Répétitions (Circulaires-Rectangulaires)

L'option de la barre d'outils "Répétitions" "Rectangulaires" ou "Circulaires" est un outils de mise en page. Cet outil crée des "Répétitions" ou des copies d'un ou plusieurs objets et les place de façon structurée (Circulaire - Rectangulaire). Sélectionnez un ou plusieurs objets et avec l'outil Répétition, vous pouvez les multiplier le dans la zone de travail et créer des arrangements uniques. En partant d'une forme simple, vous pouvez facilement créer une disposition "Rectangulaire" ou "Circulaire" avec des copies de l'objet initial. L'icône de la dernière répétition utilisée est visible sur la fonction "Répétition" que vous pouvez activer d'un simple clic. Dans le cas où vous devez sélectionner l'autre, placez le curseur de la souris sur le dessus de l'icône "Répétitions" et un menu déroulant apparaît avec toutes les répétitions disponibles, cliquez pour sélectionner celui que vous souhaitez. Celui sélectionné est automatiquement activé et il est maintenant visible sur la barre, pour une réutilisation plus facile.



La répétition est créée pour les objets sélectionnés, donc gardez toujours à l'esprit que vous devez d'abord sélectionner un ou plusieurs objets. Après avoir cliqué sur l'une des icônes de répétition, un aperçu de l'apparence des répétitions apparaîtra. Vous êtes maintenant en mode prévisualisation de répétitions. Vous pouvez personnaliser les répétitions, puis confirmer.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



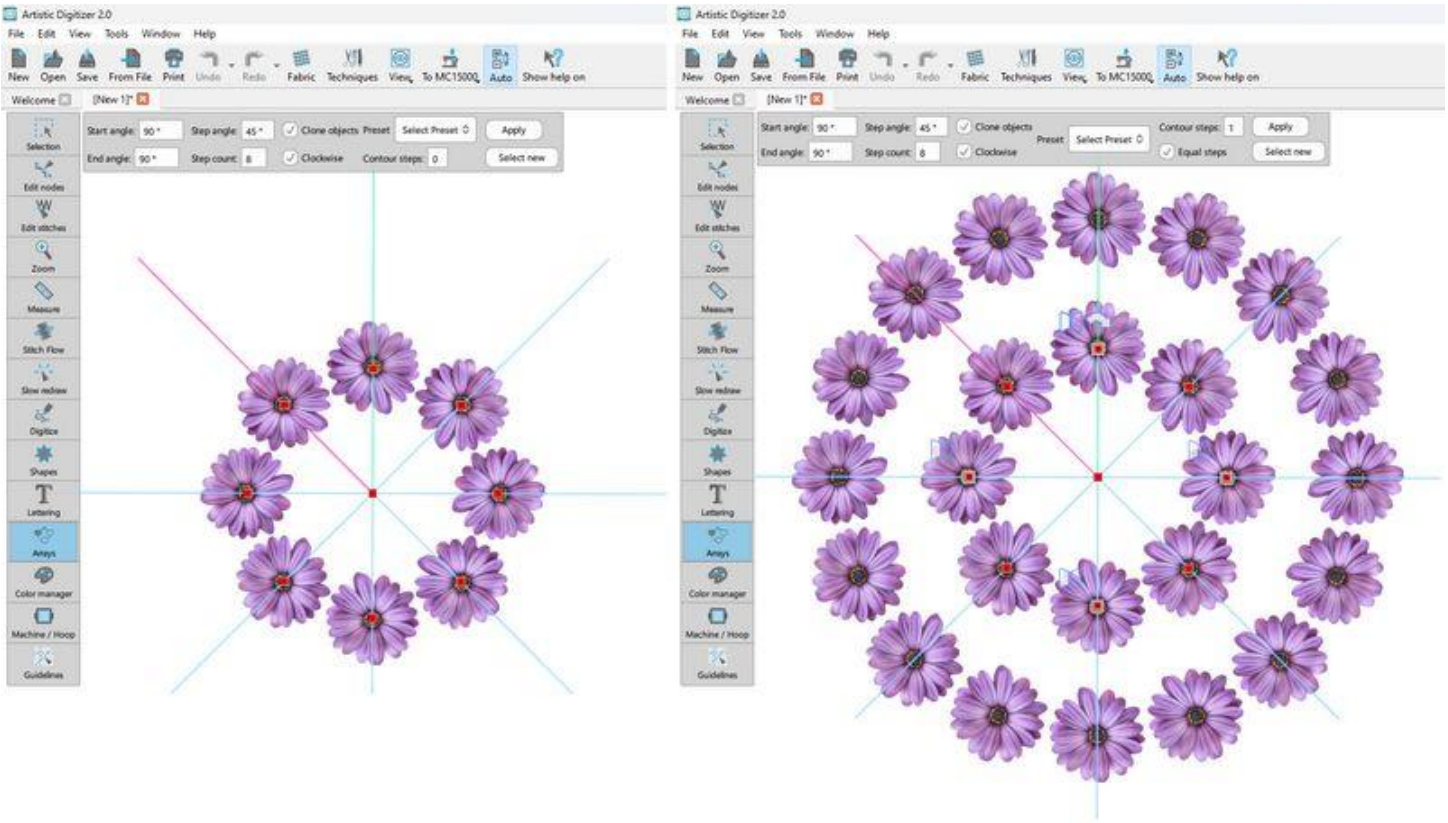
Lorsque vous appliquez une répétition, vous pouvez marquer les copies créées comme des "objets clones". Dans ce cas, si vous remodelez l'une des copies, tous les autres clones seront également affectés. Cela vous donne le pouvoir d'éditer la forme des copies et d'avoir un aperçu en temps réel du résultat des répétitions.

Dans certains cas, en mode prévisualisation de répétitions, vous pouvez vous laisser emporter et penser que vous pouvez utiliser d'autres outils ou changer de mode de dessin. Les répétitions ne seront pas appliquées tant que vous n'appuyez pas sur le bouton Appliquer les répétitions. Quoi qu'il en soit, si vous essayez par erreur de sélectionner un autre outil de dessin ou de changer de mode de dessin avant d'avoir appliqué les répétitions, un avertissement concernant l'application des répétitions apparaîtra. À ce stade, si vous ne voulez pas encore appliquer les répétitions, sélectionnez Non et vous revenez à l'état précédent. Si vous sélectionnez Oui, les répétitions seront appliquées avec leur configuration actuelle.

Répétition avec des remplissages bitmap

Les images bitmap dans des répétitions rectangulaires ou circulaires peuvent ajouter une nouvelle dimension à n'importe quel projet. Qu'il s'agisse d'une conception au point de croix, Photo, Peinture ou Esquisse, ces tableaux permettent de créer des motifs et une symétrie uniques. Pour créer ces tableaux, sélectionnez simplement l'image bitmap et choisissez la forme du tableau parmi les options fournies. À partir de là, ajustez la taille et le placement à votre convenance. Le résultat est un design visuellement saisissant qui impressionnera certainement. Essayez-le et voyez comment ces formes de répétitions peuvent améliorer votre prochain projet.

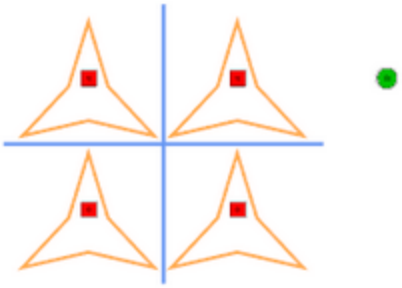
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez des images bitmap avec des transparences.

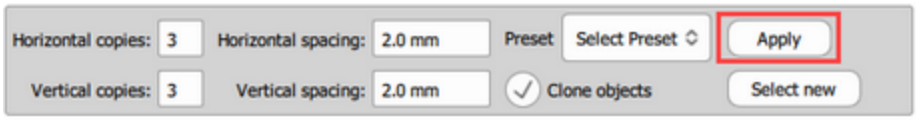
Répétitions Rectangulaires

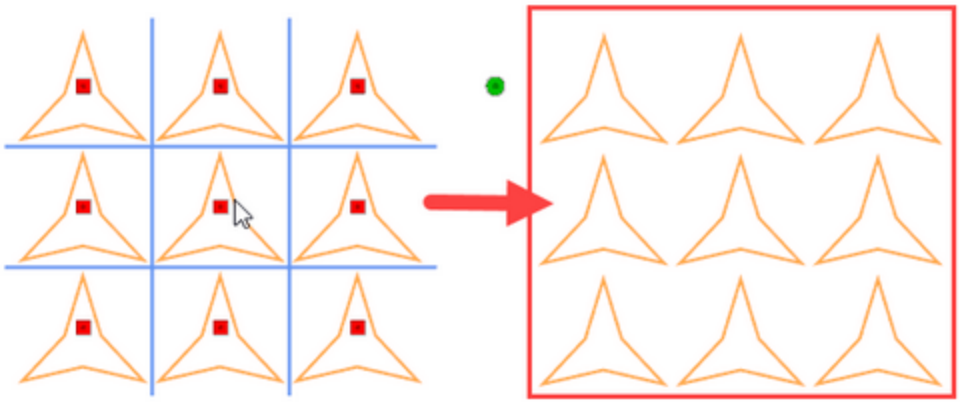
Voyons comment vous pouvez appliquer des répétitions "Rectangulaires" . L'utilisation est simple, d'abord vous devez sélectionner un ou plusieurs objets, les outils de répétitions ne sont fonctionnels que quand vous sélectionnez quelque chose. Ensuite, vous devez activer les répétitions "Rectangulaires" en cliquant sur son icône dans la barre "Outils". Si l'icône "Rectangle" n'est pas visible, placez le curseur de la souris au-dessus de la section "Répétitions" et à partir du menu, cliquez sur l'icône "Rectangulaires". Immédiatement vous voyez des répétitions des objets sélectionnés placés de façon rectangulaire et sur la barre "Options d'outils" vous pouvez voir toutes les options de personnalisation des répétitions rectangulaires.



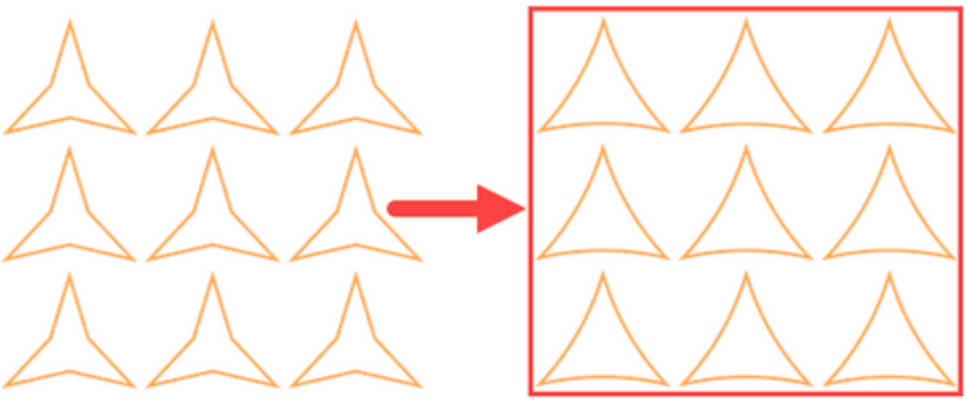
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous devez d'abord sélectionner le nombre de copies, Horizontales et Verticales, puis vous pouvez ajuster l'espacement entre elles. Lorsque vous êtes satisfait de la disposition, appuyez sur Appliquer pour finaliser les répétitions. A tout moment si vous souhaitez changer la sélection initiale de l'objet, vous pouvez appuyer sur "Sélectionner un nouveau" et faire une nouvelle sélection.





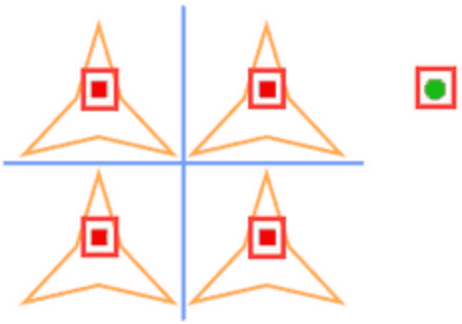
À ce stade, nous devons parler de l'option "Cloner les objets". Vous pouvez activer - désactiver cette option avant d'appliquer les répétitions. Si cette option est activée, les copies de l'objet d'origine sont marquées comme des clones. Cela signifie que vous pouvez les remodeler tous ensemble simplement en remodelant l'un d'entre eux. Cette option peut nous faire gagner beaucoup de temps et c'est aussi un outil qui peut produire des motifs de broderie uniques. Toute transformation de forme que vous effectuez sur l'une des copies clonées est immédiatement appliquée à toutes les copies.



Poignées de contrôle visuel

Vous pouvez également ajuster visuellement les options des répétitions à l'aide des poignées en surbrillance situées au-dessus des copies.

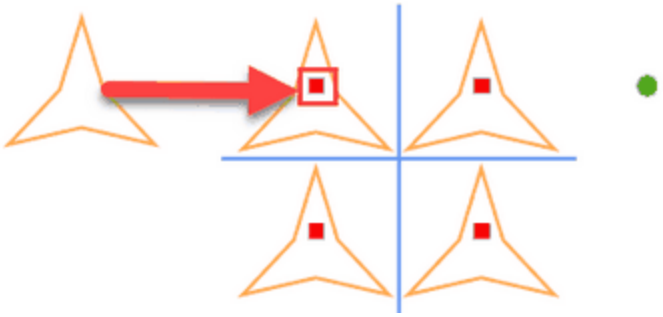
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Déplacer les répétitions

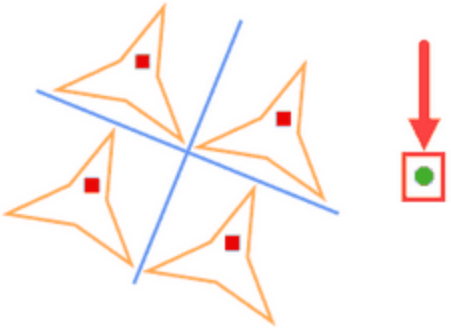
Utilisation de la poignée au-dessus de l'objet initial pour ajuster l'emplacement du tableau entier.

La première copie en haut à gauche est en fait l'objet initial. La poignée de contrôle qui se trouve au-dessus peut être utilisée pour déplacer le tableau entier vers un autre endroit. Seule la partie visible sur l'aperçu reste après l'application de l'opération. Comme vous pouvez le voir sur la partie déplacée, la partie initiale qui n'a aucun contrôle sur elle ne fait plus partie du tableau.



Faire pivoter les répétitions

Vous pouvez utiliser cette poignée de contrôle qui se trouve hors de la grille des répétitions pour les faire pivoter.



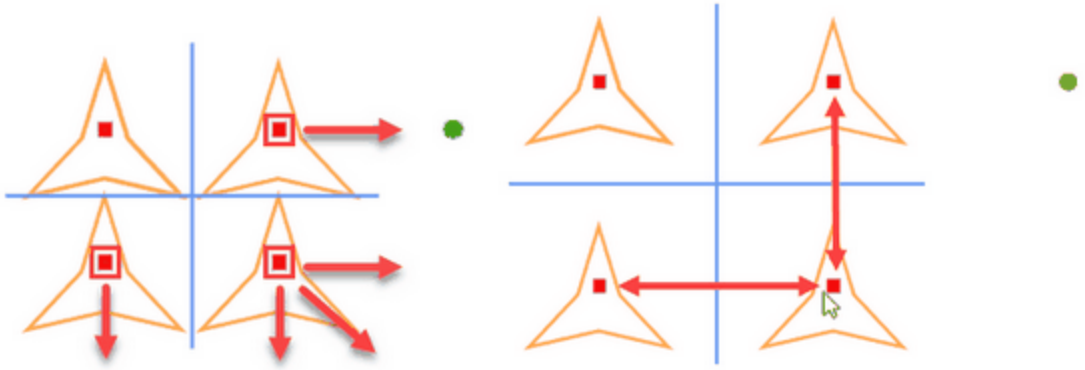
Ajuster l'espacement horizontal-vertical

en utilisant l'une des poignées horizontales ou verticales, vous pouvez ajuster l'espacement horizontal ou vertical.

Notez que vous pouvez ajuster les espacements horizontaux et verticaux simultanément en utilisant les poignées qui ne se trouvent pas sur la première ligne ou la première colonne.

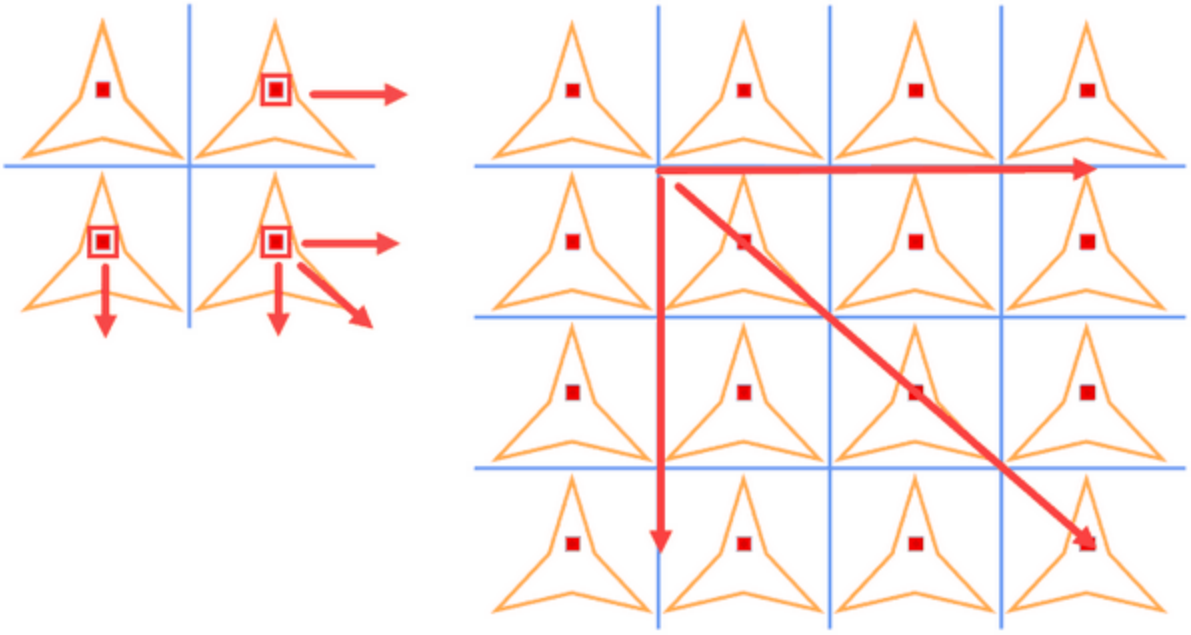
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en changeant la distance horizontale et verticale, la distance horizontale et verticale change dans les mêmes proportions.



Ajouter supprimer des lignes - colonnes

Vous pouvez facilement changer le nombre de lignes horizontales et verticales. Maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez et faites glisser depuis n'importe quelle poignée de contrôle vers la direction de votre choix. Faites glisser vers la droite et vous pouvez voir les colonnes ajoutées. Faites glisser vers la gauche et elles sont supprimées. Faites glisser vers le bas pour ajouter plus de lignes et Diagonalement pour ajouter des lignes et des colonnes en même temps. La distance entre les copies reste la même. Prenez cela en considération pendant l'opération; vous devez faire de la même distance que la distance entre les copies afin de créer une autre ligne ou une colonne.

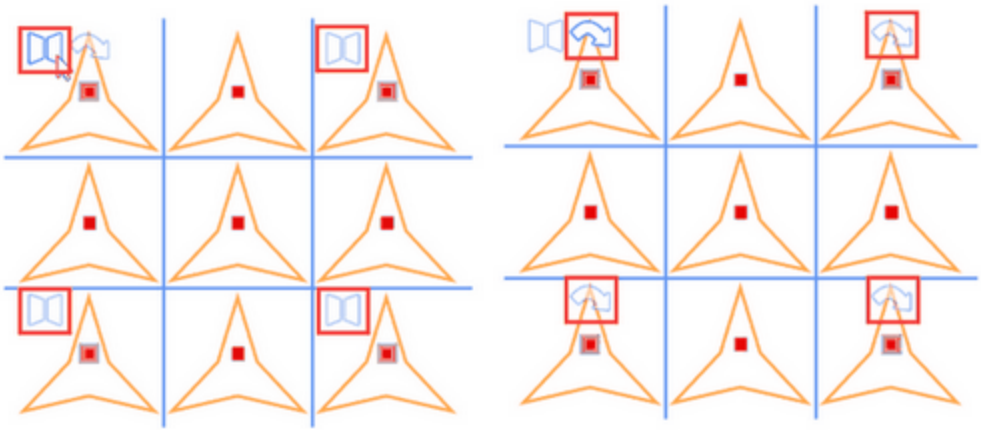


Modifier l'orientation des copies et créer des objets en miroir

Une très belle façon de créer des motifs uniques dans vos dessins est d'utiliser une orientation différente ou d'utiliser des copies en miroir dans les répétitions. Si vous placez votre souris sur l'une des poignées de contrôle, ces deux poignées apparaissent . Ces poignées apparaissent en surbrillance non seulement sur le clone actuel, mais également tous les 2 clones sur les deux axes (Horizontal-Vertical). C'est comme un

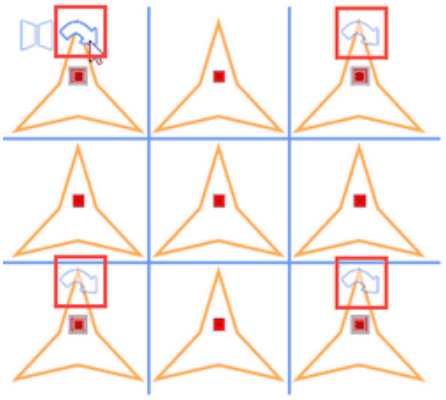
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

motif de répétitions 2x2, un clone sur deux (horizontal et vertical) est affecté. Si vous appuyez sur la poignée de rotation,

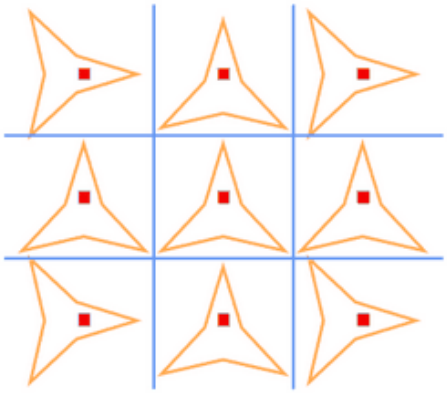


Faire pivoter les copies

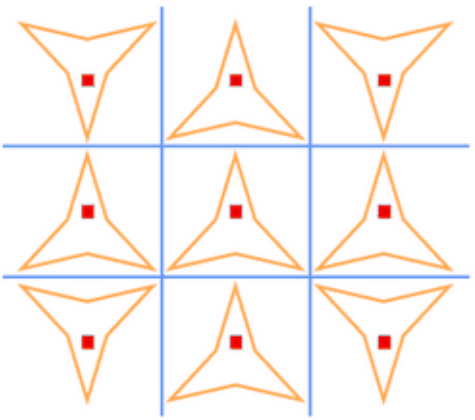
La première poignée de contrôle est une poignée de rotation . Changez l'orientation des clones avec un pas de 90 degrés. Avec un simple clic gauche, vous faites pivoter le clone de 90 degrés. Cliquez une fois de plus pour faire pivoter à nouveau.



Placez votre souris sur l'une des poignées de contrôle. Vous pouvez voir toutes les copies affectées avec une poignée en surbrillance. tableau



Cliquez une fois sur la poignée de rotation et les copies tournent de 90 degrés.

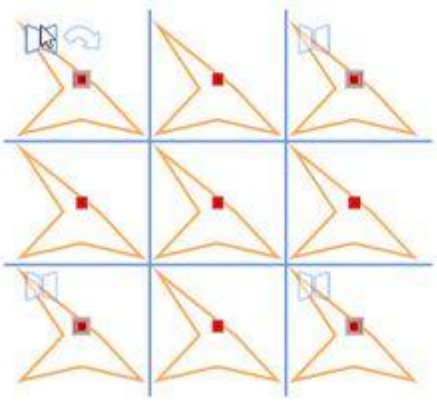


Cliquez une fois de plus et ils sont de nouveau tournés de 90 degrés.

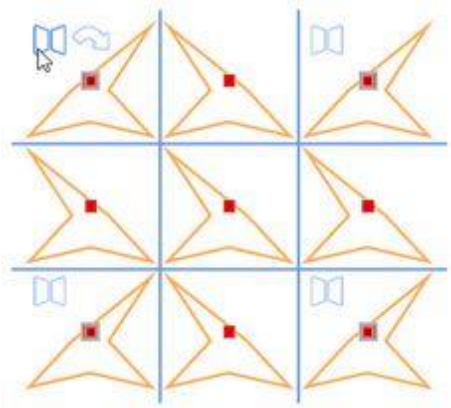
Copies en miroir

À côté de la poignée de rotation, il y a une poignée de miroir , placez votre souris dessus. Sur cette copie et sur toutes les autres copies affectées, la même poignée apparaît en surbrillance. Cliquez une fois pour mettre en miroir toutes ces copies.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Placez la souris sur l'une des poignées de contrôle, toutes les copies affectées sont en surbrillance aussi.



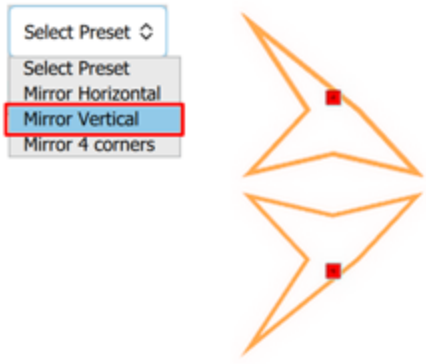
Clic gauche une fois et toutes les copies affectées sont en miroir.

Sélectionner un préréglage

Appliquez n'importe quel préréglage dans le menu déroulant. Les options de répétition symétriques sont les suivantes :

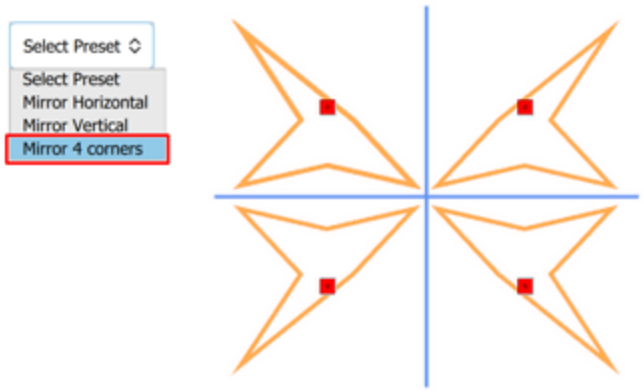
- Miroir horizontal : cette option fait la symétrie de chaque objet sélectionné horizonta-lement.

- Miroir vertical : cette option fait la symétrie de chaque objet sélectionné verticalement.

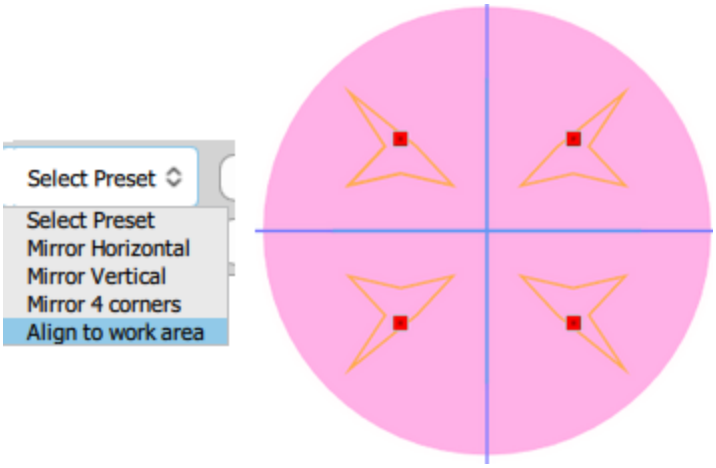


- Miroir 4 coins : cette option créé une symétrie de chaque objet sélectionné verticale-ment et horizontalement comme les 4 coins d'un rectangle. Cette option peut être ré-pétée autant de fois que nécessaire.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



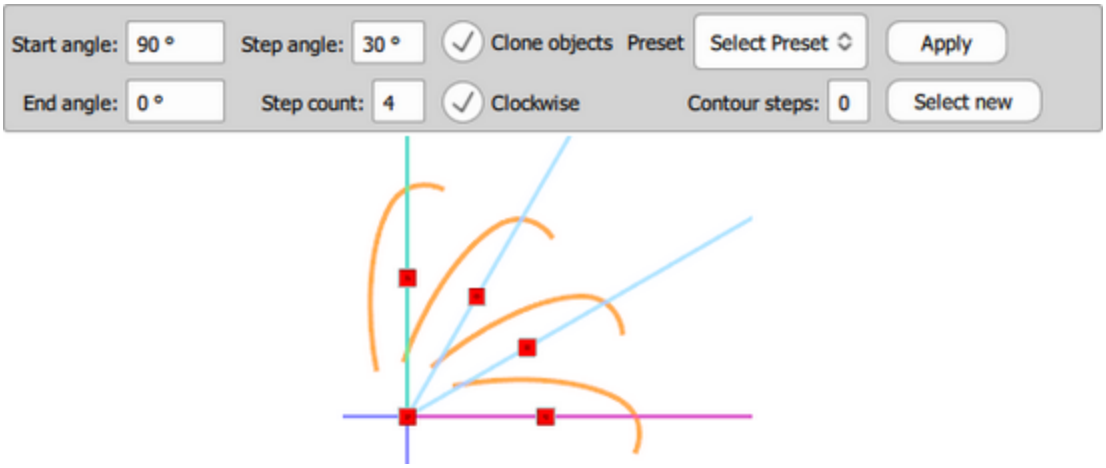
Si une zone de travail est sélectionnée, vous disposez d'un préréglage supplémentaire dans la liste, "Aligner sur la zone de travail". Ce préréglage fait en réalité un miroir des 4 coins préréglés et crée quatre objets en miroir alignés sur le centre de la zone de travail.



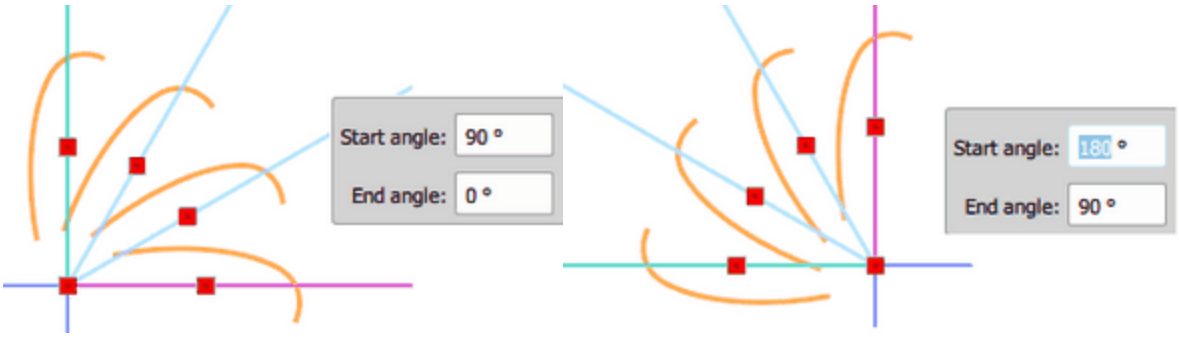
Répétitions Circulaires

Voyons comment vous pouvez appliquer des "répétitions circulaires" . L'utilisation est simple, d'abord vous devez sélectionner un ou plusieurs objets, les outils de répétition ne sont fonctionnels que quand vous sélectionnez quelque chose. Ensuite, vous devez activer la fonction "Répétitions circulaires" en cliquant sur son icône dans la barre "Outils". Si l'icône Circulaire n'est pas visible, placez le curseur de la souris en haut de l'icône "Répétitions" et à partir du menu qui apparaît cliquez sur l'icône "Circulaires" . Immédiatement vous voyez des répétitions des objets sélectionnés placés sur un cercle -arc et sur la barre "Options d'outils" vous pouvez voir toutes les options de personnalisation des répétions circulaires. Un cercle virtuel est créé et le centre du cercle est automatiquement placé au centre de l'axe. Plus loin dans cette section, nous allons vous montrer comment changer le centre virtuel et la taille du cercle.

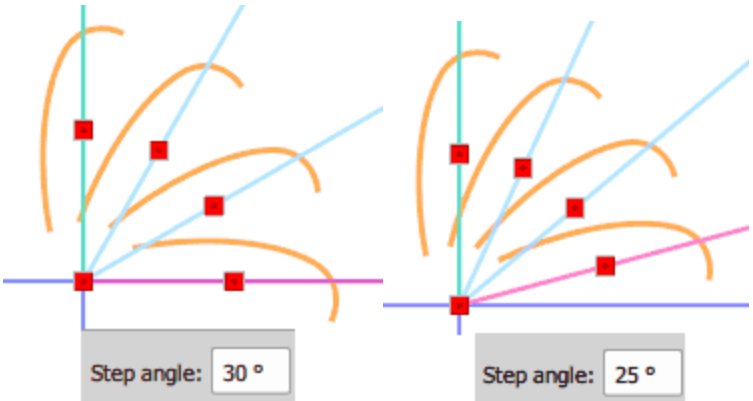
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vous devez d'abord sélectionner l'angle "Départ - Fin". Avec cette option, vous pouvez spécifier où les copies seront placées sur l'arc / cercle. C'est comme sélectionner une partie ou un cercle complet à remplir avec des copies de l'objet initial. Lors du réglage de "l'angle de départ", "l'angle de répétitions" et le "nombre de répétitions" restent tels quels et seule la position de l'arc sur le cercle change. Lorsque vous modifiez l '"angle de fin", la taille de l'arc change, le nombre de répétitions est conservé, mais l'angle de répétitions change de sorte que les copies s'adaptent à l'arc.

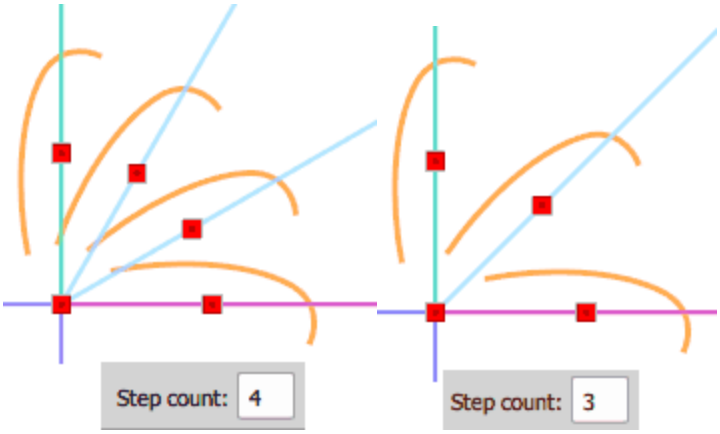


L'option suivante que vous pouvez ajuster est "l'angle de répétitions". En utilisant ce champ, vous spécifiez l'angle (degrés) sur lequel chaque copie circulaire sera placée. Par exemple, si vous tapez 15 degrés, chaque copie circulaire sera placée sur l'arc avec 15 degrés entre eux, puis la fin de l'arc va changer de sorte que le même nombre de copies s'inscrivent dans l'arc.



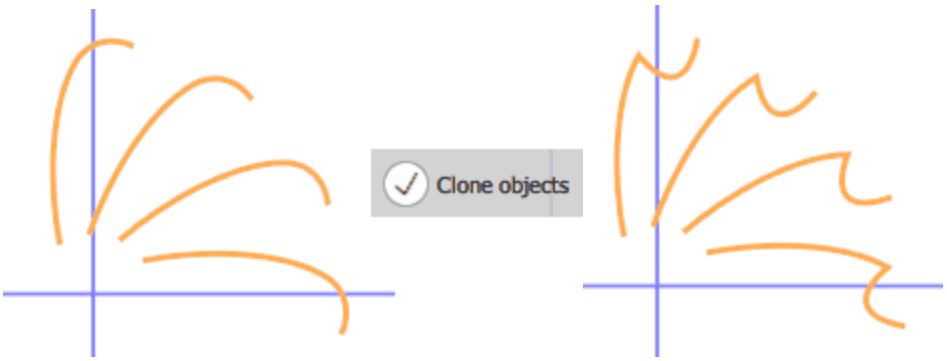
Avec l'option "Nombre de répétitions", vous pouvez spécifier le nombre de copies que vous souhaitez. Par exemple, si vous réglez le nombre de répétitions sur 3 copies au lieu de 4, le tableau placera 3 copies dans l'arc simplement en ajustant l'angle de répétitions afin que les copies s'emboîtent dans l'arc.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



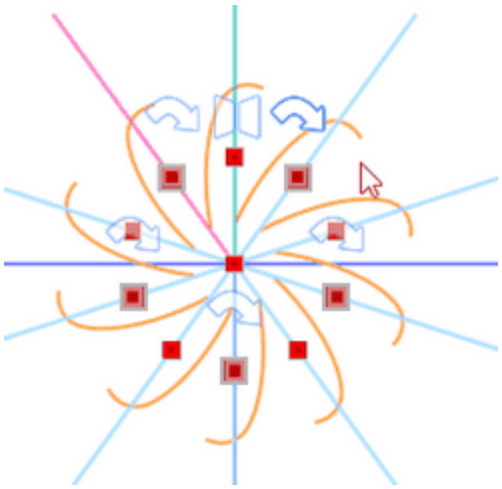
Lorsque l'option "Dans le sens horaire" est cochée, (c'est l'option par défaut), les objets / motifs seront placés dans le sens des aiguilles d'une montre et le contraire si ce n'est pas le cas.

Les "objets clones" peuvent être activés - désactivés avant d'appliquer les répétitions. Lorsque cette option est activée, les copies de l'objet d'origine sont marquées comme clones. Cela signifie que vous pouvez les remodeler tous ensemble simplement en remodelant l'un d'entre eux. Cette option peut nous faire gagner beaucoup de temps et c'est aussi un outil qui peut produire des motifs de broderie uniques. Toute transformation de forme que vous effectuez sur l'une des copies clonées est immédiatement appliquée à toutes les copies.

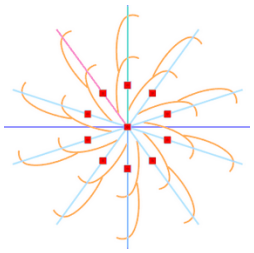


Enfin, en utilisant "Répétitions concentriques" vous pouvez ajouter des lignes de répétitions. Les répétitions concentriques sont des lignes concentriques espacées uniformément sur la bordure extérieure d'une matrice circulaire. Tapez le nombre de répétitions concentriques que vous souhaitez ajouter. De cette façon, vous pouvez multiplier les répétitions circulaires. Lorsque les répétitions concentriques sont ajoutées, l'option "Espacements identiques" apparaît et est activée par défaut. Lorsque "Espacements identiques" est activé, d'autres copies sont ajoutées sur la ligne de répétitions concentriques, de sorte que toutes les lignes ont le même aspect. Si vous désactivez cette option, le même nombre de copies est ajouté dans chaque ligne de répétitions concentriques, mais des espaces apparaissent entre les répétitions.

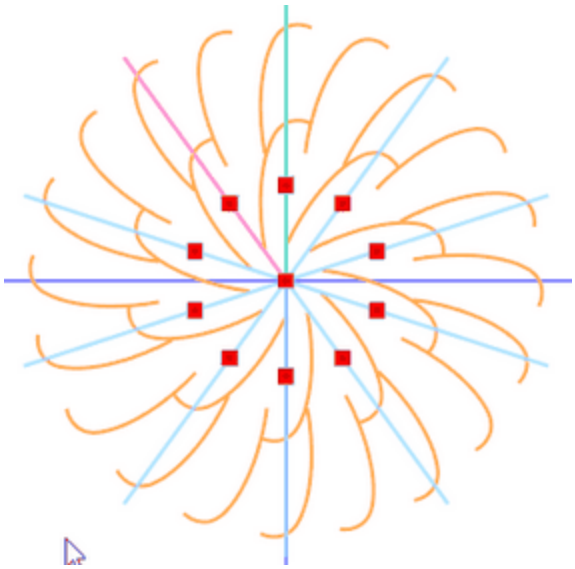
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Répétitions circulaires



Ajout de répétitions concentriques

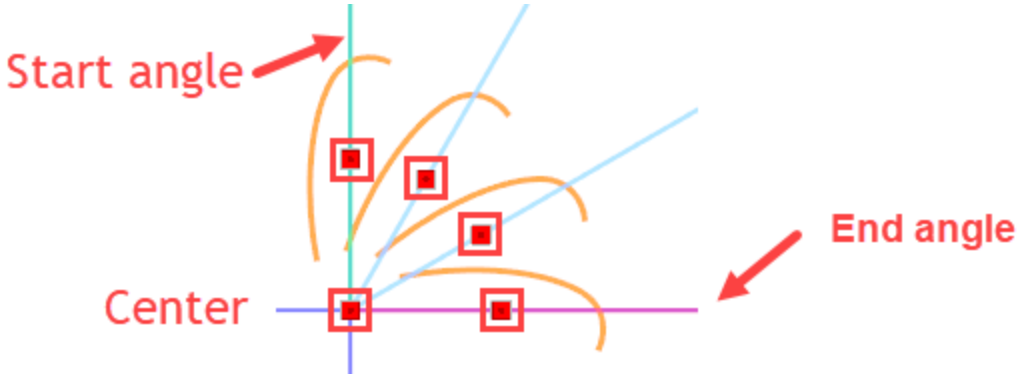


Activer les espacements identiques

A tout moment lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez appuyer sur "Appliquer" pour finaliser les répétitions, ou si vous souhaitez changer la sélection de base, vous pouvez appuyer sur "Sélectionner un nouveau" et vous pouvez faire une nouvelle sélection.

Ajuster la matrice circulaire en utilisant les poignées de contrôle visuel

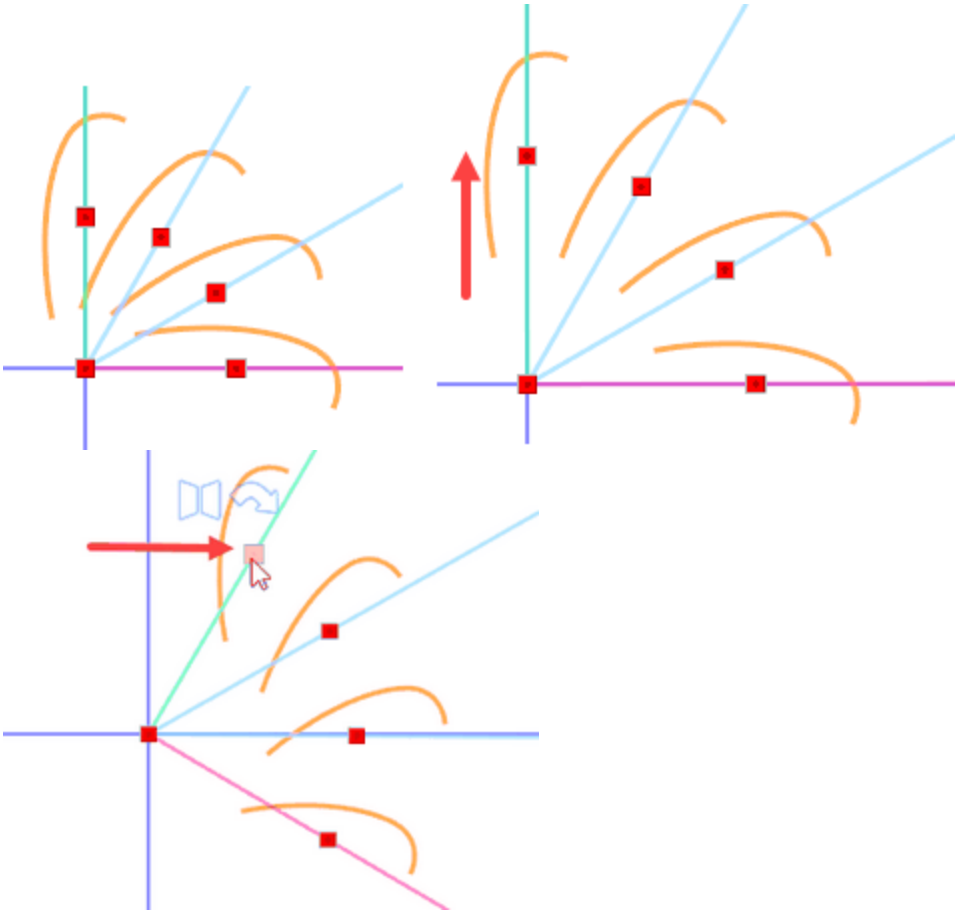
Une fois que vous activez la fonction "Répétitions circulaires" , vous êtes en mode de prévisualisation. En mode de prévisualisation, il existe différentes poignées de contrôle qui peuvent être utilisées pour personnaliser la matrice. Vous pouvez ajuster les répétitions seulement avant qu'il ne soit appliqué. En mode Aperçu, vous pouvez voir qu'une copie est placée sur "Angle de départ" et une sur "Angle de fin", la copie sur l'angle de départ a une ligne verte, tandis que la copie sur l'angle final a une ligne rouge. Toutes les copies entre les angles de début et de fin ont une ligne directrice bleue.



En utilisant la poignée de contrôle qui se trouve au-dessus de l'objet initial, qui a une ligne verte, ou l'une des poignées internes, qui sont sur des lignes bleues, vous pouvez effectuer divers réglages. Tout d'abord, si vous éloignez l'une de ces poignées du centre du groupe, vous pouvez augmenter la distance par rapport au centre ou la réduire si vous vous déplacez vers le centre. En utilisant ces points nodaux, vous pouvez également déplacer la position de l'arc. Tout en déplaçant l'arc, les copies conservent la même rotation

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

selon l'axe horizontal-vertical. Si vous regardez dans le volet "Options d'outils", vous verrez les nouveaux angles de début et de fin en fonction du mouvement. L'élément qui a un contour magenta est l'objet initial. Il ne fait pas partie du tableau et lorsque nous appliquons le tableau, il sera ignoré.



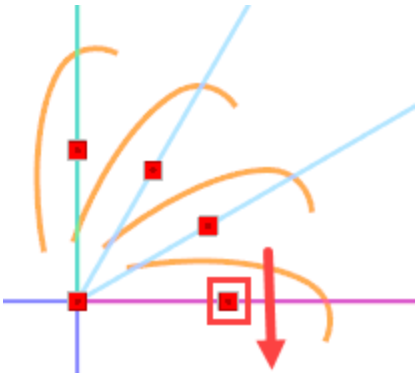
Lorsque vous utilisez la première poignée de contrôle ou l'une des poignées internes, vous pouvez améliorer les ajustements à l'aide des touches Ctrl, Maj ou Alt :

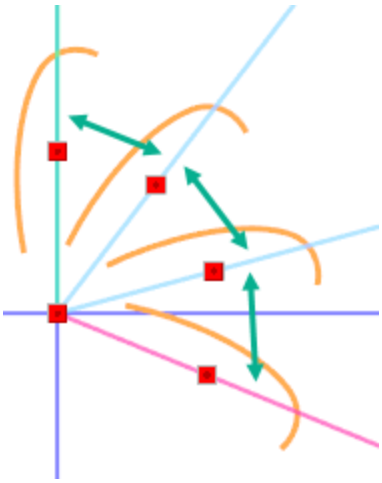
- Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée tout en déplaçant n'importe quel point nodal, le mouvement de la répétition s'aligne tous les 15 degrés.
- Si vous maintenez la touche "Shift" enfoncée, tout en déplaçant le premier point nodal, l'arc ne change pas et vous ne pouvez modifier que la distance par rapport au centre de la répétition.
- Si vous maintenez la touche "Alt", la distance par rapport au centre de la répétition, reste inchangée et seule la position de l'arc est affectée

Changer la distance entre les copies (Angle)

Lors du déplacement du premier nœud, ou de l'un des nœuds internes, la distance entre les copies reste inchangée (angle de pas). Si vous souhaitez modifier la distance entre les copies, vous devez déplacer la dernière poignée. Lorsque vous déplacez le dernier nœud, la distance entre les copies change et "l'angle de fin" change en conséquence, de sorte que le même nombre de copies correspond, avec la nouvelle distance entre les copies. Ainsi, si vous augmentez la distance, l'arc se développe de sorte que le même nombre de copies s'insère dans le nouvel arc. Si vous réduisez la distance, l'arc rétrécira également.

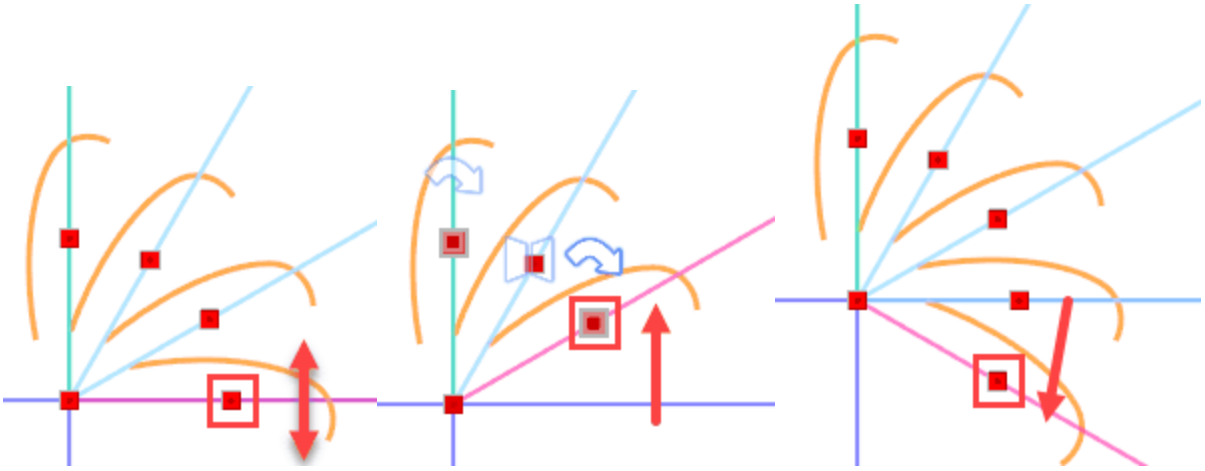
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Lorsque vous utilisez la dernière poignée de contrôle, vous pouvez améliorer les ré-glages à l'aide des touches Ctrl, Maj ou Alt:

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en ajustant la distance entre les copies, la distance varie par pas de 15 degrés. Cela aide beaucoup à avoir un changement d'angle plus précis.
- Si vous maintenez la touche Alt enfoncée, vous pouvez modifier la distance entre les copies, en conservant la même distance par rapport au centre.
- Si vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de copies, en gardant la même distance entre elles. Sélectionnez la dernière poi-gnée de contrôle, maintenez la touche Maj enfoncée et déplacez-vous dans la direction souhaitée. Déplacez votre souris vers l'extérieur de l'arc et vos nouvelles copies sont créées sur le cercle vers la direction dans laquelle vous vous déplacez. Si vous vous déplacez vers le centre, les copies sont déplacées. La distance qui les sépare ne change pas, elle est la même qu'au début de l'opération. En réalité, en déplaçant la dernière poignée de con-trôle et en maintenant la touche Maj enfoncée, vous définissez avec la souris l'arc sur le-quel le motif répété sera placé. L'angle de départ reste le même et en déplaçant votre souris, vous définissez l'angle de fin. Vous devez tenir compte du fait que vous devez dé-placer la souris dans le sens des aiguilles d'une montre ou non en fonction de ce qui a déjà été sélectionné pour le tableau dans la barre d'outils des options d'outils.

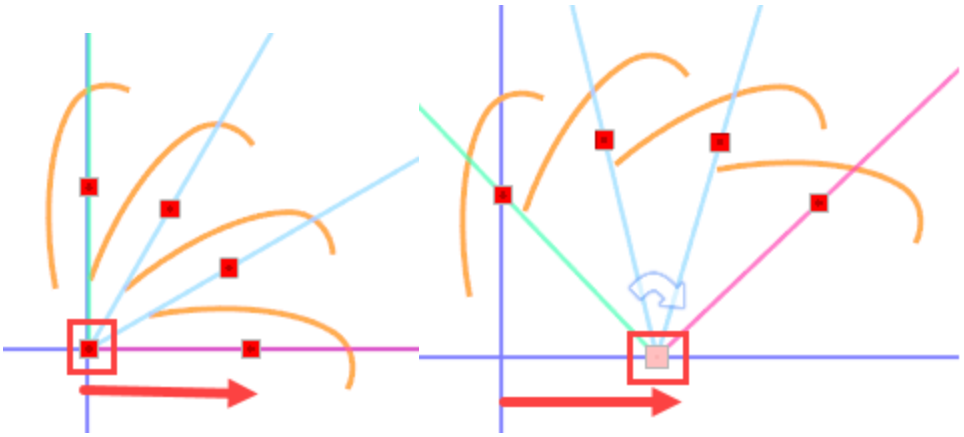


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Déplacer les répétitions - changer le centre de rotation

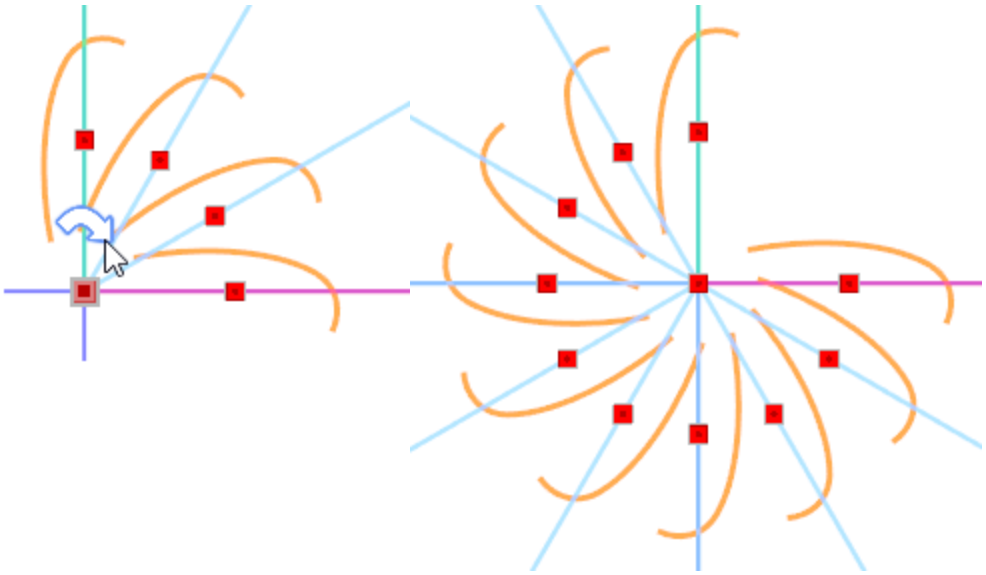
Le centre des répétitions est par défaut au centre de l'axe (0,0). Dans certains cas, vous devrez peut-être déplacer le centre des répétitions pour avoir un meilleur aperçu de la façon dont le tableau s'adaptera à votre dessin. Vous pouvez déplacer les répétitions simplement en déplaçant le centre de celui ci. La disposition des répétitions est conservée telle quelle et est seulement déplacée vers un nouvel emplacement.

Vous pouvez également déplacer le centre de rotation des répétitions. Pour ce faire, maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en déplaçant le centre des répétitions et la position de l'objet initial et la taille de l'arc resteront les mêmes, mais la rotation des copies et le placement de l'arc change selon le nouveau centre . Tout en déplaçant le centre de rotation, vous pouvez également le rapprocher de l'objet initial.



Changer la rotation

La direction dans laquelle les répétitions sont créées est généralement dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez facilement inverser cette direction en laissant décochée l'option Sens horaire dans la barre d'outils des options d'outils. Une autre façon de changer de direction consiste à cliquer sur la flèche ronde qui apparaît lorsque vous placez la souris sur le centre de rotation. Cliquez une fois et la direction des répétitions passe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cliquez encore une fois et il est inversé une fois de plus. Lorsque les répétitions passent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, l'arc est différent, donc vous n'avez pas le même nombre de copies.

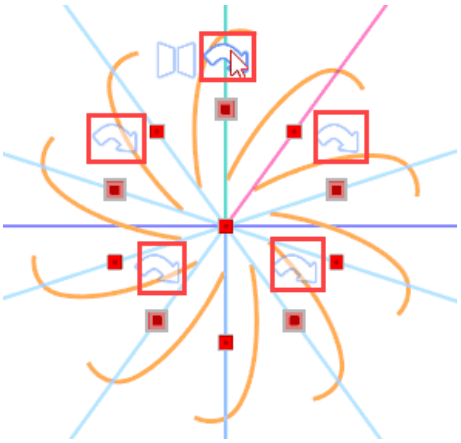


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

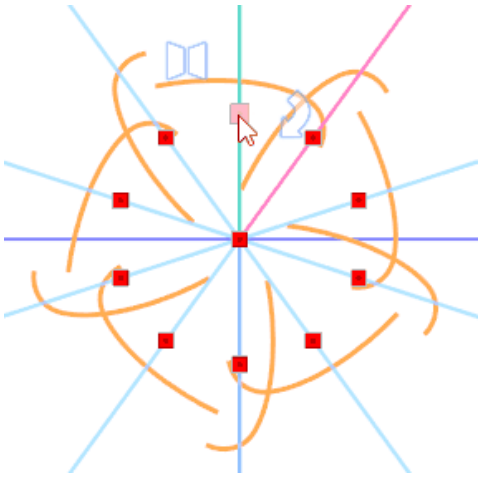
Faire pivoter - Copies en miroir

Une très belle façon de créer des motifs uniques consiste à utiliser une orientation différente ou à utiliser des copies en miroir dans les répétitions. Si vous placez votre souris sur l'une des poignées de contrôle, ces deux poignées apparaissent . Ces poignées apparaissent en surbrillance non seulement sur le clone actuel, mais aussi sur tous les 2 clones, c'est comme un motif 2x2, et sur 2 clones, l'un est affecté.

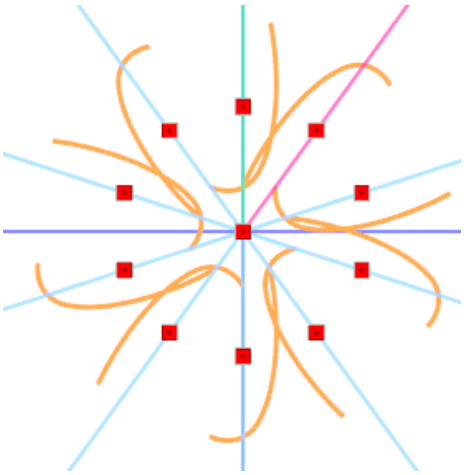
La première poignée est une poignée de rotation . Changez l'orientation des clones avec un pas de 90 degrés. Avec un simple clic gauche, vous faites pivoter le clone de 90 degrés. Cliquez une fois de plus pour faire pivoter à nouveau.



Placez votre souris sur l'une des poignées de contrôle; vous pouvez voir toutes les copies affectées avec une poignée en surbrillance.



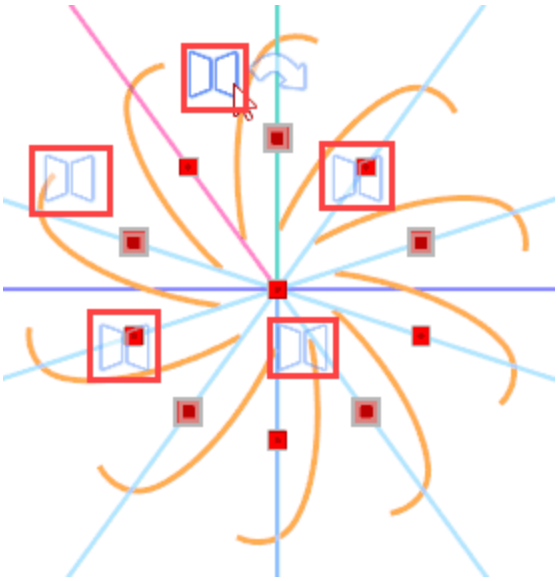
Cliquez une fois sur la poignée de rotation et les copies sont tournées de 90 degrés



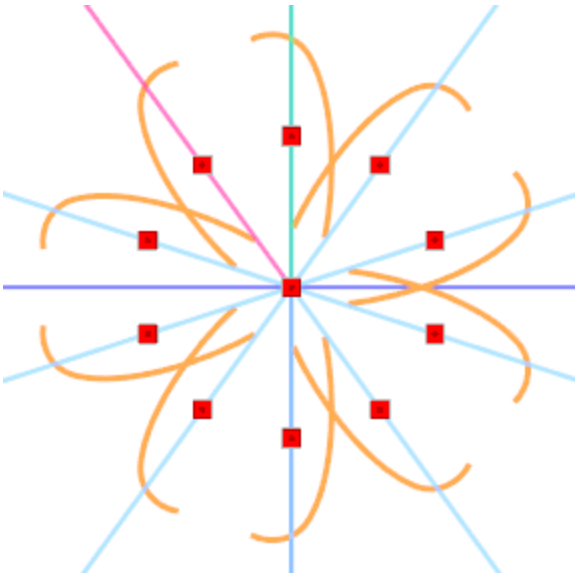
Cliquez à nouveau et elles sont à nouveau tournées à 90 degrés

À côté de la poignée de rotation, il y a une poignée de miroir , placez votre souris dessus. Sur cette copie et sur toutes les autres copies affectées, la même poignée apparaît en surbrillance. Cliquez une fois pour mettre en miroir toutes ces copies.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

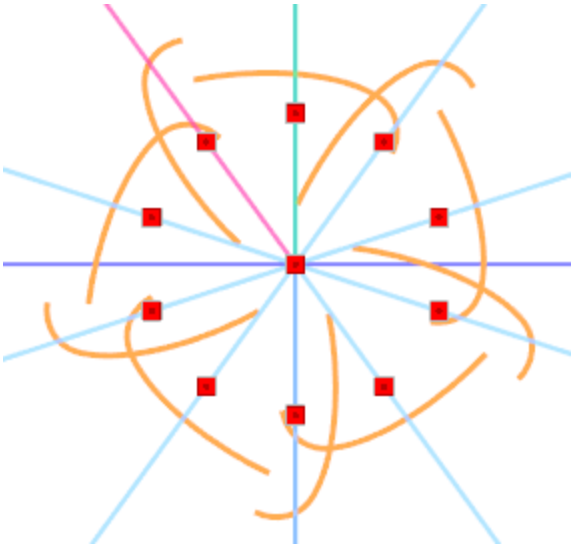


Placez la souris sur l'une des poignées de contrôle, toutes les copies affectées sont également en surbrillance.

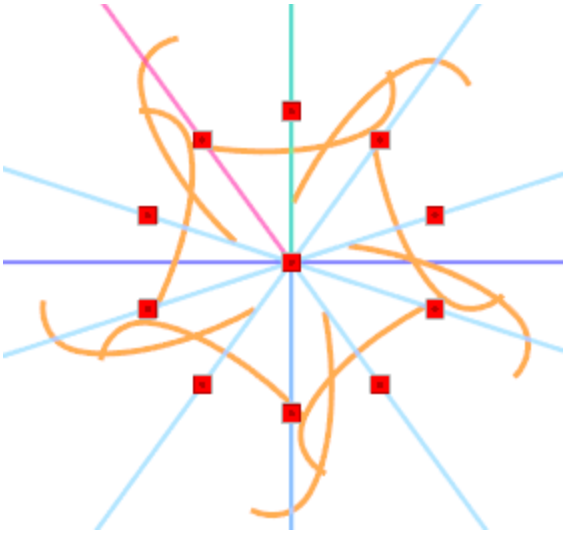


Clic gauche une fois et toutes les copies affectées ont été mises en miroir.

Vous pouvez mettre en miroir n'importe quelle copie dans n'importe quel état. Tournez n'importe quelle copie, puis appliquez le miroir, maintenant il est mis en miroir verticalement. Le miroir est appliqué en fonction du centre horizontal de l'objet sélectionné.



Ces 2 exemplaires ont été tournés.

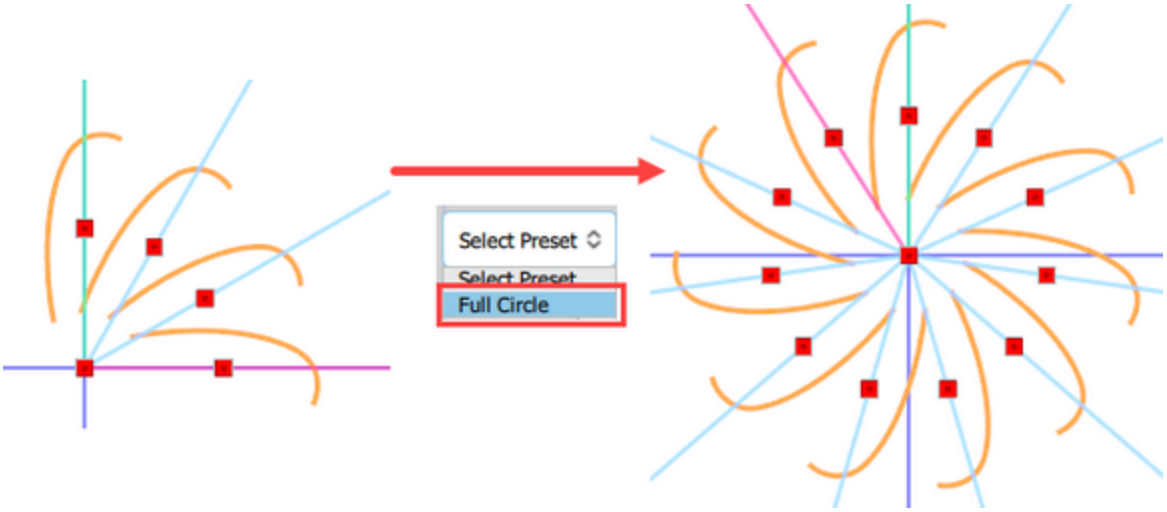


La version tounée est en miroir

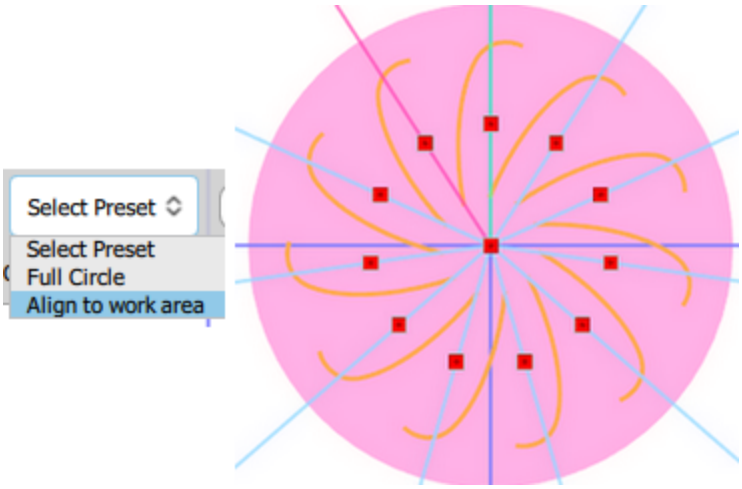
Sélectionnez un préréglage

Dans le menu Préréglage, vous pouvez sélectionner le préréglage Cercle complet. Ce pré-réglage utilisera le ou les objets sélectionnés pour créer un cercle avec un écart entre eux. Cette option est très utile car elle calcule automatiquement la distance entre les objets.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



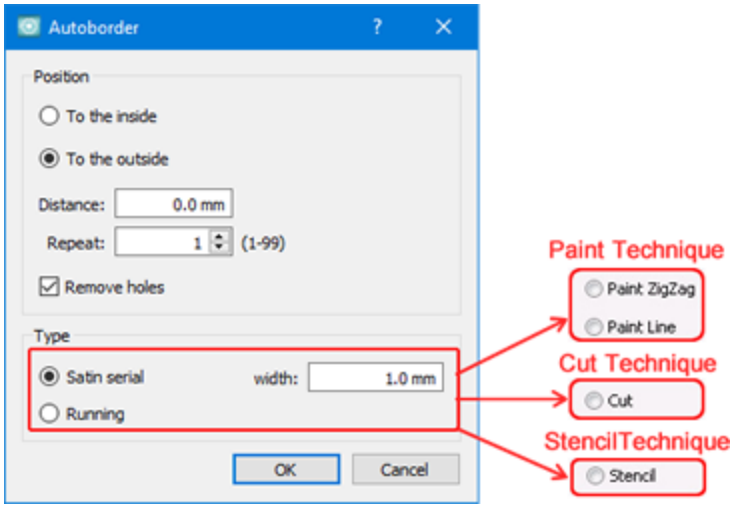
Si une zone de travail est sélectionnée, vous avez un préréglage supplémentaire dans la liste, "Aligner sur la zone de travail". Ce préréglage fait en réalité un tableau circulaire complet avec l'objet sélectionné, cette fois aligné sur le centre du centre de la zone de travail.



Bordure automatique

L'outil "Bordure automatique" est un outil très utile pour créer des bordures automatiques. Avec cet outil, vous pouvez ajouter une bordure en "Piqûre", "Bourdon sériel", "Peinture ZigZag", "Peinture Ligne", "Découpe" et "Pochoir" à un ou plusieurs objets. Les0 "Techniques" respectives doivent être activées pour que les types de "bordure automatique" de peinture, de découpe et de pochoir soient disponibles. Pour utiliser l'outil "bordure automatique", vous devez d'abord sélectionner un ou plusieurs objets auxquels vous voulez appliquer une bordure automatique. Ensuite, vous pouvez activer la fonction "bordure automatique" de 3 façons, d'abord en appuyant sur l'icône "Bordure automatique" qui se trouve sur la barre d'outils standard, ou en utilisant l'option "Bordure automatique" du menu clic droit et enfin en utilisant l'option "Bordure automatique" du menu Outils. La boite de dialogue de la figure suivante apparaîtra.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

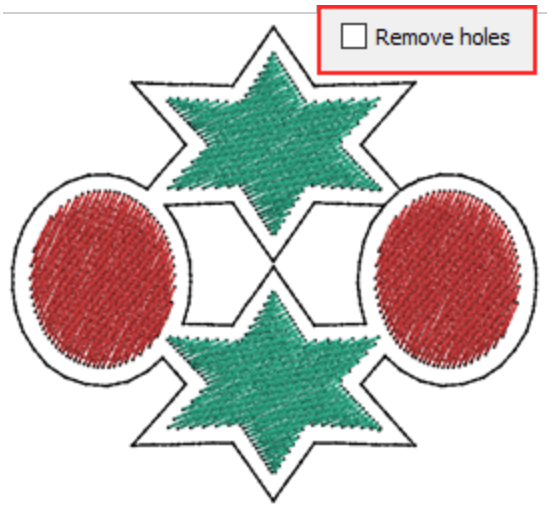


Dans la boîte de dialogue "bordure automatique", vous pouvez définir la "Position", l'"Espacement", le "nombre de répétitions" et le "Type" de la bordure automatique. La position de la bordure automatique peut être "à l'intérieur" et "à l'extérieur". Pour les deux options, si vous n'indiquez pas de valeur spécifique dans le champ "Espacement", la bordure automatique sera placé sur la même position. La valeur qui sera saisie dans le champ Espacement est en millimètres, elle définit la distance entre la position par défaut de la bordure et la nouvelle position, à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet. En utilisant le champ "Répéter", vous pouvez définir un nombre de répétitions pour la bordure automatique. Toute distance que vous définissez dans le champ de l'espacement sera également la distance entre la répétition de la bordure automatique.

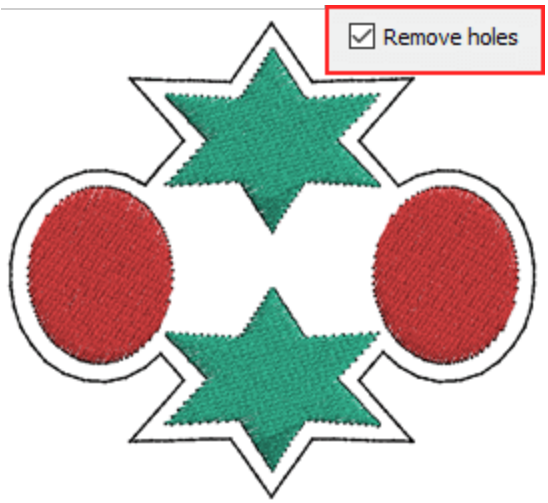
L'option Supprimer les trous est utile lorsque vous souhaitez créer une bordure automatique sur de nombreux objets du dessin. Si cette option est désactivée, les objets plus petits de la sélection ont tendance à créer une bordure automatique autour d'eux et cette bordure automatique est comme un trou dans la bordure automatique qui est créé autour de la sélection entière. Activez cette option dans le cas où vous ne souhaitez pas avoir de trous et que vous souhaitez créez une bordure automatique uniquement autour de la sélection d'objets multiples.

Enfin, vous devez sélectionner le type de bordure automatique. Vous pouvez choisir entre Piqûre, Bourdon sériel, Peinture ZigZag, Peinture Ligne, Découpe et Pochoir. Les techniques respectives doivent être activées pour que les options apparaissent. Pour le Bourdon sériel et la Peinture ZigZag, vous pouvez également ajuster la largeur que vous voulez pour la bordure.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Supprimer les trous désactivé



Supprimer les trous activé

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifier les objets

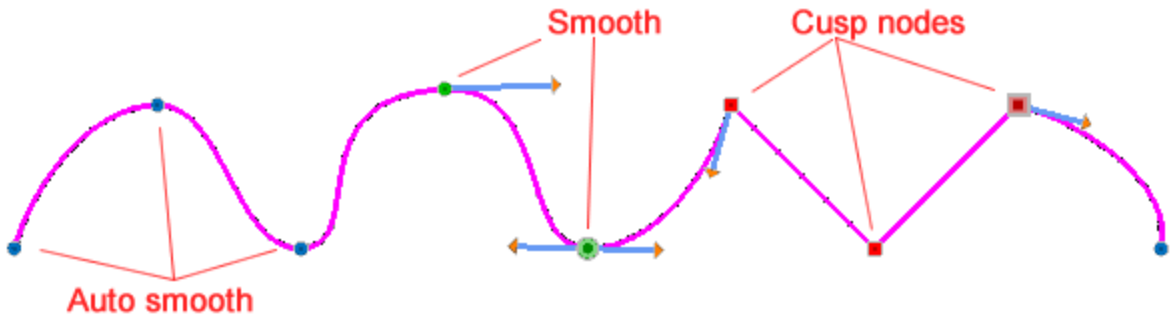
Dans les chapitres précédents, nous avons présenté divers outils et techniques, qui sont disponibles afin de créer un dessin ou d'importer des images à partir de nombreuses sources. Dans ce chapitre, nous allons présenter la plupart des outils qui peuvent être utilisés pour éditer les éléments de votre dessin. Vous pouvez facilement modifier la forme de n'importe quel élément du motif, vous pouvez repositionner, transformer, aligner, grouper et bien d'autres options qui seront décrites dans ce chapitre.

Editer les points nodaux

En général, tout ce que vous créez en utilisant les outils de dessin disponibles est un type d'image constituée de lignes courbes. Vous pouvez éditer directement les courbes - lignes et modifier l'aspect de n'importe quel objet en utilisant le mode "Editer les points nodaux". Vous pouvez démarrer les modes "Editer les points nodaux (nœuds)" en appuyant sur son icône dans la barre d'outils ou en utilisant la touche F10. Lorsque vous entrez dans ce mode, les contours de l'objet sélectionné sont mis en surbrillance et vous pouvez voir tous les nœuds et segments existants de manière plus claire. Les points ronds et carrés qui apparaissent sur le contour de l'objet sont appelés points nodaux ou nœuds et sont les points de connexion entre les segments. Si vous placez le curseur de la souris sur un nœud ou un segment, vous pouvez cliquer et faire glisser pour modifier la forme du contour. Même si vous n'avez pas créé un motif satisfaisant lors de votre premier essai, vous pouvez ajuster la forme que vous avez créée en changeant la position des nœuds et de leurs segments. Il existe trois types de points nodaux (nœuds):

- "Point nodal symétrique" : ils sont indiqués par une icône ronde bleu foncé. Ces nœuds sont générés automatiquement par le logiciel, ils n'ont pas de poignées de contrôle et le logiciel utilise des mécanismes intelligents pour que les courbes connectées soient automatiquement ajustées lorsque vous déplacez un nœud lisse automatique.
- "Point nodal lisse" : Ils sont indiqués par une icône ronde verte.Généralement les nœuds lisses sont automatiquement ajoutés au dessin au milieu d'une courbe ou sur le point le plus haut d'une courbe. Les lignes qui traversent un nœud prennent la forme d'une courbe, produisant des transitions douces entre les segments. Les points nodaux lisses ont des poignées de contrôle qui sont toujours directement opposées et peuvent être utilisées pour ajuster les courbes connectées. Si vous déplacez l'une des flèches, vous ajustez les deux segments.
- "Point nodal angulaire" : ils sont indiqués par une icône en forme de carré rouge.Les nœuds angulaires vous permettent de créer des transitions pointues, telles que des angles ou des angles vifs. Lorsque les segments connectés au nœud angulaire sont des lignes, il n'y a pas de poignées de contrôle. Mais si vous changez légèrement l'une des lignes, elle deviendra incurvée et les flèches de poignée apparaîtront de ce côté. Avec les nœuds angulaires, vous pouvez modifier un segment du nœud sans affecter l'autre. Ceci est utile lorsque vous souhaitez effectuer des ajustements précis sur une partie du dessin sans en affecter un autre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Au cours du dessin, les points nodaux que vous ajoutez peuvent correspondre à l'un des types de nœuds et cela dépend de l'outil que vous utilisez et du motif que vous créez. Vous pouvez facilement convertir un nœud d'un type à un autre simplement en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le nœud, puis en utilisant l'option correspondante dans le menu qui s'affiche (nœud symétrique, nœud lisse, nœud angulaire). Chaque type de point nodal a des poignées différentes mais l'idée générale est que si vous cliquez et faites glisser n'importe quel point du contour, vous pouvez ajuster la forme de l'objet. En changeant la position de n'importe quel nœud vous pouvez affiner la forme de l'objet .

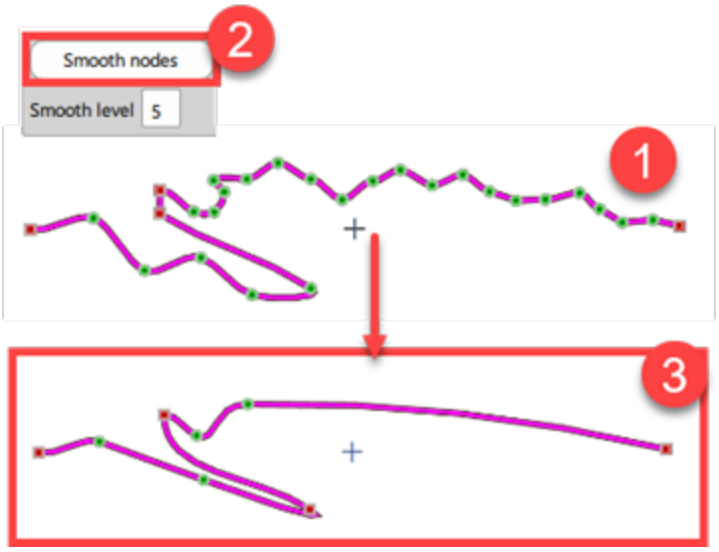
La plupart des objets de forme que vous dessinez (rectangles, ellipses, etc.) avec les objets Texte - Monogramme ont un type spécial de nœuds lorsque vous les éditez en mode Editer les points nodaux. Pour faire d'un tel objet un objet courbe, vous devez le sélectionner, faites un clic droit dessus et dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Convertir en courbes" ou appuyez simultanément sur les touches Ctrl + Q. L'objet sera converti en un objet de courbe sur lequel vous pouvez modifier ses nœuds et ses segments comme dans n'importe quel objet normal.

Nœuds lisses

Si vous importez une image et que vous vectorisez/tracez automatiquement les contours, le logiciel peut créer trop de nœuds lors de l'importation en raison de la complexité de l'image. L'option de nœuds lisses vient aider et supprimer les nœuds inutiles.

Lancez donc le mode "Editez les points nodaux" et sélectionnez une série de nœuds. Tapez une valeur de niveau de lissage, ce champ numérique prend des valeurs de 1 à 10. Lorsque la valeur est 1, une suppression de nœud mineur se produit et tandis que la valeur augmente, un lissage et une suppression de nœud se produisent. De cette façon, vous pouvez augmenter la qualité des créations créées après la trace (vectorisation automatique). Étant donné que les nœuds de point angulaires ne doivent pas être supprimés de cet outil automatique, nous vous recommandons de convertir les nœuds de point angulaires en nœuds lisses, puis d'appliquer l'outil. Notez que si vous utilisez un niveau de lissage élevé, la forme initiale peut beaucoup changer, alors lissez-la en augmentant la valeur et en répétant jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sélectionner les points nodaux

Comme déjà mentionné, vous pouvez facilement modifier la forme de n'importe quel objet simplement en changeant la courbe des objets ou en déplaçant les points nodaux des objets. Vous pouvez facilement sélectionner un ou plusieurs nœuds. La sélection de plusieurs nœuds vous permet de façonner différentes parties d'un objet simultanément. Lorsque vous activez "Editer les points nodaux", vous pouvez voir les nœuds de n'importe quel objet que vous sélectionnez. Le moyen le plus simple de sélectionner un nœud est de simplement cliquer dessus, lorsqu'un nœud est sélectionné, son signe devient plus grand pour indiquer qu'il est sélectionné.

Si vous souhaitez sélectionner plusieurs nœuds, cliquez et faites glisser la souris sur l'écran pour former un rectangle. Tous les nœuds contenus dans ce rectangle seront sélectionnés.

Si vous devez sélectionner plusieurs nœuds qui ne peuvent pas être contenus dans un rectangle, vous pouvez sélectionner les nœuds un à un en maintenant le bouton "Ctrl" enfoncé lorsque vous cliquez sur le nœud que vous souhaitez sélectionner. Lorsque vous utilisez la touche "Ctrl" pour les sélections de nœuds, si vous cliquez sur un nœud déjà sélectionné, vous pouvez inverser l'état de la sélection en cours, les nœuds sélectionnés deviennent non sélectionnés et inversement.

Si vous souhaitez sélectionner tous les nœuds situés entre deux nœuds, vous devez cliquer sur le premier et, en maintenant la touche "Maj" enfoncée, cliquez sur le dernier nœud que vous souhaitez sélectionner.

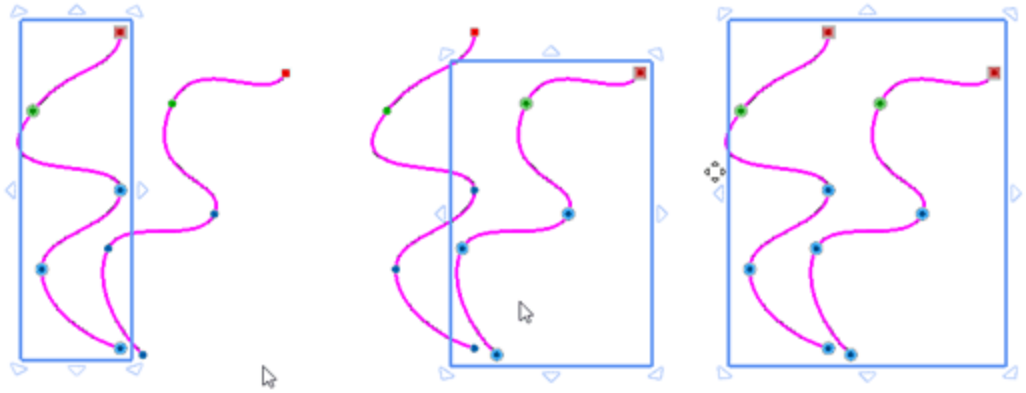
Tous les modes de sélection peuvent être utilisés en combinaison. Par exemple, si vous utilisez la touche "Maj" pour sélectionner une série de nœuds, utilisez Ctrl pour ajouter des nœuds supplémentaires à la sélection.

Lorsqu'un nœud est sélectionné, des flèches de contrôle peuvent apparaître pour ajuster la courbure des segments de connexion. Les nœuds symétriques ne possèdent pas de flèches de contrôle, car le logiciel s'adapte automatiquement à la courbe. Lorsque vous avez sélectionné plusieurs nœuds, ces flèches ne sont pas disponibles.

Vous pouvez également faire les sélections en utilisant le menu contextuel. Lorsque vous faites un clic droit sur un nœud et que vous avez 3 options de sélection, Sélectionner tout, Sélectionnez le polygone et la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Inverser la sélection. En utilisant "Sélectionner le polygone", vous pouvez sélectionner tous les nœuds d'une partie spécifique, par exemple l'objet de la figure suivante, est composé de 2 parties, cliquez avec le bouton droit sur un nœud, utilisez la "Sélectionner le polygone" et tous les nœuds du sous-objet seront sélectionnés. En utilisant "Sélectionner tout", vouspouvez sélectionner tous les nœuds d'un objet.Enfin, en utilisant "Inverser la sélection", nous pouvons sélectionner tous les nœuds qui ne sont pas déjà sélectionnés.



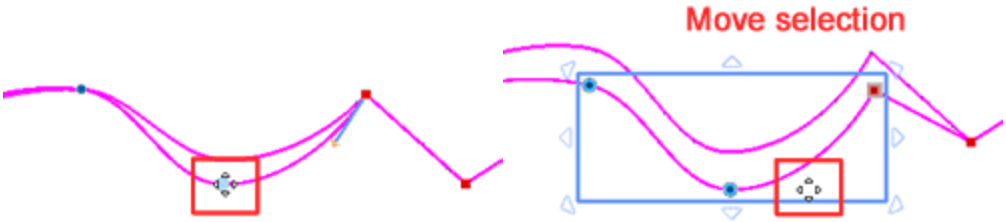
Sélectionner le polygone Inverser la sélection Sélectionner tout

Editer les formes

Lorsque vous travaillez avec le mode "Editer les points nodaux", notre objectif principal est d'éditer la forme d'un objet. Cela peut être réalisé de différentes manières, vous pouvez déplacer un ou plusieurs nœuds, vous pouvez modifier la ligne de courbe et vous pouvez également insérer un nœud supplémentaire à l'intérieur d'une courbe qui vous aidera à la dessiner plus facilement.

Déplacer les points nodaux (nœuds)

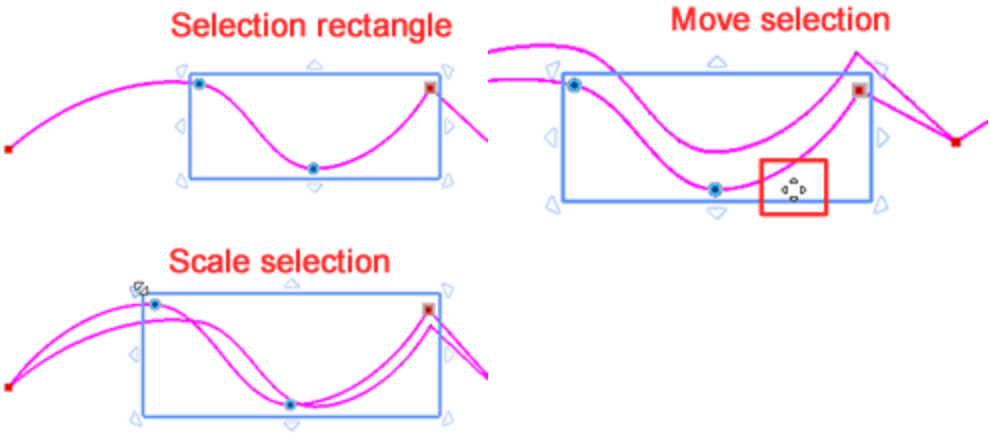
Tout d'abord, vous pouvez simplement modifier la forme d'un objet en déplaçant un ou plusieurs nœuds. Pour déplacer des nœuds spécifiques, vous devez d'abord les sélectionner en utilisant l'une des méthodes disponibles (sélection en rectangle ou sélection par simple clic). Ensuite, vous devez cliquer sur un nœud qui est inclus dans la sélection et faites glisser la souris vers le point que vous voulez. Les nœuds seront déplacés à la position voulue. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, les courbes connectées sont affectées par le mouvement du nœud et la forme de l'objet change en fonction du mouvement du nœud.



Lorsque vous sélectionnez plusieurs nœuds, un rectangle de mise en évidence apparaît autour de la sélection, révélant la sélection et fournissant des poignées de contrôle. En déplaçant les nœuds sélectionnés, tous les segments qui leur sont attachés changent également. En utilisant les poignées de contrôle disponibles, vous pouvez facilement effectuer des transformations avancées dans la sélection des nœuds. Cela peut nous aider dans de nombreux cas lors de l'édition de nœuds de forme. Voyons comment cela fonctionne. Par défaut, lorsque vous sélectionnez plusieurs objets sur le rectangle de sélection, vous pouvez voir des flèches. Placez

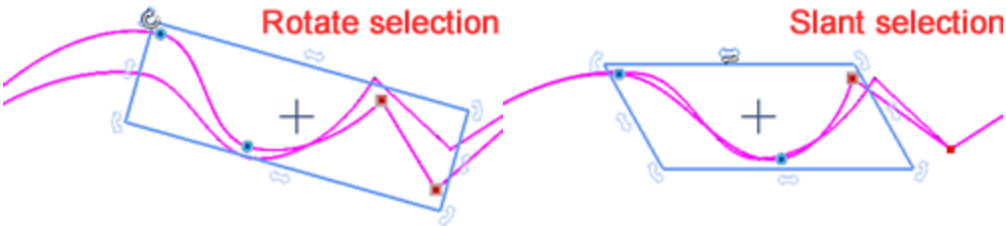
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

le curseur sur l'une d'entre elles et en faisant glisser vers la direction que vous souhaitez, vous pouvez mettre à l'échelle la sélection des nœuds. Si vous faites glisser vers l'extérieur de la sélection, vous pouvez agrandir ou si vous faites glisser vers l'intérieur, vous pouvez réduire la sélection. En utilisant les poignées de contrôle situées aux angles, vous modifiez l'échelle de façon proportionnelle mais si vous utilisez les poignées latérales, seule la face sélectionnée est mise à l'échelle.



En maintenant la touche "Alt" enfoncée tout en déplaçant les nœuds, le curseur s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. À partir de ce point, vous pouvez déplacer les nœuds à la position souhaitée en fonction de la grille.

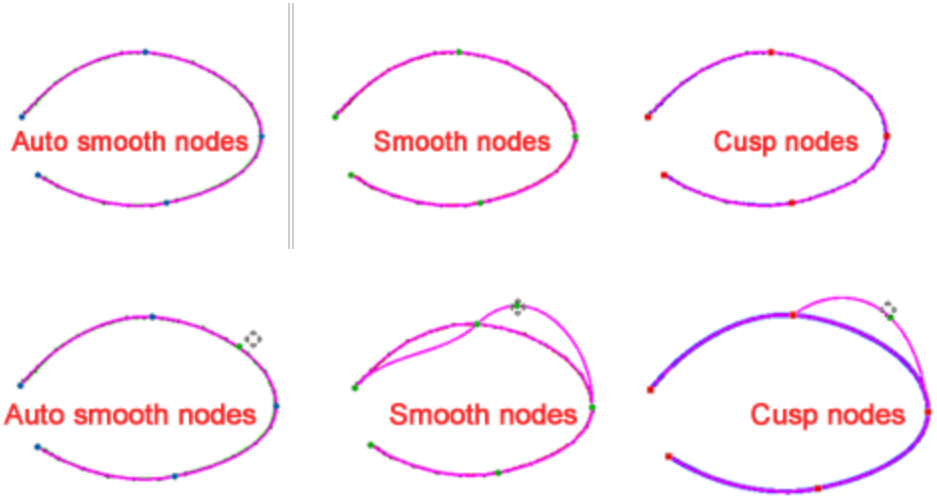
Lorsque vous avez une sélection multinodale et que vous voyez les poignées de contrôle de changement d'échelle, avec un seul clic gauche dans le rectangle de sélection, les poignées de contrôle se transforment en mode rotation / inclinaison. Sur les angles du rectangle de sélection se situent les poignées de contrôle de rotation et maintenant vous pouvez cliquer et faire glisser pour faire pivoter la section sélectionnée. Vous pouvez tourner dans n'importe quelle direction souhaitée. La section pivote en fonction du centre de rotation représentée par une croix qui est généralement située au centre du rectangle en surbrillance. Vous pouvez déplacer le centre de rotation afin de faire toute rotation que vous souhaitez. Vous pouvez également faire pivoter la section en fonction du coin diagonale opposé en maintenant la touche "Maj" enfoncée. Au milieu des côtés, vous avez des poignées d'inclinaison qui peuvent être utilisées pour biaiser la sélection. Si vous cliquez et faites glisser cette double flèche, vous pouvez incliner la sélection dans les directions indiquées par les flèches. Toutes les transformations d'inclinaison sont faites en fonction du centre de rotation, qui est la croix qui est au centre de la sélection. Vous pouvez déplacer cette croix et incliner la sélection en fonction d'un point défini. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée, l'inclinaison est effectuée sans déplacement du côté opposé.



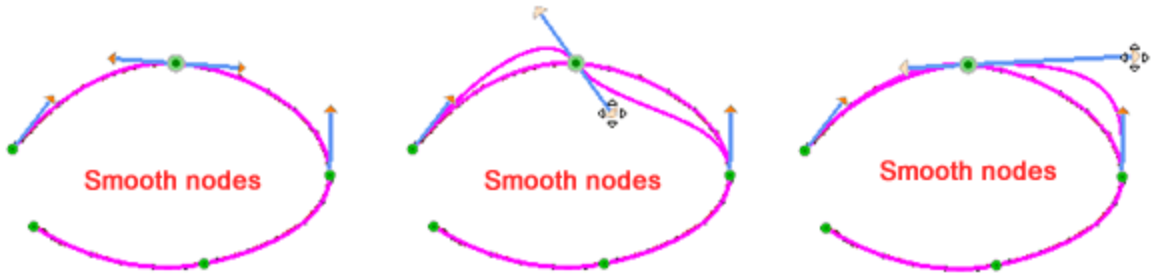
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Editer la courbe

Vous pouvez également modifier la forme d'un objet en modifiant l'une des courbes. Si vous placez le curseur de la souris sur le contour, vous pouvez voir un nœud vert apparaître, si vous cliquez et faites glisser alors que vous êtes au dessus du contour, vous verrez la courbe changer. À ce stade, nous devons mentionner que les courbes qui sont connectées aux nœuds symétriques ne peuvent pas être éditées car le logiciel ajuste automatiquement les courbes en fonction de la position des nœuds. En ce qui concerne nœuds symétriques, lorsque vous modifiez une courbe, toutes les courbes connectées seront également affectées. Pour les nœuds angulaires lorsque vous modifiez une courbe, seule la courbe actuelle est affectée.

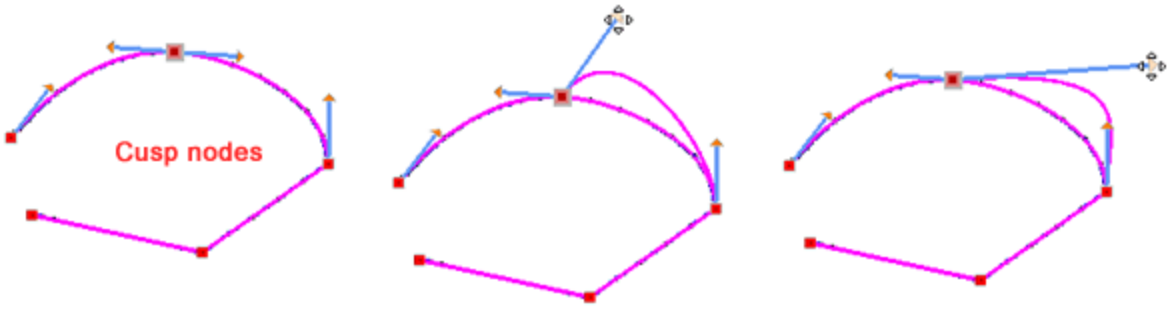


Vous pouvez également modifier une courbe à l'aide des tangentes représentées par des flèches autour du nœud. Lorsque vous sélectionnez un nœud lisse ou angulaire, des tangentes apparaissent. Pour les nœuds "Symétriques" et les nœuds "Angulaires" qui sont connectés à une ligne droite, il n'y a pas de tangente. Les tangentes apparaissent sur les nœuds connectés aux segments de courbe. En utilisant les flèches qui apparaissent au-dessus des nœuds lisses, vous pouvez ajuster les courbes connectées. En changeant la direction et la longueur de la flèche, vous pouvez effectuer des ajustements précis sur la courbe. Pour les nœuds lisses, lorsque vous utilisez les flèches, les deux courbes connectées au nœud changent en conséquence.



Pour les nœuds angulaires qui sont connectés à des segments de courbe, vous avez également des tangentes en forme de flèche lorsque vous sélectionnez un nœud. La différence fondamentale est que lorsque vous modifiez une flèche d'un nœud angulaire, seul le côté s'y rattachant est est affecté.

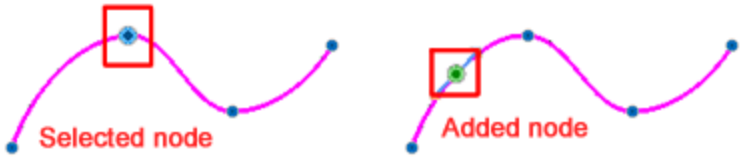
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajouter - supprimer des nœuds

Lors de la modification de la forme des objets, vous devrez peut-être insérer des nœuds supplémentaires sur une courbe pour vous aider à la modifier plus facilement. Pour insérer un nouveau nœud, placez le curseur au-dessus de la position sur la courbe où vous souhaitez l'insérer, faites un clic droit et à partir du menu qui apparaît, utilisez l'option "Ajouter un point nodal". Si ce n'est pas le point exact que vous vouliez insérer, vous pouvez cliquer sur un autre point de la courbe. lorsque vous utilisez l'option "Ajouter un point nodal", un nouveau nœud est inséré à l'endroit où vous avez cliqué à droite. Une autre façon d'ajouter un nœud consiste à double-cliquer sur la position à laquelle vous voulez ajouter le nœud ou à positionner la souris sur l'emplacement auquel vous souhaitez ajouter le nœud, cliquer puis appuyer sur le bouton Num + du clavier pour l'insérer. Le nœud nouvellement inséré peut être modifié comme n'importe quel nœud existant. Le nouveau nœud qui est inséré est toujours un nœud lisse. Si vous voulez insérer un nœud angulaire, vous devez d'abord insérer un nœud lisse et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le nœud, sélectionnez l'option nœud angulaire.

Vous pouvez également ajouter automatiquement un nœud entre deux nœuds en sélectionnant les nœuds et en appuyant sur la touche Num +. Un nœud est ajouté au milieu du segment de courbe entre les nœuds sélectionnés. Vous pouvez également ajouter des nœuds automatiques à plusieurs segments en sélectionnant plusieurs nœuds. Appuyez sur la touche Num + et des nœuds automatiques seront ajoutés à tous les segments de courbe avant les nœuds sélectionnés.



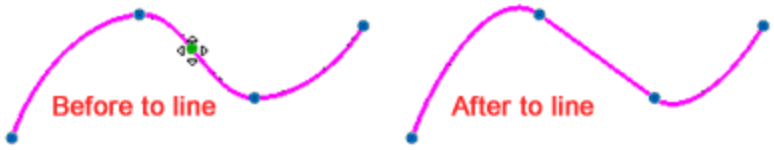
De la même manière, vous devrez peut-être supprimer des nœuds afin de modifier un objet plus facilement. Si vous n'avez pas besoin d'un nœud, vous pouvez le supprimer. Sélectionnez d'abord le ou les nœuds que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur la touche Supprimer de votre clavier. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le nœud que vous souhaitez supprimer et sélectionner l'option "Supprimer un point nodal" dans le menu contextuel.

Si vous supprimez un ou plusieurs nœuds d'une courbe, la forme de l'objet peut changer.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En ligne - En courbe

Parfois, lorsque vous éditez la forme d'un objet, il peut être utile de transformer certaines courbes en lignes droites ou des lignes droites en courbes. Si vous avez une courbe et que vous voulez changer en ligne droite, faites un clic droit sur n'importe quel point de la courbe et, à partir du menu contextuel, utilisez l'option "En ligne". Vous pouvez également utiliser l'option "En ligne" lorsque vous faites un clic droit sur un nœud. Dans ce cas, vous devez avoir à l'esprit que la courbe qui commence à partir de ce nœud sera convertie en une ligne. Vous pouvez également appliquer la même option à plusieurs nœuds sélectionnés. Les nœuds de la courbe modifiée sont convertis en nœuds angulaires.

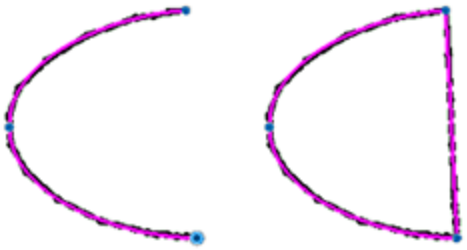


L'option "En courbe" est l'opposé de l'option "En ligne". Lorsque vous avez une forme qui a des segments de ligne droite, vous pouvez les transformer en courbes de sorte que vous puissiez faire n'importe quelle forme que vous aimez. Il existe deux façons d'appliquer l'option "En courbe". D'abord vous pouvez faire un clic droit directement sur la ligne et à partir du menu contextuel utilisez "En courbe". La ligne ne changera pas mais maintenant vous avez permis de changer la courbe en utilisant les tangentes. Vous pouvez également sélectionner le nœud à partir duquel la ligne commence et, de la même manière, passer en courbe et modifier. Vous pouvez également appliquer l'option En courbe à plusieurs nœuds, en suivant les mêmes étapes.

Fermer le contour

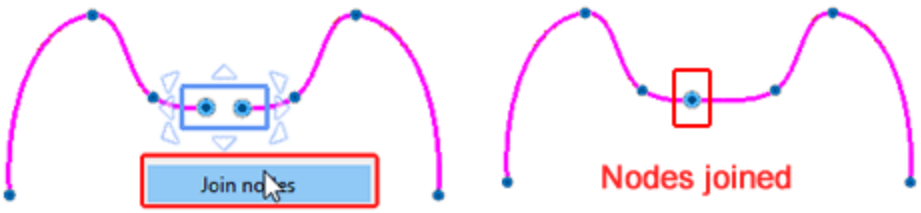
Dans la plupart des cas, lorsque vous avez des formes avec contour ouvert, vous pouvez connecter le dernier nœud au premier nœud. Vous ne pouvez fermer le contour que d'un même objet. Afin de fermer un contour ouvert, vous devez sélectionner le point nodal de fin ou de départ, cliquez avec le bouton droit de la souris et, depuis l'affichage du menu contextuel, utilisez l'option "Fermer le contour". Le nœud sélectionné sera connecté au nœud de début ou de fin de l'objet sera fermé avec une ligne. Ensuite, l'objet peut être manipulé comme une forme fermée. Une autre façon de créer une forme fermée est de sélectionner le nœud de fin / de départ d'une forme ouverte et de la déplacer vers le nœud de début / fin. Lorsque le nœud de fin atteindra le nœud de départ, il sera automatiquement connecté et l'objet sera fermé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Joindre les points nodaux

Dans de nombreux cas, vous avez peut-être créé certaines parties, en tant que sections distinctes, et vous pouvez les joindre en une partie. Pour ce faire, vous devez connecter les nœuds de deux courbes différentes et en faire une courbe unique. Sélectionnez les points nodaux que vous souhaitez joindre. Ces nœuds doivent être le premier ou le dernier nœud de chaque courbe, mais pas nécessairement le même type de nœud (lisse ou angulaire). Ces nœuds doivent être proches les uns des autres et les deux courbes doivent être dans la même section.



Dans le cas où vous voulez connecter des courbes qui appartiennent à un objet différent, vous devez d'abord les "Combiner" dans le même objet. Cliquez sur l'outil de sélection de rectangle dans la barre d'outils Outils, puis sélectionnez les deux courbes que vous souhaitez connecter. Faites un clic droit et à partir du menu contextuel utilisez l'option "Combiner". Les deux courbes deviendront un objet avec deux sous-sections (les deux courbes). A partir de maintenant, vous pouvez rejoindre des nœuds comme décrit ci-dessus.

Si les parties jointes sont toujours un objet de plan ouvert, vous pouvez en faire un objet fermé, soit en joignant les nœuds, soit en utilisant l'option "Fermer le contour".

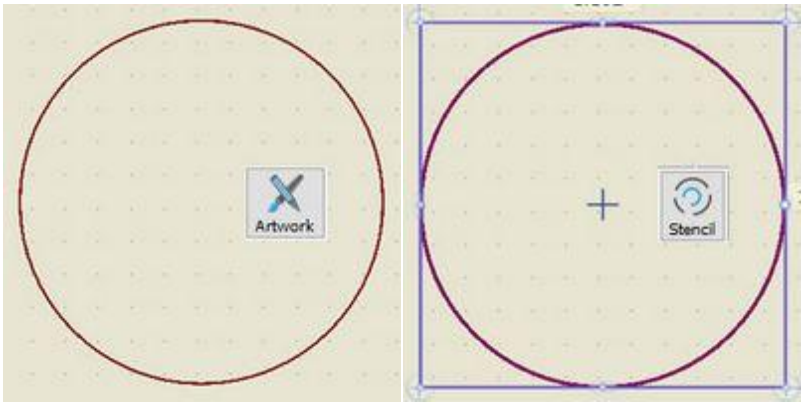
Séparer le contour

Dans de nombreux cas, vous devrez peut-être diviser un objet courbe en plusieurs courbes et créer des sections séparées. Pendant que vous êtes en mode "Editer les points nodaux", vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nœud que vous souhaitez séparer pour créer une division et, à partir du menu contextuel, utiliser l'option "Séparer le contour". Le nœud sélectionné deviendra deux nœuds appartenant au même objet mais dans deux sections différentes. Si cette fonction est appliquée sur une forme fermée, elle deviendra une forme ouverte sans couleur de remplissage. Si cette fonction est appliquée sur une forme ouverte comme un objet de dessin au trait, elle sera divisée en deux objets de dessin au trait. Dans le cas où vous avez appliqué l'option Séparer un contour sur un segment d'une forme, la forme sera divisée et deux nœuds distincts seront ajoutés. La sous-section appartient toujours au même objet. Si vous souhaitez les séparer et les manipuler séparément, vous devez utiliser l'option "Scinder la combinaison".

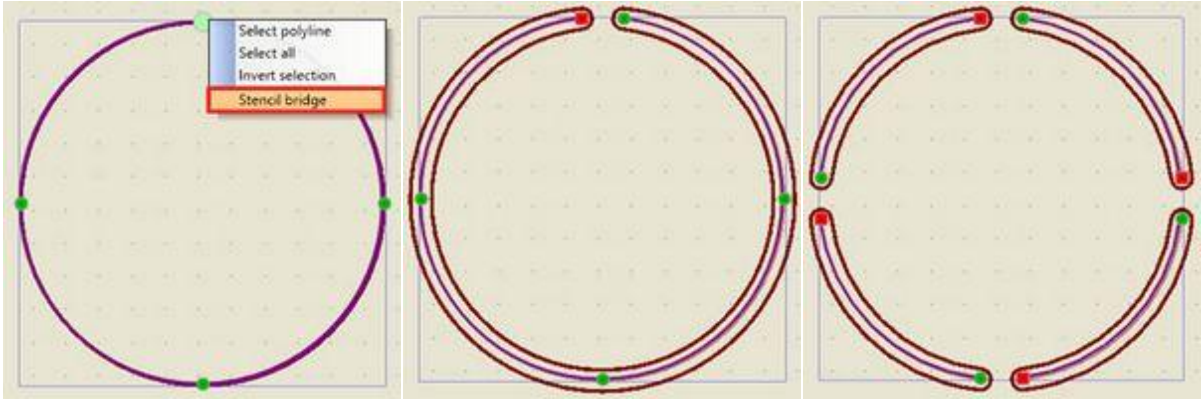
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pont de pochoir

Il y a un chapitre spécial qui montre comment le processus de Pochoir fonctionne. Dans cet article, nous allons vous montrer comment ajouter des ponts de pochoir pour les objets pochoir. Lorsque vous voyez un objet avec un contour "Pochoir", s'il s'agit d'un objet fermé, vous ne voyez aucune différence dans l'aperçu. Ceci est l'illustration initiale (partie gauche) et dans la partie droite de la figure, vous pouvez voir le même objet avec un le type pochoir appliqué. Comme vous pouvez le voir, l'objet n'a pas changé puisqu'il s'agit d'une forme fermée.



Afin de le convertir en contour pochoir, nous devons créer des ponts pochoirs. Lancez le mode "Editer les points nodaux", faites un clic droit sur n'importe quel point de votre choix et, depuis l'affichage du menu contextuel, utilisez l'option "Pont de pochoir". La forme fermée deviendra ouverte et vous verrez une ligne de pochoir apparaissant autour du contour d'origine. Une division spéciale est faite au contour de l'objet, de la même manière que nous pouvons facilement créer autant de ponts pochoir que nous souhaitons.

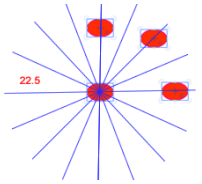


Positionner les objets

Lorsque vous créez ou modifiez un dessin, l'une des tâches les plus utiles est le positionnement des objets. Il existe différentes façons de positionner les objets, vous pouvez simplement les faire glisser vers une nouvelle position, vous pouvez les déplacer en utilisant les touches fléchées de votre clavier et enfin vous pouvez

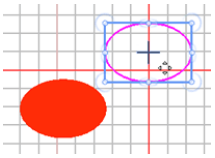
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

définir les coordonnées horizontales et verticales. Tous les moyens de positionnement peuvent vous aider à travailler plus facilement et plus précisément. Le plus facile est de faire glisser l'objet : appuyez ou cliquez pour sélectionner un objet et faites le glisser vers n'importe quelle position que vous souhaitez. Pendant le déplacement, vous pouvez voir un aperçu de la nouvelle position et lorsque vous relâchez la souris, l'objet est placé dans la nouvelle position.



Tout en faisant glisser, vous pouvez maintenir la touche "Ctrl" enfoncée, et le mouvement de l'objet s'alignera sur une grille virtuelle de lignes de guide, tous les 22,5 degrés. Cet accrochage peut vous aider à effectuer des mouvements précis. De cette façon, vous pouvez facilement vous déplacer dans la même position horizontale ou verticale si vous déplacez l'objet horizontalement - verticalement, ou en diagonale si vous déplacez l'objet en diagonale. Le point sur lequel vous avez cliqué lorsque vous avez commencé à faire glisser est utilisé comme point central des lignes de guide virtuelles.

si vous maintenez les touches Ctrl + Maj enfoncées, vous ne pouvez déplacer l'objet qu'horizontalement ou verticalement.



Si l'option Grille - Accrocher est activée dans le menu "Affichage", alors lors du déplacement d'un objet, le curseur s'alignera sur la linéation horizontale ou verticale la plus proche de la grille. si vous maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser ou en dessinant un objet, vous pouvez temporairement basculer l'accrochage de la grille d'activé à désactivé et inversement. Cela signifie que vous pouvez temporairement désactiver la fonction d'accrochage afin d'effectuer une opération ou l'activer temporairement lorsqu'elle est désactivée.

Déplacer des objets avec les touches fléchées

La position d'un objet peut également être modifiée en utilisant les touches fléchées du clavier. Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur la touche fléchée correspondante à la direction souhaitée. Vous pouvez déplacer les objets jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la position des objets. Chaque fois que vous cliquez sur la touche fléchée, l'objet (s) se déplace de 1mm dans la direction de la flèche. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis appuyez sur la touche fléchée, les objets se déplaceront de 5 mm dans la direction de la flèche. Enfin, si vous maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche fléchée, l'objet se déplacera de 0,10 mm dans le sens de la flèche. En utilisant les touches fléchées et ses combinaisons, vous pouvez positionner l'objet (s) exactement à l'endroit que vous voulez.

Déplacer un objet avec les coordonnées X et Y

Une autre façon de changer la position d'une forme, qui est aussi la plus précise, consiste à déplacer un objet en fonction de ses coordonnées X et Y. Lorsque vous sélectionnez un objet, ses coordonnées apparaissent dans la barre d'outils Options de l'outil.

Coordonnées X & Y

Options de l'outil est une barre d'outils qui contient les options de l'objet sélectionné. Pour changer la position de l'objet, vous devez changer ses coordonnées, X et Y et en placer de nouvelles en fonction de la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

grille de la zone de travail. À partir de la grille, vous pouvez trouver la partie exacte que vous voulez que le dessin soit placé et entrer les valeurs respectives. La règle définit des axes X et Y virtuels et c'est pourquoi vous pouvez entrer des nombres négatifs en tant que valeurs dans les champs X et Y. Les coordonnées spécifiées définissent la position du centre de l'objet.

> Tout en déplaçant un ou plusieurs objets à une nouvelle position, vous pouvez appuyer sur la touche "D" et passer en mode dupliqué. Cela signifie que lorsque vous relâchez l'objet déplacé dans la nouvelle position, un objet dupliqué est créé et l'objet initial reste inchangé.

Couper - Copier - Coller

En utilisant "copier-coller", vous pouvez facilement réutiliser des pièces de design à partir de vos dessins ou apporter des motifs à partir de n'importe quelle application de dessin bitmap ou vectorielle. Vous pouvez copier des objets en utilisant les raccourcis clavier (Ctrl + C, Ctrl + X, Ctrl + V), en utilisant l'icône de copie dans la barre d'outils standard ou en utilisant les options disponibles dans le menu "Edition". Par exemple, vous sélectionnez un objet et copiez (Ctrl + C), l'objet est placé dans le presse-papiers, puis vous pouvez utiliser l'option "Coller" pour le placer dans le même dessin ou dans un autre dessin. Puisque le logiciel a des informations sur la position de l'objet, les objets sont toujours placés sur la position d'origine et restent sélectionnés pour le déplacer où vous voulez. En fait, chaque fois que vous copiez coller sur le même dessin, un objet en double est créé. Vous pouvez également obtenir les mêmes résultats en utilisant l'option de duplication dans la barre d'options Outils. Vous pouvez également "Couper" un objet (Ctrl + X), dans ce cas l'objet coupé est placé dans le presse-papiers et il est retiré de la zone de travail. Afin de le faire apparaître à nouveau, vous devez le coller. Vous pouvez "coller" un objet (Ctrl + V) uniquement lorsque vous avez déjà copié quelque chose. Si le Presse-papiers est vide, l'option Coller est désactivée. Les parties copiées restent jusqu'à ce que quelque chose d'autre soit copié. Ainsi, lorsque vous avez copié un objet, vous pouvez le coller jusqu'à ce que vous copiiez quelque chose de nouveau et qu'il ne soit plus conservé dans le presse-papiers.

Vous pouvez copier des motifs d'une autre application et les coller directement dans un dessin. L'illustration importée peut être convertie dans certains cas, par exemple lors de la copie à partir d'un logiciel de retouche photo, une boîte de dialogue de conversion peut apparaître.

Supprimer

Chaque fois que vous n'avez plus besoin d'un objet, vous pouvez le supprimer. Pour supprimer un ou plusieurs objets sélectionnés, vous devez appuyer sur la touche Suppr ou utiliser l'option "Supprimer" dans le menu contextuel. Les objets sélectionnés seront supprimés du dessin et peuvent être rappelés uniquement en sélectionnant Annuler dans la barre d'outils standard.

Transformer les objets

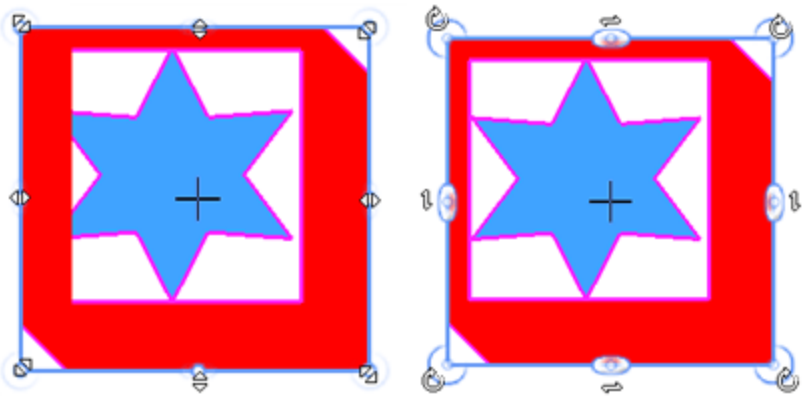
Lors de la création ou de la modification d'un dessin, il est souvent nécessaire de modifier l'apparence des objets. Vous voulez souvent mettre à l'échelle un dessin pour l'utiliser dans un projet différent ou juste ajuster quelque chose que vous ne souhaitez dans la création initiale. Le logiciel fournit des capacités pour transformer des objets du dessin, tout comme un programme graphique. La principale différence est que lors

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de la transformation d'un objet, le logiciel recalcule automatiquement les types de surface ou de serti. Par exemple, si vous transformez un objet rempli de broderie, tous les points doivent être régénérés. Le moyen le plus rapide de transformer des objets consiste simplement à utiliser la souris. Pour obtenir des résultats plus précis, vous pouvez sélectionner un objet et le transformer en utilisant les options de la barre d'options Outils. Par exemple, vous pouvez spécifier un angle de rotation précis ou spécifier la taille d'un objet. Vous pouvez redimensionner, incliner, faire pivoter et mettre en miroir des objets de diverses manières qui seront présentées en détail dans la section suivante, nous devons maintenant mentionner une variation qui existe pour les poignées de contrôle.

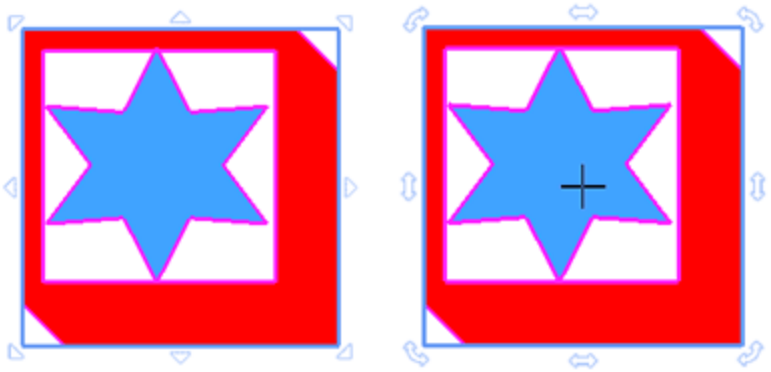
Séparer la fonction Rotation - Redimensionner

Pour les utilisateurs qui ne sont pas habitués à cliquer pour commuter les poignées de transformation, il existe une alternative. Si vous passez aux contrôles de transformation alternative, au début lorsque vous sélectionnez un objet, vous ne remarquerez aucune différence. La principale différence est que pour accéder aux poignées de rotation - inclinaison, vous devez placer la souris au - dessus des poignées de contrôle respectives et un peu à l 'extérieur du rectangle de surbrillance. Vous pouvez sélectionner un mode de fonctionnement dans "Outils - options", onglet Outils. Vous devez désélectionner l'option "Redimensionnement et rotation par click" et au prochain démarrage du programme, les poignées de contrôle passeront à ce mode.

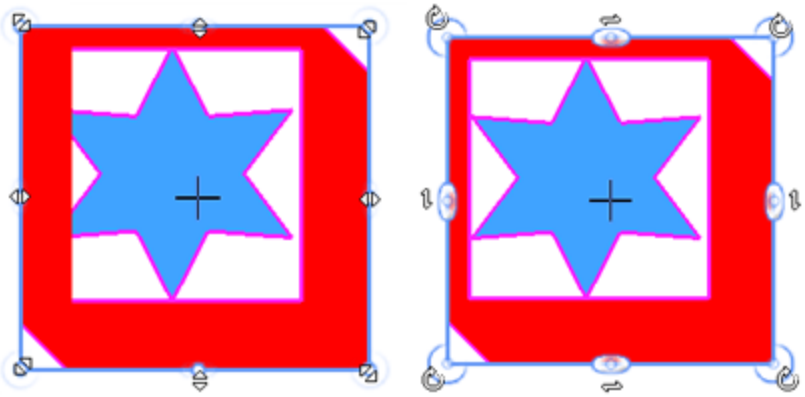


Puisque les transformations sont l'une des tâches les plus fréquentes, nous avons pensé qu'il serait préférable de fournir différents modes de fonctionnement, de sorte que les utilisateurs habitués à différents logiciels de dessin vectoriel puissent se familiariser plus facilement avec le nôtre. Chaque fois que vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir un rectangle en surbrillance autour de la sélection avec des puces dans les coins et au milieu des côtés. Ces puces sont en fait les poignées de contrôle pour toute transformation. Si vous placez la souris sur l'une de ces puces, le curseur se transforme en une double flèche. En faisant glisser vers les directions des flèches, vous pouvez redimensionner la sélection. Si vous cliquez une fois sur l'objet sur l'objet, de nouvelles poignées apparaissent. Vous pouvez utiliser ces poignées pour faire pivoter et incliner l'objet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pour les utilisateurs qui ne sont pas habitués à cliquer pour commuter les poignées de transformation, il existe une alternative. Si vous passez aux contrôles de transformation alternative, au début lorsque vous sélectionnez un objet, vous ne remarquerez aucune différence. La principale différence est que pour accéder aux poignées de rotation - inclinaison, vous devez placer la souris au - dessus des poignées de contrôle respectives et un peu à l 'extérieur du rectangle de surbrillance. Vous pouvez sélectionner un mode de fonctionnement dans "Outils - options", onglet Outils. Vous devez désélectionner l'option "Redimensionnement et rotation par click" et au prochain démarrage du programme, les poignées de contrôle passeront à ce mode.



Chacune des méthodes ci-dessus vous permet d'appliquer des transformations à un seul objet ou à plusieurs objets simultanément.

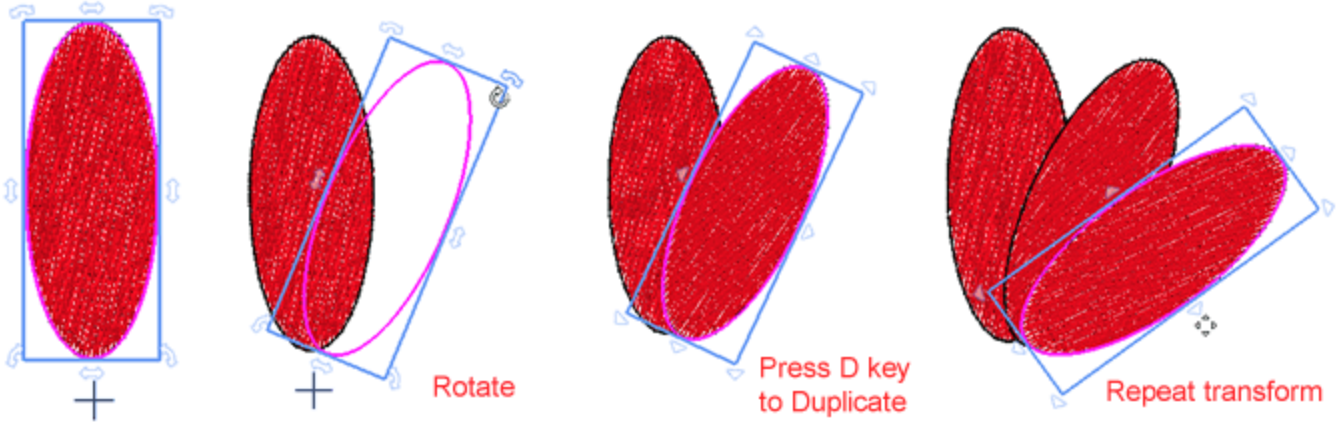
À tout moment, en transformant un ou plusieurs objets, vous pouvez appuyer sur la touche «D» et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la transformation, vous obtiendrez une copie transformée de l'objet initial.

Répéter la modification

Une option qui peut nous économiser beaucoup de temps et d'efforts est la possibilité de "répéter la dernière modification". Si vous voulez répéter votre dernière modification, vous devez sélectionner l'objet auquel vous voulez appliquer la dernière transformation que vous avez effectuée. Puis faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez l'option "Répéter la dernière modification" dans le menu qui apparaît. La dernière transformation que vous avez effectuée sera appliquée à l'objet sélectionné autant de fois que vous utiliserez

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

l'option "Répéter la dernière modification". Chaque fois que vous effectuez une modification, elle devient automatiquement la dernière modification et celle-ci sera utilisée lorsque l'option "Répéter la dernière modification" sera appliquée. Par exemple, si vous avez fait pivoter un objet, vous pouvez répéter la dernière rotation autant de fois que vous le souhaitez en utilisant l'option Répéter la dernière transformation dans le menu contextuel ou en appuyant sur les touches de raccourci Ctrl + R du clavier. L'objet sera pivoté en gardant le même angle de rotation avec la dernière rotation effectuée, autant de fois que vous avez utilisé l'option Répéter la dernière modification.

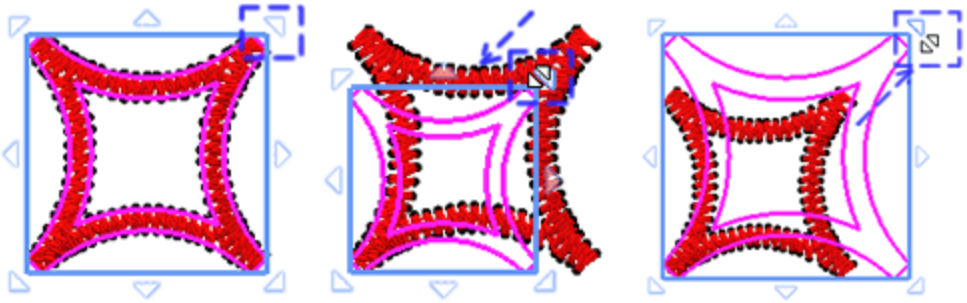


Effacer la transformation

Dans de nombreux cas, vous souhaiterez peut-être annuler toutes les transformations appliquées à un objet. Si vous faites un clic droit sur un objet auquel des transformations ont été appliquées, il existe une option pour effacer la transformation. En utilisant cette option, vous pouvez annuler toutes les transformations appliquées. L'option "Effacer la transformation" est disponible pour tout objet qui a été repositionné, redimensionné, incliné, pivoté ou lorsque toute autre transformation a été appliquée. Les transformations inversées peuvent être plus d'une. L'objet est ramené à son état initial et sa position d'origine.

Echelle - Taille des objets

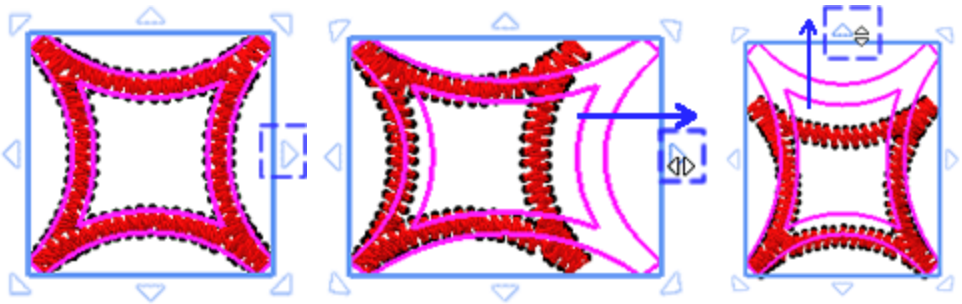
Comme déjà mentionné dans la section précédente, lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, un rectangle de mise en évidence apparaît autour de la sélection avec des poignées de contrôle sur les coins et sur les milieux des côtés. Vous pouvez redimensionner - étirer la sélection en faisant glisser ces poignées. En utilisant les poignées sur les coins vous mettez à l'échelle proportionnellement, cela signifie que les deux dimensions changent mais l'analogie entre elles est maintenue. Si vous faites glisser vers l'intérieur de l'objet, l'objet est rétréci, sinon il est agrandi.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous maintenez la touche "Alt" enfoncée et que vous faites glisser l'une des poignées de coin, vous pouvez mettre à l'échelle les deux dimensions librement, sans conserver la même analogie entre elles.

À l'aide des poignées situées au milieu des côtés, vous ne modifiez qu'une dimension à la fois. En réalité, l'objet est étiré.



Lors de la mise à l'échelle, vous pouvez toujours voir sur la «barre d'état», qui se trouve au bas de la fenêtre de l'application, la nouvelle taille et le pourcentage de la mise à l'échelle en fonction de la taille initiale.

Si vous maintenez la touche "Maj" enfoncée et faites glisser l'une des poignées vous pouvez redimensionner en fonction du centre de la sélection.

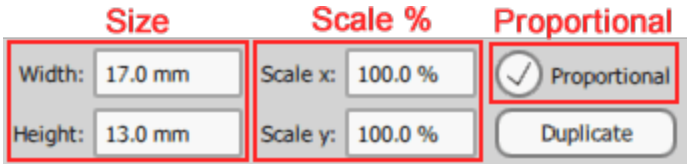
Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites glisser l'une des poignées, l'opération d'échelle est effectuée sur un pas de 25% de la taille d'origine.Pendant le changement d'échelle, l'opération est fixée sur plusieurs taille de l'objet, 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. Cela fonctionne à la fois lors de la mise à l'échelle utilisant les poignées de coin, les deux dimensions étant mises à l'échelle de 25% ou lorsque vous étirez un côté, seule la dimension sélectionnée est mise à l'échelle par pas de 25%.

À tout moment, lors de la mise à l'échelle d'un ou plusieurs objets, vous pouvez appuyer sur la touche "D" et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la mise à l'échelle, vous obtiendrez une copie mise à l'échelle de l'objet initial. De cette façon, vous pouvez facilement créer des objets en miroir. Faites glisser dans la direction opposée, jusqu'à ce que vous voyez le changement

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

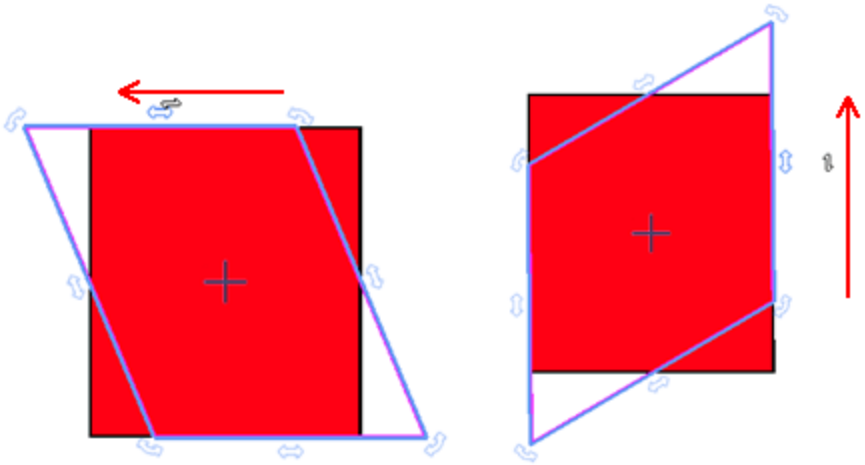
proportionnel sur la barre d'état atteint le -100%. Ensuite, avant de relâcher la souris, vous pouvez appuyer sur "D" pour produire un objet miroir.

Les objets peuvent également être mis à l'échelle plus précisément en tapant la taille ou le pourcentage de mise à l'échelle dans la barre d'options Outils. Chaque fois que vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir et sur "Options d'outils" les dimensions, "Largeur, Hauteur" et en tapant une valeur vous pouvez mettre à l'échelle les objets sélectionnés. Chaque fois que vous tapez une valeur, vous pouvez appuyer sur "Entrée" pour confirmer. Si l'option "Proportionnelle" est activée, lorsque vous tapez une valeur de largeur, la hauteur est également mise à jour pour conserver la même analogie. Si vous désactivez le paramètre "Proportionnel", vous pouvez étirer les objets en modifiant l'une des dimensions. De la même manière, vous pouvez redimensionner par un pourcentage de la forme originale. Vous pouvez mettre à l'échelle les deux dimensions en pourcentage si "Proportionnel" est activé ou étirer en pourcentage si vous désactivez et mettez à l'échelle une seule dimension.



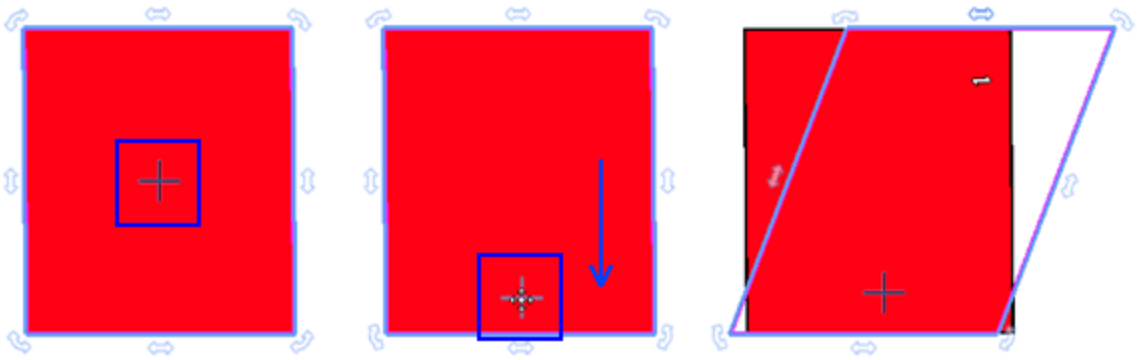
Mettre de biais - Incliner les objets

L'inclinaison vous permet d'incliner un objet d'un côté. Pour incliner un objet, vous devez cliquer sur l'objet pour afficher les poignées d'inclinaison et faire glisser l'une des poignées d'inclinaison dans n'importe quelle direction. Au milieu de chaque côté, il y a une poignée en biais.

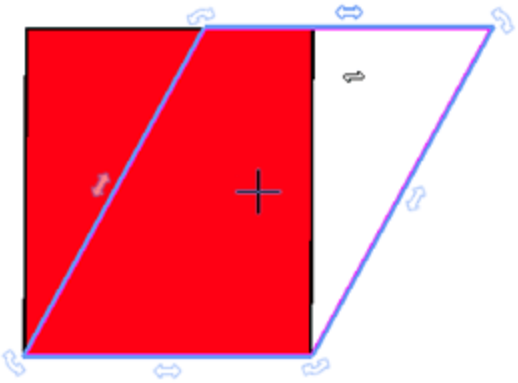


Par défaut, toutes les transformations d'inclinaison sont effectuées en fonction du centre de la sélection, qui est la croix qui apparaît au centre de la sélection. Vous pouvez déplacer le centre d'inclinaison en cliquant et en le faisant glisser jusqu'à la position souhaitée, même en dehors du dessin. En positionnant le centre du dessin en dehors de celui-ci, vous pouvez déformer le dessin en fonction du nouveau centre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



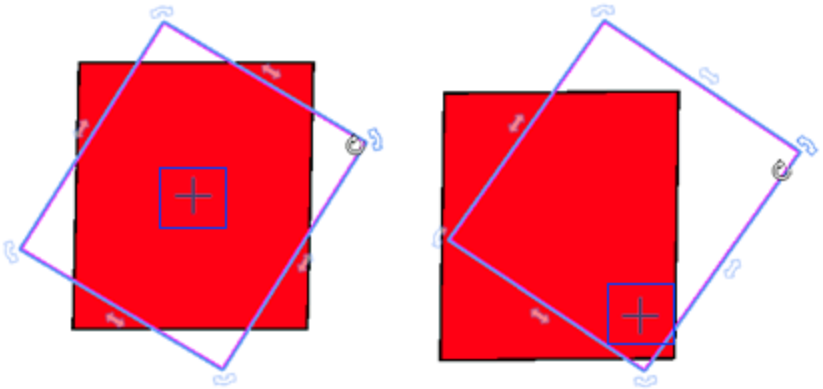
Si vous maintenez enfoncée la touche "Maj" tout en inclinant l'objet, l'opération sera effectuée aussi le côté opposé.



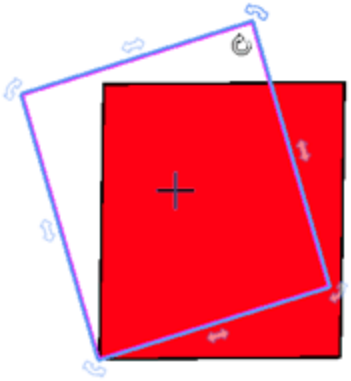
Rotation des objets

La rotation vous permet de tourner un objet autour de son axe central ou un point relatif à sa position. Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir les poignées de dimensionnement sur le rectangle de sélection. Cliquez une seconde fois sur l'objet et des poignées de rotation apparaissent aux coins de l'objet et un point d'ancrage s'affiche au centre de l'objet. Cliquez sur une poignée de rotation et faites-la glisser dans le sens horaire ou anti-horaire pour faire pivoter l'objet en fonction du point d'ancrage. Ce pivot de rotation est par défaut au centre de la sélection, c'est en fait le centre de rotation. Toute opération de rotation est effectuée en fonction de ce point. Au besoin, vous avez la possibilité de déplacer ce centre de rotation. Sélectionnez le centre de rotation et faites-le glisser vers la position souhaitée. Si vous voulez, vous pouvez le déplacer en dehors de la sélection. Une fois que vous avez déplacé le centre de rotation, vous pouvez faire pivoter la sélection en fonction du nouveau centre de rotation.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si vous maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant tourner l'objet, le pivot de rotation de la sélection changera automatiquement et sera positionné sur la poignée de rotation diagonalement opposée, en fonction de laquelle la rotation sera effectuée.



Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée. tout en faisant tourner l'objet, la rotation s'effectue par pas de 22,5 degrés en fonction du centre de rotation, ce qui vous permet de faire des rotations plus précises.

Vous pouvez également effectuer une rotation précise des objets en définissant les degrés de rotation exacts dans la barre d'options de l'outil. Pour ce faire, vous devez sélectionner l'objet que vous voulez faire pivoter, modifier le centre de rotation en le faisant glisser jusqu'à la position que vous désirez, et tapez les degrés précis de rotation du motif dans le champ Rotation. Appuyez sur la touche Entrée pour appliquer la rotation et l'objet sera tourné les degrés exacts que vous avez définis. L'option Rotation peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 360 degrès. Si vous souhaitez faire pivoter le motif dans le sens anti-horaire et entre -0 et -360 degrès si vous souhaitez faire pivoter le motif dans le sens des aiguilles d'une montre.

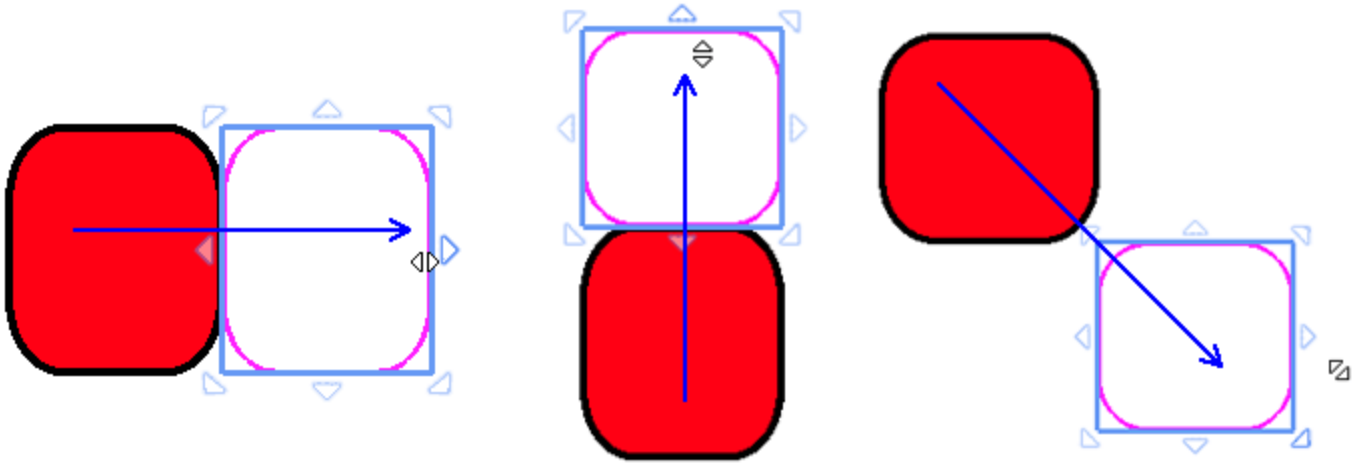
Objets en miroir

Lors de la création d'un dessin, dans de nombreux cas, il est très utile de créer des objets miroir. La mise en miroir d'un objet est similaire à la procédure de redimensionnement. Sélectionnez un objet afin que les poignées de contrôle apparaissent autour de la sélection. Si vous faites glisser l'une des poignées d'angle

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

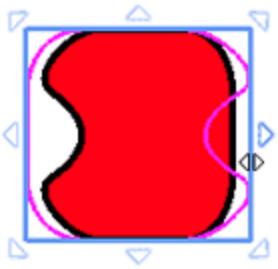
complètement dans la direction opposée alors un miroir complet de l'objet apparaîtra. Selon le miroir que vous voulez faire, vous devez faire glisser la poignée respective afin d'obtenir le miroir souhaité. Vous pouvez reproduire le dessin verticalement, horizontalement et en diagonale.

Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncéeen faisant glisser une poignée de contrôle vers le côté opposé de l'objet, l'opération d'échelle s'effectue par pas de 25% de la taille des objets. De cette façon, vous pouvez faire glisser jusqu'à ce que vous voyiez 100% sur la barre d'état, puis vous obtiendrez un miroir avec exactement la même taille.



À tout moment, pendant la mise à l'échelle, vous pouvez appuyer sur la touche «D» et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la transformation, vous obtiendrez une copie à l'échelle de l'objet initial.

Si vous souhaitez mettre en miroir un objet tout en conservant la même position, vous pouvez maintenir la touche Maj enfoncée et l'objet en miroir sera créé à partir du centre de l'objet et non du côté opposé / poignée du dessin.



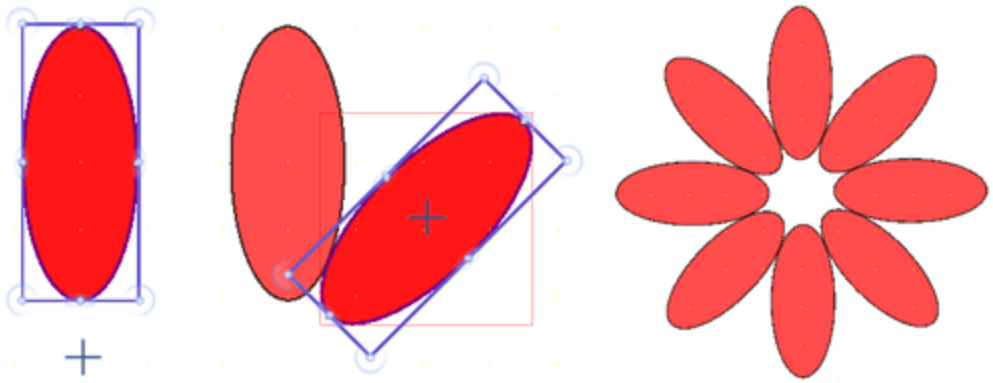
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Une autre façon d'effectuer un miroir d'une sélection avec précision consiste à cliquer sur les boutons "Miroir X" et "Miroir Y" qui apparaissent dans la barre d'outils. Pour refléter le dessin verticalement, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Miroir X. Le dessin va basculer et vous verrez son miroir vertical. Pour reproduire le motif horizontalement, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Miroir Y. Le dessin va basculer et vous verrez son miroir horizontal.

Ajouter les nouveaux objets en tant que clones

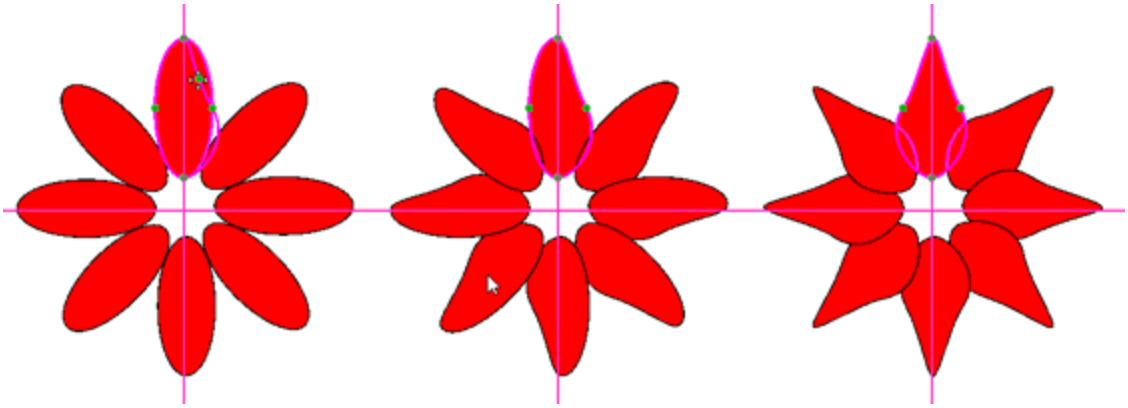
Une fonctionnalité très utile pour créer des dessins avec des formes répétées est "Ajouter de nouveaux objets en tant que clones". Lorsque l'option "Ajouter de nouveaux objets en tant que clones" du menu "Editer" est activée, toute copie créée d'un objet est considérée comme un clone de l'objet initial. Si vous remodelez l'un des clones, tous les autres clones sont également remodelés. Vous pouvez créer des clones de différentes manières. Le plus simple est de sélectionner un ou plusieurs objets et d'appuyer sur le bouton "Dupliquer" dans la barre d'outils. L'autre façon est, tout en déplaçant ou transformant n'importe quel objet (redimensionner, tourner, incliner) d'appuyer sur la lettre "D" du clavier. Quand vous appuyez sur la touche "D" vous passez en mode copie et lorsque la transformation est appliquée à l'objet original, l'objet dupliqué est impacté par cette modification.

Par exemple, créez une ellipse, cliquez sur l'ellipse pour voir les poignées de rotation et déplacez le centre de rotation à l'extérieur de l'ellipse. Assurez-vous que "Ajouter un nouvel objet en tant que clones" est activé. En utilisant l'une des poignées d'angle, faites pivoter l'ellipse. Appuyez sur la touche "D" une fois, tout en tournant et lorsque vous relâchez la souris, une copie en rotation sera créé. Appuyez sur Ctrl + R pour répéter cette transformation et créer plus de clones.



Une fois que vous avez créé les clones, vous pouvez maintenant profiter de l'édition de clone. Si vous modifiez la forme d'un clone (mode d'édition de points nodaux), tous les autres clones seront également affectés. De cette façon, vous pouvez modifier l'aspect d'un motif que vous n'auriez pas imaginé au premier abord.

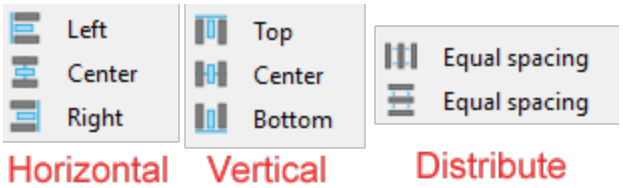
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Une fois que vous avez créé des objets clonés, vous pouvez accéder à certaines fonctionnalités supplémentaires situées dans le menu contextuel, afin de mieux contrôler ces éléments. Vous pouvez sélectionner tous les clones en utilisant l'option "Sélectionner tous les objets clonés" du sous-menu "Clones" qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des clones. Maintenant vous les déplacez tous ou appliquez un changement sur chacun d'entre eux. Une autre option utile est que vous pouvez sélectionner un ou plusieurs clones et le détacher des autres clones en sélectionnant l'option "Détacher des objets clonés" du sous-menu "Clones" qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des clones. Le clone détaché n'héritera plus des modifications appliquées à l'un des clones. C'est un objet normal maintenant.

Aligner - Répartir

Dans de nombreux cas, il est utile d'aligner - répartir les objets créés. Les options "Aligner" et "Répartir" peuvent vous aider à créer vos dessins encore plus facilement et plus rapidement. Pour aligner les objets, vous devez d'abord sélectionner 2 objets ou plus, puis dans la barre d'outils standard située dans la partie supérieure de l'application, une icône "Aligner" apparaît. Cliquez sur l'icône et vous pouvez voir tous les moyens disponibles pour aligner les objets. Cliquez sur l'une des icônes et vous pouvez aligner les objets sélectionnés les uns avec les autres, et les positionner exactement où vous le souhaitez. Vous pouvez également répartir les objets automatiquement et les positionner à intervalles égaux (verticalement ou horizontalement).



L'alignement des objets est effectué en fonction du dernier objet sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs objets en maintenant la touche "Maj" ou "Ctrl" enfoncée, pensez à sélectionner en dernier, celui sur lequel vous voulez que l'alignement soit basé. De la même manière, si vous sélectionnez à l'aide de la sélection au lasso ou au rectangle, vous devez effectuer votre sélection de façon à ce que le dernier objet sélectionné soit celui de référence. Sinon, vous pouvez sélectionner

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

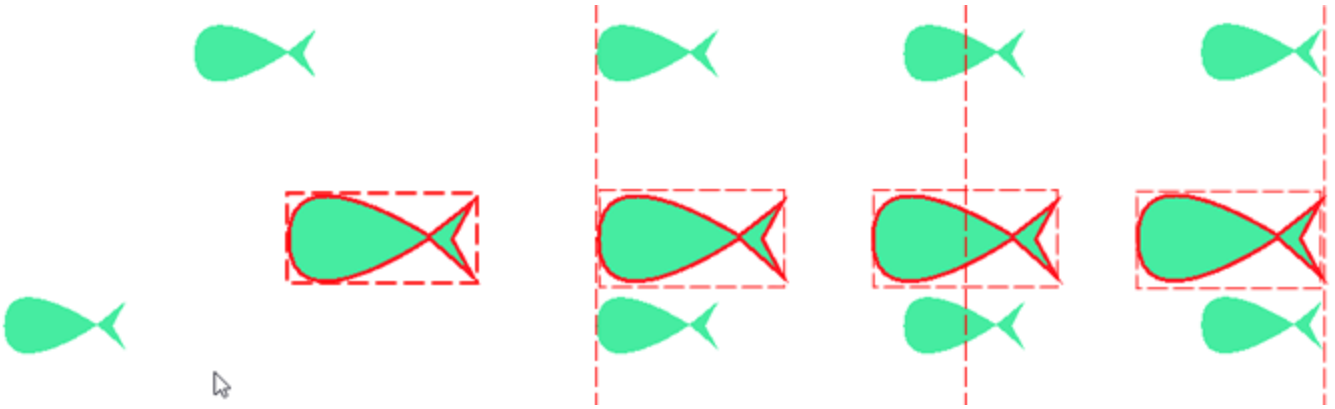
tous les objets que vous voulez, puis maintenir la touche "Ctrl" pour désélectionner, puis sélectionner de nouveau l'objet de référence.

L'icône "Aligner" est visible seulement quand vous sélectionnez deux objets ou plus. Si vous sélectionnez un seul objet, les options resteront désactivées. Après avoir sélectionné les objets, vous devez sélectionner l'option d'alignement que vous souhaitez appliquer sur eux en fonction de l'objet en surbrillance.

Alignement horizontal

Les 3 premiers boutons concerne l'alignement horizontal.

- Cliquez sur Gauche ou "L" pour aligner les côtés gauches des objets sélectionnés sur le côté gauche du dernier objet sélectionné.
- Cliquez sur Centre horizontalement ou "C" pour aligner les centres des objets sélectionnés sur le centre du dernier objet sélectionné.
- Cliquez sur Droite ou R pour aligner les côtés droits des objets sélectionnés sur le côté droit du dernier objet sélectionné.



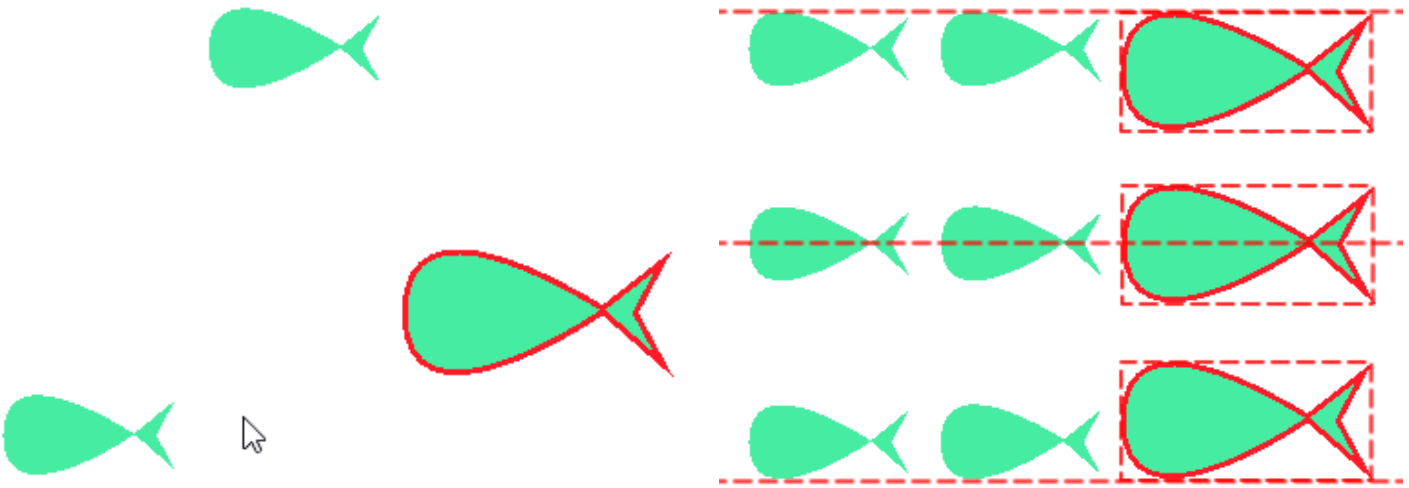
Aligner à gauche Aligner au centre Aligner à droite

Alignement vertical

- Cliquez sur Haut ou touche 'T', pour aligner les sommets des objets sélectionnés sur le haut du dernier objet sélectionné.
- Cliquez sur Centre verticalement ou "E" pour aligner les centres verticalement des objets sélectionnés avec le centre du dernier objet sélectionné.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Cliquez sur Bas ou touche "B" pour aligner le bas des objets sélectionnés sur le bas du dernier objet sélectionné.

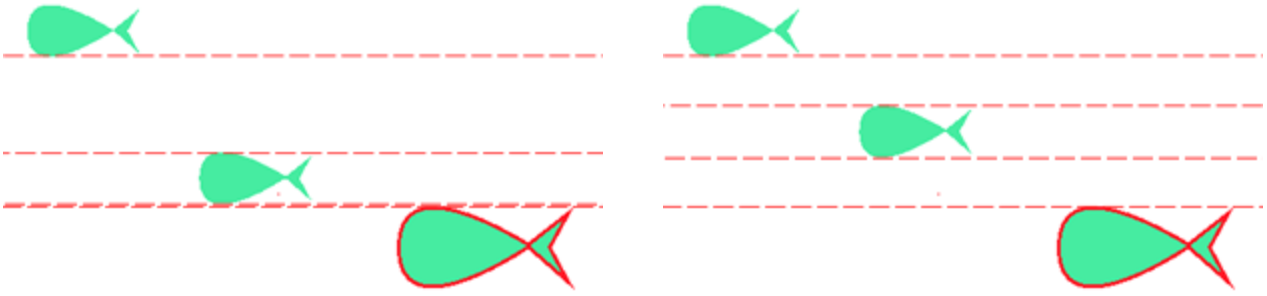


Répartir

Lorsque vous sélectionnez plus de 2 objets dans le menu Alignement, vous avez 2 autres options pour la répartition des objets. Sélectionnez l'option de répartition souhaitée et les côtés des objets sélectionnés apparaîtront à des intervalles égaux horizontalement ou verticalement.

- Appuyez sur Espacement régulier horizontal ou Maj + C, pour égaliser la distance horizontale entre les objets sélectionnés.
- Appuyez sur Espacement régulier vertical ou Maj + E pour que la distance verticale entre les objets devienne égale.

Répartition horizontale



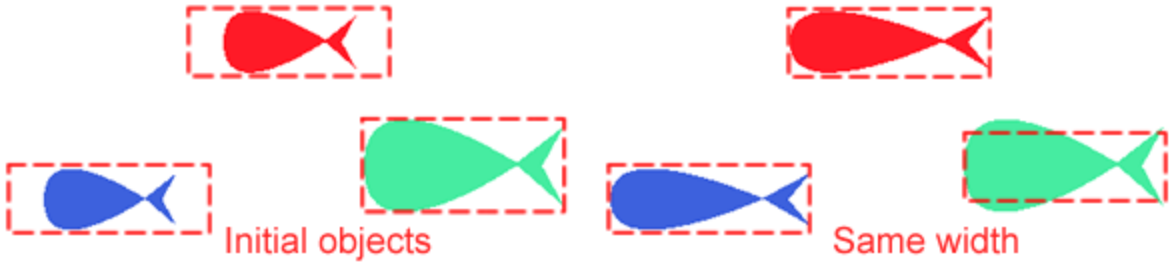
Répartition verticale

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

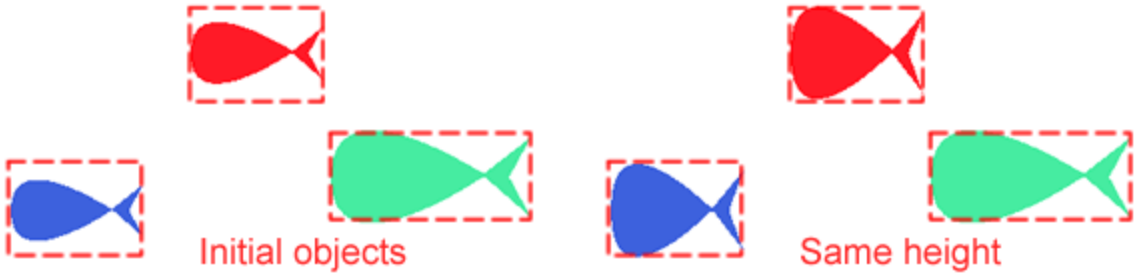
Redimensionnement automatique des objets

Le logiciel fournit un moyen facile de redimensionner automatiquement les objets en fonction des dimensions d'un objet spécifique. Vous pouvez donc sélectionner des objets et faire en sorte que leur taille corresponde à la taille d'un autre. Afin de redimensionner les objets, vous devez d'abord sélectionner 2 objets ou plus, puis dans la barre d'outils standard située dans la partie supérieure de l'application, une icône "Redimensionner" apparaît. Cliquez sur l'icône et vous pouvez voir tous les moyens disponibles pour redimensionner les objets sélectionnés. Il existe trois options de redimensionnement automatique:

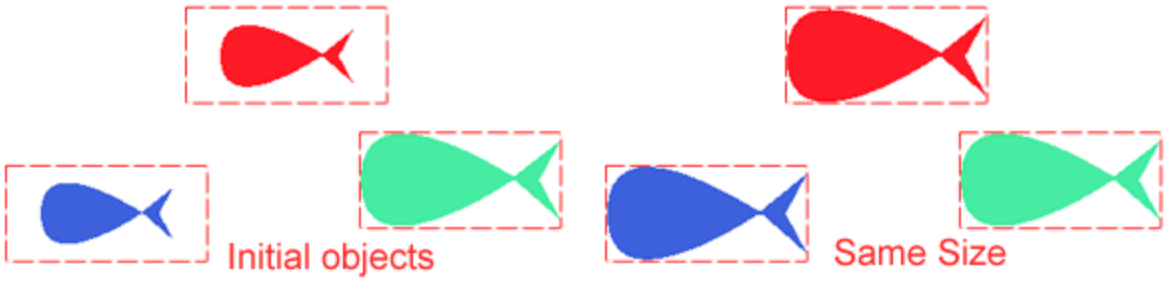
- Cliquez sur "Même largeur" ou utilisez les touches "Maj + W" pour que les objets sélectionnés aient la même largeur que le dernier objet sélectionné



- Cliquez sur "Même hauteur" ou utilisez les touches Maj + H pour que les objets sélectionnés aient la même hauteur que le dernier objet sélectionné.



- Cliquez sur "Même taille" ou utilisez les touches "Shift + S", pour que les objets sélectionnés aient la même taille que le dernier objet sélectionné.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

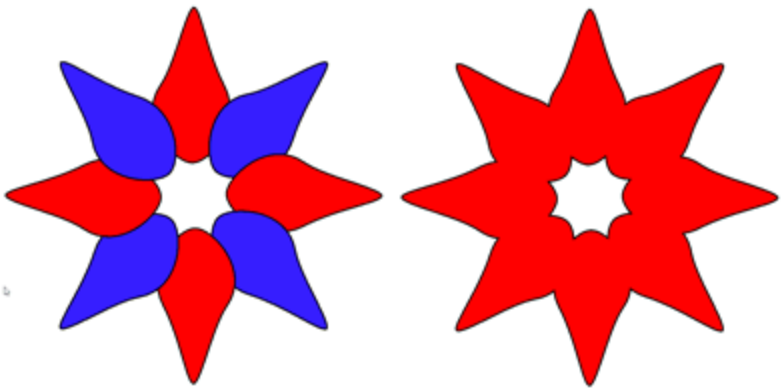
Mettre en forme les objets

Vous pouvez créer des formes irrégulières à l'aide des options Fusionner, Découper et d'intersection. Ces options de mise en forme peuvent être activées de 3 façons, sélectionner 2 objets ou plus et

- Faites un clic droit sur les objets sélectionnés et, à partir du menu déroulant, allez dans "Mettre en forme" puis utilisez "Fusionner", "Découper" ou "Intersection".
- Dans le menu Editer, allez dans le sous-menu "Mettre en forme" puis utilisez "Fusionner", "Découper" ou "Intersection".
- Sur la barre d'outils standard, dans la partie supérieure de l'application, une icône "Mettre en forme" apparaît lorsque plusieurs objets sont sélectionnés. Lorsque vous cliquez sur cette icône, toutes les options de mise en forme disponibles apparaissent.

Fusionner

Vous pouvez "Fusionner" des objets pour créer un objet avec un seul contour. Le nouvel objet utilise le périmètre des objets soudés comme contour et adopte les propriétés de surface et de serti du dernier objet sélectionné. Vous pouvez fusionner des objets, qu'ils se chevauchent ou non. Si vous soudez des objets qui ne se chevauchent pas, ils forment un groupe soudé qui agit comme un seul objet. Dans les deux cas, l'objet soudé prend les attributs de surface et de serti de l'objet cible.



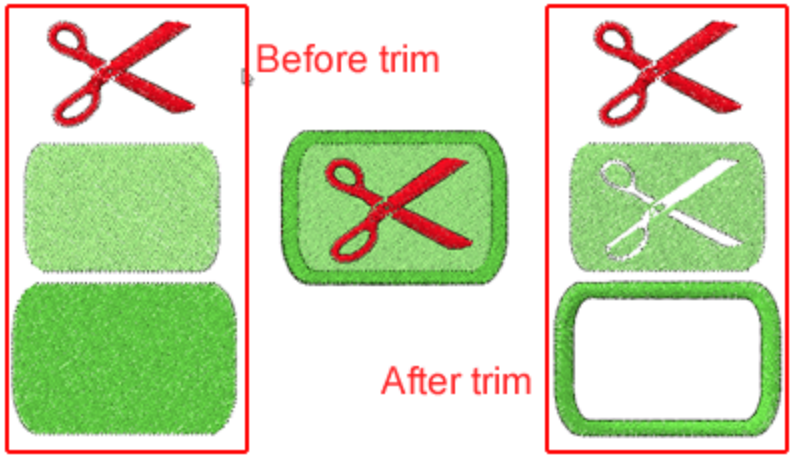
Les objets fusionnés adoptent les propriétés du dernier objet sélectionné. Donc, si vous avez fait une sélection multiple d'objets en maintenant enfoncée la touche Maj-Ctrl, l'objet soudé adoptera les propriétés de surface et de serti du dernier objet sélectionné. Si vous avez effectué une sélection multiple d'objets à l'aide de la sélection Rectangle ou Lasso, le nouvel objet adoptera les propriétés de surface et de serti du dernier objet dans l'ordre de sélection des objets.

Lorsque vous "Fusionnez des objets qui ne se chevauchent pas, vous pouvez les séparer en utilisant l'option" Scinder la combinaison" dans le menu clic droit.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Découper

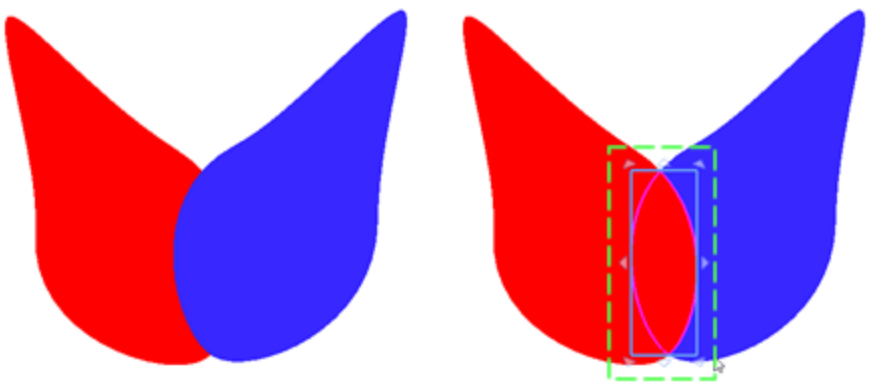
L'option "Découper" crée des objets de forme irrégulière en supprimant les zones d'objet qui se chevauchent. Lorsque vous découpez des objets, seules les parties visibles restent après l'opération de découpe. La zone sur laquelle l'objet en haut recouvre les objets ci-dessous est supprimée. Vous pouvez appliquer la fonction Découper uniquement aux objets qui se chevauchent partiellement ou entièrement.



Les options "Découper" et "Retirer les superpositions" ont des fonctionnalités similaires mais pas identiques. Avec la fonctionnalité "Auto" de l'option "Retirer les superpositions", le logiciel utilise des mécanismes intelligents pour supprimer les parties de points inutiles pour la broderie finale, mais il ne supprime pas les chevauchements de la construction du dessin. Par conséquent, lorsque vous exportez le motif dans un fichier de broderie, les zones de chevauchement sont supprimées automatiquement, mais si vous exportez le même motif dans un fichier SVG, les zones de chevauchement sont présentes telles qu'elles ont été conçues. Par contre, si vous appliquez la fonction de Découpe sur les objets, le résultat de la broderie sera le même mais le dessin en SVG sera différent. Si vous ouvrez le fichier SVG, vous verrez que les objets que vous avez découpés restent ici coupés et non pas tels qu'ils étaient avant d'appliquer l'outil "Découpe". C'est la principale différence entre les outils "Découpe" et "Retirer les superpositions". L'outil "Découpe" modifie la forme du vecteur, mais pas l'outil "Retirer les superpositions".

Intersection

L'utilisation de l'option "Intersection" crée un objet à partir de la zone où deux objets ou plus se chevauchent. La forme de ce nouvel objet peut être simple ou complexe, selon les formes qui se chevauchent.

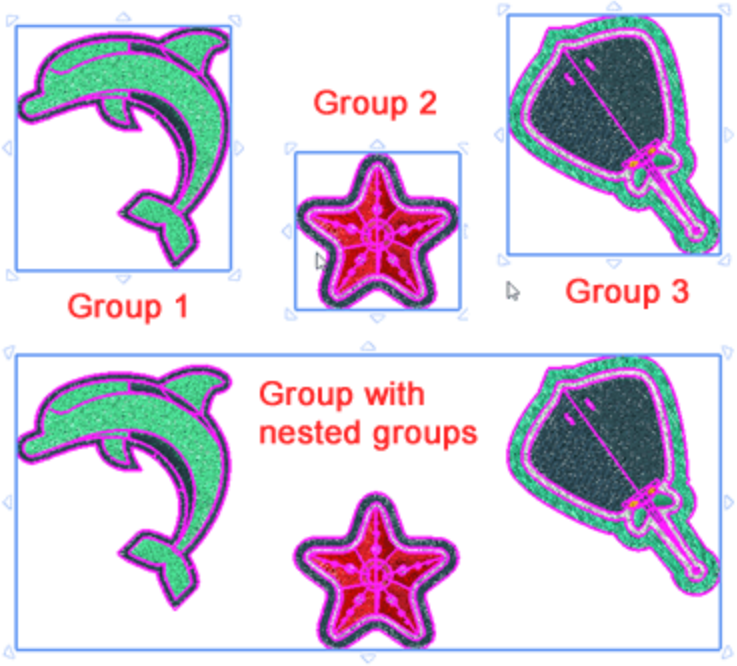


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Le nouvel objet adopte les attributs de surface et de serti du dernier objet sélectionné. Donc, si vous avez fait une sélection multiple d'objets en maintenant enfoncée la touche Maj-Ctrl, le nouvel objet adoptera les propriétés de surface et de serti du dernier objet sélectionné. Si vous avez effectué une sélection multiple d'objets à l'aide de la sélection Rectangle ou Lasso, le nouvel objet adoptera les propriétés de surface et de serti du dernier objet sélectionné par le lasso.

Grouper - Séparer le groupe

La fonction de groupe est très utile dans les dessins de broderie. Lorsque vous regroupez deux objets ou plus, ils sont traités comme une seule unité mais conservent leurs attributs individuels. Le regroupement vous permet d'appliquer la même mise en forme, les mêmes propriétés et d'autres modifications à tous les objets du groupe en même temps. En outre, le regroupement permet d'éviter les modifications accidentelles de la position d'un objet par rapport à d'autres objets. Vous pouvez également créer des groupes imbriqués en regroupant des groupes existants. Pour créer un groupe, vous devez sélectionner les objets que vous souhaitez regrouper en faisant une sélection multiple d'objets et dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Groupe" ou les touches ou Ctrl + G. Les objets sélectionnés deviendront un groupe et seront traités comme un seul objet. Pour ajouter des objets à un groupe, sélectionnez le (s) objet (s), puis sélectionnez le groupe d'objets. À ce stade, si vous utilisez l'option de groupe, les objets sélectionnés seront ajoutés au groupe. Si vous le souhaitez, vous pouvez regrouper plusieurs groupes et créer des groupes imbriqués. Pour ce faire, vous devez sélectionner deux ou plusieurs groupes d'objets et, à partir du menu contextuel, sélectionner à nouveau l'option Grouper.



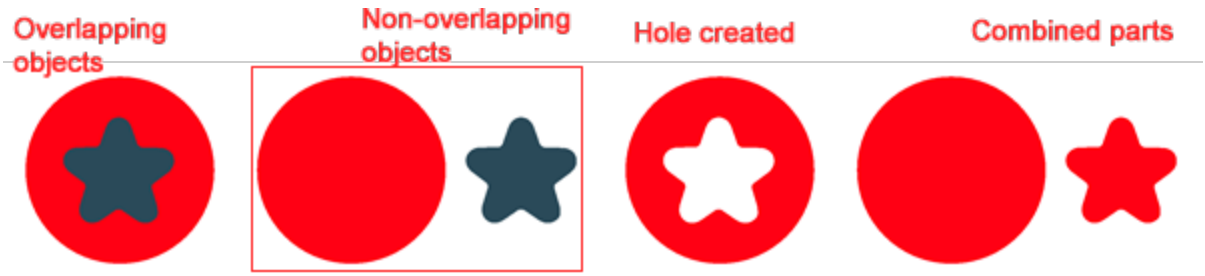
Si vous souhaitez modifier des objets individuels dans un groupe, vous devez d'abord les dissocier, modifier les objets souhaités et regrouper l'objet. Afin de dissocier un groupe d'objets ou de groupes imbriqués, vous devez sélectionner le groupe, faites un clic droit et, à partir du menu qui apparaît, sélectionnez l'option "Séparer le groupe". Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + U ensemble pour dissocier. Le groupe

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

d'objets va se séparer et tous les objets seront traités comme des objets individuels. Les groupes imbriqués seront séparés en sous-groupes et seront traités comme des groupes distincts. Vous pouvez continuer à dissocier les sous-groupes des groupes imbriqués jusqu'à ce que tous les groupes deviennent des objets individuels. Pour supprimer un objet d'un groupe, vous devez d'abord le dissocier, supprimer l'objet souhaité, puis regrouper le reste des objets.

Combiner - Dissocier

La combinaison de deux objets ou plus crée un objet unique avec des attributs de surface et de serti communs. Pour combiner deux objets ou plus, vous devez les sélectionner, faites un clic droit et, à partir du menu affiché, utilisez l'option "Combiner". Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + L pour combiner des objets. Les deux objets deviendront un avec des attributs communs de surface et de serti. Si les objets se chevauchent, la forme de l'objet ci-dessus deviendra un trou dans la forme ci-dessous. C'est ainsi que les objets superposés sont combinés. C'est très utile lorsque vous voulez créer des trous à l'intérieur d'un objet. Si les objets ne se chevauchent pas, les objets auront les attributs communs, mais la combinaison n'affectera pas la forme initiale des objets combinés. Les attributs de l'objet combiné appartiennent du dernier objet sélectionné, donc gardez à l'esprit de sélectionner en dernier celui dont vous voulez conserver la couleur et les autres attributs.



Si vous devez modifier les attributs d'un objet qui a été combiné à partir d'objets distincts, vous pouvez séparer l'objet combiné. Sélectionnez l'objet combiné, faites un clic droit dessus et à partir du menu, utilisez l'option "Séparer la combinaison". Vous pouvez également utiliser les touches "Ctrl + K" pour les séparer. Les objets seront séparés mais conserveront leurs attributs communs de surface et de serti. Si vous venez de combiner les objets et que vous voulez les récupérer, vous devez "Annuler" votre dernière action.

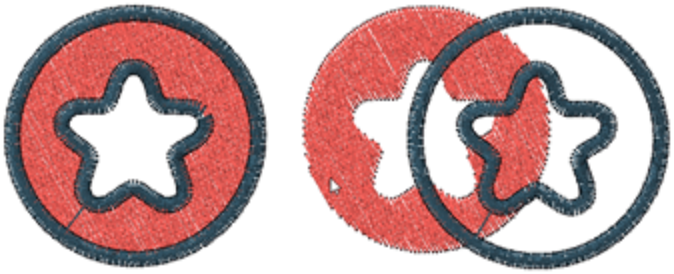
Les objets combinés qui ne se chevauchent pas dans la broderie sont connectés avec un passage de fil entre eux. Par conséquent, chaque fois que vous voyez deux objets éloignés l'un de l'autre et qu'ils sont connectés avec un fil (ou point sauté), cela signifie qu'ils sont combinés.

Convertir le serti en objet indépendant

Une fonction très spéciale que le logiciel offre est que vous pouvez convertir un serti en un objet indépendant. La conversion d'un serti en objet crée un nouvel objet fermé avec la forme du serti. Dans de nombreux cas, vous aurez besoin de créer un objet de surface avec le serti d'un autre objet et d'y appliquer un type de surface ou un effet spécial. Vous pouvez également éditer le nouvel objet en utilisant l'option "Editer les points nodaux" et rendre le contour totalement nouveau. Vous pouvez convertir le serti d'un objet en un objet distinct uniquement si l'objet possède un serti. Si un objet n'a pas de couleur de serti, vous pouvez cliquer sur l'icône de la couleur du serti et sélectionnez une couleur de serti. Une fois que vous avez sélectionné une couleur de serti, vous pouvez modifier la largeur du serti et appliquer n'importe quel type de serti que vous souhaitez. Afin de convertir le serti en un objet indépendant, vous devez faire un clic

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

droit sur l'objet et à partir du menu qui apparaît, sélectionnez l'option "Convertir le serti en objet indépendant". Cette option vous permet de convertir le serti / la bordure attachée à un objet en un objet séparé et de le traiter comme un objet de surface ou de serti distinct. Si vous convertissez le serti en un objet Surface, vous pourrez le remplir avec l'un des types de surface disponibles, ce qu'il n'est pas possible de faire autrement. En outre, vous serez capable d'appliquer toutes sortes de transformations de formes.



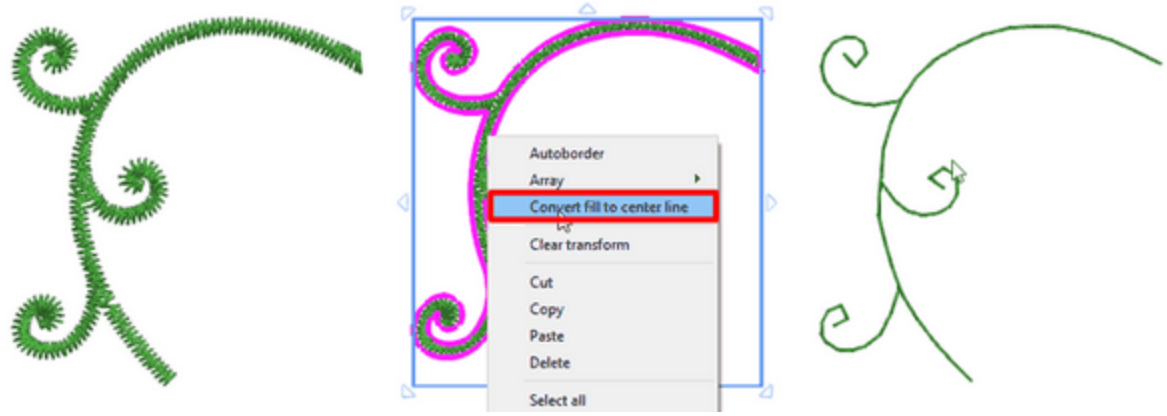
Si l'épaisseur du serti est inférieure à 0,9 mm et que vous appliquez l'option Convertir le serti en objet indépendant, le serti sera converti en serti et non en objet surface. Lorsque vous souhaitez créer un nouvel objet de surface à partir du serti, le serti d'origine doit avoir une largeur d'au moins 1 mm. Vous pouvez ensuite appliquer à l'objet tout type de surface et modifier la forme de l'objet.

Vous pouvez également appliquer "Convertir le serti en objet indépendant" en utilisant l'option correspondante du menu "Editer" ou en utilisant les touches Ctrl + Maj + Q après avoir sélectionné l'objet que vous souhaitez transformer. Le serti sera séparé de l'objet de surface et peut être traité comme un objet différent.

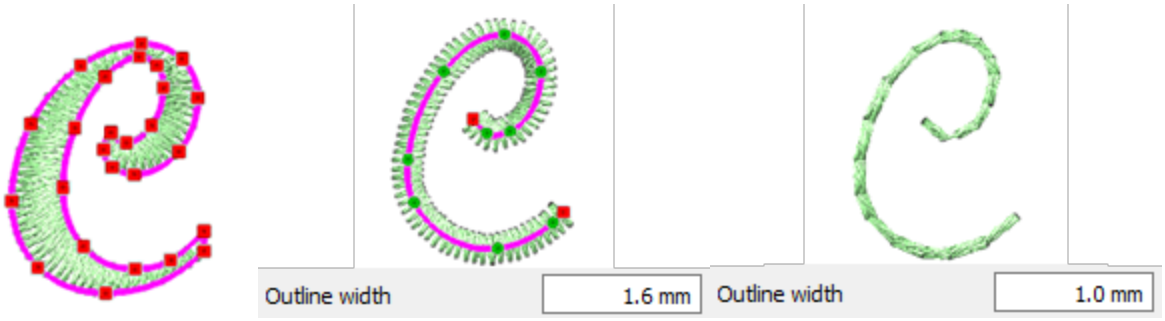
Convertir la surface en serti central

Dans certains cas, vous devrez peut-être créer un objet ligne avec la forme d'un autre objet de remplissage. Regardez sur l'image suivante, si vous voulez créer un objet ligne basé sur l'objet de l'image sur la gauche, cliquez avec le bouton droit sur l'objet, et à partir du menu, utilisez "Convertir la surface en ligne centrale". De cette façon, vous avez créé un objet ligne comme sur l'image de droite.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Le type de contour qui sera appliqué sur le nouvel objet ligne dépend de la largeur moyenne de l'objet initial. Si la largeur moyenne de l'objet initial est comprise entre 0 et 1 mm, un serti en piqûre sera appliqué et si la largeur moyenne de l'objet initial est> 1 mm, un bourdon sériel sera appliqué. Voir les images suivantes. De la même manière, vous pouvez appliquer cette fonction sur des objets texte et créer de petits objets texte en points de piqûre.



Annuler - Rétablir

En utilisant cette option dans le menu "Editer", vous pouvez annuler la dernière action que vous avez effectuée. Vous pouvez également accéder à la fonction "Annuler" de la barre d'outils "Standard" en cliquant sur son icône. Si vous décidez d'annuler l'annulation que vous avez faite, cliquez sur la fonction "Rétablir". En utilisant l'option "Rétablir" du menu "Edition", vous pouvez annuler la dernière annulation que vous avez effectuée. Vous pouvez également accéder à la fonction "Rétablir" depuis la barre d'outils Standard en cliquant sur son icône.

Vous pouvez également modifier le niveau d'annulation à partir de Outils> Options dans l'onglet Options générales.

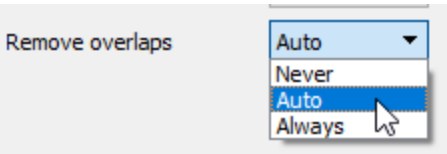
Nous avons apporté des améliorations majeures aux capacités "annuler" du logiciel. Grâce à la mise en œuvre de la compression différentielle, les utilisateurs peuvent désormais profiter de niveaux

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

pratiquement illimités de fonctionnalités d'annulation. Cela signifie que vous pouvez vous sentir libre d'explorer et d'expérimenter vos créations sans craindre de perdre votre progression.

Supprimer les superpositions

Le logiciel dispose d'un filtre automatique qui supprime les chevauchements inutiles entre les objets afin d'optimiser vos dessins de broderie. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. L'option "Retirer les superpositions" se trouve dans la barre d'outils Propriétés et apparaît lorsque vous sélectionnez un objet rempli de points Bourdon, Remplissage, Piping, Résille Bourdon sériel ou Piqûre. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". Le "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer automatiquement les meilleurs résultats possibles pour le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne supprimera jamais les points qui sont sous sa surface. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en brodant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées. L'avantage de cette option est qu'elle est appliquée automatiquement lors de la création du dessin sans avoir à s'en occuper. Le logiciel décidera automatiquement quels objets seront évidés de leurs points et lesquels ne seront concernés par cette règle de broderie.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Editer les points de broderie

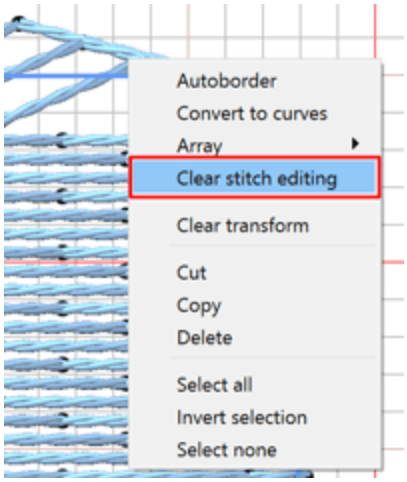
Dans le mode "Editer les points de broderie" , vous pouvez voir les points de broderie du dessin actif. Vous pouvez effectuer autant de modifications que vous le souhaitez sur les points et créer le motif de broderie qui sera brodé exactement comme vous le souhaitez. En outre, vous apprendrez à sélectionner, déplacer, insérer ou retirer des points et toute combinaison existante peut vous faciliter la vie.

Vous ne pouvez pas modifier les points sur tous les objets.

Pour éditer les points de broderie d'un objet, vous devez soit désactiver la "séquence automatique" soit l'objet doit être un objet en points bruts (données de point, fichier .jefou .jpx ouvert). En outre, l'objet ne doit contenir qu'un seul type de point. Cela signifie que l'objet ne peut pas avoir le type Surface et Serti en même temps.

Après avoir édité les points de broderie d'un objet, vous avez des limitations sur les outils que vous pouvez utiliser dessus. L'objet modifié est verrouillé et ne change pas d'état même si vous modifiez ses nœuds ou modifiez le type de point. Pour réinitialiser l'état de l'objet modifié et le déverrouiller, vous devez:

1. Sélectionnez l'objet et faites un clic droit dessus.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Annuler l'édition de points de broderie".

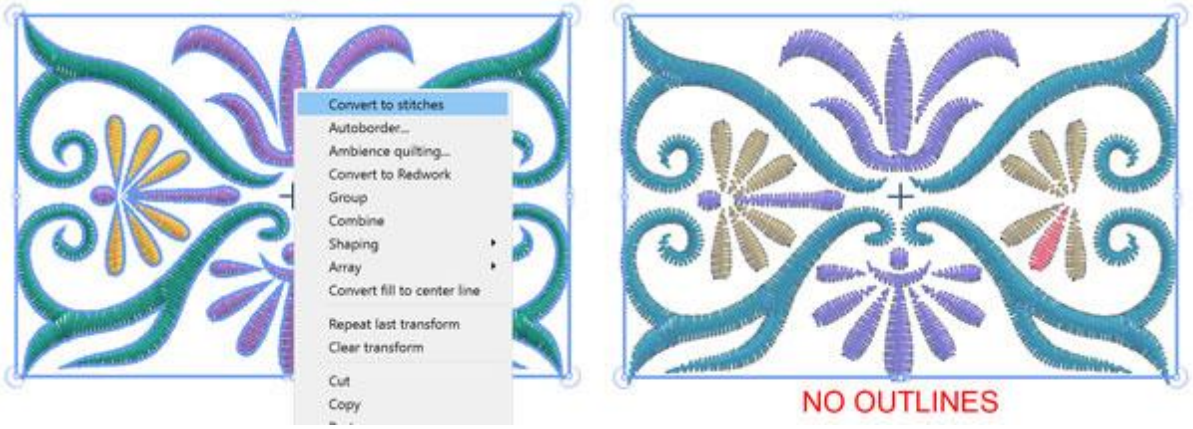


3. L'objet sera réinitialisé et toute les modifications de points de broderie seront perdues.
4. Vous êtes maintenant en mesure d'appliquer tous les outils disponibles sur l'objet.

Convertissez des objets vectoriels en points bruts pour une édition précise des points

L'un des défis de la création de broderie est d'adapter les points à la tension du tissu. Pour effectuer ces ajustements, il est souvent nécessaire de retirer les vecteurs du dessin et de travailler uniquement avec les points bruts. C'est pourquoi une caractéristique importante de tout logiciel de broderie est la possibilité de convertir des objets vectoriels en points bruts. Cela permet un montage plus précis et produit de meilleurs résultats sur le produit fini.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



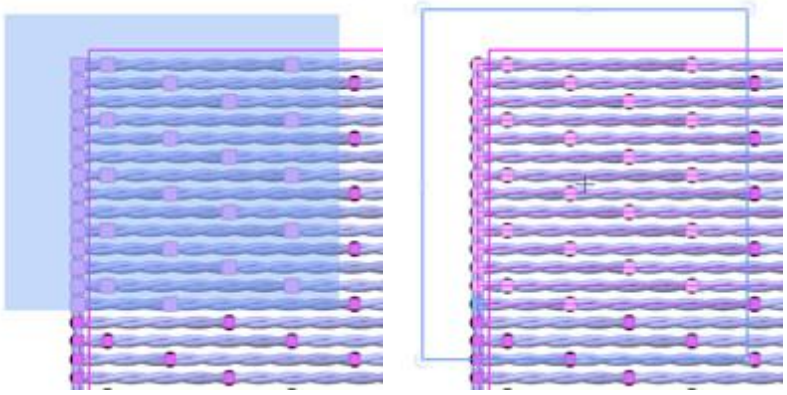
Vous pouvez convertir n'importe quel objet en points en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis en sélectionnant l'option "Convertir en points". Vous pouvez sélectionner la même option à partir du bouton "Convertir" dans la barre supérieure. Les contours seront supprimés automatiquement. Cela aura pour résultat que chaque édition de point que vous faites (dans le mode d'édition de points) sera conservée pendant le redimensionnement.

Sélection dans l'éditeur de points de broderie

Il y a plusieurs façons de faire des sélections dans l'éditeur de points. Vous pouvez sélectionner simultanément plusieurs points ou un seul, soit en créant un rectangle de sélection, soit en cliquant sur un point spécifique que vous souhaitez déplacer.

Rectangle de sélection

Sélectionnez plusieurs points en dessinant un rectangle qui contiendra tous les points que vous souhaitez sélectionner. Pour ce faire, vous devez cliquer sur l'outil "Editer les points de broderie" dans la barre d'outils "modes", cliquer et faire glisser sur la zone de travail pour dessiner un rectangle sur les points que vous voulez sélectionner et relâcher le clic de souris pour confirmer votre sélection. Après avoir effectué les sélections, vous pouvez les déplacer en cliquant et en faisant glisser sur l'un des points sélectionnés ou effectuer toute autre transformation souhaitée.



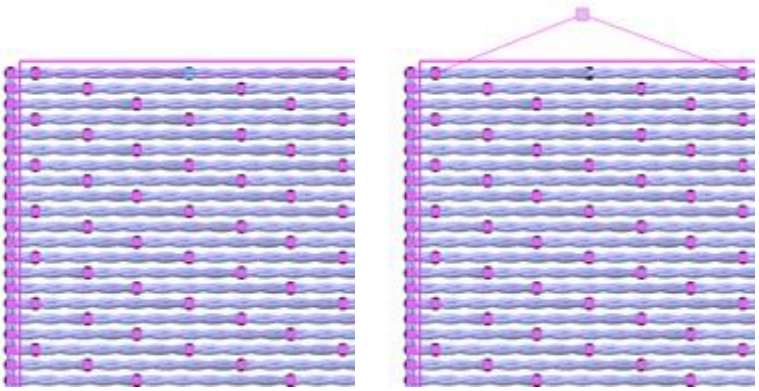
Il existe également des sélections rectangle spéciales que vous pouvez faire en utilisant les touches "Ctrl", "Maj" ou "Alt".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

• Maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en sélectionnant un rectangle pour ajouter plus de points à votre sélection.
• Maintenez la touche "Ctrl" enfoncée pour inverser l'état actuel des points sélectionnés
• Maintenez la touche "Alt" enfoncée tout en sélectionnant un rectangle pour les supprimer de votre sélection.

Sélection en un seul clic

Cliquez sur un point que vous souhaitez sélectionner. Le point sélectionné correspond à la pénétration de l'aiguille dans le tissu.



Il existe également des "sélections en un seul clic" spéciales que vous pouvez effectuer en utilisant les touches "Ctrl", "Maj" ou "Alt".
• Maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en cliquant sur les points pour ajouter plus de points à votre sélection.
• Maintenez la touche "Ctrl" enfoncée pour inverser l'état actuel des points sélectionnés
• Maintenez la touche "Alt" enfoncée tout en cliquant sur les points sélectionnés pour les supprimer de votre sélection.

Sélectionner tout - Désélectionner - Inverser la sélection

Plus d'options de sélection sont disponibles si vous faites un clic droit sur l'objet sélectionné.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- L'option "Sélectionner tout" sélectionnera tous les points de l'objet sélectionné.
- L'option "Désélectionner" annulera la sélection des points de l'objet.
- L'option "Inverser la sélection" inversera votre sélection actuelle. Si vous avez sélectionné un groupe de points et que vous appliquez l'option "Inverser la sélection", les points sélectionnés seront désélectionnés et les points restants de l'objet seront sélectionnés.

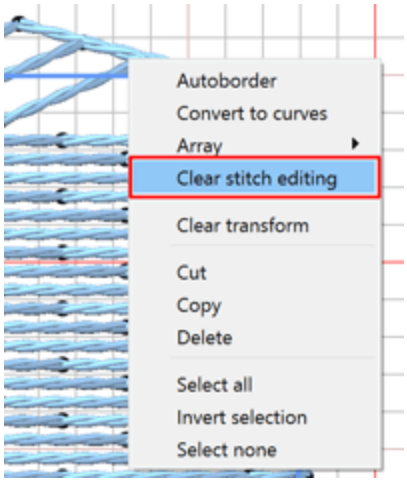
Déplacer les points de broderie

Si vous voulez déplacer un ou plusieurs points de broderie, vous devez d'abord cliquer sur l'outil "Editer les points de broderie" dans la barre d'outils de gauche pour activer l'éditeur de points de broderie. Ensuite, vous devez cliquer et glisser les points sélectionnés afin de les déplacer vers une nouvelle position. En utilisant les techniques de sélection décrites dans la section précédente, vous pouvez effectuer des mouvements de points complexes qui vous donnent de puissantes possibilités d'édition de points de broderie.

Vous pouvez également déplacer les points sélectionnés en utilisant les touches fléchées du clavier.

Après avoir édité les points de broderie d'un objet, vous avez des limitations sur les outils que vous pouvez utiliser. L'objet modifié est verrouillé et ne change pas d'état même si vous modifiez ses nœuds ou modifiez le type de point. Pour réinitialiser l'état de l'objet modifié et le déverrouiller, vous devez:

1. Sélectionnez l'objet et faites un clic droit dessus.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Annuler l'édition de points de broderie".

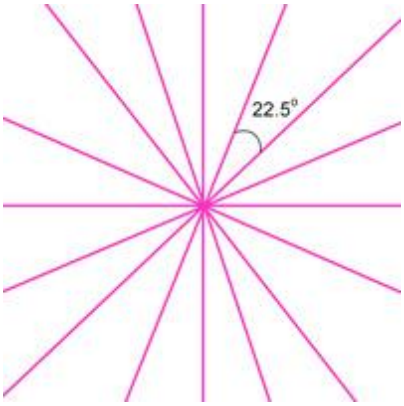


3. L'objet sera réinitialisé et toute modification de point de broderie sera perdue.
4. Vous êtes maintenant en mesure d'appliquer tous les outils disponibles sur l'objet.

Mouvement guidé

Ce mouvement de points peut être activé en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée tout en déplaçant les points sélectionnés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

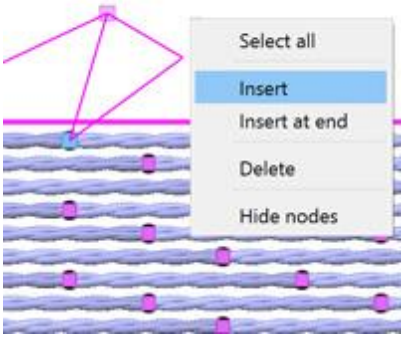


Tout en faisant glisser les points sélectionnés, ils se verrouillent sur des angles spécifiques et vous aident à effectuer des mouvements précis. Les points seront déplacés et guidés sur des intervalles de 22,5 degrés.

Insérer des points de broderie

En utilisant cet outil, vous pouvez ajouter des points au dessin actif. Cette fonction peut être utilisée uniquement lorsque vous êtes en mode "Editer les points de broderie".

Cliquez d'abord sur le point à partir duquel vous voulez commencer à ajouter des points et appuyez sur la touche "Insérer" du clavier (pour les utilisateurs MS Windows) ou l'option "Insérer" du menu clic droit. Chaque clic suivant ajoute un point avant le point que vous avez sélectionné.



Après avoir terminé avec l'insertion de points, vous pouvez simplement faire un clic droit avec la souris et vous sortirez de la fonction.

Si vous voulez ajouter des points à la fin de l'objet courant, cliquez avec le bouton droit n'importe où sur l'objet et sélectionnez l'option "Ajouter à la fin" dans le menu, en suivant la même procédure que celle décrite précédemment.

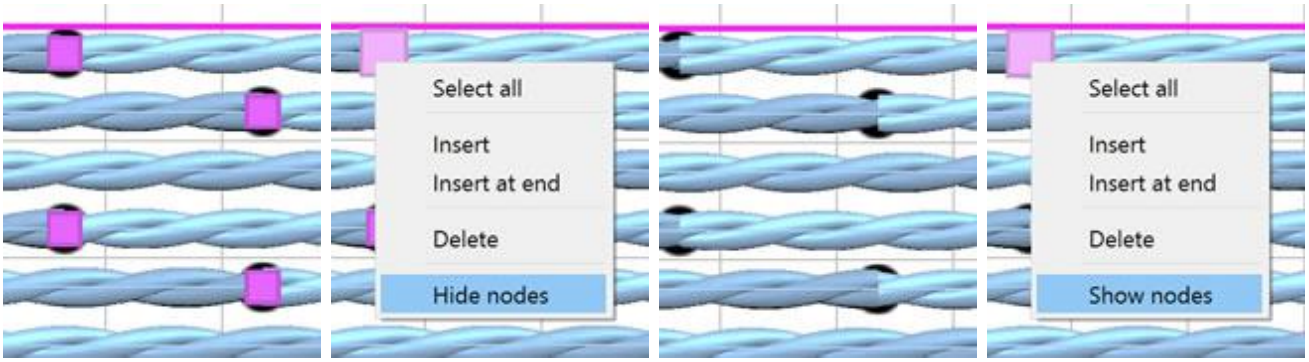
Supprimer des points de broderie

Pour supprimer des points, vous devez d'abord sélectionner les points que vous souhaitez supprimer, en utilisant les options de sélection que nous avons décrites, puis appuyer sur la touche "Supprimer" du clavier ou sélectionner l'option "Supprimer" dans le menu contextuel. . Cette action supprimera les points sélectionnés du dessin et recalculera le reste pour s'adapter aux modifications.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Afficher / Masquer les points

Lorsque vous sélectionnez un objet avec le mode "Editer les points de broderie" activé, les points de pénétration de l'aiguille apparaissent sous la forme de petites puces triangulaires. Vous pouvez afficher ou masquer les points piqués. Pour ce faire, vous devez faire un clic droit sur l'objet et dans le menu contextuel, sélectionnez "Masquer les points piqués".

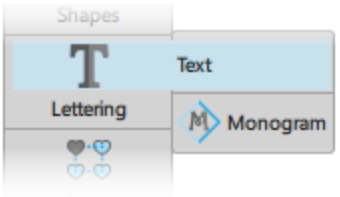


Pour rendre les points piqués visibles, vous pouvez cliquer une fois de plus sur l'objet avec le bouton droit de la souris et sélectionner "Montrer les points piqués" dans le menu contextuel.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lettrage

Le lettrage est l'un des outils les plus précieux disponibles. En utilisant les outils de lettrage, vous pouvez personnaliser et décorer vos créations et créer des looks uniques sur n'importe quel projet. Vous pouvez facilement ajouter du texte et des monogrammes dans n'importe laquelle de vos créations à l'aide des outils de lettrage disponibles. À l'aide de l'outil Texte, vous ajoutez du texte à n'importe quel dessin sur lequel vous travaillez et à l'aide de l'outil Monogramme, vous pouvez créer des monogrammes avec un cadre optionnel. Toutes les polices installées sur votre ordinateur sont à votre disposition pour créer facilement des créations de texte artistique. Vous pouvez trouver les "Outils de lettrage" dans la barre d'outils sur le côté gauche de la fenêtre de l'application, dans la section Lettrage. Lorsque vous placez la souris sur la section Lettrage, vous pouvez voir deux options, une pour le texte et une pour le monogramme.



Pour ajouter un texte

Vous pouvez trouver l'outil "Texte" T dans la barre d'outils sur le côté gauche de la fenêtre de l'application, dans la section Lettrage. Démarrez l'outil Texte en appuyant sur son icône ou en utilisant le raccourci clavier F8. Lorsque vous démarrez l'outil texte, vous pouvez cliquer sur la zone de création pour définir la position du texte. Partout où vous cliquez, vous définissez un tiret bleu et c'est la position à partir de laquelle votre texte commence. Si la position n'est pas correcte, cliquez à nouveau pour modifier le point de départ. Dans la partie supérieure de la zone de création, vous pouvez voir les options de texte. À partir de cet endroit, vous pouvez contrôler toutes les options de texte disponibles.

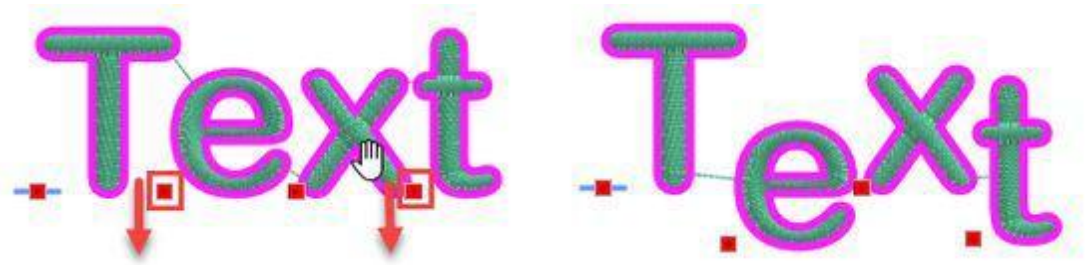
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Tapez ou collez le texte que vous souhaitez ajouter. Pour coller le texte, vous devez sélectionner l'option "Coller" dans le menu "Edition" ou en sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel. Le texte collé sera inséré vous permettant de le modifier davantage. Le texte inséré apparaîtra immédiatement dans la zone de travail. Toute modification effectuée dans le champ "Texte" est automatiquement appliquée au texte existant.
2. Développez la liste Nom de police pour sélectionner une police. La police changera sur le texte vous permettant de visualiser à quoi ressemblera la broderie avec une police différente.Il existe 2 types de polices, les polices prénumérisées, qui ont cette icône en zigzag , et les polices True Type qui ont cette icône TT . Les polices pré-numérisées sont fabriquées par des brodeuses professionnelles, pour des coutures de lettrage de haute qualité. Plus de 200 polices pré-numérisées sont incluses dans l'outil Lettrage. Les polices TrueType sont toutes les polices installées sur l'ordinateur.Le texte que vous avez défini est automatiquement prévisualisé avec n'importe quelle police que vous sélectionnez.
3. Ajustez la taille de la police en saisissant une valeur. Vous pouvez également faire défiler avec la molette de votre souris, si vous en utilisez une. Cette valeur représente en fait la hauteur des caractères.
4. Vous pouvez régler la distance entre les caractères à l'aide de l'espacement des caractères.

5. Réglez les caractères sur Gras.
6. Réglez les caractères sur Italique.
7. Activez ou désactivez le texte intelligent, qui vous donne la possibilité de saisir des phrases spéciales qui sont remplacées par des caractères spéciaux. Par exemple, en utilisant des parenthèses entourant un C, vous pouvez ajouter un signe de copyright.
8. Modifiez les abréviations disponibles.
9. Vous pouvez utiliser l'enveloppe pour transformer le texte.
10. En utilisant cette valeur, vous pouvez ajuster la forme de l'enveloppe sélectionnée. La valeur peut prendre des valeurs de 1 à 100. Lorsque la valeur = 1, la forme est un rectangle, tandis que la valeur augmente, les formes ont tendance à ressembler davantage à la forme sélectionnée.
11. Sélectionnez le placement du texte pour appliquer d'autres options de placement.

Les points rouges que vous pouvez voir sous chaque caractère sont des poignées de placement. Utilisez donc la souris pour sélectionner l'un d'entre eux et déplacer des caractères individuels, pour créer des emplacements de texte uniques.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Lorsque vous avez terminé, en ajustant les options de texte ou le placement, vous pouvez cliquer sur la sélection du rectangle et le texte est finalisé avec les propriétés actuelles. Maintenant, si vous sélectionnez l'objet texte que vous venez de créer, vous pouvez voir ses dimensions sur la barre d'outils des options d'outils et non sur les options de texte. À ce stade, l'objet texte peut être transformé en n'importe quel objet normal. Pour ajuster à nouveau les options de texte ou modifier le texte, vous devez sélectionner à nouveau l'outil de texte. Ajustez les options comme vous le souhaitez et cliquez sur l'outil de sélection pour libérer l'outil de texte. Vous pouvez modifier l'option de texte ou modifier la position de chaque caractère tant qu'il s'agit toujours d'un objet texte. Dans le cas où un objet texte est converti en courbes, les options de texte sont supprimées et vous ne pouvez le gérer que comme n'importe quel autre objet courbe.

Tout en ajustant les options de texte, vous pouvez faire un clic gauche ailleurs et vous pouvez commencer un nouveau texte.

De plus, lorsque la souris est au-dessus des caractères, le curseur se transforme en "main" et en cliquant et en faisant glisser, vous pouvez déplacer le texte créé vers une autre position. Cela revient à déplacer des caractères individuels, mais cette fois, vous déplacez toute la partie du texte.

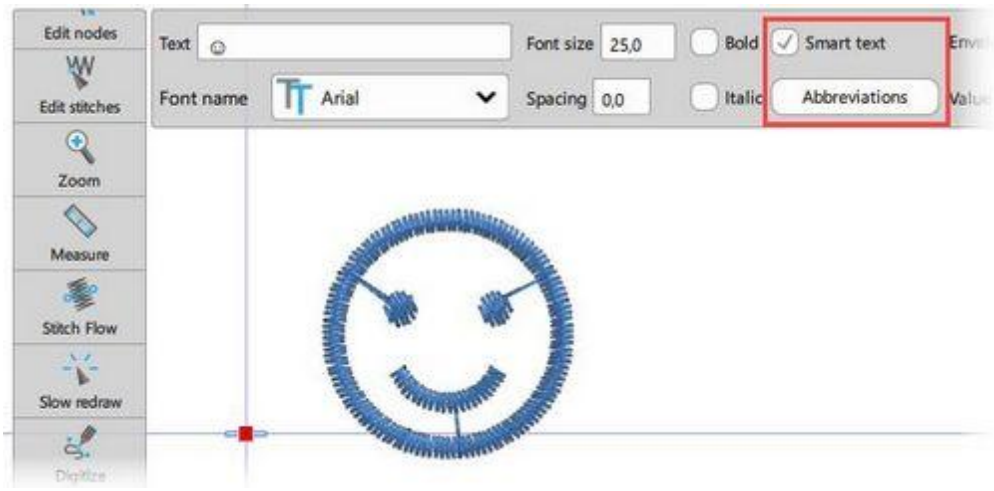
Abréviations de texte

Nous appelons une abréviation toute combinaison de lettres - caractères qui peuvent être utilisés afin de représenter un caractère spécial que nous ne pouvons pas facilement ajouter en utilisant le clavier. Le logiciel inclut une liste avec des abréviations couramment utilisées qui peuvent être facilement ajoutées à nos dessins de texte.

L'option "Texte intelligent" permet d'activer ou de désactiver l'utilisation des abréviations pour le texte inséré. Par conséquent, si vous voulez utiliser "Abréviations", vous devez vérifier que l'option est active.

Pour voir la liste des abréviations disponibles, vous devez d'abord activer l'outil texte en cliquant sur le bouton "Texte" de la "barre d'outils" ou en appuyant sur le raccourci clavier F8. Lorsque "Outil Texte" est activé, différentes options apparaissent dans la barre "options de l'outil" qui peuvent être utilisées pour personnaliser le texte inséré.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



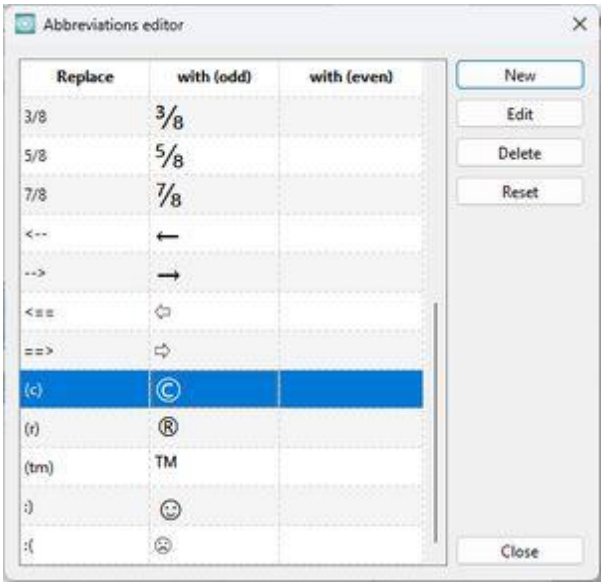
Vous pouvez appuyer sur le Abbreviations bouton "Abréviations" pour faire apparaître l'éditeur d'abréviations.

Dans cette boîte de dialogue, nous pouvons voir la liste des abréviations disponibles.

Nous pouvons également gérer les abréviations

1. Créer une nouvelle abréviation
2. Modifier une abréviation existante
3. Supprimer une abréviation
4. Restaurer / Réinitialiser

L' utilisation de ces options sera décrite dans une section séparée.

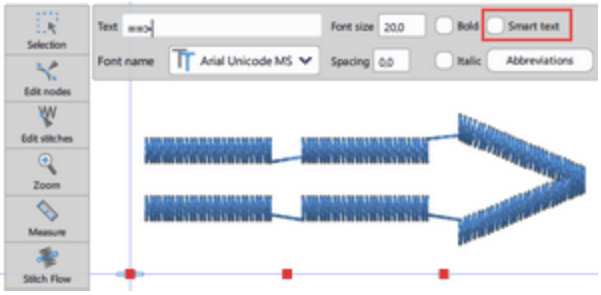


Lorsque vous tapez du texte, nous pouvons utiliser l'une des combinaisons de caractères disponibles afin d'ajouter divers caractères spéciaux. Par exemple si nous tapons "==>" il sera automatiquement converti en "⇨", car il y a une abréviation pour ce type spécial.

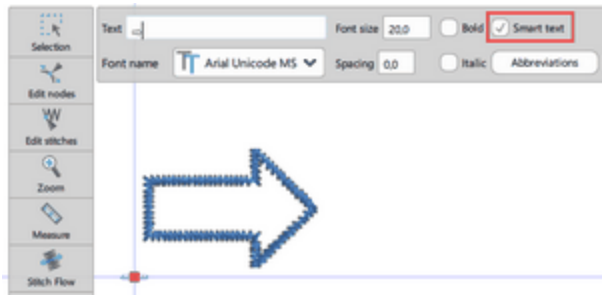
De la même manière, nous pouvons utiliser l'une des abréviations disponibles. Le programme reconnaît automatiquement les touches enfoncées et remplace le texte inséré par l'abréviation interconnectée.

Abbreviations	Pour utiliser cette fonction et avoir des abréviations automatiquement appliquées sur le texte inséré, assurez-vous que l'option Texte intelligent est activée. Dans le cas où nous voulons écrire normalement sans appliquer d'abréviations, nous devons désactiver l'option de texte intelligent.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Abréviation désactivée



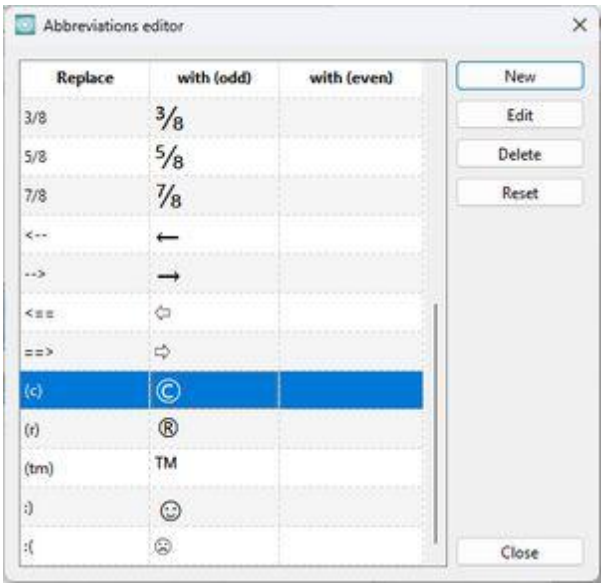
Abréviation désactivée

Toutes les abréviations ne sont pas disponibles pour toutes les polices. Si l'abréviation est convertie en un caractère / texte / symbole qui n'est pas celui que vous avez défini, alors la police actuellement sélectionnée ne contient pas le caractère / texte / symbole que vous essayez de produire.

Création des abréviations

Il y a des caractères spéciaux que nous aimerions utiliser dans nos dessins.

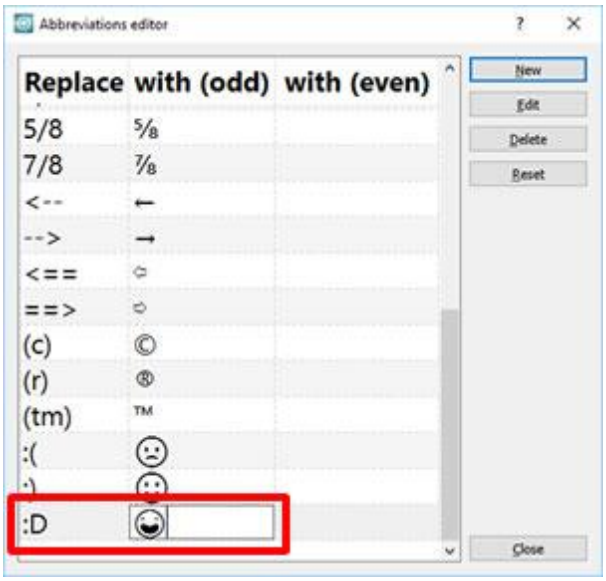
Cliquez sur le bouton "Nouveau" pour créer vos propres abréviations.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

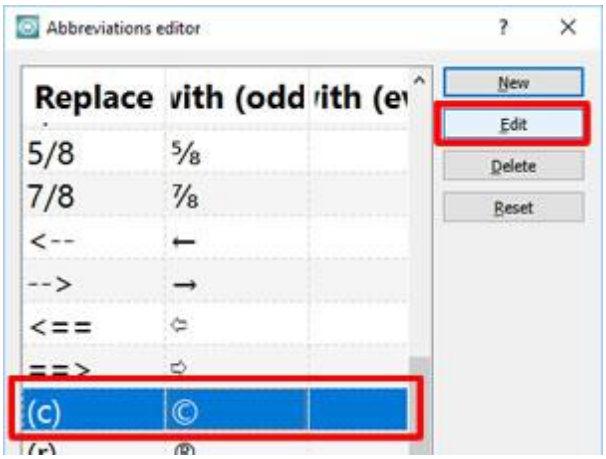
Par exemple

1. Appuyez sur le bouton "Nouveau" dans la boîte de dialogue de l'éditeur "Abréviations".
2. Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue, une nouvelle ligne sera insérée. Double-cliquez sur la cellule vide pour l'éditer.
3. Définissez le texte dans le champ "Remplacer" qui sera remplacé par le symbole / texte que vous définirez dans le champ "avec (impair)".
4. Appuyez sur "Entrée" ("Retour" pour Mac) pour appliquer la nouvelle abréviation.
5. Dans notre cas, lorsque nous avons tapé ": D", il sera remplacé par le rire "😄" signe.
6. Cliquez sur "Fermer" pour appliquer la modification.

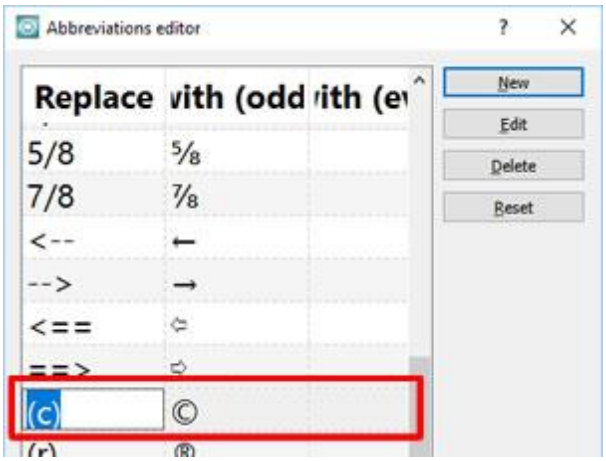


Editer une abréviation

1. Sélectionnez l'une des abréviations disponibles
2. Cliquez sur le bouton "Modifier" ou double-cliquez sur la cellule que vous souhaitez modifier.

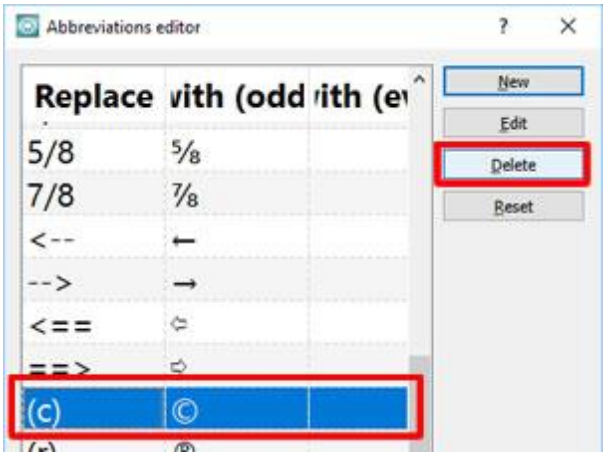


1. La cellule deviendra modifiable.
2. Changer le texte dans la cellule "Remplacer" puis double-cliquez sur la cellule "avec (impair)" ou appuyez sur "Tab" pour changer le caractère spécial.
3. Cliquez sur "Fermer" pour appliquer la modification.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

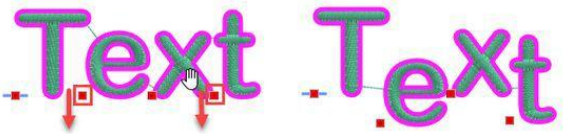
Supprimer une abréviation



1. Sélectionnez l'une des abréviations disponibles.
2. Cliquez sur le bouton "Supprimer" pour l'effacer

Editer la mise en forme du texte

Dans le mode "Editer les points nodaux" (F10) vous pouvez modifier la forme des objets de texte. Vous avez la possibilité de modifier la position de chaque caractère Texte et de créer un dessin de texte complexe. Sélectionnez l'objet texte et activez le mode Editer les points nodaux. Dans ce mode, vous pouvez voir une poignée sur la partie inférieure de chaque caractère. Cliquez et faites glisser pour déplacer une lettre dans une nouvelle position. Déplacez n'importe quel caractère à n'importe quelle position que vous voulez et créez un dessin de texte artistique.



Déplacez l'une des lettres.

Juste comme ça, vous pouvez repositionner les caractères facilement et créer des dessins de texte artistiques et personnalisés.

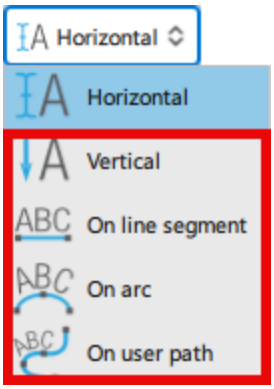
Vous pouvez changer la position de chaque caractère tant qu'il reste un objet texte. Dans le cas où un objet texte est converti en courbes, les options de texte sont supprimées et vous pouvez le gérer comme tout autre objet courbe. Une autre façon de séparer les caractères et de les traiter comme des objets séparés est de convertir l'objet texte en courbes, puis de séparer l'objet. Sélectionnez un objet texte, faites un clic droit et sélectionnez l'option "Convertir en courbes" dans le menu qui s'affiche. Ensuite, faites un clic droit une fois de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

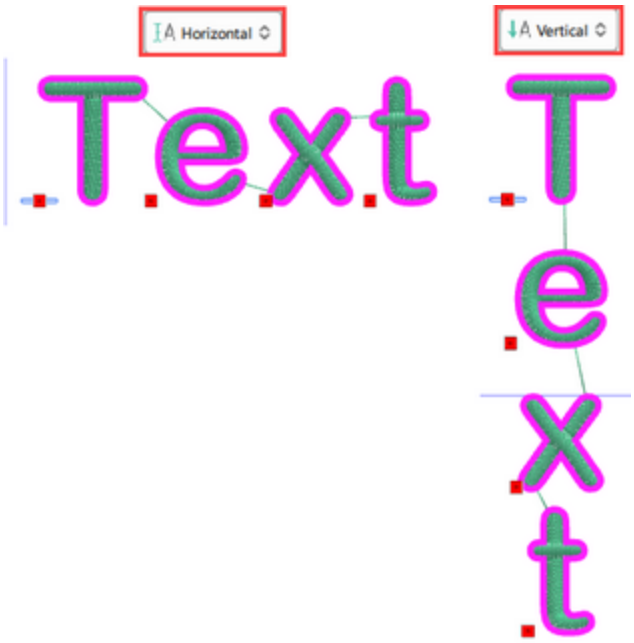
plus sur l'objet et sélectionnez l'option "Scinder la combinaison" dans le menu contextuel. L'objet texte est maintenant divisé en caractères indépendants et peut être manipulé comme n'importe quel objet courbe.

Placement du texte

En utilisant cette option, vous pouvez modifier le placement du texte. Par défaut, le texte est placé en utilisant le placement "Horizontal" et il n'y a pas d'options de placement spéciales pour ce placement. Vous pouvez modifier la façon dont le texte est placé en sélectionnant l'une des options "Placement" disponibles dans la barre "Options de l'outil" lors de l'ajout d'un objet texte. Les options de placement sont :



- Vertical : Le texte est placé verticalement.



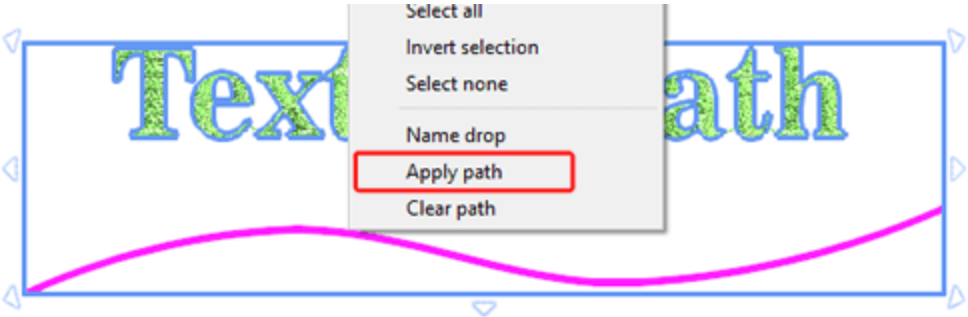
- Sur une ligne : le texte est placé sur une ligne droite pouvant être ajustée à l'aide des poignées vertes sur les bords de la ligne.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Sur un arc : Le texte est placé sur un arc qui peut être ajusté à l'aide des trois poignées de contrôle de l'arc. En utilisant les poignées situées sur les côtés de l'arc, vous pouvez modifier le début et la fin de l'arc et, en utilisant celle du milieu, vous pouvez régler le rayon de l'arc.

- Sur un chemin personnalisé : Le texte sera placé sur un chemin utilisateur pouvant être ajusté à l'aide de la commande "Editer les points nodaux" et ainsi adapter le chemin à votre souhait.

De plus, il existe un moyen d'utiliser n'importe quelle partie de votre dessin en tant que chemin personnalisé. Par exemple, vous pouvez sélectionner le texte et une ligne droite ou courbe, comme indiqué dans la figure suivante, puis cliquer avec le bouton droit de la souris et, dans le menu qui apparaît, sélectionner l'option "Appliquer le chemin".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La ligne est utilisée comme chemin personnalisé.

Lorsque vous utilisez des "chemins personnalisés", vous pouvez ajouter des points nodaux et utiliser toutes les capacités d'édition de nœuds pour modifier le chemin. Cela peut sembler plus avancé, mais si vous êtes un utilisateur expérimenté, vous pouvez créer des effets uniques.

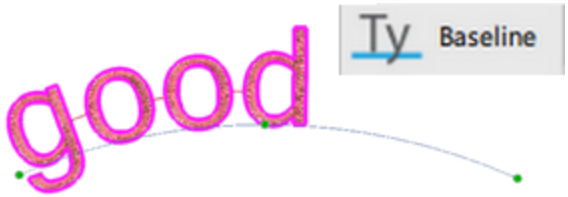
> Vous pouvez facilement supprimer tout chemin appliqué si vous cliquez avec le bouton droit sur l'objet texte qui comporte un chemin et utiliser l'option Supprimer le chemin.

Lors de la sélection du placement "Sur une ligne", "sur un arc" ou "sur un chemin personnalisé", quelques options supplémentaires sont disponibles. Ces options supplémentaires sont : "Position du texte", "Alignement du texte", "Décalage" et "Inverser la direction".

Position du Texte

En utilisant les options "Position du texte", vous pouvez sélectionner la position du texte par rapport à la ligne de chemin.

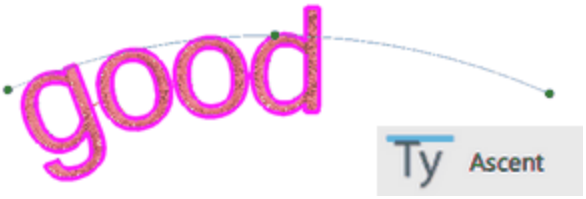
- Ligne de base (par défaut) : l'option Ligne de base est l'option par défaut et positionne le texte sur la ligne de chemin avec les caractères tels que le petit 'g' dont la boucle sera sous le chemin.



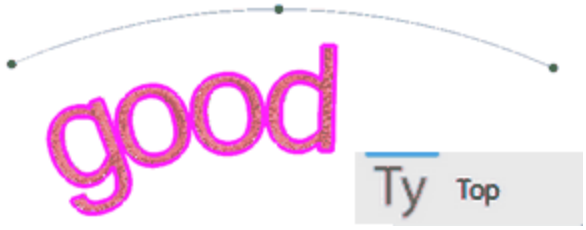
- En bas : l'option Bas positionne le texte complètement sur le chemin. La courbe (chemin) sera placée au bas du texte. Les caractères tels que petits 'g' seront placés entièrement sur le chemin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Remonté : L'option Remonté positionne le texte exactement sous la courbe, toutes les lettres vont au-dessous de la ligne, sauf les lettres hautes, comme la lettre "d" qui peut passer la ligne. La courbe est positionnée exactement au-dessus du texte.



- Haut : L'option Haut positionne le texte sous la courbe en gardant une petite distance par rapport à la courbe.



Alignement du texte :

En utilisant les options d'alignement, nous pouvons changer la position du texte sur la ligne et définir l'alignement sur à gauche, droite, centre ou justifié.

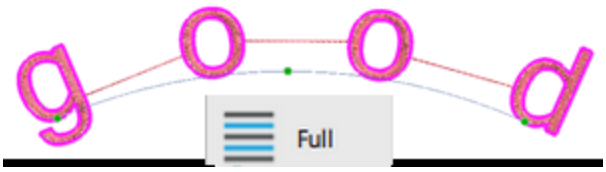
- À gauche : l'option " À gauche" est l'option par défaut et place le texte à gauche sur le chemin.

- À droite : l'option " À droite" place le texte à droite sur le chemin.

- Au centre : l'option " Au centre" place le texte au centre du chemin.

- Justifié : L'option "Justifié" aligne le texte sur l'intégralité du chemin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



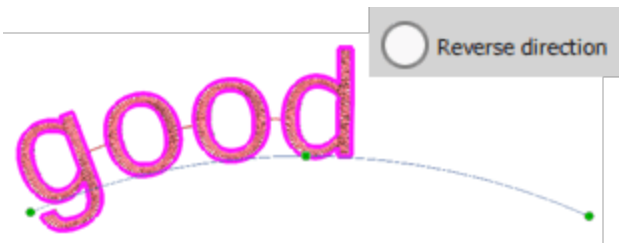
Lorsque vous choisissez l'alignement justifié, vous pouvez ajuster l'espacement entre les lettres quand vous modifiez la taille du chemin.

Décalage :

Le champ numérique "Décalage" spécifie la distance du texte par rapport au début du chemin. La valeur de décalage par défaut est zéro et vous pouvez la modifier en donnant une nouvelle valeur dans le champ, puis en appuyant sur la touche Entrée du clavier pour l'appliquer. La valeur "Décalage" peut prendre des valeurs positives ou négatives et ainsi déplacer le texte sur le chemin dans un sens ou un autre.

Inverser la direction :

Si vous choisissez Inverser la direction, vous placez le texte de l'autre côté de la ligne. Lorsque vous placez du texte sur un chemin ou sur une forme, le texte prend la direction du chemin. Si le chemin a été tracé de gauche à droite, le texte sera également placé de gauche à droite et sur le chemin. En revanche, si le chemin a été tracé de droite à gauche, le texte sera également placé de droite à gauche mais sera placé sous le chemin.



Lorsque le chemin ou la forme a été conçu de droite à gauche et que le texte que vous avez placé apparaît à l'opposé de ce que vous attendiez, vous pouvez simplement cocher la case "Inverser la direction" et le texte apparaîtra comme vous le souhaitez.

Texte dans une enveloppe

Lors de l'ajout d'un objet texte, vous pouvez voir l'option d'enveloppe avec toutes les options de texte dans la barre d'outils des options de l'outil. En utilisant Enveloppe, vous pouvez facilement transformer la forme

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de votre texte en sélectionnant l'une des formes d'enveloppe disponibles. L'enveloppe n'est disponible que pour le placement "horizontal".

Pour appliquer une enveloppe sur n'importe quel texte, vous devez

1. Tapez un texte dans le champ "Texte" de la barre "Options de l'outil"

2. Développez le menu déroulant "Enveloppe" et sélectionnez la forme d'enveloppe que vous souhaitez appliquer.

3. Le logiciel essaie d'adapter le texte à la forme d'enveloppe souhaitée. Ainsi, vous verrez la forme de votre forme transformée.

4. En utilisant l'option "Valeur" sous le menu déroulant de l'enveloppe, vous pouvez ajuster la forme de l'enveloppe sélectionnée. La valeur peut prendre des valeurs de 1 à 100. Lorsque la valeur = 1, la forme est un rectangle, tandis que la valeur augmente, les formes ont tendance à ressembler davantage à la forme

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sélectionnée.

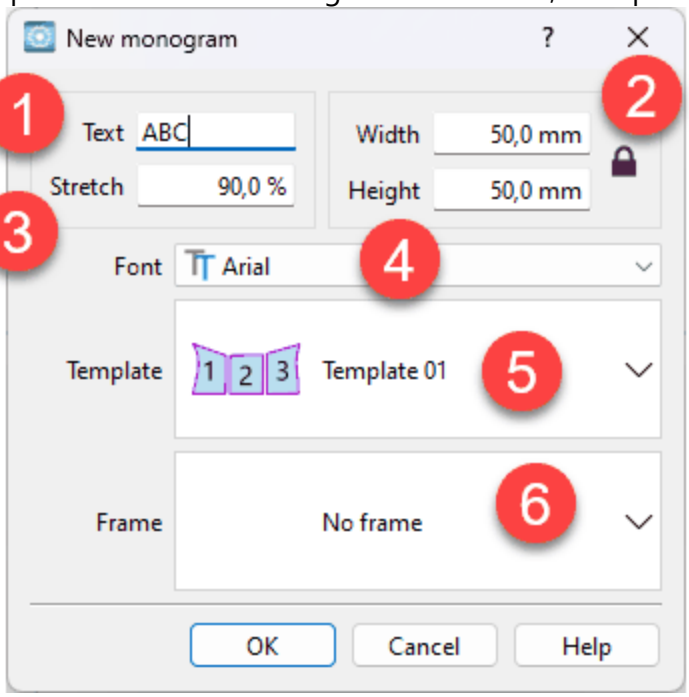
5. Si vous changez d'avis, vous pouvez appliquer une enveloppe différente de la liste et voir à quoi elle ressemble. À tout moment, vous pouvez effacer l'enveloppe appliquée et la réinitialiser à son état d'origine en sélectionnant "pas d'enveloppe".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Monogramme

Avec l'outil Monogramme, vous pouvez créer vos propres monogrammes, en utilisant divers modèles et cadres décoratifs. Pour créer un motif Monogramme, vous devez procéder comme suit :

Cliquez sur l'icône "Monogramme" qui se trouve dans la barre "Outils", dans la section Lettrage. La boîte de dialogue "Nouveau monogramme" apparaîtra et vous pourrez personnaliser toutes les options de monogramme. La boîte de dialogue vient toujours avec le réglage du dernier monogramme créé. Si vous déplacez la boîte de dialogue de l'assistant, vous pouvez voir un aperçu du monogramme créé.

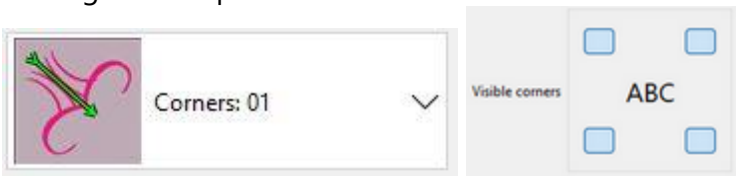


1. Saisissez les caractères du monogramme. Il y a une limite de 3 caractères que vous pouvez insérer dans le champ.
2. Définissez la taille de la zone où le monogramme sera placé en définissant la "Largeur" et la "Hauteur". Tout en ajustant "Largeur" et "Hauteur", en utilisant ce verrou, vous pouvez rendre le dimensionnement proportionnel ou non. Lorsque le verrouillage est activé, tout changement de largeur affecte également la hauteur et s'il est déverrouillé, vous pouvez régler la largeur ou la hauteur individuellement.
3. Le pourcentage "Etirement" du monogramme "Text". La valeur par défaut est 90 %. En augmentant la valeur "Etirement", le texte du monogramme s'agrandit et se rapproche du cadre décoratif. En diminuant la valeur "Etirement", le texte du monogramme devient plus petit.
4. La "Police" qui sera utilisée pour le monogramme. Vous pouvez utiliser des polices pré-numérisées, True Type (TT), Open Type (OT) et Symbol (S).
5. Le "Modèle" sera appliqué sur le texte du monogramme inséré. Il existe de nombreux modèles parmi lesquels vous pouvez sélectionner celui que vous préférez. Sélectionnez-en un en cliquant dessus. Il sera automatiquement appliqué et prévisualisé sur l'espace de travail du logiciel derrière la boîte de dialogue "Nouveau monogramme".
6. Le "Cadre" qui décorera le Monogramme. Il existe trois types de "Cadres". "Bordures", "Coins" et "Côtés".

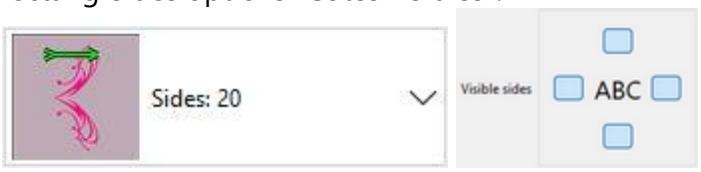
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Les "Bordures":**sont des motifs de broderie qui encadreront le monogramme Texte que vous insérerez. La flèche diagonale indique la zone où le texte sera placé.

- **Les "Coins" :**sont des motifs de broderie qui conviennent pour les placer aux coins du monogramme. Vous avez la possibilité d'ajouter un à quatre motifs de coin en cliquant sur les rectangles des options "Coins visibles".



- **Les "Cotés":**sont des motifs de broderie qui conviennent pour les placer sur les côtés du monogramme. Vous avez la possibilité d'ajouter un à quatre motifs de côté en cliquant sur le rectangle des options "Côtés visibles".

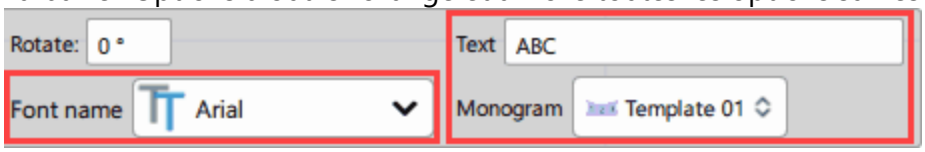


Chaque modification apportée dans la boîte de dialogue "Nouveau monogramme" est prévisualisée dans l'espace de travail derrière la boîte de dialogue. Pour appliquer les modifications, vous devez cliquer sur OK. Le monogramme sera placé sur l'espace de travail prêt à être modifié davantage.

Editer le monogramme

Pour modifier le monogramme que vous avez inséré, vous devez effectuer les opérations suivantes:

1. Sélectionnez le texte du monogramme.
2. La barre "Options d'outils" change et affiche toutes les options sur lesquelles vous pouvez agir.



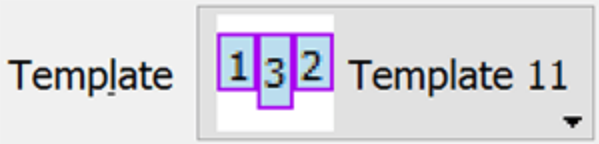
3. Dans le champ "Texte", vous verrez les caractères du monogramme que vous avez insérés dans le dessin. Changer les caractères et appuyez sur "Entrée / Retour" pour appliquer le changement.
4. Pour modifier le type de police du monogramme, sélectionnez-en une autre dans le menu déroulant "Nom de la police".
5. Enfin, vous pouvez modifier le modèle à partir du menu déroulant "Monogramme".

Editer le modèle de monogramme

Le logiciel est livré avec un ensemble de modèles de monogramme. Tous les modèles de monogrammes sont composés de 2 ou 3 zones rectangulaires qui fonctionnent comme des conteneurs pour les caractères du

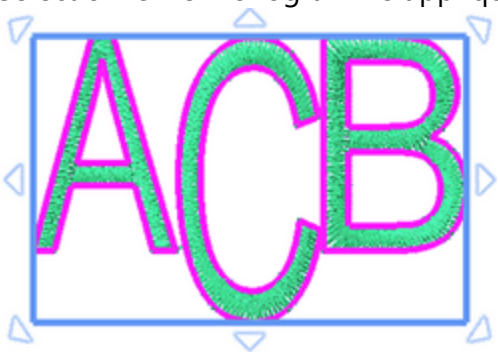
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

monogramme. Le mécanisme de monogramme ajuste la forme du caractère ajouté dans l'une des zones rectangulaires. Tous les modèles ont des numéros à l'intérieur des zones qui spécifient la position de chaque caractère que vous avez inséré dans le champ "Texte". Par exemple dans le gabarit 11, le troisième caractère sera placé dans la zone rectangulaire du milieu.



Vous avez également la possibilité de personnaliser les conteneurs de monogramme dans le mode "Modifier les points nodaux" pour transformer leur forme. Dans l'exemple suivant, nous éditerons un monogramme créé en utilisant le mode éditeur de points nodaux.

1. Sélectionnez le monogramme appliqué dans le dessin.



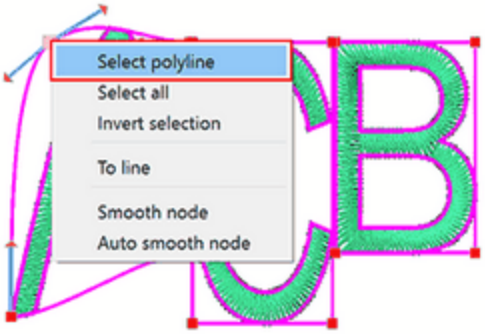
2. Cliquez sur l'outil "Modifier les points nodaux" depuis la barre "Outils".
3. Tous les caractères de monogramme sont entourés d'un rectangle qui a des nœuds dans les coins. En utilisant les options d'édition de nœuds, nous pouvons changer complètement la forme et la position de la zone du rectangle. Lors de la modification du conteneur de caractères, le logiciel essaie de placer automatiquement les caractères dans la nouvelle zone éditée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

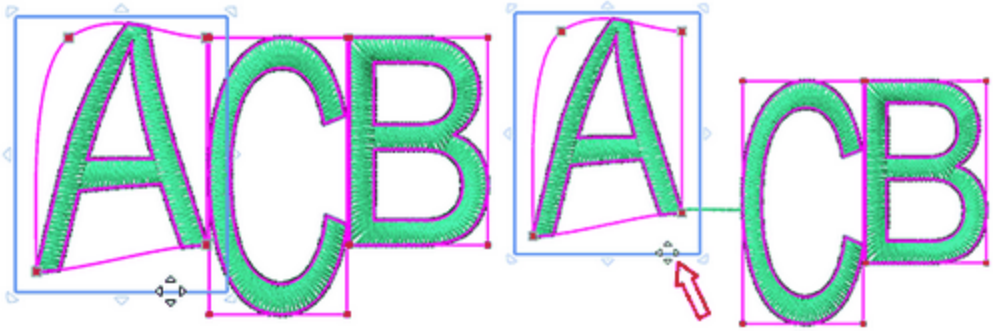
4. Si vous cliquez sur l'un des nœuds dans le coin, deux flèches apparaîtront qui vous permettront de changer la courbure de chaque côté. Cliquez et faites glisser les flèches pour les ajuster.

5. Vous changez la forme d'un conteneur de caractères en cliquant sur un nœud et en le glissant vers une nouvelle position.

6. Vous pouvez changer la position d'un conteneur en sélectionnant un nœud puis, dans le menu contextuel, sélectionner l'option "Sélectionner le polygone". Tous les nœuds du conteneur seront sélectionnés.



7. Placez le curseur sur le contour de sélection du rectangle et déplacez-le vers la direction souhaitée.



Toutes les fonctionnalités d'édition de nœud sont à votre disposition pour créer un conteneur de monogramme personnalisé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

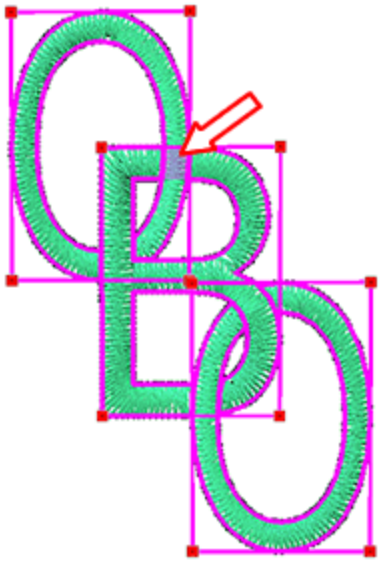
Zones de recouvrement

L'outil Monogramme a la capacité de spécifier quelle section d'un caractère sera dessous ou dessus lorsqu'ils se chevauchent.

Pour ce faire, vous devez:

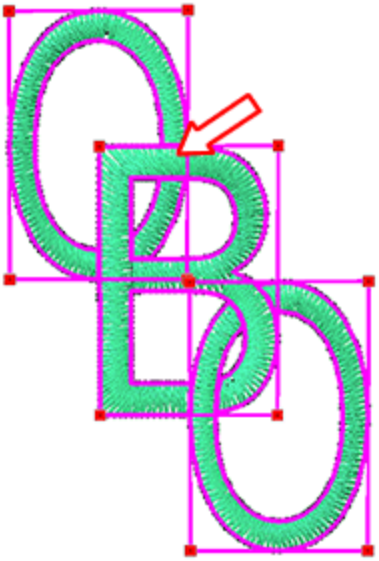
1. passer en mode d'édition de nœud en cliquant sur l'outil "Modifier les points nodaux" de la barre "Outils".

2. Assurez-vous que le texte du Monogramme est sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur toute zone de superposition. La zone sera mise en évidence.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. "Clic gauche" sur la zone en surbrillance pour changer l'ordre de chevauchement. La partie qui était au dessus est maintenant en dessous.

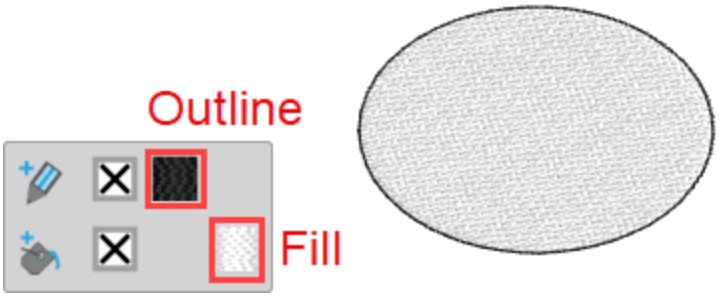


4. En suivant les mêmes étapes, vous pouvez modifier l'ordre de chevauchement aux autres positions possibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Travailler avec les couleurs

Dans cette section, nous allons vous montrer comment travailler avec les couleurs pour vos projets. Par défaut, lors de la création d'un nouveau dessin vierge, la barre "Couleurs utilisées", située dans la partie inférieure de l'application, est vide. Lorsque vous créez un objet, les couleurs par défaut de la "surface" et du "serti" sont appliquées automatiquement et vous pouvez les voir sur la barre "Couleurs utilisées".

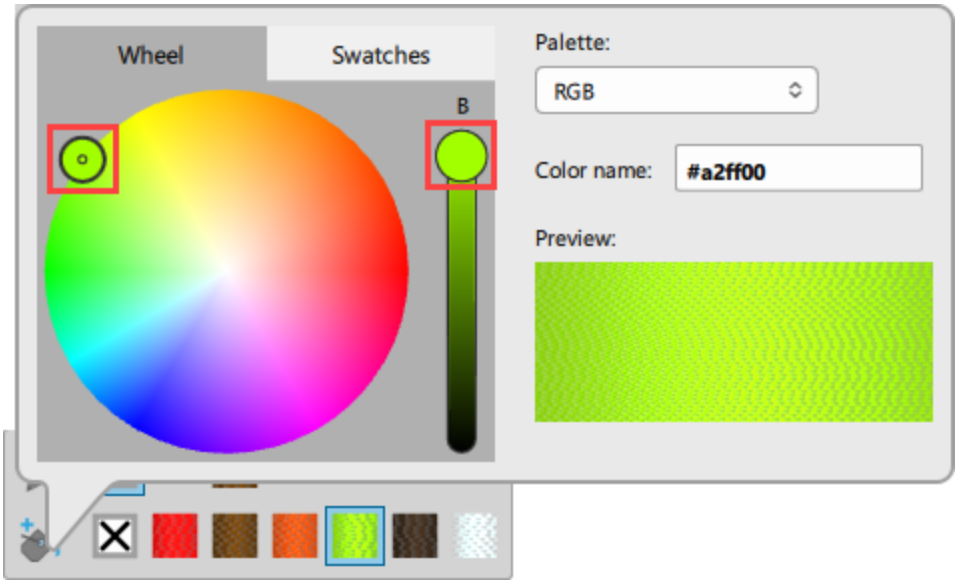


Cette barre contient toutes les couleurs qui sont déjà utilisées sur ce dessin et vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur à n'importe quel objet, supprimer une surface ou un serti, sélectionner une nouvelle couleur et modifier n'importe quelle couleur. La rangée supérieure contient les couleurs des "serti" et la rangée inférieure les couleurs des "surfaces". Si vous ouvrez un dessin avec plusieurs objets, vous pouvez voir toutes les couleurs de serti utilisées sur la rangée supérieure et toutes les couleurs de surface utilisées sur la rangée inférieure. Lorsqu'un objet est sélectionné, les couleurs de cet objet apparaissent en surbrillance. Si vous cliquez sur une autre couleur (surface ou serti) que celles déjà appliquées à cet objet, la couleur sur laquelle vous cliquez est automatiquement appliquée à l'objet sélectionné.

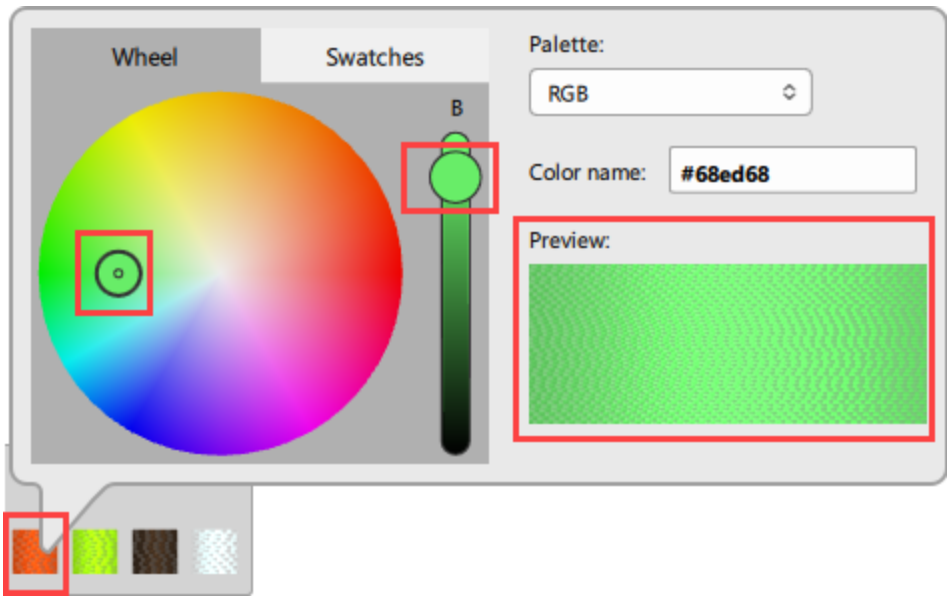
Cliquez sur la couleur "sans" dans la case (surface - serti) pour supprimer la surface ou le serti de l'objet sélectionné.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez définir une nouvelle couleur, à l'objet sélectionné, en cliquant sur l'icône "Surface" ou l'icône"Serti" . Le "sélecteur de couleur" apparaît pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'objet sélectionné. De la même manière, si vous cliquez sur l'une des couleurs utilisées, vous pouvez modifier la couleur. Le "sélecteur de couleur" apparaît et vous pouvez changer la couleur. La nouvelle couleur est automatiquement appliquée à tous les objets qui utilisaient la couleur précédente. Vous pouvez également faire un clic droit sur n'importe quelle couleur et utiliser l'option "Modifier la couleur" pour modifier la couleur.



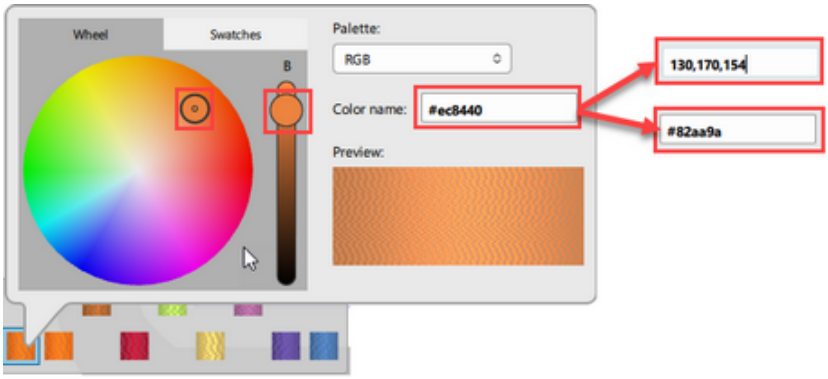
À l'aide du "sélecteur de couleurs", vous modifiez la couleur sélectionnée. Vous pouvez déplacer le petit cercle à l'intérieur de la roue chromatique pour sélectionner n'importe quelle autre couleur. Vous pouvez également régler la luminosité de la couleur à l'aide de la barre de suivi située à côté de la roue chromatique. Lorsque vous faites glisser cette poignée vers le haut, l'objet devient plus lumineux. À tout moment, vous pouvez voir un aperçu de la couleur sélectionnée dans la zone d'aperçu.

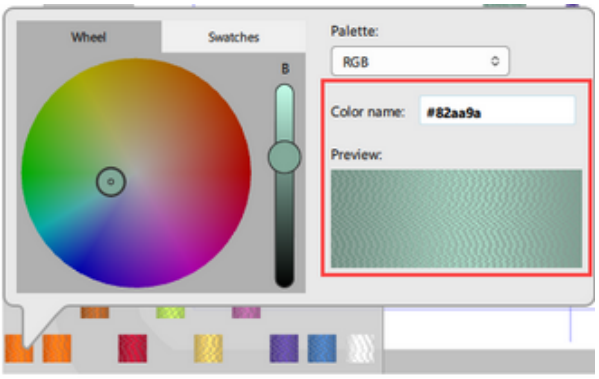


Une autre façon de sélectionner une couleur consiste à saisir une valeur dans la case "Nom de la couleur". Vous pouvez saisir une couleur de l'une des manières suivantes.

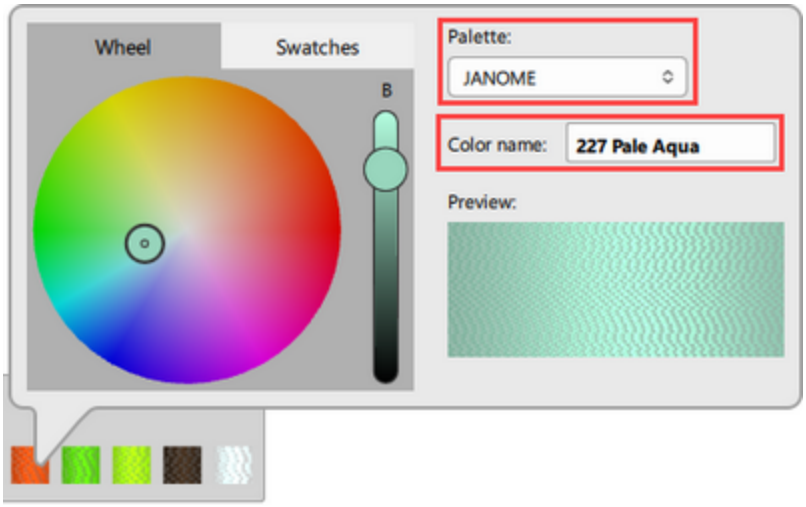
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Valeur RVB, si vous êtes familier avec les couleurs RVB, vous pouvez saisir les valeurs RVB séparées par une virgule et le logiciel définira la couleur sélectionnée. Par exemple si vous tapez 130,170,154 vous obtiendrez le vert de l'image suivante.
2. Codes de couleurs hexadécimaux, Color-hex donne des informations sur les couleurs, y compris les modèles de couleurs (RVB, HSL, HSV et CMJN), les couleurs triadiques, les couleurs monochromatiques et les couleurs analogues calculées dans la page couleur. Vous pouvez trouver un code de couleur hexadécimal d'une couleur que vous souhaitez utiliser. Par exemple, le code couleur Hex de la couleur verte dans l'image suivante est #82aa9a
3. Noms de couleur, vous pouvez taper le nom de n'importe quelle couleur connue, comme le type vert. Le logiciel définira une couleur verte. Mais gardez à l'esprit que le vert a de nombreuses variantes et que le logiciel en sélectionnera automatiquement une seule.



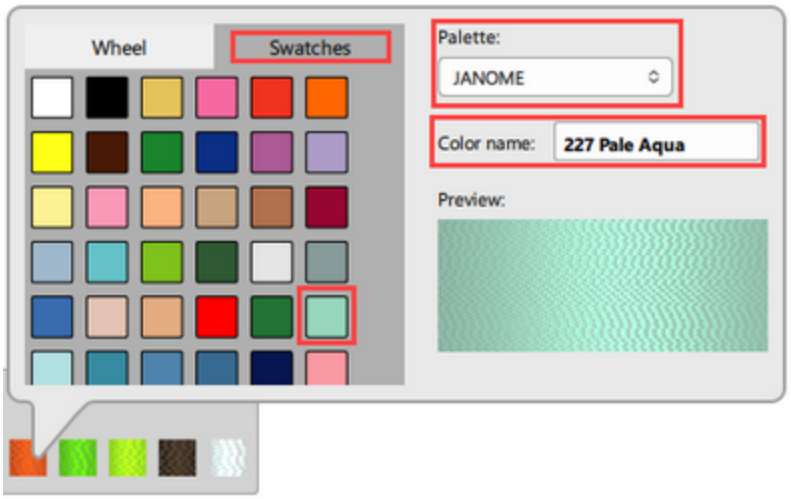


Si vous sélectionnez une palette de fils, le logiciel associe automatiquement la couleur de la roue chromatique à la couleur la plus proche de la palette de fils que vous avez sélectionnée.

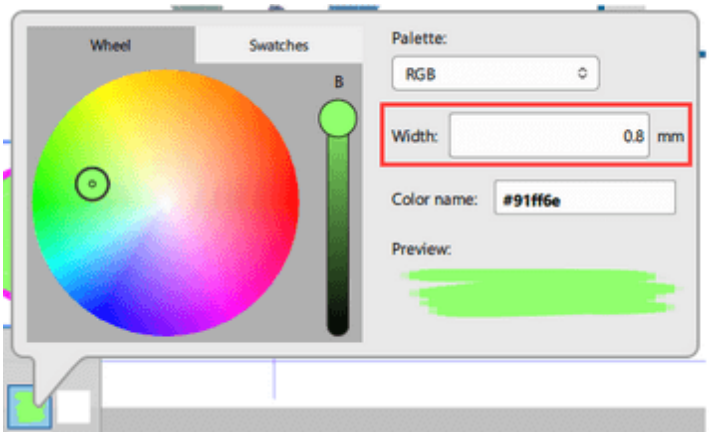


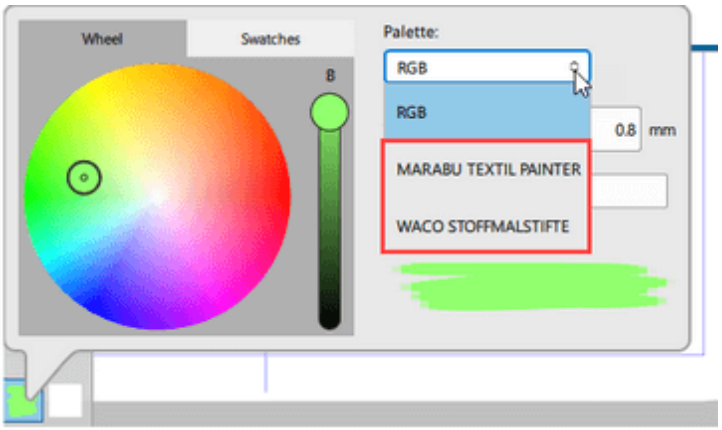
Lorsque vous avez sélectionné une palette, vous pouvez également voir une liste des couleurs des palettes en passant à "Echantillons" au lieu de la roue chromatique. Vous pouvez faire défiler ces couleurs et cliquer pour sélectionner n'importe quelle couleur dans cette liste.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

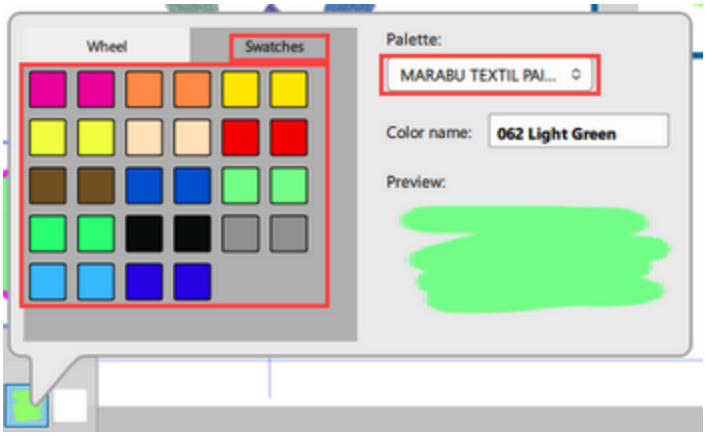


Si vous avez activé la technique "Peinture" et que vous avez appliqué un "type de peinture" à un objet, la couleur utilisée par cet objet ressemblera à une couleur Pinceau. Lorsque vous modifiez l'une des couleurs "Peinture", vous pouvez sélectionner l'une des palettes du fabricant "Pinceau".





Lorsque vous avez sélectionné une palette de fabricants "Pinceau", vous pouvez également passer en mode Echantillon et faire défiler les couleurs de la palette de pinceaux disponibles.



À ce stade, nous n' analyserons pas comment travailler avec les couleurs de peinture car elles sont présentées dans une section distincte dans le chapitre sur la Peinture. Une chose à garder à l'esprit est que généralement les palettes Fil / Pinceau ont un nombre limité de couleurs. Lorsqu'un dessin contient trop de couleurs, le programme ne peut pas toujours faire correspondre toutes les couleurs à une couleur identique de la palette

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

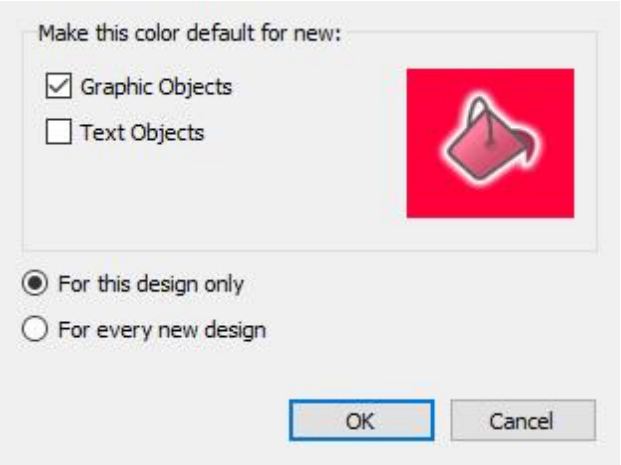
de fils / pinceaux. Il existe un mécanisme qui associe les couleurs du dessin au plus proche de celles disponibles dans la palette de couleurs sélectionnée.

Lorsque vous ouvrez une image au point de croix, vous pouvez voir les couleurs du point de croix dans la barre de couleurs utilisée, mais si vous les changez, elles reviennent à leur teinte d'origine, car les couleurs de point de croix sont calculées uniquement en fonction de l'image importée.

Vous pouvez également utiliser le "Gestionnaire de couleurs" pour gérer et réduire les couleurs du dessin.

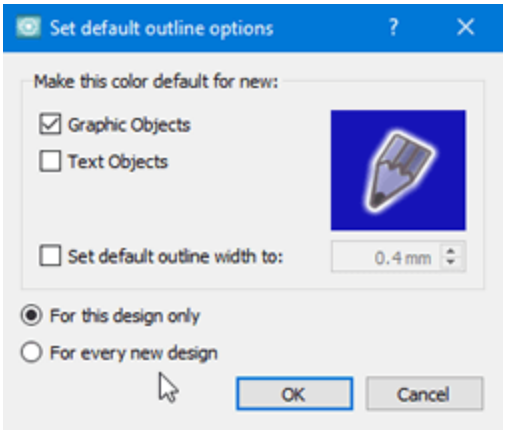
Définir les couleurs par défaut

Comme nous l'avons déjà mentionné lors de la création d'un objet, un ensemble de couleurs "Surface" ou "Serti" par défaut est automatiquement appliqué. Vous pouvez changer le jeu de couleurs par défaut simplement en cliquant sur une couleur "Surface" ou "serti", quand rien n'est sélectionné. Si vous cliquez sur une "couleur de surface", la boîte de dialogue "Définir la couleur de surface par défaut" apparaîtra affichant la couleur que vous avez sélectionnée. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner le type d'objets - objets graphique ou objets texte - sur lesquels cette couleur par défaut sera utilisée. En outre vous pouvez indiqué si ce réglage s'appliquera à ce dessin uniquement ou à tous les dessins à partir de ce moment. Si la couleur que vous souhaitez ne figure pas dans la barre "Couleurs utilisées", vous devez d'abord ajouter la couleur en cliquant sur l'icône "Surface" ou l'icône "Serti"



De la même manière, vous pouvez modifier la couleur du serti par défaut. Si aucun objet n'est sélectionné, cliquez sur n'importe quelle couleur de contour et la boîte de dialogue "Définir la couleur de serti par défaut" apparaîtra, affichant la couleur que vous avez sélectionnée. Vous pouvez sélectionner pour quels types d'objets (Graphique - Texte) la couleur sélectionnée sera utilisée comme couleur par défaut. De plus, vous pouvez choisir si cette couleur de serti ne sera utilisée pour le dessin actuel ou pour chaque dessin à partir de maintenant.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Dans le cas où vous avez sélectionné des objets que vous ne voulez pas désélectionner, mais vous voulez quand même définir une couleur de surface-serti par défaut, vous devez maintenir la touche "Ctrl" enfoncée, puis cliquer sur la couleur Surface-Serti que vous souhaitez définir. La même boîte de dialogue apparaîtra, votre sélection ne sera pas remplie avec la couleur sélectionné mais la couleur choisie sera définie comme couleur de Surface-Serti par défaut.

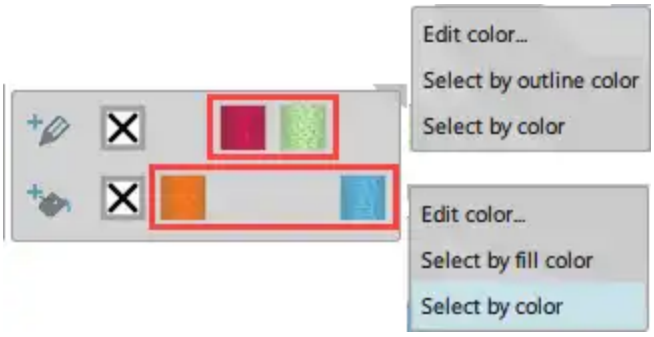
À partir de la même boîte de dialogue (serti), vous pouvez également modifier la largeur du serti par défaut. Cochez la case "Définir la largeur du serti par défaut" et tapez la largeur que vous souhaitez dans le champ correspondant. La largeur de serti par défaut sera définie par la nouvelle valeur et la modification sera appliquée sur ce "dessin seulement" ou sur "tous les nouveaux dessins" en fonction de votre choix sur la sélection de la valeur par défaut.

Dans le cas où vous voulez que les objets créés n'aient pas de couleur de surface ou de serti, vous pouvez cliquer par défaut sur "sans" ☒ couleur, sur la ligne "Surface" ou "Serti".

Sélection par couleur

Dans de nombreux cas, il est très utile de sélectionner tous les objets qui utilisent une même couleur. Cette option est très pratique lorsque vous voulez, par exemple, remplacer une couleur par un autre. Il n'est pas nécessaire de sélectionner les objets manuellement. Vous pouvez changer la couleur, le type de point, appliquer un style ou toute autre transformation que vous voulez. Vous pouvez sélectionner Couleur de surface, Couleur de serti ou simplement par couleur. Afin de faire une sélection par couleur, vous devez faire un clic droit sur la couleur que vous souhaitez sélectionner sur la barre de palette. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur "Surfacer", vous pouvez choisir de sélectionner tous les objets remplis avec cette couleur ou tous les objets qui utilisent cette couleur pour la surface ou le serti. De la même manière, si vous faites un clic droit sur une couleur de serti, vous pouvez sélectionner tous les objets qui ont cette couleur de serti ou tous les objets qui ont cette couleur pour la surface ou le serti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



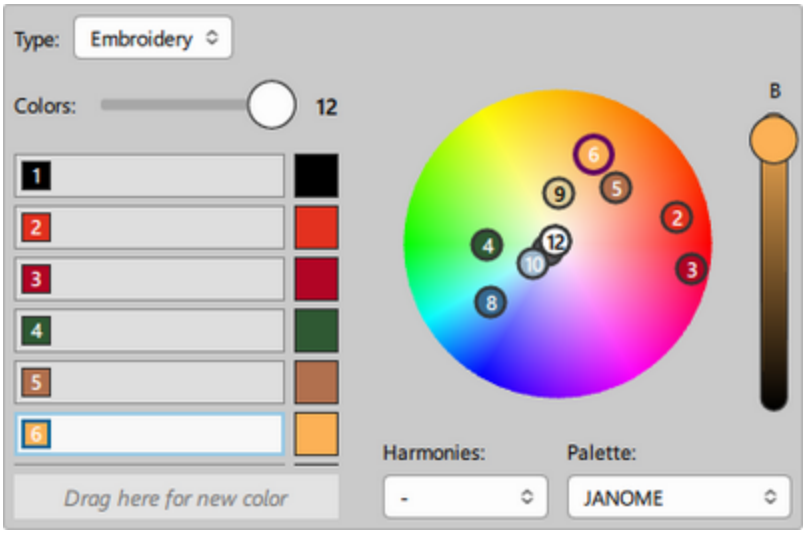
Gestionnaire de couleurs

En général, vous pouvez facilement importer des images provenant de diverses sources, les fichiers créés dans d'autres applications sont importés et convertis en motifs de broderie. Lorsque vous importez une image à partir d'autres sources, vous devez toujours garder à l'esprit les limitations concernant les motifs de broderie. Si vous importez un dessin vectoriel comportant 50 couleurs, il sera trop difficile de le broder avec autant de changements de couleur. De plus, les couleurs disponibles de chaque palette de fils sont limitées. Le "gestionnaire de couleurs" peut nous aider à optimiser et gérer les couleurs d'un dessin. En utilisant le "Gestionnaire de couleurs", vous pouvez:

- Réduire les couleurs d'un dessin
- Editez les couleurs sur le cercle chromatique
- Appliquer une palette de fils à toutes les couleurs de motif
- Appliquer des harmonies de couleurs à toutes les couleurs du dessin.

Réduire les couleurs

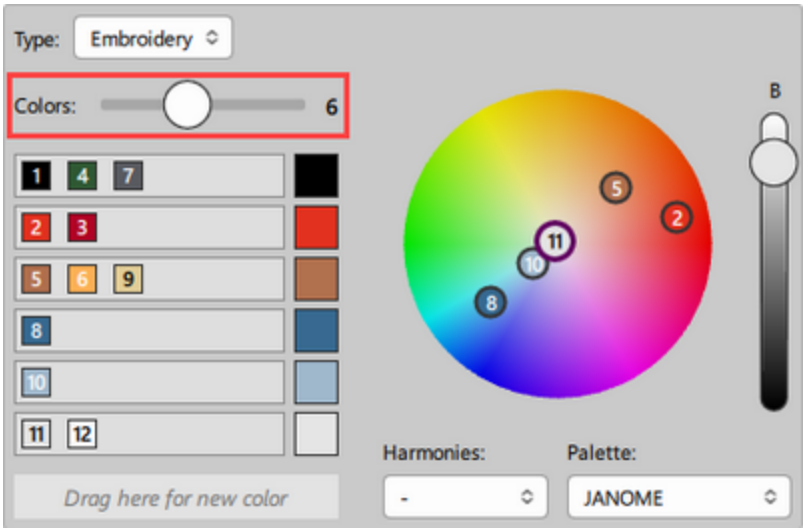
Pour les motifs de broderie, vous devez sélectionner une palette de fabricants de fils, puis utiliser la barre "Couleurs" pour réduire les couleurs du motif. Lors de la réduction des couleurs, le gestionnaire de couleurs associe automatiquement plusieurs couleurs du dessin à une couleur de la palette de fils sélectionnée. Les changements de couleur sont automatiquement visibles sur le dessin.



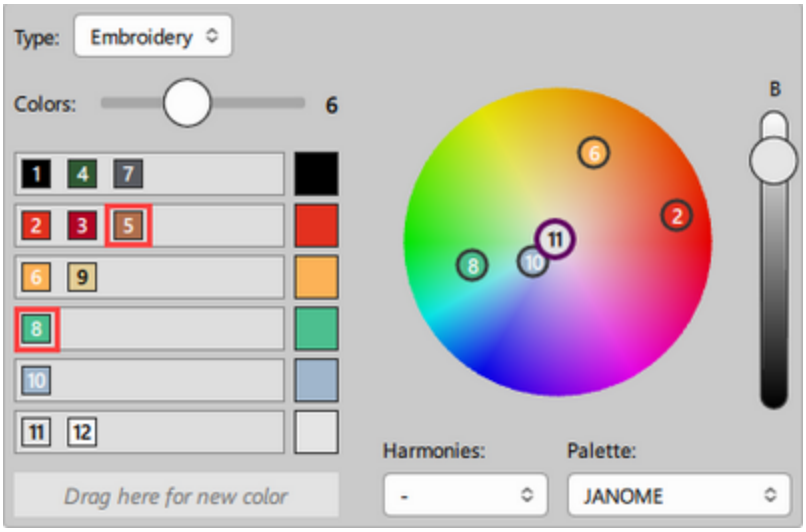
Par exemple, si vous avez un dessin avec 13 couleurs, sélectionnez une palette de fabricant de fils et réduisez les couleurs à 6, puis le gestionnaire de couleurs regroupe automatiquement plusieurs couleurs et les associe

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

à la couleur la plus proche de la palette de fils sélectionnée. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, il y a 3 variations de rouge sur le dessin et la réduction les associe au rouge disponible le plus proche de la palette de fils sélectionnée.



Si vous n'aimez pas le regroupement automatique des couleurs, vous pouvez toujours faire glisser une couleur de la liste de gauche vers l'une des autres lignes de couleur ou la faire glisser vers la zone intitulée «glisser ici pour une nouvelle couleur» pour ajouter une nouvelle couleur. Par exemple, vous pouvez faire glisser la couleur verte vers une nouvelle couleur et déplacer la couleur brune vers le groupe de couleur rouge.



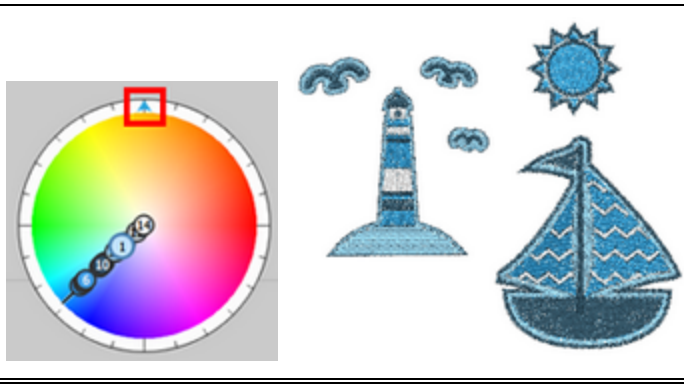
Gardez toujours à l'esprit que vous pouvez "Annuler" tout changement que vous avez effectué en cliquant sur l'icône Annuler (Ctrl + Z) ou en cliquant sur l'icône Rétablir pour annuler la dernière annulation (Ctrl + Maj + Z) que vous avez faite.

Pour appliquer les modifications, vous devez cliquer sur l'icône de sélection par rectangle . Les couleurs sont réduites de façon permanente, si vous avez changé d'avis, vous ne pouvez que «défaire» l'opération. Si vous ouvrez à nouveau le gestionnaire de couleurs, les couleurs disponibles sont les couleurs réduites. Vous

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

pouvez uniquement créer manuellement de nouvelles couleurs. Vous pouvez sélectionner l'un des nombres situés sur le cercle chromatique et modifier la couleur en la déplaçant vers un autre point et en ajustant la luminosité. Si vous avez trop de couleurs et qu'il n'est pas facile de trouver la couleur à modifier, vous pouvez déplacer le curseur de la souris sur la couleur du motif et cliquer pour le sélectionner. La couleur est alors sélectionnée sur le cercle chromatique et le numéro correspondant à la couleur est en surbrillance.

Utilisation du contrôle des "Harmonies" Vous pouvez remplacer automatiquement les couleurs du dessin en utilisant diverses techniques. Par exemple, si vous appliquez Monochrome, toutes les couleurs de dessin sont remplacées par des couleurs de la même couleur. Plus d'informations sur les harmonies sont fournies dans le sujet Harmonies.

	
Dessin original	Monochrome

De la même manière, vous pouvez optimiser un dessin avec des couleurs de peinture. Si vous avez un motif avec des couleurs de broderie et de peinture, dans la zone supérieure de la boîte de dialogue "Gestionnaire de couleurs", vous pouvez sélectionner le type de couleurs que vous souhaitez modifier. Donc, en sélectionnant "Peinture", vous pouvez optimiser et réduire les "Couleurs de peinture".

Harmonies

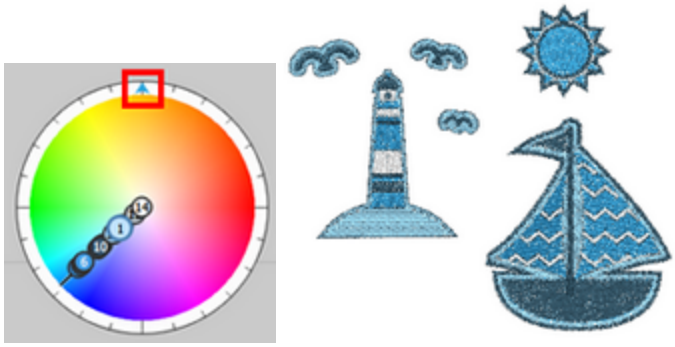
Comme déjà mentionné précédemment, en utilisant "Harmonies" Vous pouvez remplacer automatiquement les couleurs du dessin en utilisant différentes techniques: Sur les figures suivantes, vous pouvez voir comment toutes les harmonies sont appliquées sur le même dessin Quelle que soit l'harmonie des couleurs, la couleur portant le numéro 1 est la couleur de base. Vous pouvez changer toutes les couleurs d'harmonie en même temps si vous faites glisser le triangle sur le cercle extérieur du sélecteur de couleur.

Si vous double-cliquez sur l'une des icônes de cercle numérotées représentant les couleurs de dessin, vous pouvez définir cette couleur comme couleur de base et les couleurs d'harmonie sont calculées en fonction de cette couleur. Lorsque vous sélectionnez une harmonie, la couleur portant le

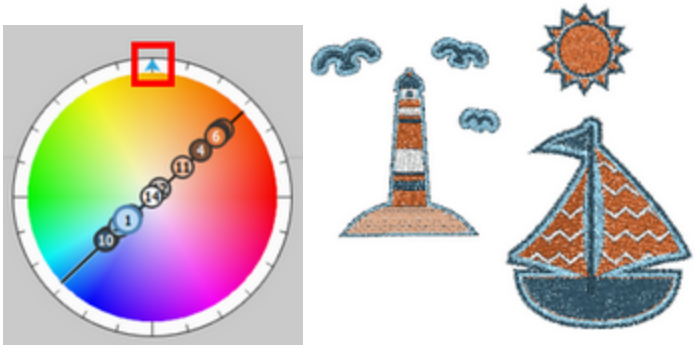
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

numéro 1 est toujours utilisée comme couleur de base. Si vous avez précédemment sélectionné une autre couleur de base et modifié l'harmonie, vous revenez à la valeur par défaut.

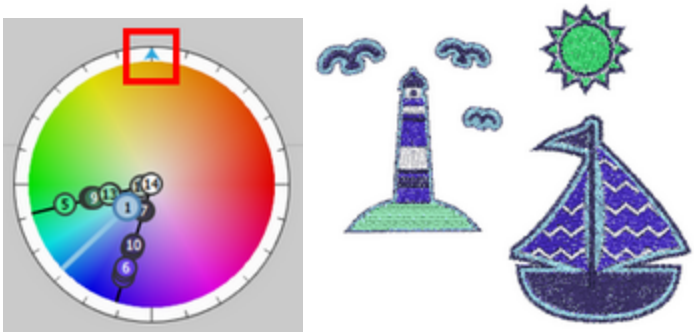
Dessin original



Monochrome: L'harmonie monochrome utilise une couleur de base et le reste des couleurs du dessin sont remplacées par des tons de la même couleur.

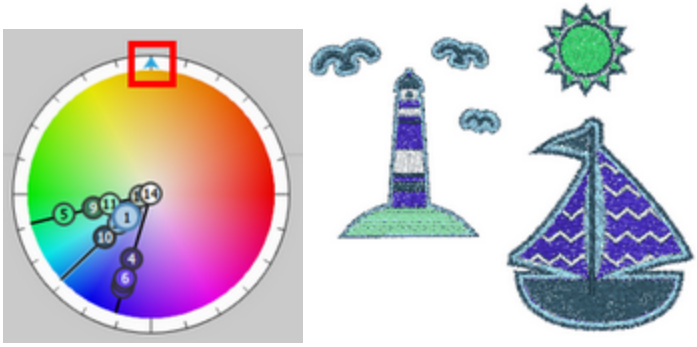


Complémentaire: Cette harmonie place toutes les couleurs du dessin l'une en face de l'autre sur le cercle chromatique, donc toutes les couleurs sont considérées comme des couleurs complémentaires (exemple: rouge et vert). Le contraste élevé des couleurs complémentaires crée un look dynamique.

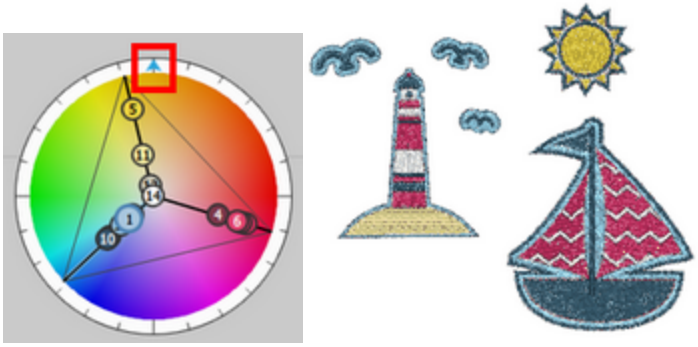


Diadique: L'harmonie de couleur diadique utilise deux couleurs qui sont séparées par une couleur sur la roue chromatique.

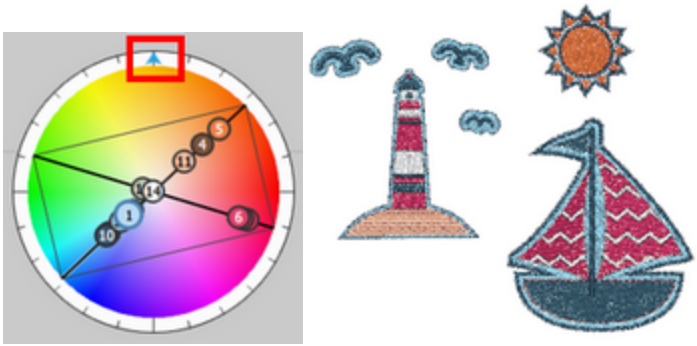
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Analogue: L'harmonie analogue met les couleurs les unes à côté des autres sur le cercle chromatique. Les couleurs correspondent généralement bien et créent de beaux dessins.



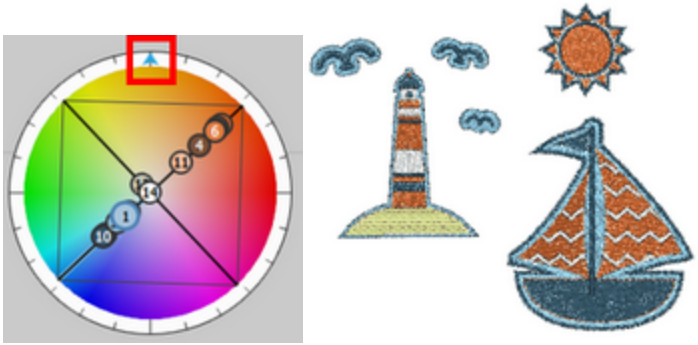
Triadique: L'harmonie triadique place les couleurs sur un triangle et elles sont régulièrement espacées autour du cercle chromatique. Les harmonies de couleurs triadiques ont tendance à être très dynamiques, même si vous utilisez des versions pâles ou insaturées de vos teintes.



Tétradique: L'harmonie des couleurs tétradiques ou rectangle place les couleurs du dessin en deux paires complémentaires et crée un schéma de couleurs riche qui offre beaucoup de possibilités de variation.

Bi-complémentaire: L'harmonie des couleurs bi-complémentaires est une variante du schéma de couleurs complémentaires. En plus de la couleur de base, il utilise les deux couleurs adjacentes en complément. Cette harmonie a le même contraste visuel fort que le schéma de couleur complémentaire, mais avec moins de tension.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Carré: l'harmonie des couleurs carrées est similaire au rectangle, mais toutes les couleurs sont espacées uniformément autour du cercle chromatique.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Réorganiser le dessin

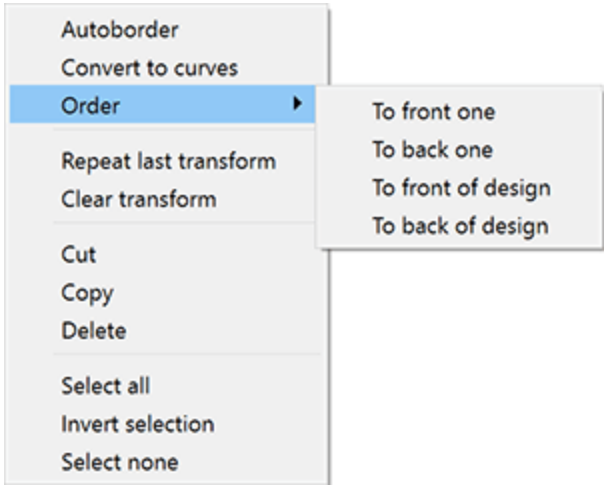
Le logiciel comprend deux façons de réorganiser les objets / formes d'un dessin. Le premier est issu de l'option "Ordre" du menu contextuel et le second de la barre "Séquence". La première méthode peut être utilisée dans tous les cas et la seconde uniquement si la séquence Auto est désactivé Nous allons expliquer comment chaque méthode peut être appliquée dans les sections suivantes.

- Réorganiser avec le menu contextuel
- Réorganiser avec la barre "Séquences"

Réorganiser les objets

Une façon de réorganiser les objets consiste à utiliser l'option de commande dans le menu contextuel. Vous pouvez modifier l'ordre des objets sélectionnés en plaçant l'un vers le début du dessin et l'autre vers la fin du dessin. La réorganisation de dessin que vous effectuez agit sur le dessin dans sa globalité. Alors que la séquence est réglée sur "Auto", la séquence de broderie finale sera basée sur diverses optimisations qui seront appliquées sur le dessin et ne sera pas identique à l'ordre que le dessin avait initialement. Pour gérer complètement l'ordre du dessin, vous devez définir la séquence sur "Manuel".

Il y a quatre options de réorganisation disponibles qui sont «Déplacer d'une séquence en avant», «Déplacer d'une séquence en a arrière», «Placer à la fin du dessin», «Placer au début du dessin». Pour appliquer l'une des options de réorganisation au (x) objet (s), vous devez le sélectionner, puis cliquer avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel. Dans le menu contextuel, développez le sous-menu Ordre et sélectionnez l'une des quatre options de réorganisation.



- Déplacer d'une séquence en avant: Avec cette option, vous pouvez déplacer l'objet sélectionné vers l'avant par rapport à sa position initiale. Si l'objet sélectionné est positionné à la fin du dessin, l'option Déplacer d'une séquence en avant ne sera pas disponible. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Page-Up (PgUp) du clavier.
- Déplacer d'une séquence en arrière: Avec cette option, vous pouvez déplacer l'objet sélectionné vers l'arrière par rapport à sa position initiale. Si l'objet sélectionné est positionné au début du dessin, l'option Déplacer d'une séquence en arrière ne sera pas disponible. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Page-Down (PgDn) du clavier.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Place à la fin du dessin: Avec cette option, vous pouvez déplacer le ou les objets sélectionnés devant tous les autres objets du dessin. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche Fin du clavier du clavier.
- Placer au début du dessin: Avec cette option, vous pouvez déplacer le ou les objets sélectionnés derrière tous les autres objets du dessin. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Début du clavier.

Par exemple, dans la figure ci-dessous, nous avons trois cercles; le cercle rose est au niveau le plus bas, le vert au niveau suivant et le jaune au niveau supérieur.

Afin de changer l'ordre des cercles, nous devons sélectionner le cercle rose et, dans le menu contextuel, sélectionner l'option "Ordre> Déplacer d'une séquence vers en avant".

Immédiatement, le cercle du niveau le plus bas passe au niveau supérieur. Nous pouvons aussi faire le contraire en sélectionnant le cercle jaune et dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Ordre> Déplacer d'une séquence en arrière".

Cette option envoie le cercle au niveau le plus bas du dessin,c'est à dire le début du dessin. Les outils de réorganisation peuvent vous aider à créer exactement le motif que vous souhaitez broder.

Gestionnaire de séquences

Le gestionnaire de séquence fournit une représentation graphique de l'ordre des objets du dessins et fournit un moyen facile de le changer. Le "Gestionnaire de séquence" se trouve à côté de la barre "Propriétés". Tous les éléments du dessin sont représentés sous forme d'icônes dans une boîte carrée. Le gestionnaire "Séquence" a deux modes: "Auto" et "Manuel".

"Auto"

Lorsque la séquence est réglée sur "Auto", le logiciel effectuera des optimisations sur le motif de broderie, afin de produire la meilleure qualité possible. Par conséquent, les objets remplis de points ne peuvent pas

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

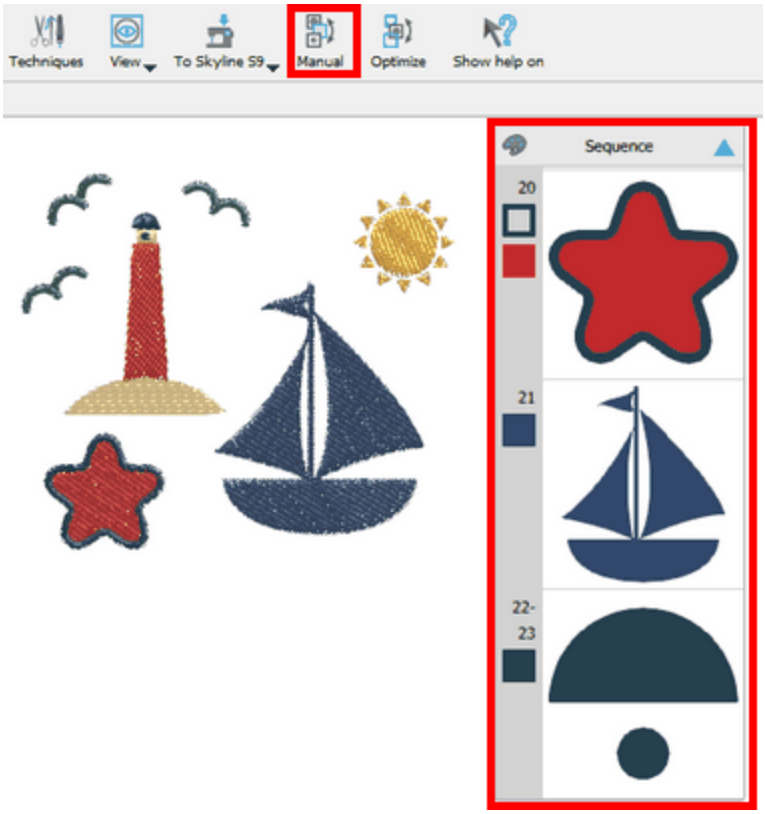
être réorganisés et apparaissent groupés dans un objet. Les objets qui ont différents types de techniques telles que Découpe ou Peinture apparaissent groupés avec leur propre type et vous pouvez les réorganiser en tant que groupe.

Le programme utilise des mécanismes intelligents pour créer automatiquement la séquence des éléments en points de broderie et vous n'avez aucun contrôle sur l'ordre dans lequel ils seront brodés via le gestionnaire de séquence. Vous ne pouvez spécifier que des préférences d'optimisation pour guider le logiciel sur la façon dont vous souhaitez que le motif soit brodé. Lorsque la séquence est réglée sur "Auto", vous pouvez facilement séparer les objets en points de broderie des objets de cristal, de découpe, de pochoir, de peinture ou d'appliqué et modifier l'ordre entre eux.

"Manuel"

Lorsque la séquence est réglée sur "Manuel" ou lorsque la "Technique de broderie" est désactivée, vous pouvez voir tous les objets / formes séparément sur le gestionnaire de séquence. Vous pouvez les réorganiser librement en les faisant glisser vers le haut ou vers le bas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Les objets positionnés plus haut sur le gestionnaire de séquence sont ceux qui seront brodés en premier.

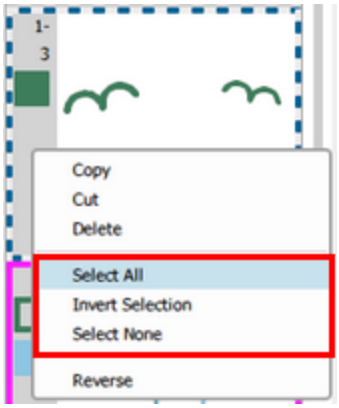
Plus d'informations sur l'utilisation et les personnalisations de la séquence automatique sont fournies dans le chapitre Séquence de broderie.

Barre du gestionnaire de séquence

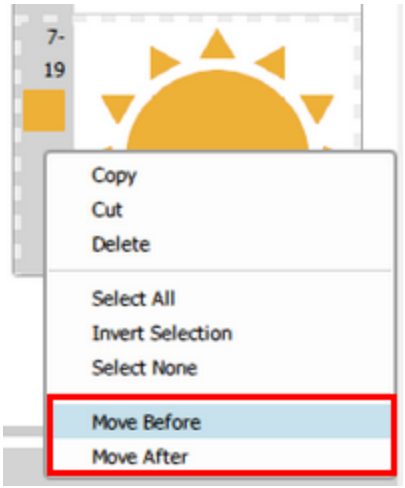
Le gestionnaire de séquence apparaît par défaut dans la partie droite de la fenêtre de travail, à côté de la barre "Propriétés". Si vous cliquez sur une icône du gestionnaire de séquence, celle-ci est sélectionnée et vous pouvez la voir à l'intérieur de la zone de travail avec un rectangle en surbrillance. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à l'aide de la touche "Ctrl" ou Cmd sous Mac OS et / ou des touches "Maj". Pour sélectionner une série d'icônes de séquence, maintenez la touche «Maj» enfoncée, cliquez sur la première icône de la série, puis sur la dernière. Toutes les icônes de séquence entre celles sur lesquelles vous avez cliqué sont maintenant sélectionnées. Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée et cliquez sur plusieurs icônes de séquence, elles sont également sélectionnées. Avec la touche "Ctrl", vous pouvez également supprimer des icônes d'une sélection. Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée et cliquez sur les icônes de séquence déjà sélectionnées, ces icônes sont désélectionnées. Vous pouvez également utiliser les touches "Ctrl" et "Maj" simultanément, c'est-à-dire que si vous sélectionnez une série d'icônes de séquence à l'aide de la touche "Maj" puis que vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée, vous pouvez ajouter d'autres séquences à la sélection ou supprimer des icônes sélectionnées de la sélection. Si vous cliquez avec le bouton droit sur une icône de séquence lorsqu'une ou plusieurs icônes de séquence sont sélectionnées, vous obtenez également des options de sélection générales. En utilisant "Sélectionner tout", vous pouvez sélectionner toutes les icônes de séquence, en utilisant "Désélectionner", vous pouvez tout désélectionner et en utilisant "Inverser la sélection", vous pouvez sélectionner toutes les autres icônes que celles déjà sélectionnées.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lors de la suppression d'un objet, l'objet suivant dans la séquence est automatiquement sélectionné. Cela permet au gestionnaire de séquences et à l'utilisateur de rester concentrés sur la position actuelle, rationalisant le flux de travail et économisant du temps de production.

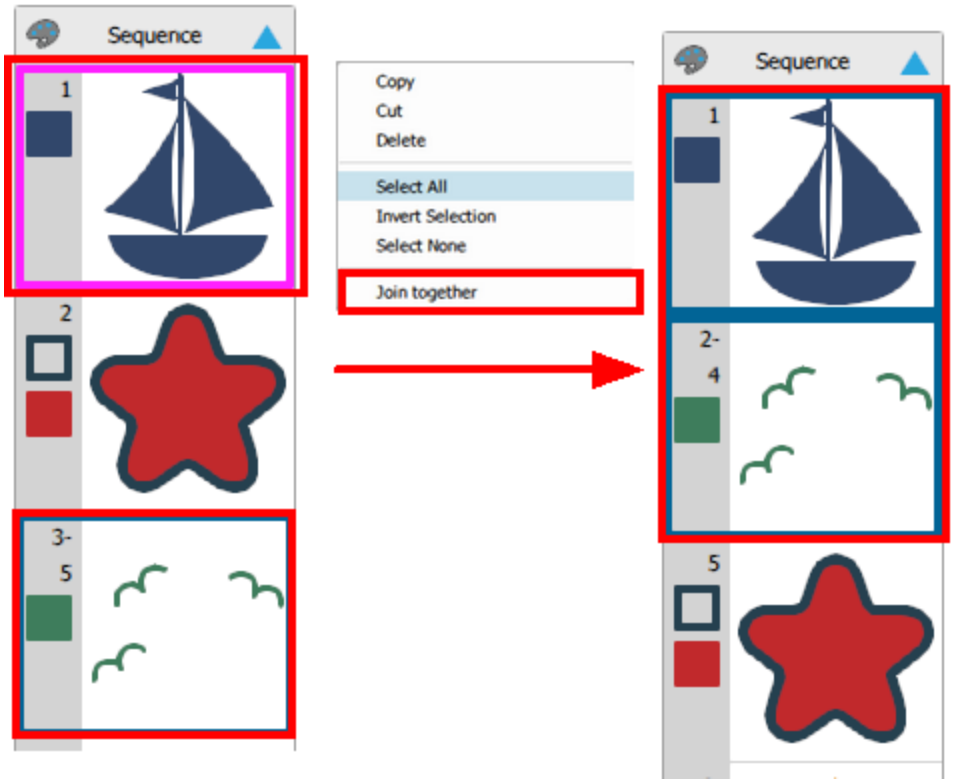


À côté de chaque icône de séquence, vous pouvez voir une valeur numérique qui représente la position de cette partie du dessin dans la séquence de broderie. Vous pouvez cliquer et faire glisser une ou plusieurs icônes de séquence vers le haut ou le bas pour modifier leur position dans la séquence de broderie. Pour les motifs comportant beaucoup d'objets, il peut s'avérer difficile de faire glisser les icônes de séquence vers la position souhaitée. Dans ce cas, il serait plus facile de déplacer une ou plusieurs icônes de séquence sélectionnées pour faire défiler vers le haut ou le bas la direction souhaitée, puis de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône de séquence dans laquelle vous souhaitez les positionner. Dans le menu qui apparaît, vous pouvez maintenant choisir parmi les nouvelles options “Placer avant” et “Placer après”, pour positionner les icônes juste avant ou après l'endroit où vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris.

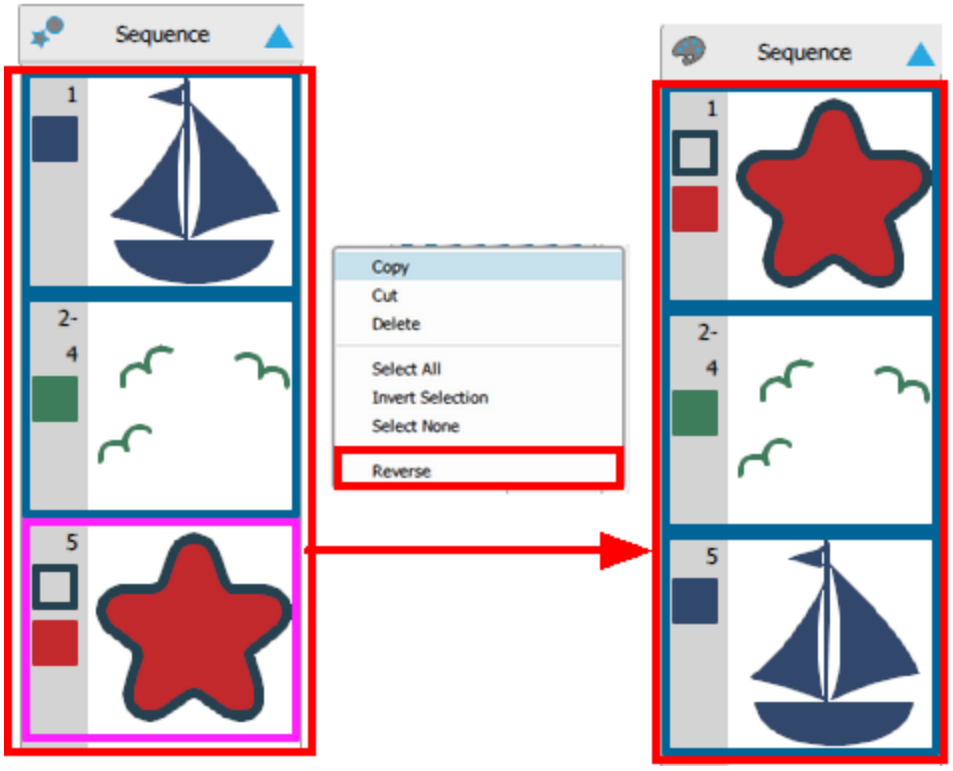


Si vous sélectionnez des icônes non successives et que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une des icônes sélectionnées, vous avez la possibilité (Placer ensemble) de placer ces icônes de séquence l'une à côté de l'autre. Les icônes seront ensuite déplacées à côté de l'icône sur laquelle vous avez fait un clic droit.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



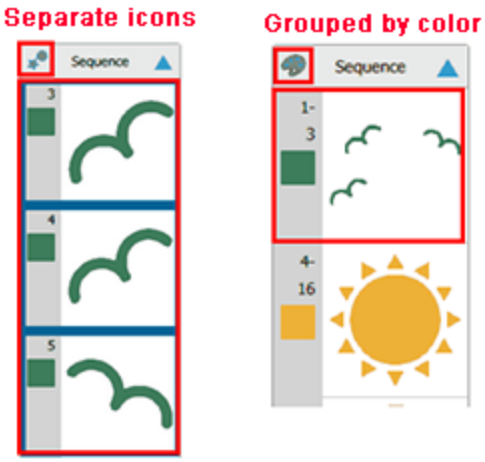
Dans le menu contextuel, il est également possible d'inverser l'ordre de deux icônes de séquence ou plus. Pour ce faire, sélectionnez simplement deux icônes de séquence ou plus, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le haut de la sélection et utilisez l'option "Inverser".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Grouper par couleur

Lorsque la séquence est réglée sur "Manuel", une icône supplémentaire (groupe par couleur) apparaît dans la barre de titre du gestionnaire de séquence. Quand vous voyez cette icône ,toutes les parties du dessin sont des icônes séparées. Si vous cliquez sur cette icône, les pièces du dessin sont regroupées par couleur et l'icône se transforme en icône en forme de palette. . Cela signifie que tous les objets / formes successifs de même couleur sont regroupés dans une seule icône. Il s'agit d'un bouton à deux états. Par défaut, tous les objets sont donc représentés par des icônes distinctes. Si vous cliquez une fois, les objets sont regroupés par couleur et si vous cliquez à nouveau, vous revenez à des icônes distinctes. La fonction de regroupement par couleur ne regroupe pas les objets / formes de même couleur s'ils ont des types de surfaces ou de sertis différents.Par exemple, il ne regroupera pas deux rectangles qui, même s'ils ont la même couleur, sont remplis l'un avec le type de surface "Remplissage" et l'autre avec le type de surface "Peinture Remplissage".Lorsque les icônes de séquence sont regroupées par couleur, une série de valeurs numériques apparaît à côté de chaque icône. En outre, vous pouvez voir les couleurs de surface et de sertis utilisées pour chaque icône.



Pour les objets Couper, Peinture, Pochoir et Applique, l'ordre qui sera défini dans le gestionnaire de séquence sera le même que celui qui apparaît lorsque vous exportez le dessin à couper (Fichier> Exporter> Vers cristaux / cutter).

Le gestionnaire de séquence ne peut être que redimensionné ou réduit et ne peut pas être fermé. Pour redimensionner le gestionnaire de séquence, placez le curseur de la souris sur le bord gauche du gestionnaire de séquence, jusqu'à ce que le curseur bascule dans une poignée de taille. Cliquez et faites glisser vers la droite pour le réduire ou vers la gauche pour l'agrandir. Si vous le réduisez trop, les numéros de séquence et les couleurs sont masqués. Pour minimiser le gestionnaire de séquence, vous devez cliquer sur l'icône en forme de flèche sur l'en-tête et pour l'agrandir, vous devez cliquer à nouveau sur la même icône qui va maintenant pointer dans la direction opposée.

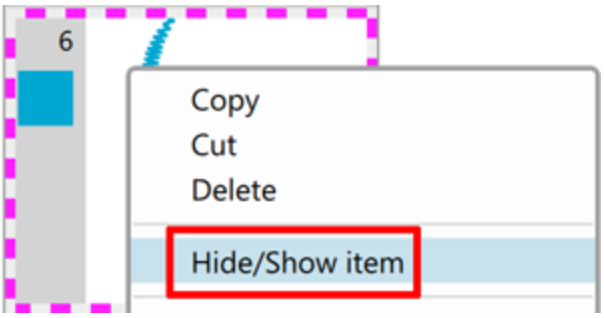
Nous pouvons également changer la séquence des éléments du dessin en utilisant Ordre les options qui apparaissent dans le menu contextuel. Ces options de commande seront décrites dans une section séparée. Pour simuler la séquence de broderie, vous pouvez utiliser l'outil Redessiner lentement.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Masquer/Afficher l'élément

Lors de la modification de créations, il peut être utile de masquer certains objets afin de mieux se concentrer sur les formes et les calques sous-jacents. C'est pourquoi nous avons ajouté un outil qui vous permet de masquer et d'afficher des objets spécifiques à volonté. Cette fonctionnalité est pratique lorsque vous travaillez avec des conceptions comportant plusieurs couches, telles que des zones de remplissage, des formes et des bordures empilées les unes sur les autres. Avec la possibilité de masquer ces calques pour une édition plus claire, la création de dessins complexes devient plus simple et plus efficace.

Pour masquer ou afficher un objet, vous devez le sélectionner dans la zone de travail ou dans le gestionnaire de séquences, faire un clic droit dessus et sélectionner l'option "Masquer/Afficher l'élément" dans le menu contextuel.

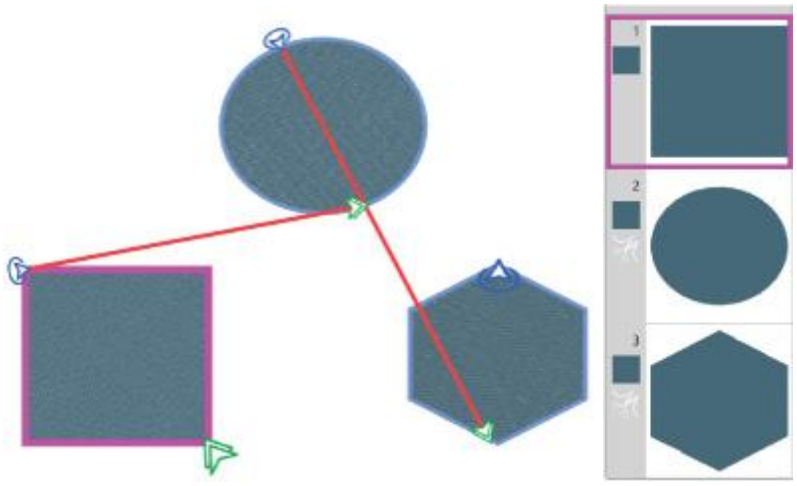


Réorganiser

Notre nouvel outil de réorganisation

permet aux utilisateurs de modifier sans effort les séquences de leur création, les points de coupe et les points d'entrée/sortie en une seule fois. Il fonctionne dans une seule couche de couleur, affichant graphiquement toute la séquence et permettant de simples opérations de glissement pour apporter des modifications. Les utilisateurs peuvent également ajouter ou supprimer des coupe-fils et ajuster facilement les points d'entrée et de sortie. Cet outil innovant rationalise le processus de création, fait gagner du temps et améliore l'efficacité.

L'outil de réorganisation devient disponible après le passage de la séquence "Auto" à "Manuel". Pour l'activer, vous devez sélectionner n'importe quel objet et cliquer dessus. Les connexions entre les objets apparaîtront avec une ligne rouge.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

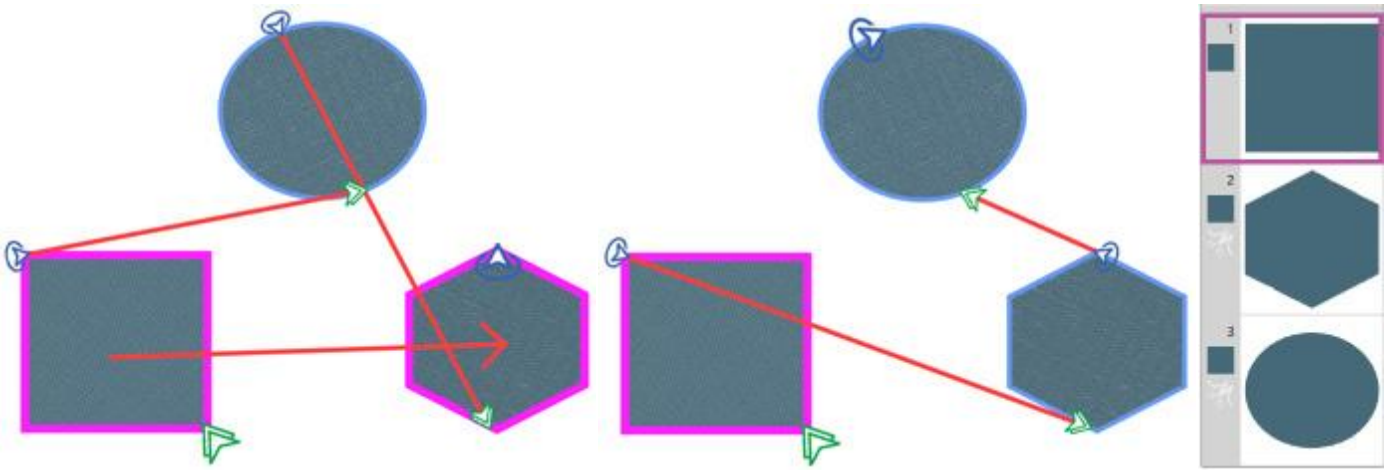
Dans le même mode, vous visualiserez les points d'« Entrée » et de "Sortie" de chaque objet.

Le point d'"Entrée" est l'emplacement exact où le premier point sera placé, et l'objet commencera à se remplir de points.

Le point de "Sortie" est l'emplacement exact où le dernier point sera placé.

Changer l'ordre entre deux objets

Pour changer l'ordre entre les objets de la même couleur, vous devez faire glisser d'un objet vers l'objet que vous souhaitez broder après lui. Pendant le déplacement, une flèche bleue apparaîtra indiquant la direction. Une fois que la flèche pénètre dans l'objet souhaité, elle deviendra "rouge", vous indiquant que vous pouvez la relâcher et appliquer le changement.

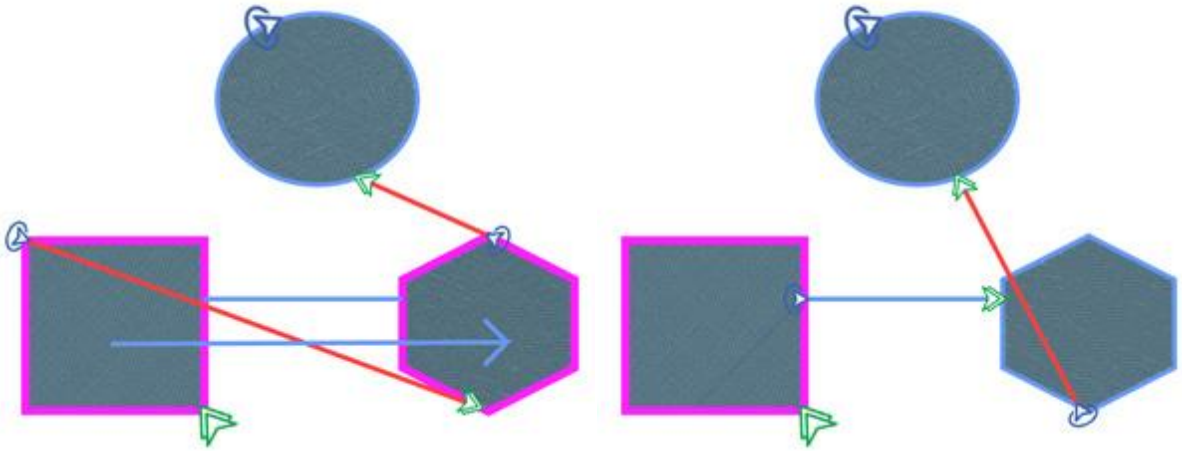


L'ordre sur le gestionnaire de séquence changera automatiquement avec la ligne rouge reliant les deux objets. Les points « Entrée » et « Sortie » de la nouvelle connexion seront définis automatiquement à partir du logiciel.

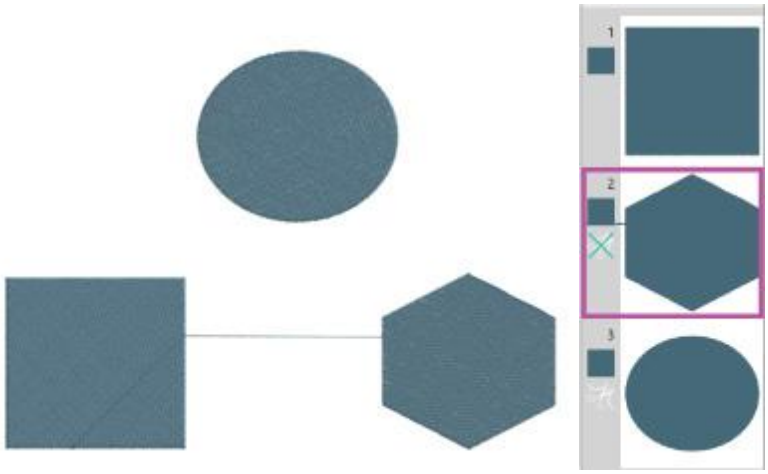
Changer l'ordre entre deux objets en forçant un point sauté

Si vous voulez forcer un point sauté (pas de coupe de fil) entre les deux objets, maintenez la touche "Alt" enfoncée tout en faisant glisser du premier objet au second. Les points "Entrée" et "Sortie" seront définis à la distance de connexion la plus proche entre les deux objets. Lorsque la flèche survole le deuxième objet, elle reste bleue.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

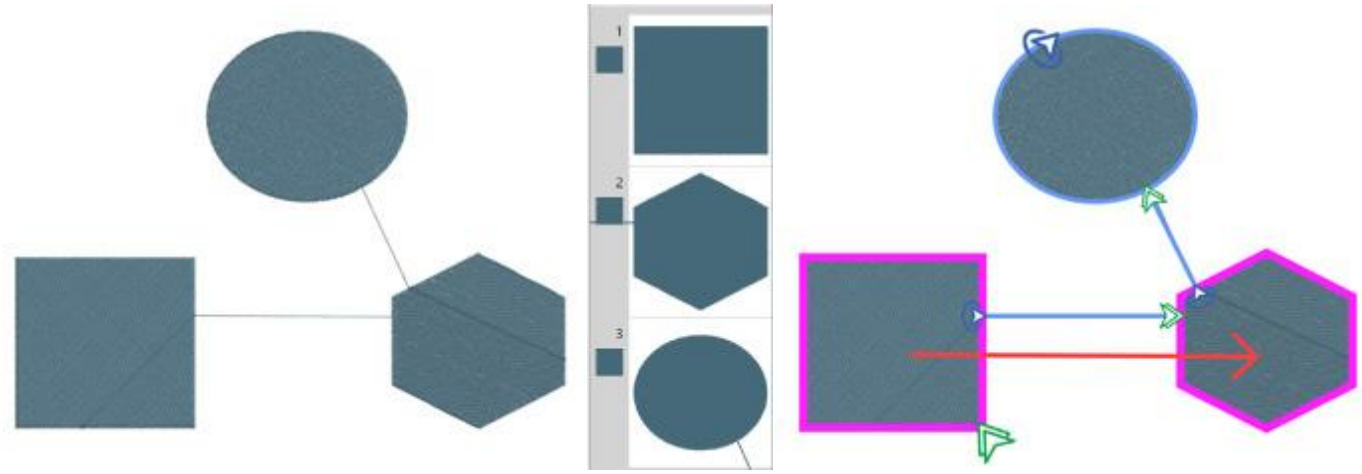


Sur le gestionnaire de séquence, vous verrez que l'icône "Pas de coupe-fil" est ajoutée sur l'objet et la connexion sera faite avec un point sauté.



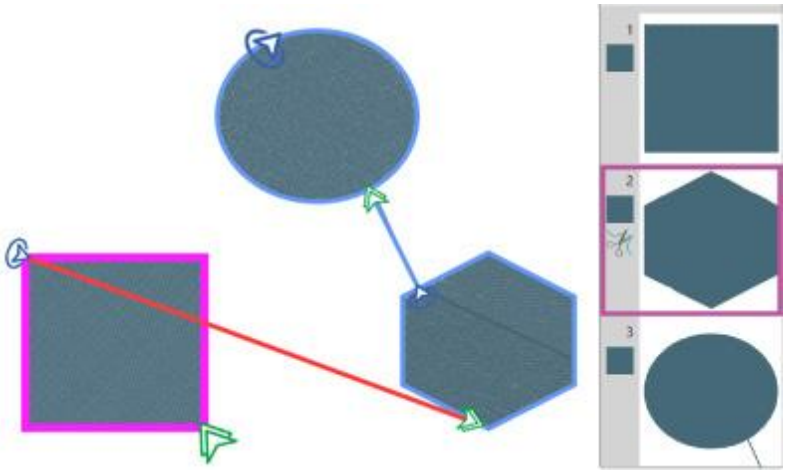
Modifier l'ordre entre deux objets en forçant une coupe de fil

Si vous souhaitez forcer une coupe de fil entre les deux objets qui ont été définis pour avoir des points sautés par le logiciel, maintenez la touche "Ctrl" ou "Cmd" enfoncée tout en faisant glisser du premier objet au second.



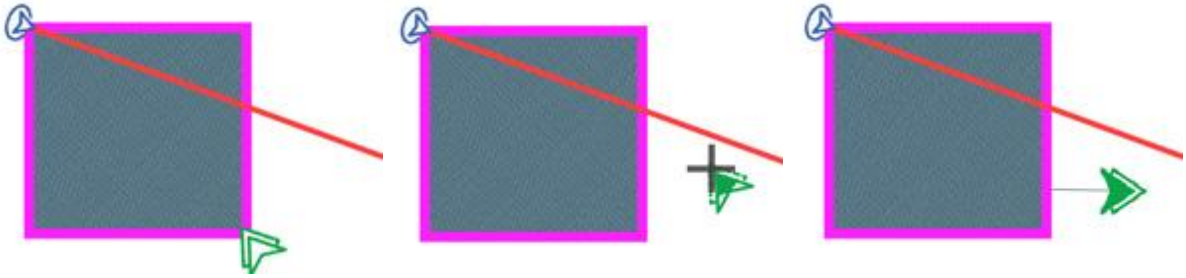
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Une coupe de fil sera faite entre les deux objets et la fonction "coupe-fil" sera ajoutée sur le gestionnaire de séquences. Les points « Entrée » et « Sortie » seront réinitialisés et définis automatiquement à partir du logiciel.



Modifier le point d'entrée ou de sortie

Pour changer les points d' "Entrée" et de "Sortie" pendant que vous utilisez l'outil Réorganiser, vous pouvez simplement survoler l'icône correspondante et le curseur se transformera en croix. Pendant que le curseur est une croix, cliquez dessus et faites-le glisser vers sa nouvelle position. Vous pouvez le positionner sur le bord de l'objet ou même à l'extérieur de l'objet. En relâchant le clic de la souris, la modification sera appliquée et les points de l'objet seront recalculés pour s'adapter à la modification que vous avez apportée.



Vous pouvez également modifier un point "Entrée" ou "Sortie" d'un objet en utilisant l'option relative du menu contextuel lorsque vous êtes en mode "Sélection" d'objet. Pour ce faire, sélectionnez un objet, puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel, développez l'option "Modifier l'entrée/la sortie", puis sélectionnez l'option "Changer le point d'entrée" ou "Changer le point de sortie". Le curseur se transforme en croix et vous pouvez définir le nouveau point d'entrée/sortie en cliquant sur la position souhaitée.

Si vous souhaitez annuler votre modification, vous pouvez appuyer sur la touche « Esc ».

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Réinitialiser les points "Entrée" ou "Sortie"

Si vous souhaitez réinitialiser la position d'un point "Entrée" ou "Sortie", survolez-le et double-cliquez lorsque le curseur se transforme en croix. Cela nécessite que vous ayez déjà changé leur position, sinon ils resteront à la même position.

Vous pouvez également réinitialiser un point "Entrée" ou "Sortie" d'un objet en utilisant le menu contextuel lorsque vous êtes en mode "Sélection" d'objet. Sélectionnez l'objet et dans le menu contextuel, développez l'option "Changer l'entrée/la sortie", puis sélectionnez l'option "Changer le point d'entrée" ou "Changer le point de sortie".

Le curseur se transforme en croix et vous pouvez réinitialiser le point d'entrée/sortie à sa position initiale en "cliquant avec le bouton droit" une fois. Par exemple, si vous avez sélectionné "Changer le point d'entrée", le logiciel réinitialisera le point d'entrée à sa position initiale (s'il a été modifié) et quittera ce mode.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Outils

Dans cette section, nous présenterons certains des outils disponibles dans le logiciel.

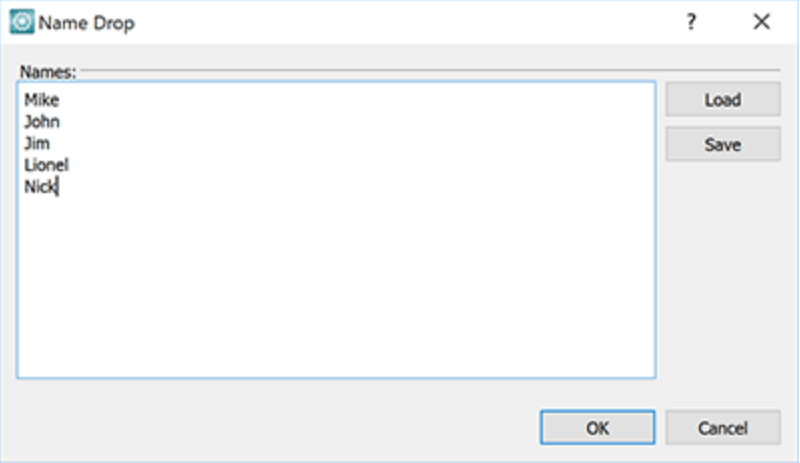
Noms en série

L'outil "Noms en série" est le moyen le plus simple de créer plusieurs dessins avec différents textes insérés dans chaque dessin. Par exemple, si vous souhaitez broder les noms de tous les pays dans le monde, vous pouvez simplement créer le motif de broderie qui sera le même dans tous les motifs, insérez le nom du premier pays et en utilisant l'outil "Noms en série" les autres dessins comporteront les noms de chaque pays. Ce sera plus clair pour vous quand nous aurons expliquer le fonctionnement de cette option "Noms en série".

Outil Noms en série

La fonction "Noms en série" peut être activée depuis le menu contextuel d'un objet texte sélectionné, lorsque l'éditeur d'objets est actif. Si vous activez la fonction "Noms en série", la boîte de dialogue "Noms en série" apparaît

Dans la boîte de dialogue, vous devez ajuster plusieurs paramètres pour obtenir le résultat souhaité. Tous les ajustements possibles seront analysés ci-dessous.



- "Charger liste": Avec le bouton "Charger liste", vous pouvez charger une liste "Noms en série" existante. Tous les noms de la liste apparaîtront dans la zone de texte "Noms" où vous pourrez les éditer.
- "Enregistrer": Avec le bouton "Enregistrer", vous pouvez enregistrer une liste de "Noms en série" dans un fichier, que vous pouvez charger quand vous en aurez besoin. Vous pouvez sauvegarder les listes "Noms en série" où vous voulez et les charger quand vous en avez besoin.
- "Noms": Dans la zone de texte "Noms" sont listés tous les noms qui seront utilisés pour l'application de la fonction "Noms en série". Toutes modifications apportées par l'ajout ou la suppression de noms est répertoriée dans la zone de texte "Noms".

Pour appliquer le nom en série, vous devez cliquer sur OK.

Créer une série de noms

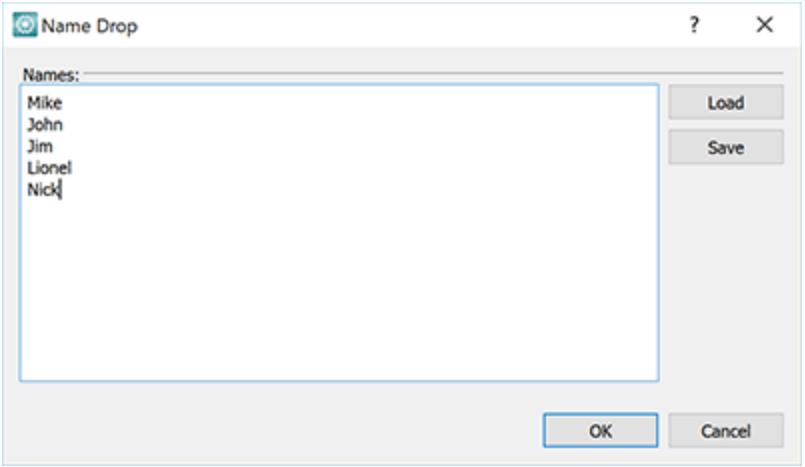
Afin de créer le "Noms en série", vous devez suivre les étapes ci-dessous:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Créer ou charger le dessin que vous voulez utiliser

2. Insérer le texte là où vous souhaitez appliquer l'outil "Noms en série".

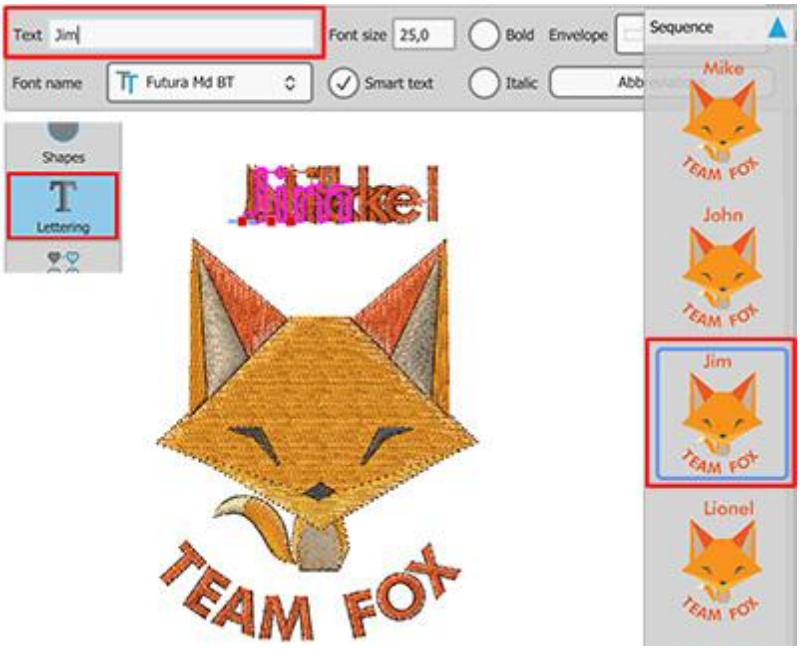
3. Sélectionnez l'ensemble du dessin (y compris le texte), faites un clic droit avec la souris et sélectionnez la fonction "Noms en série". La boîte de dialogue "Noms en série" apparaîtra.
4. Ajouter des noms dans la liste "Noms" ou charger à partir d'un fichier d'autres noms que vous avez déjà utilisés.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Cliquez sur le bouton "Ok" pour créer les Noms en série. Les Noms en série apparaîtront posés sur une pile. Comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous, le gestionnaire de séquence montre la pile avec les dessins de noms. Les dessins sont regroupés et placés l'un sur l'autre.

6. Pour éditer le texte de chaque groupe, vous devez sélectionner la "liste de noms" que vous voulez éditer dans le "Gestionnaire de séquences" puis cliquer sur l'outil "Texte" T de la barre "Outils". Changer le texte dans le champ "Texte" de la barre "Options d'outils" et appuyez sur "Entrée / Retour" pour appliquer la modification.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Pour prévisualiser la manière dont le nom sera brodé, cliquez sur l'outil "Dessiner lentement" dans la barre d'outils "Outils".

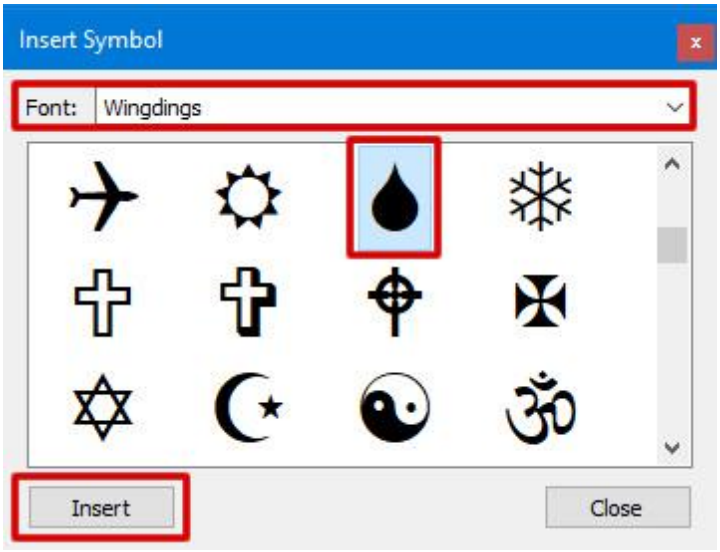
Les dessins seront sauvegardés dans un fichier et brodés les uns après les autres, dans l'ordre indiqué sur le gestionnaire de séquence. La machine s'arrêtera automatiquement à la fin du dessin de chaque nom, en attendant que vous changiez de tissu afin de continuer avec le dessin de nom suivant.

8. Le dessin est prêt à être sauvegardé et chargé sur la machine à broder.

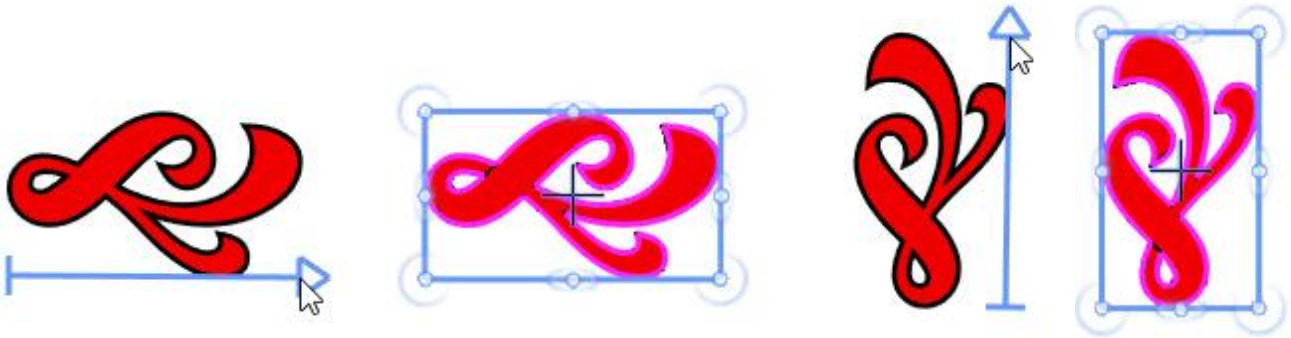
Insérer un symbole

Chaque police installée sur notre ordinateur peut inclure des symboles basés sur le graphisme de la police. Ces symboles peuvent être une très bonne source d'illustrations. L'option "Insérer un symbole" permet de les consulter et de les utiliser si vous le souhaitez. Vous pouvez facilement insérer un symbole en activant l'option "Insérer un symbole" dans le menu "Outils". La boîte de dialogue Insérer un symbole apparaîtra où tous les symboles d'une police spécifique seront listés. Sélectionnez n'importe quelle police, en utilisant la liste déroulante, pour voir les symboles disponibles. Vous devrez peut-être faire défiler vers le bas pour voir tous les symboles disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Une fois que vous avez trouvé le symbole que vous voulez utiliser, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Insérer. Vous pouvez également double-cliquer sur n'importe quelle icône. La boîte de dialogue disparaît pour laisser de la place dans la zone de travail. Le curseur se transforme en une croix pour spécifier la position du symbole, cliquez et faites glisser avec la souris pour spécifier la largeur du symbole et l'angle qu'il doit avoir. Après avoir relâché la souris, le symbole apparaît sur la zone de travail avec les couleurs de surface et de serti par défaut et la boîte de dialogue Insérer symbole réapparaît. Vous pouvez insérer autant de symboles que vous le souhaitez en suivant les mêmes étapes.



Vous pouvez également activer la fonction "Insérer un symbole" en appuyant sur les touches "Ctrl + F11" (Cmd + F11 pour Mac OS). Si vous maintenez enfoncée la touche "Maj" pendant que vous faites glisser le curseur, le curseur s'accroche tous les 22,5 degrés, ce qui vous permet d'insérer le symbole sur un angle spécifique. En utilisant la touche "Alt" le symbole inséré est mis en miroir horizontalement.

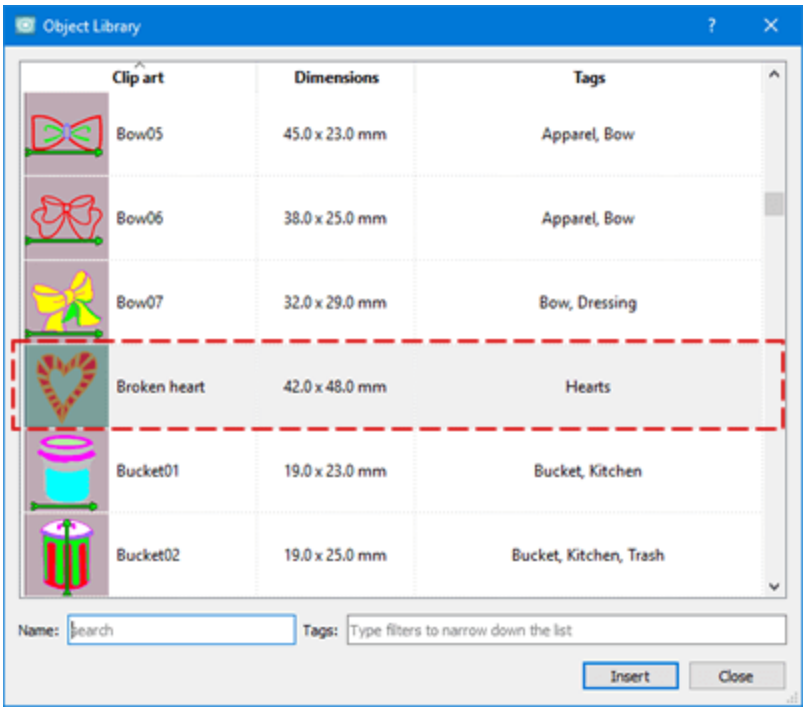
Bibliothèque de Cliparts

Le logiciel comprend une collection de dessins prêt à l'emploi ou d'éléments de dessin, appelée bibliothèque de cliparts. En outre, il existe un mécanisme permettant d'ajouter et de gérer vos propres éléments de dessins dans la bibliothèque de cliparts. La bibliothèque de Cliparts peut vous aider à accélérer le processus de création de nouveaux dessins en réutilisant des dessins existants. Vous pouvez facilement organiser les

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

éléments de la bibliothèque de cliparts en ajoutant des mots-clés. Les informations récapitulatives telles que la largeur et la hauteur sont automatiquement enregistrées et affichées. La fonctionnalité de tri et de recherche permet de filtrer votre liste en fonction de son nom et de ses mots clés.

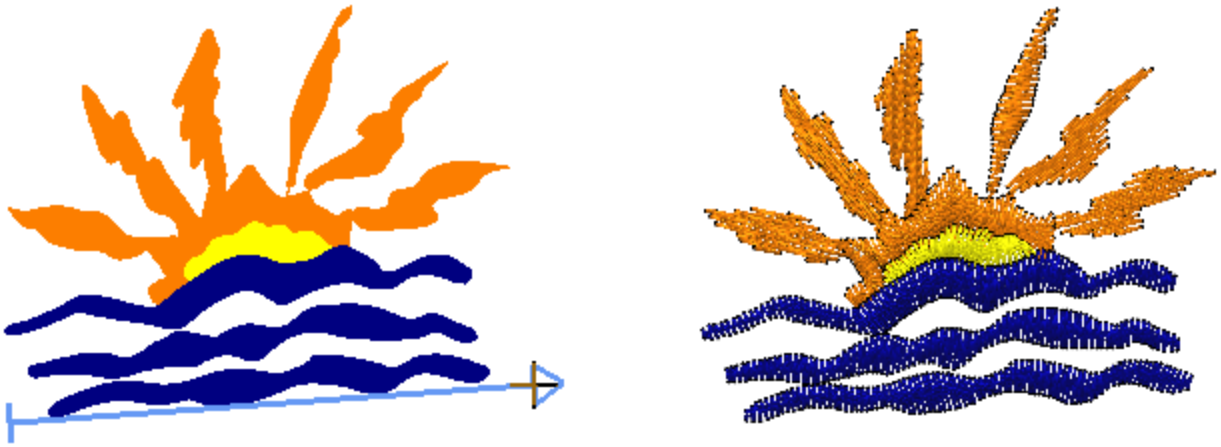
Vous pouvez ouvrir la "Bibliothèque de cliparts" en utilisant l'option "Bibliothèque de cliparts - Insérer élément" du menu "Outils" ou en utilisant les touches Ctrl + I (pour les utilisateurs MacOS Cmd + I).



Lorsque la bibliothèque s'ouvre, vous pouvez voir une liste de tous les éléments disponibles.Si vous cliquez sur un élément, le bouton "Insérer" s'active.Si vous appuyez sur "Insérer" vous êtes prêt à placer le clipart sélectionné.Le curseur se transforme en une croix Cliquez et faites glisser pour définir la taille et l'orientation, tout en faisant glisser, vous pouvez voir un aperçu mis à l'échelle et pivoté qui suit le mouvement de la souris.Une fois que vous relâchez la souris, l'élément est finalisé.

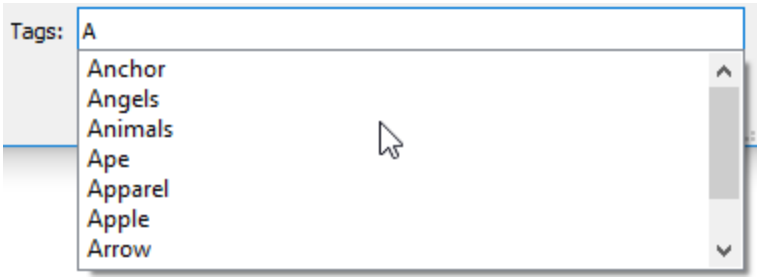
Clic gauche tout en plaçant un clipart pour le poser avec ses dimensions et son orientation d'origine.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

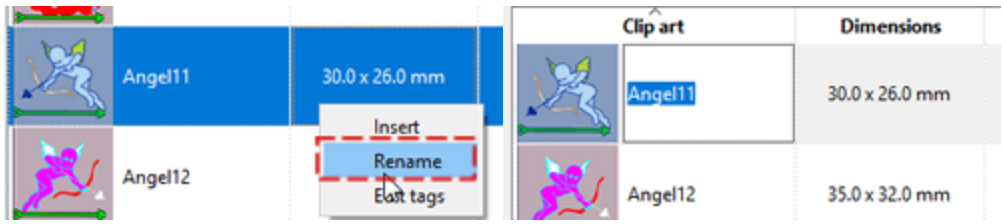


Filtrer les éléments

Il est très facile de placer n'importe lequel des éléments clipart dans un dessin, mais qu'en est-il de localiser les éléments ? Tout d'abord, vous pouvez rechercher un clipart par son nom, par exemple tapez "heart" et tous les dessins nommés heart vont apparaître. Lors de la frappe, la liste est automatiquement mise à jour pour montrer les éléments qui se rapprochent le plus du nom tapé. De la même manière, vous pouvez filtrer les éléments de la bibliothèque en tapant ce que vous recherchez dans la zone "Mots clé". Seuls les éléments qui ont ces mots clé sont maintenant visibles dans la liste.



Vous pouvez également renommer les éléments clipart avec des noms qui vous sont plus familiers afin de faciliter la localisation des éléments. Faites un clic droit sur un élément et utilisez l'option "renommer" pour changer le nom de l'élément clipart. Modifiez le nom et appuyez sur la touche Entrée pour confirmer. De la même manière que ci-dessus, vous pouvez également modifier les mots clés disponibles de n'importe quel clipart. Utilisez une virgule pour ajouter plusieurs mots clés.

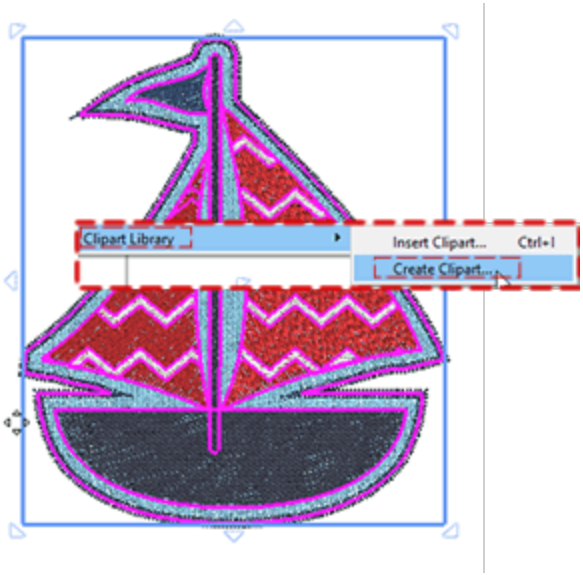


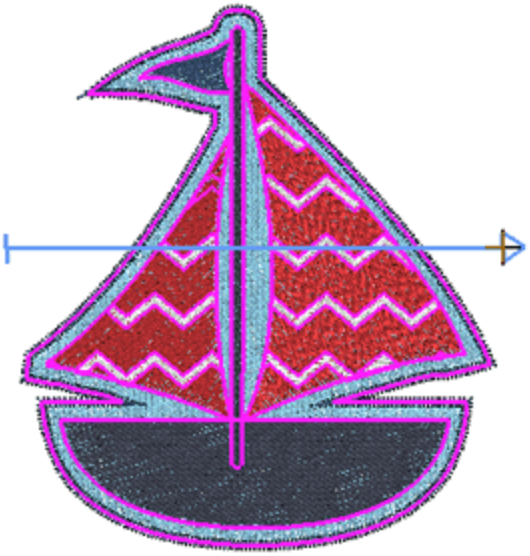
Vous devez toujours garder à l'esprit que lorsque vous renommez ou ajoutez des "Mots clés" à l'un des éléments de clipart intégrés, l'original reste inchangé et une copie est créée avec les modifications que vous avez appliquées. Les éléments intégrés restent toujours tels quels mais vous pouvez également créer vos propres objets.

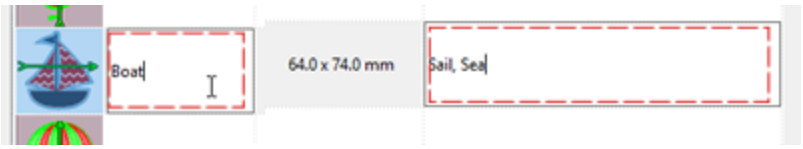
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ajouter des éléments à la bibliothèque de cliparts

La puissante bibliothèque de cliparts vous permet de créer nos propres Cliparts. Ajoutez les éléments de dessins que vous souhaitez dans la bibliothèque et vous pouvez avoir un ensemble important de Cliparts à réutiliser dans n'importe quel motif. Il est facile d'ajouter n'importe quelle partie de dessin dans la bibliothèque de cliparts. Sélectionnez les objets que vous souhaitez ajouter à la bibliothèque et allez dans le menu "Outils" - "Bibliothèque de Cliparts" et utilisez l'option "Créer un Clipart". Le curseur se transforme en "croix" et vous devez créer une ligne de référence au-dessus des objets sélectionnés. Cliquez et faites glisser pour créer la ligne de référence et une fois que vous relâchez la souris, la "bibliothèque de Cliparts" apparaît et la sélection de l'objet a été ajouté. Cliquez sur la zone "nom" pour spécifier un nom et dans la zone "Mots clés" pour ajouter des mots-clés.



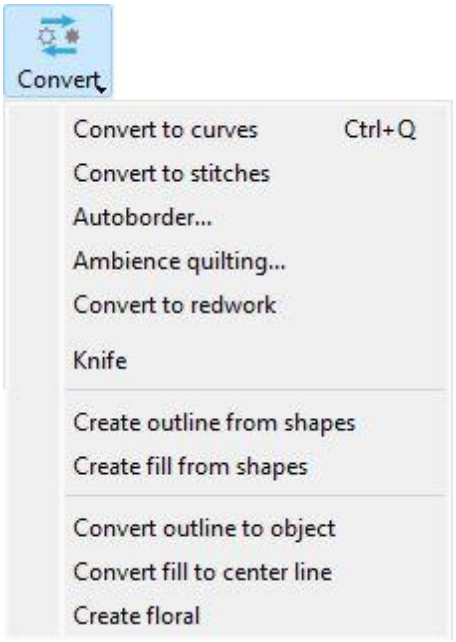




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Convertir

Le bouton "Convertir" contient un ensemble d'outils vous permettant de convertir, éditer ou ajouter des embellissements à vos créations. Les outils sont dynamiques et n'apparaissent que s'ils peuvent être appliqués sur le ou les objets sélectionnés. Par conséquent, si vous ne trouvez pas d'outil spécifique sous le bouton Convertir, cela signifie que cet outil ne peut pas être appliqué à un ou plusieurs objets spécifiques.



Chacun des outils disponibles est expliqué en détail dans des sections distinctes dédiées à chacun d'eux.

1. Conversion en courbes: la plupart des objets de forme que vous dessinez (rectangles, ellipses, etc.), ainsi que les objets Texte - Monogramme, ont un mode de modification spécial dans l'éditeur de points nodaux. Pour transformer un tel objet en objet courbe, c'est à dire modifier ses contours et ses points nodaux, vous devez le sélectionner, cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionner l'option "Convertir en courbes" dans le menu contextuel. L'objet sera ensuite converti en un objet courbe, dont vous pourrez éditer les nœuds et les segments comme avec n'importe quel objet normal.
2. Convertir en points : La possibilité de convertir des objets vectoriels en points bruts permet une édition plus précise, lorsque par exemple les points d'un motif sont ajustés pour correspondre à la tension du tissu, produisant ainsi de meilleurs résultats sur le produit fini.
3. Bordure Automatique: L'outil "Bordure Automatique" est très utile pour créer des bordures automatiques. Avec cet outil, vous pouvez ajouter une bordure "Piqûre", "Bourdon sériel", "Peinture ZigZag", "Peinture Ligne", "Découpe" ou "Pochoir" à un ou plusieurs objets. Les "Techniques" respectives doivent être activées pour que les types "Bordure Automatique" de peinture, de découpe et de pochoir deviennent disponibles. Pour utiliser l'outil "Bordure Automatique", vous devez d'abord sélectionner un ou plusieurs objets sur lesquels vous souhaitez appliquer une Bordure Automatique.
4. Encadrement matelassage / Quilting: Le logiciel fournit un moyen simple de créer un bloc de matelassage / quilting en utilisant n'importe quel motif.
5. Convertir au redwork: Avec l'option "Convertir au Redwork", vous pouvez convertir n'importe quelle dessin en Redwork. Les motifs Redwork sont créés avec des piqûres rouges sur un tissu blanc. La couleur ne se

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

limite toutefois pas aux piqûres rouges. Après avoir créé le motif initial Redwork, il est possible de modifier la couleur en modifiant la couleur de serti du motif.

6. Découper: L'outil Découper peut être utilisé pour diviser physiquement des objets. Pour appliquer l'outil Découper, vous devez sélectionner un objet de surface, puis un objet de serti, cliquez avec le bouton droit de la souris et, dans le menu qui apparaît, choisissez l'option "Découper". L'objet de surface sera divisé aux points correspondant à l'objet de serti. Vous pouvez également choisir d'utiliser l'outil Découper pour créer des formes complexes à l'aide de parties d'un autre objet.
7. Mosaïque:La "Mosaïque" est une fonction qui utilise un "objet de base" pour créer un "remplissage de surface" ou un "remplissage de serti" à l'aide de l'objet de base. Lorsque vous appliquez "Mosaïque" à une surface, une répétition de motifs est créée sur la surface de cet objet.
    - Appliquer la Mosaïque sur le serti: cette option est disponible si vous sélectionnez un objet à remplir et utilisez la touche "Ctrl" (pour Mac Cmd) afin d'ajouter un ou plusieurs objets à la sélection. L'objet de base doit être plus petit que l'objet à remplir. Le serti de l'objet plus grand est automatiquement rempli avec l'objet plus petit.
    - Appliquer la Mosaïque sur la surface: cette option est disponible si vous sélectionnez un objet à remplir et utilisez la touche "Ctrl" (pour Mac Cmd) afin d'ajouter un ou plusieurs objets à la sélection. L'objet de base doit être plus petit que l'objet à remplir. Le plus gros objet est automatiquement rempli avec le plus petit objet placé de manière structurée.
8. Créer un motif floralL'option "Créer un motif floral" vous permet de créer automatiquement de magnifiques motifs floraux. Vous pouvez choisir parmi une liste de feuilles et de fleurs disponibles et produire des centaines de combinaisons florales.
9. Convertir le serti en objet indépendant: Le logiciel offre une possibilité très spéciale, car vous pouvez convertir un serti en objet, vous devez donc créer un nouvel objet fermé avec la forme du contour. Vous pouvez également appliquer un type de surface ou tout effet spécial à ce nouvel objet.
10. Convertir la surface en ligne centraleCette fonction est utile lorsque vous souhaitez créer un objet en serti ayant la forme d'un autre objet de surface.

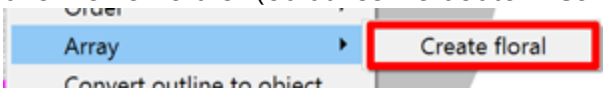
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Créer une treille florale

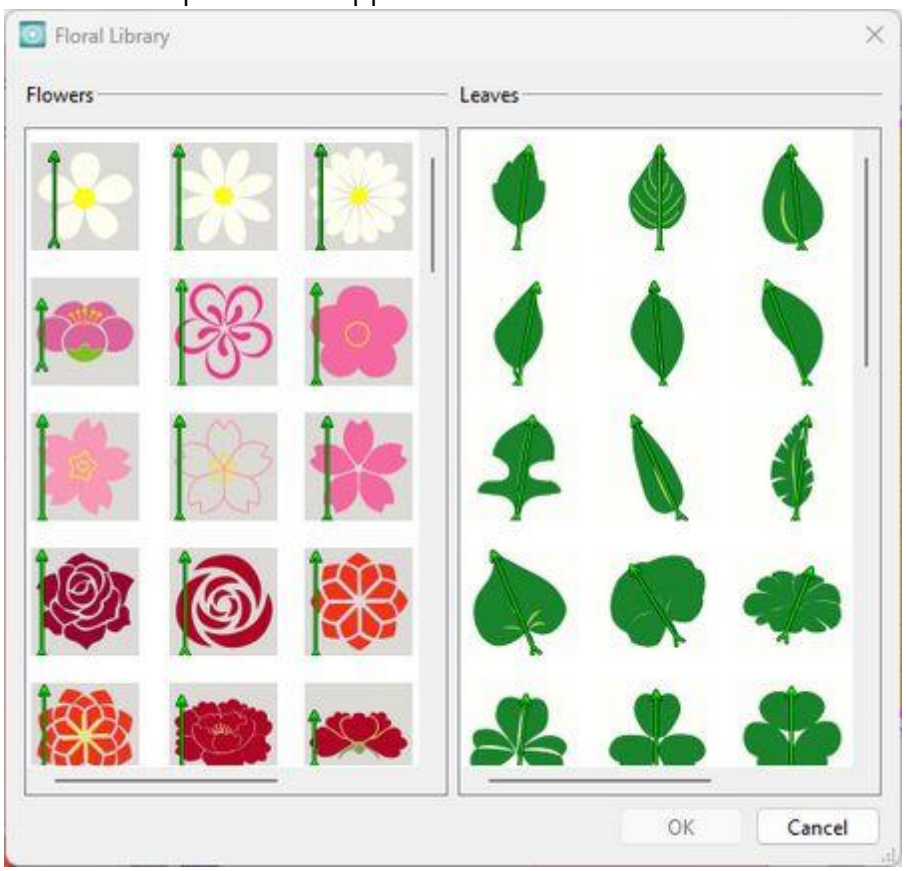
L'option "Créer une treille florale" vous permet de créer automatiquement de magnifiques motifs floraux. Vous pouvez choisir parmi une liste de feuilles et de fleurs disponibles et produire des centaines de combinaisons florales.

Pour créer une treille florale, vous devez d'abord:

1. Créez la forme sur laquelle le motif floral sera appliqué et colorez-la avec la couleur souhaitée pour la treille florale.
2. Sélectionnez la forme et, dans le menu contextuel, développez l'option "Mosaïque" et sélectionnez "Créer une Treille florale" (ou utilisez le bouton "Convertir" de la barre d'outils standard).



3. La "bibliothèque florale" apparaîtra.



REMARQUE: la sélection de feuille est facultative. Si aucune feuille n'est sélectionnée, celle par défaut sera utilisée.

4. Sélectionnez la fleur souhaitée dans la liste "Fleurs" et la feuille souhaitée dans la liste "Feuilles". Cliquez sur "OK" pour appliquer le motif floral sur la forme.
5. La forme sera remplie d'un motif floral qui comprend la fleur et la feuille que vous avez sélectionnées. Notez que vous devrez peut-être ajuster la taille de la forme pour l'intégrer à l'intérieur. Vous pouvez

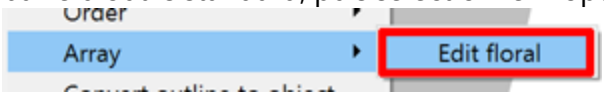
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

modifier les paramètres du dessin à partir de la barre d'outils "Propriétés". La collection de motifs floraux fait partie du type de surface Mosaïque. Vous pouvez voir comment personnaliser davantage les treilles florales dans la zoneTreille Florale.

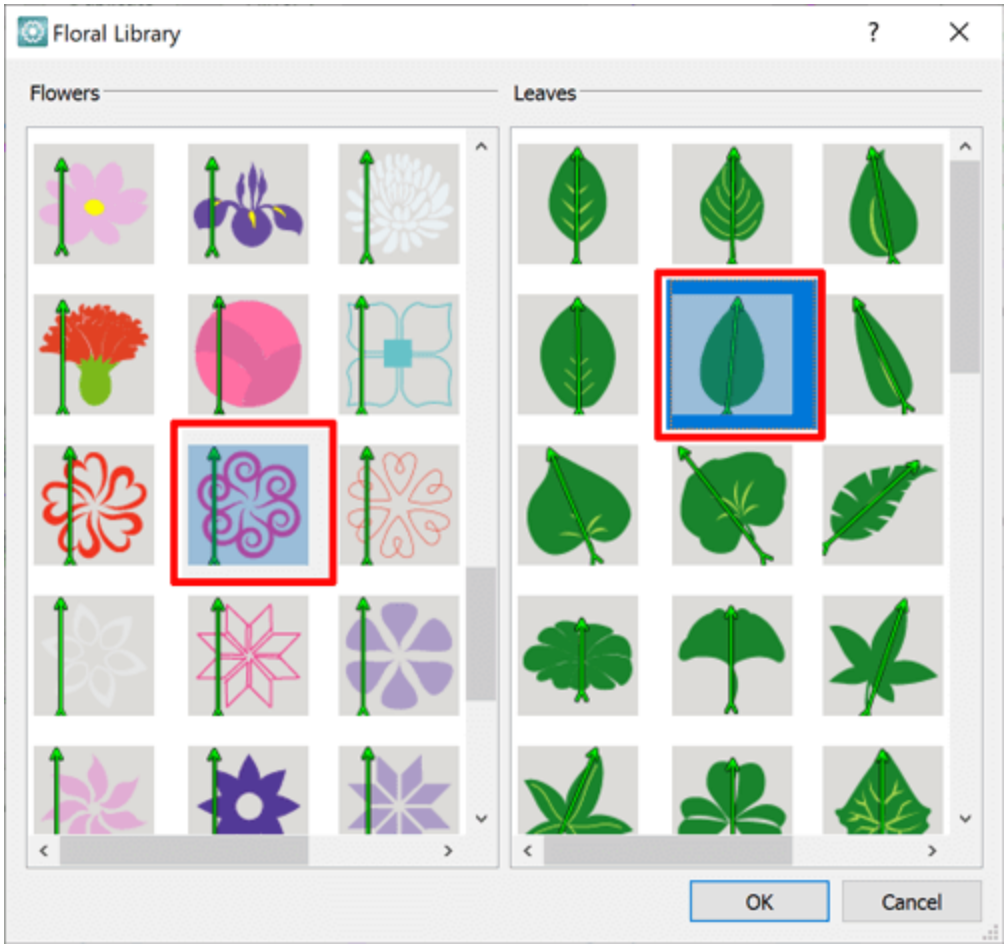
Modifier la Treille Florale

Pour modifier votre motif floral, vous devez:

1. Le sélectionner.
2. Faites un clic droit dessus et développez l'option "Mosaïque" ou cliquez sur le bouton "Convertir" dans la barre d'outils standard, puis sélectionnez l'option "Modifier les treilles florales".



3. La fenêtre "Bibliothèque florale" apparaîtra. De là, vous pouvez sélectionner une fleur et une feuille différentes.



4. Cliquez sur "OK" pour appliquer votre sélection ou sur "Annuler" pour conserver le motif floral existant.

Appliquer une forme en tant que fleur

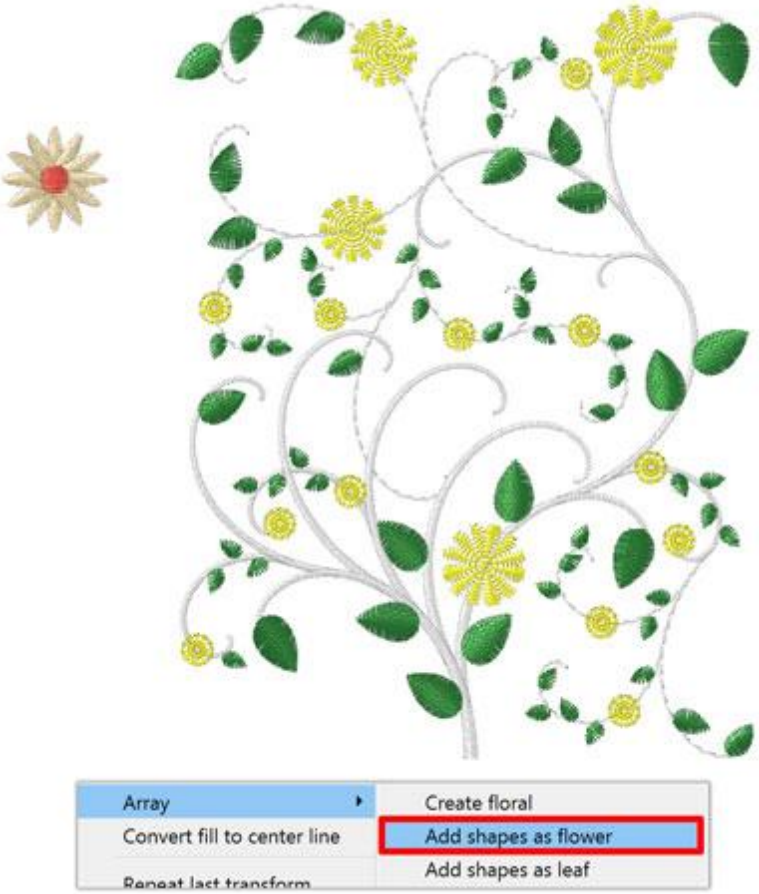
Vous pouvez remplacer la fleur d'un motif floral par un motif que vous avez créé en utilisant l'option "Appliquer une forme en tant que fleur".

Pour ce faire, vous devez:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

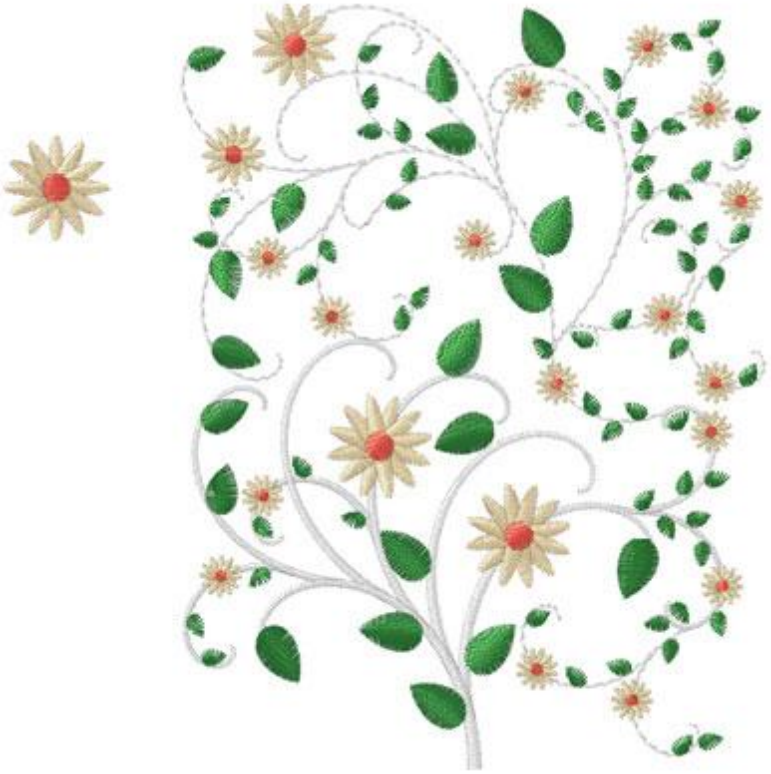
1. Créez le motif que vous souhaitez utiliser à côté du motif floral existant

2. Sélectionnez le motif floral et la forme que vous souhaitez utiliser comme fleur.
3. Faites un clic droit dessus, développez l'option "Mosaïque" et sélectionnez l'option "Appliquer la forme en tant que fleur".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Votre treille florale sera modifiée et le logiciel effectuera automatiquement les ajustements nécessaires pour que la nouvelle fleur s'adapte correctement.



Appliquer une forme en tant que feuille

Vous pouvez remplacer la feuille d'un motif floral par un motif que vous avez créé en utilisant l'option "Appliquer une forme en tant que feuille".

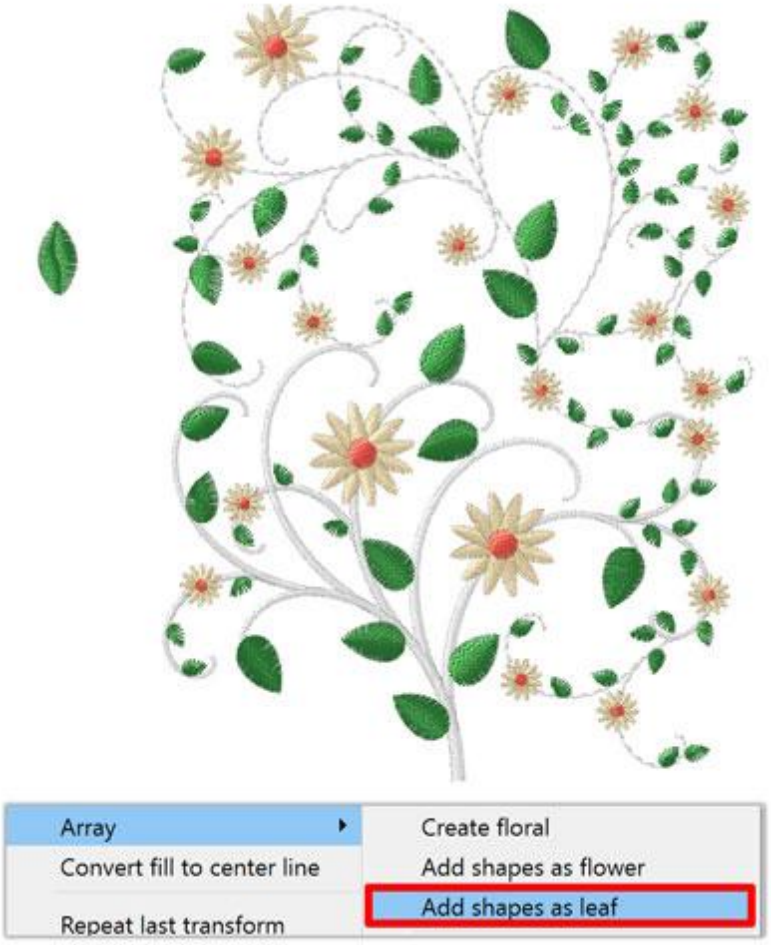
Pour ce faire, vous devez:

1. Créez le motif que vous souhaitez utiliser à côté du motif floral existant

2. Sélectionnez le motif floral et la forme que vous souhaitez utiliser comme feuille.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

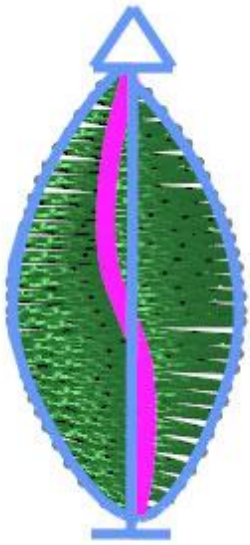
3. Faites un clic droit dessus, développez l'option "Mosaïque" et sélectionnez l'option "Appliquer la forme en tant que feuille".



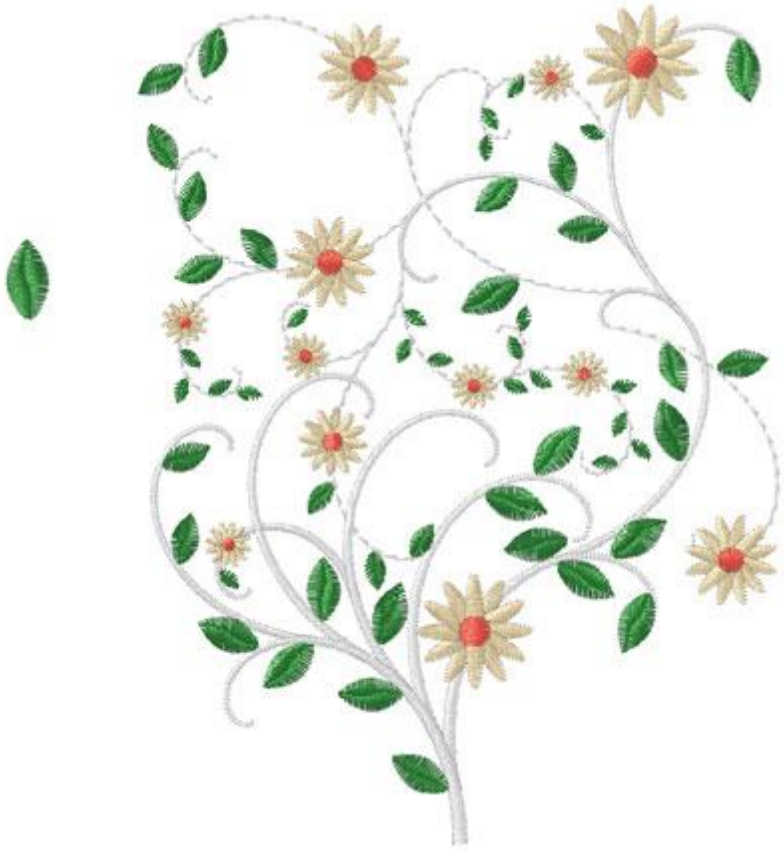
4. Le curseur se transformera en une croix qui vous permet pour définir les points de début et de fin de la feuille qui sont importants pour placer correctement la feuille sur la treille. Cliquez et faites glisser du point de départ de la feuille au point final et une fois que vous relâchez, votre feuille sera ajoutée au

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

motif floral.



5. La nouvelle forme de feuille remplacera les feuilles de la treille florale et apportera les ajustements nécessaires pour l'adapter correctement.

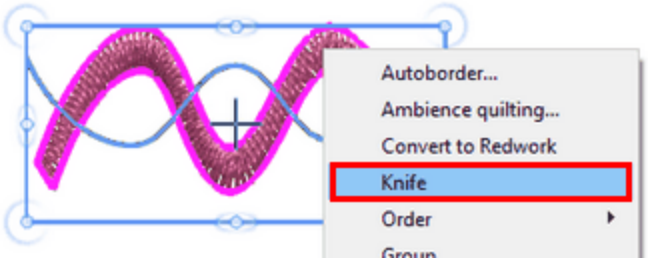


Découper

L'outil Découper peut être utilisé pour diviser physiquement des objets et créer facilement des formes complexes en utilisant des parties de n'importe quel objet. Pour appliquer l'outil Découper, vous devez sélectionner un objet de surface, puis un objet de serti ouvert qui se trouve au dessus de l'objet de surface,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cliquez avec le bouton droit de la souris et, dans le menu qui apparaît, utilisez l'option "Découper". L'objet de surface sera divisé sur les points correspondant à l'objet de découpe.



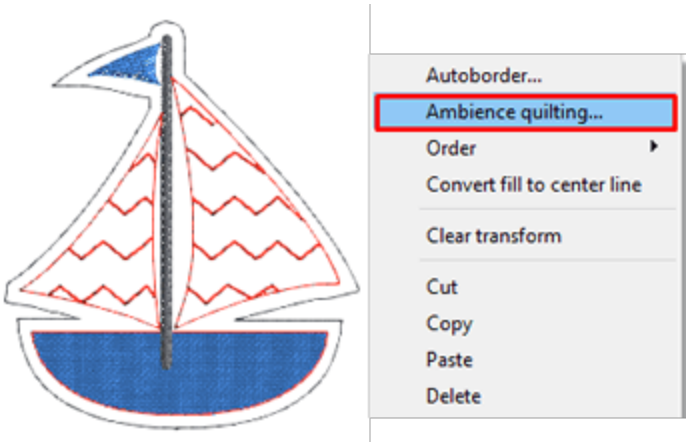
L'option "Découper" est uniquement disponible lorsque vous avez sélectionné un objet "Surface" et un objet "Serti" ouvert qui se trouve au-dessus de "Objet de surface" et qui est utilisé comme ligne de découpe.

De cette manière, vous pouvez diviser n'importe quel objet en utilisant n'importe quel objet de ligne que vous avez vectorisé manuellement.

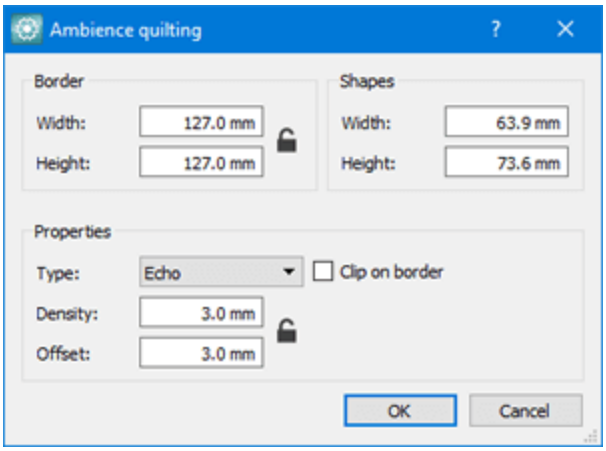
Encadrement matelassage (Quilt)

Le logiciel fournit un moyen simple de créer un bloc de matelassage / quilting en utilisant n'importe quel motif. Sélectionnez l'objet (un dessin entier ou une partie de celui-ci) que vous souhaitez inclure dans le bloc de matelassage / quilting. Prenons l'exemple de l'image suivante d'un yacht. Lorsqu'il est sélectionné, en cliquant avec le bouton droit de la souris, l'option "Encadrement matelassage / Quilting" apparaîtra dans un menu déroulant. Vous pouvez également sélectionner "Encadrement matelassage / Quilting" à partir de l'icône Convertir dans la barre d'outils horizontale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En cliquant sur "Encadrement matelassage / Quilting ...", la boîte de dialogue suivante apparaît pour vous permettre de régler les paramètres du bloc de matelassage / quilt.



Dans la zone "Bordure", vous définissez la taille du bloc de matelassage / quilt complet. Appuyez sur l'icône de verrouillage pour activer la taille proportionnelle, ce qui signifie que si vous modifiez l'une des dimensions, l'autre est automatiquement mise à jour pour conserver les mêmes proportions.

Dans la zone "Formes", vous pouvez voir la taille de l'objet du dessin sélectionné. Ceci est juste une référence pour vous aider à définir la taille du bloc; en d'autres termes, vous ne pouvez pas redimensionner l'objet à partir de cette boîte de dialogue.

Dans la zone "Propriétés", vous pouvez définir le type de remplissage du bloc et les paramètres relatifs. Il existe 3 types de remplissage pour le bloc de matelassage / quilt: Écho, Dérouler et Labyrinthe. En utilisant la valeur "Décalage", vous pouvez définir la distance entre l'objet et la première ligne de matelassage / quilting. De plus, en utilisant la valeur "Densité", vous pouvez définir la distance entre les lignes de matelassage / quilting. Si vous souhaitez avoir les mêmes valeurs "Décalage" et "Densité", vous pouvez cliquer sur l'icône de verrouillage pour verrouiller les valeurs ensemble. Alors toute valeur "Densité" que vous définissez sera identique à la distance de "Décalage".

Echo

En utilisant le type "Echo", des lignes de bordure automatique parallèles à la forme de l'objet sont créées afin de remplir le bloc de matelassage / quilt. Lorsque vous activez l'option "Adapter au contour", les lignes de bordure se répètent jusqu'à ce qu'elles soient coupées à la taille du bloc de quilt. Si vous n'utilisez pas

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Adapter au contour", le logiciel crée en fait des lignes de bordure automatique de l'objet, ainsi que des lignes de bordure automatique du bloc de matelassage / quilt, qui seront fusionnées.

Without Clip on border

Clip on border

Dérouler

Le type "Dérouler" crée un effet similaire à "Echo" sans l'option "Adapter au contour" sur la bordure. La différence réside toutefois dans la manière de broder, car le logiciel produit des lignes de piqûre continues qui facilitent beaucoup la production.

Labyrinthe

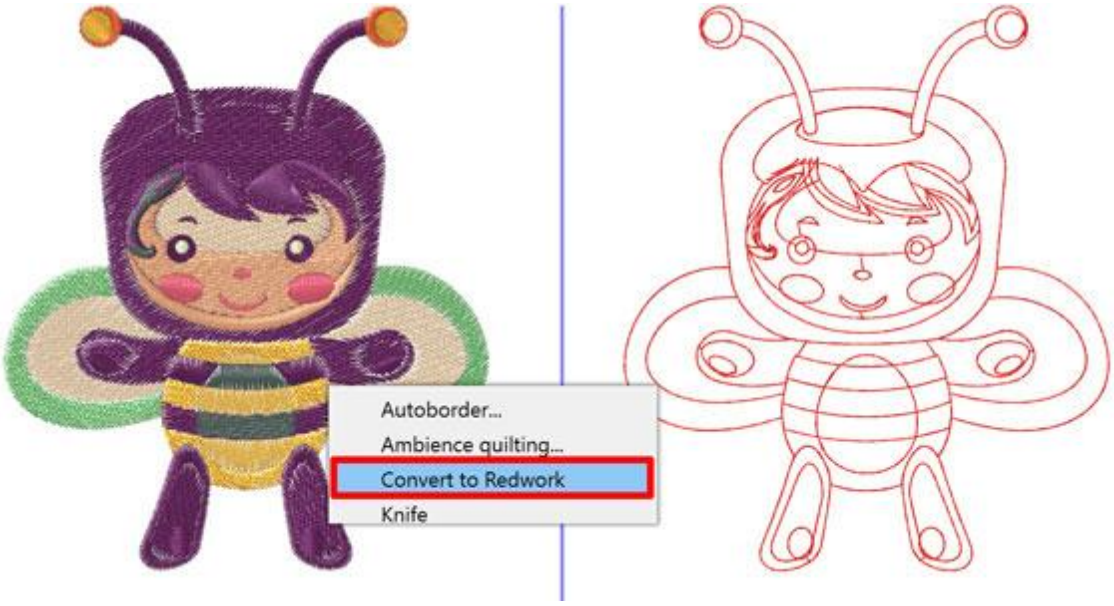
Lorsque vous utilisez le type "Labyrinthe", le bloc de matelassage / quilt est rempli de points de piqûre courbes autour de l'objet, à partir du décalage défini.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Broderie Rouge

Avec l'option "Convertir à la Broderie Rouge" (Redwork) , vous pouvez convertir n'importe quelle dessin en Broderie Rouge. Les motifs Broderie Rouge sont créés avec des points de piqûre rouges sur un tissu blanc. La couleur ne se limite toutefois pas aux points rouges. Après avoir créé le motif initial en Broderie Rouge, il est possible de modifier la couleur en modifiant la couleur de serti du motif.

Pour appliquer cet outil, il vous suffit de sélectionner le motif que vous souhaitez convertir et de cliquer dessus avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Convertir à la Broderie Rouge" et il sera converti automatiquement.

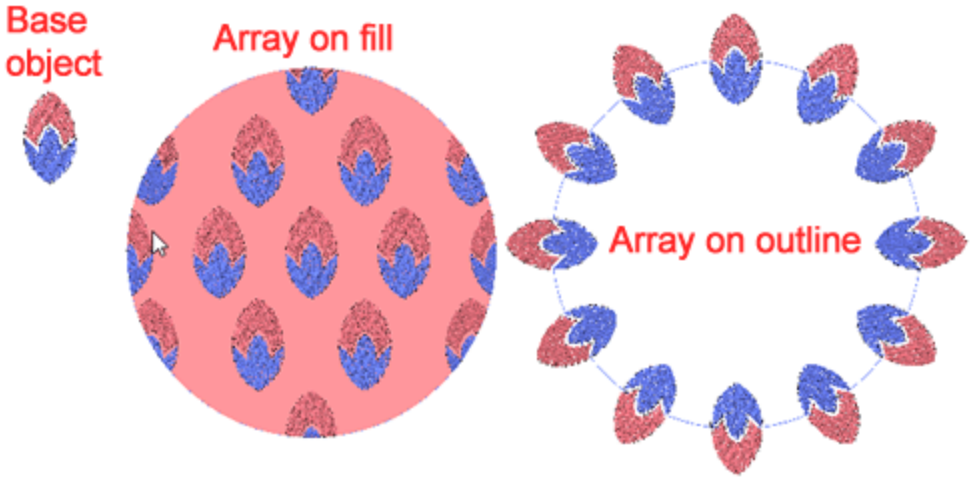


Vous pouvez également appliquer cet outil à partir de l'icône Convertir. dans la barre d'outils horizontale après avoir sélectionné le motif. Il est important de savoir que chaque partie du dessin en Broderie Rouge doit être brodé avec le même nombre de passages.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mosaïque

"Mosaïque" est un type de broderie qui utilise un "objet de base" ou un "élément clipart" pour créer une "Surface" ou un "Serti" en utilisant l'objet de base ou le "élément clipart". Lors de l'application du type de broderie "Mosaïque" sur une surface, une grille de motifs est créée et des copies de l'objet de base sont placées sur la grille de façon structurée. En utilisant Mosaïque (Surface ou Serti), vous pouvez créer des effets incroyables. Dans les sections suivantes, nous allons vous montrer comment appliquer l'effet Mosaïque sur les Surfaces ou les Sertis et les personnalisations qui peuvent être appliquées. Par exemple, la forme (ci dessous à gauche) est utilisée comme objet de base. En utilisant l'objet de base, nous avons appliqué Mosaïque sur la zone de surface du cercle (image du centre), et Mosaïque sur le serti du même cercle (image de droite).



Il y a 2 façons d'appliquer "Mosaïque", sur la surface ou sur le serti.

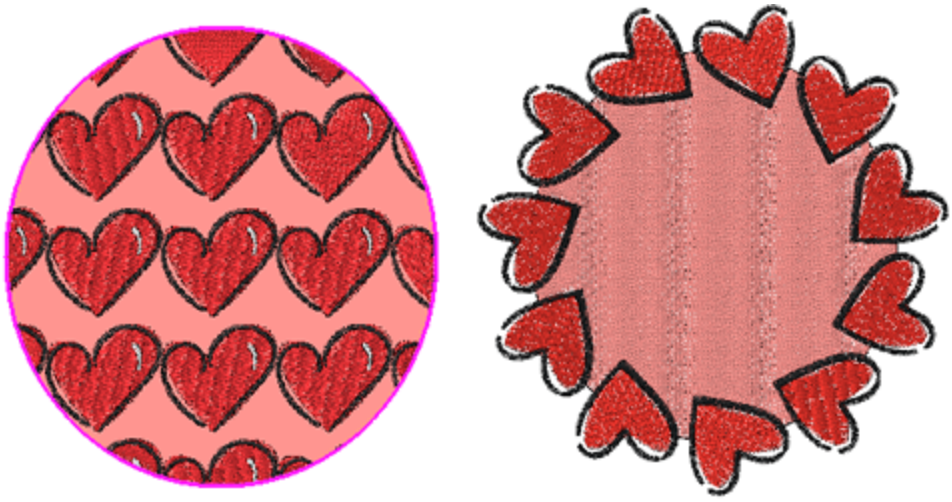
- Utiliser un élément "clipart" comme objet de base
- Utiliser une partie du dessin comme objet de base

Méthode 1. Utiliser un élément de la bibliothèque clipart

1. Utiliser un objet du dessin
2. Cliquez sur l'icône "Mosaïque" située dans la barre d'outils Propriétés. "Mosaïque" existe à la fois pour les types "Surface" et "Serti". Si vous souhaitez appliquer une Mosaïque sur une surface, appuyez sur le type "Mosaïque" de l'onglet de surface et lorsque vous souhaitez l'appliquer sur le serti, appuyez sur "Mosaïque" sur l'onglet serti.
3. La boîte de dialogue de bibliothèque de cliparts apparaît pour sélectionner l'un des éléments disponibles. Une fois que vous avez sélectionné un élément clipart, appuyez sur "Insérer".
4. Le curseur se transforme en croix et vous devez cliquer et faire glisser pour spécifier la taille et l'orientation du clipart inséré. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir un apearçu mis à l'échelle et tourné qui suit le mouvement de la souris. Une fois que vous relâchez la souris, l'élément est finalisé.
5. En relâchant la souris, l'élément clipart sélectionné sera appliqué en tant que Mosaïque. Il n'est pas ajouté sur la zone du dessin, il est ajouté sur la surface de l'objet sélectionné, si vous avez utilisé le type "Mosaïque" sur l'onglet de surface, il est ajouté sur le contour si vous avez utilisé le type "Mosaïque"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sur le serti

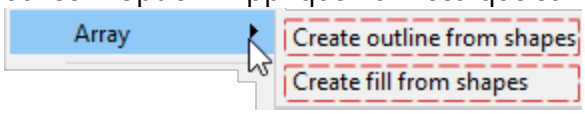


Vous pouvez toujours sélectionner l'objet avec la mosaïque appliqué et en appuyant à nouveau sur Mosaïque, la boîte de dialogue "Bibliothèque de cliparts" apparaît pour sélectionner un autre élément de clipart.

Méthode 2. Utilisez n'importe quelle partie du dessin.

Dans cette méthode, nous n'utilisons pas d'élément Clipart en tant qu'objet de surface, mais nous utilisons une partie du dessin.

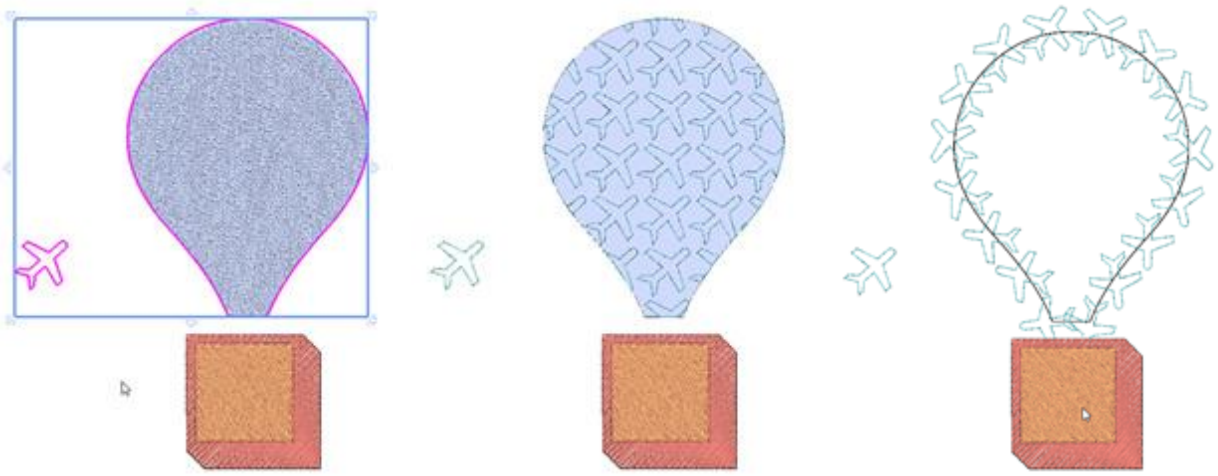
1. Sélectionnez un objet à remplir et utilisez la touche "Ctrl" (pour Mac Cmd) afin d'ajouter un ou plusieurs objets à la sélection qui serviront pour la Mosaïque.
2. L'objet de base doit être plus petit que l'objet à remplir.
3. Cliquez sur l'icône Mosaïque ou faites un clic droit sur la sélection et, à partir du menu contextuel, utilisez l'option "Appliquer la Mosaïque sur la surface" du sous-menu "Mosaïque"



4. L'objet plus grand est automatiquement rempli avec l'objet plus petit placé de façon structurée.

> De la même manière, vous pouvez "Appliquer la Mosaïque sur le serti".

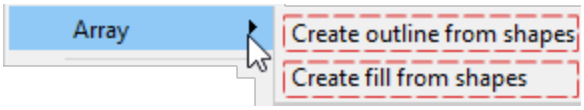
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Lorsqu'une Mosaïque est appliquée sur un objet, vous pouvez modifier la modifier à tout moment de différentes manières.

1. Cliquez sur l'icône Mosaïque pour sélectionner un autre élément de clipart.
2. Sélectionnez un objet du dessin et l'objet sur lequel la Mosaïque est appliquée et cliquez sur l'icône Mosaïque pour modifier le remplissage existant et utiliser l'objet nouvellement sélectionné.

L'un des moyens ci-dessus pour remplacer la mosaïque peut également être effectué en utilisant un clic droit sur l'objet rempli, puis en utilisant l'option Appliquer la Mosaïque sur la surface.



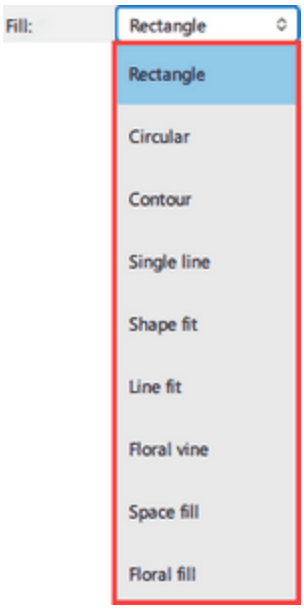
Il existe différentes options que vous pouvez ajuster afin de personnaliser la façon dont la Mosaïque est appliquée et modifier celle qui est déjà appliquée. Ces options seront présentées dans la section suivante.

Mosaïque sur la surface d'un objet

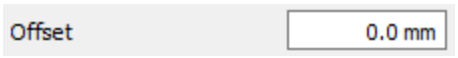
Comme déjà mentionné, lorsque la Mosaïque est appliquée sur la surface d'un objet, un objet de base utilisé comme mosaïque est placé sur la surface de l'objet de façon structurée. L'objet "Mosaïque" a diverses "propriétés" que vous pouvez ajuster mais le plus important est la disposition du motif. C'est ici que vous sélectionnez la manière dont les copies seront placées. Il y a 6 modèles de remplissage et chacun peut être personnalisé d'une manière différente et chacun sera présenté dans un sujet distinct. À ce stade, nous allons présenter les propriétés communes de tous les modèles de "remplissage". Les motifs de remplissage disponibles sont 6 comme indiqué dans la figure suivante et dans les rubriques suivantes, nous allons vous montrer comment éditer le motif de remplissage en utilisant les "propriétés" disponibles et en utilisant l'option "Editer les points nodaux".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Rectangle
- Circulaire
- Contour
- Ligne simple
- Forme ajustée
- Ligne ajustée
- Treille florale
- Remplissage d'espace
- Remplissage floral

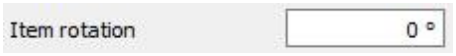


Décalage

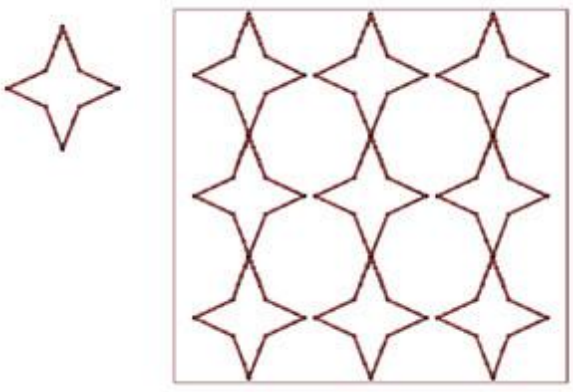


Le paramètre Décalage spécifie la distance entre le contour de l'objet et le bord coupé de l'objet répété.

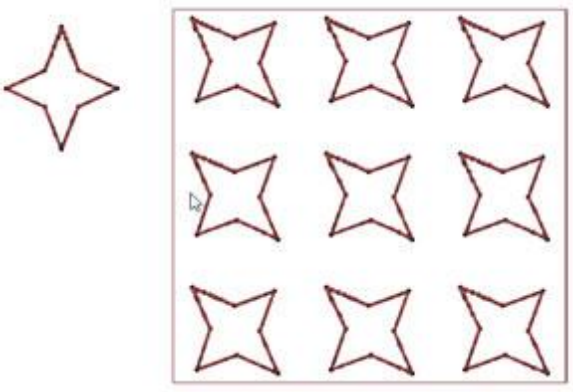
Rotation de l'élément



Ce paramètre fait pivoter l'objet de base. Spécifiez la rotation de l'objet en degrés et toutes les copies du tableau sont pivotées comme si l'objet initial avait été tourné.



Rotation de l'élément à 0°

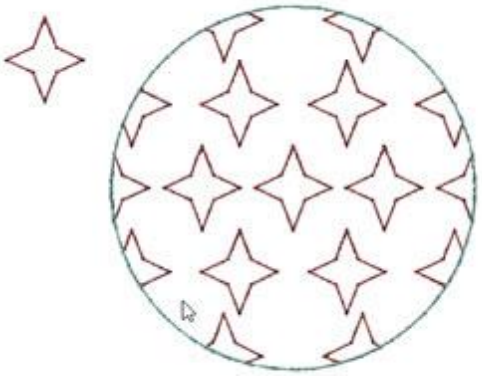


Rotation de l'élément à 45°

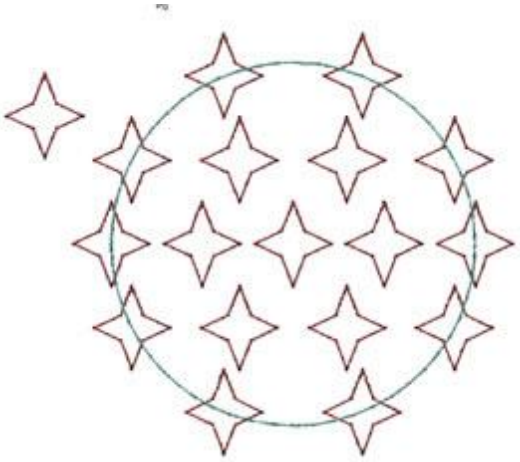
Découper les élements

Avec le paramètre "Découper les éléments", vous pouvez spécifier si les objets répétés seront découpés en fonction du contour de l'objet dans lequel ils sont répétés ou si le logiciel va découper les éléments pour les adapter à la surface de l'objet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Avec "Découper les éléments"



Sans "Découper les éléments"

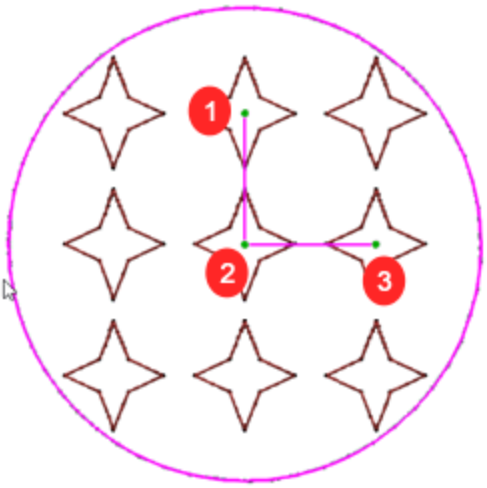
Séparer en objets indépendants

En utilisant le bouton Séparer en objets indépendants, vous pouvez convertir la Mosaïque en objets individuels. Cela signifie que vous pouvez supprimer, déplacer ou ajouter / copier manuellement des objets. Cette option est principalement utilisée pour éviter les chevauchements et pour affiner certains dessins.

Editer la Mosaïque

Nous devons mentionner qu'en général la disposition du motif de Mosaïque peut être modifiée de deux façons. Tout d'abord en utilisant les "Propriétés" de chaque disposition de remplissage et en second lieu en utilisant "Editer les points nodaux" il y a des poignées spéciales qui peuvent être utilisées pour ajuster le motif de remplissage. Par exemple, lorsque vous utilisez le remplissage "Rectangle", vous pouvez en modifier la disposition en utilisant les "propriétés" comme dans la partie gauche de la figure suivante, mais vous pouvez également utiliser les poignées de contrôle disponibles si vous "Editez les points nodaux" de l'objet comme sur la partie droite de la figure.

Propriétés du remplissage "Rectangle"

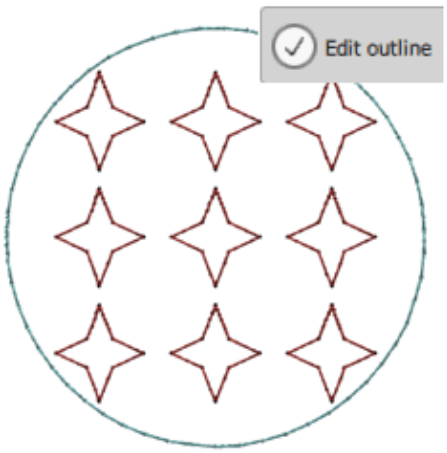


Poignées de contrôle de modification en utilisant "Editez les points nodaux".

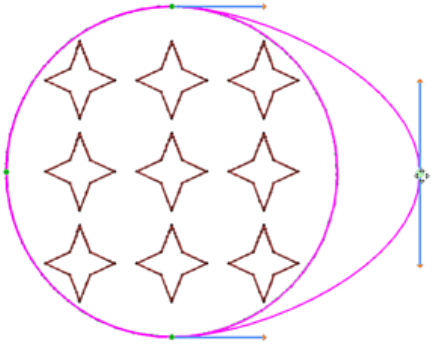
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifier le contour

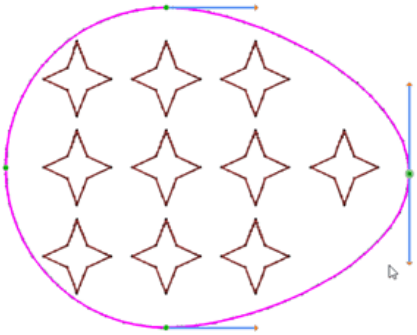
Normalement lorsque vous utilisez "Editer les points nodaux", vous pouvez modifier les contours des objets. Pour les objets dont la surface comporte une Mosaïque, l'option "Editer les points nodaux" vous permet d'ajuster la disposition des motifs de remplissage de la Mosaïque comme décrit précédemment. Mais dans le cas où vous voulez vraiment modifier le contour de ces objets, vous devez activer l'option "Modifier le contour" sur la barre "Options d'outils". Après avoir activé l'option "Modifier le contour", nous pouvons Modifier le contour de l'objet comme tout autre objet normal.



Modifier le contour activée



Déplacement d'un nœud



La forme de l'objet est modifiée

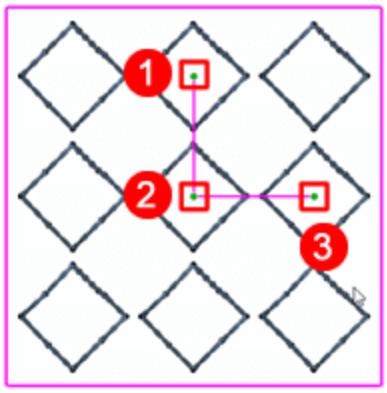
Rectangle

Lorsque vous utilisez une Mosaïque avec un remplissage Rectangle, une grille rectangulaire est créée et des copies de l'objet de remplissage sont placées sur la grille. Vous pouvez modifier l'apparence de la Mosaïque de deux façons. D'abord en utilisant les propriétés pour contrôler la distance horizontale - verticale et l'angle de début - inclinaison.

- Espace Horizontal
- Espace Vertical
- Angle de départ
- Angle d'inclinaison

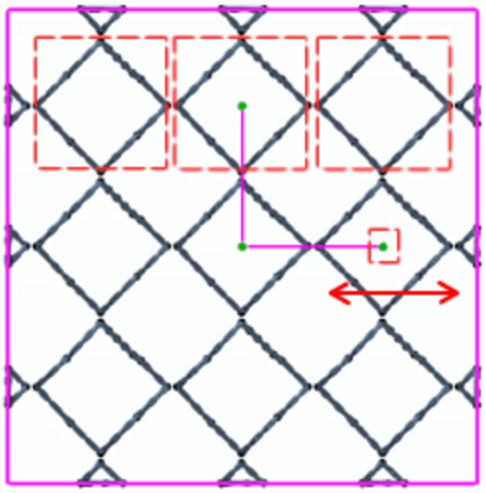
Vous pouvez également modifier l'apparence de la mosaïque à l'aide des contrôles qui apparaissent en mode d'édition de nœud. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, une poignée de contrôle apparaît en mode d'édition de nœud. À l'aide de la poignée de commande 1, vous pouvez régler à la fois "Distance verticale" et "Angle de décalage". En utilisant la poignée de contrôle 2, vous pouvez changer le centre de la mosaïque. C'est le premier objet de la mosaïque et toute la grille rectangulaire est basée sur cet objet. Tous les autres objets seront placés en fonction de la position du premier, en suivant les paramètres du type de remplissage de la mosaïque. En utilisant la poignée de contrôle 3, vous pouvez ajuster la "distance horizontale" et l '"angle de départ".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

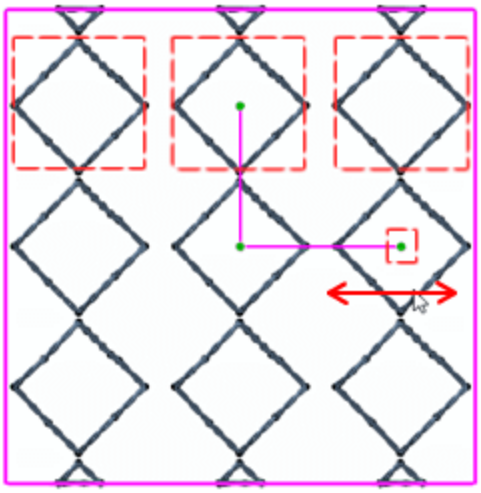


Espace Horizontal

Cette valeur numérique définit la distance horizontale entre les copies de la même ligne horizontale. Vous pouvez taper n'importe quelle valeur numérique et appuyez sur "Entrée" pour appliquer. Vous pouvez également ajuster l'espacement entre les copies horizontales, en mode d'édition de nœud, en utilisant la poignée de contrôle indiquée sur la figure suivante. Cliquez et faites glisser pour modifier la longueur de la ligne qui se termine sur la poignée, la distance horizontale change en fonction du mouvement de la poignée de contrôle. À ce stade, nous devons mentionner que vous pouvez maintenir la touche "Ctrl" (touche Cmd MacOS) de sorte que le mouvement sera maintenu sur l'axe horizontal. En utilisant la même poignée, vous pouvez également ajuster l '"angle de départ" sur lequel la grille rectangulaire est basée.



Espace Horizontal 0

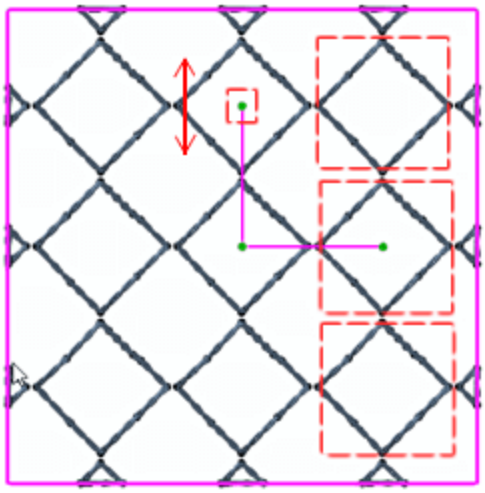


Espace Horizontal 1,5

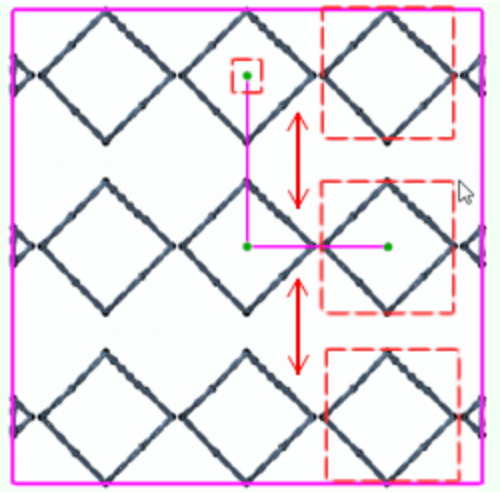
Espace Vertical

Cette valeur numérique définit la distance verticale entre les lignes. Vous pouvez taper n'importe quelle valeur numérique et appuyez sur "Entrée" pour appliquer. Vous pouvez également ajuster l'espacement entre les lignes, en mode d'édition de nœud, en utilisant la poignée de contrôle indiquée sur la figure suivante. Cliquez et faites glisser pour modifier la longueur de la ligne qui se termine sur la poignée, la distance verticale change en fonction du mouvement de la poignée de contrôle. À ce stade, nous devons mentionner que vous pouvez maintenir la touche "Ctrl" (touche Cmd MacOS) de sorte que le mouvement sera maintenu sur l'axe vertica. En utilisant la même poignée, vous pouvez également ajuster "l'angle d'inclinaison" sur lequel la grille rectangulaire est basée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



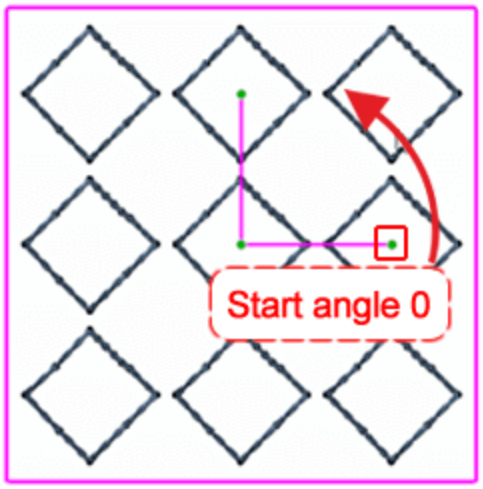
Distance Verticale 0



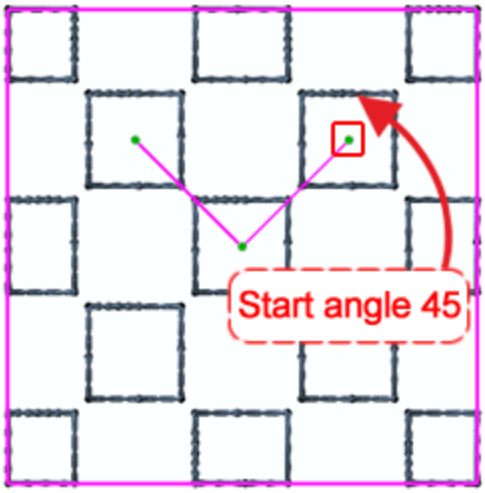
Distance Verticale 2mm

Angle de début

Cette valeur numérique définit l'orientation de départ du motif. Vous pouvez également déplacer le nœud comme indiqué dans les figures suivantes afin de modifier l'angle de départ. En réalité, toute la disposition change d'angle en même temps. La poignée de motif bouge ainsi : L'angle entre les lignes reste le même lors de l'édition de la poignée qui ajuste l'angle de départ.



Déplacez ce nœud pour changer l'angle de départ

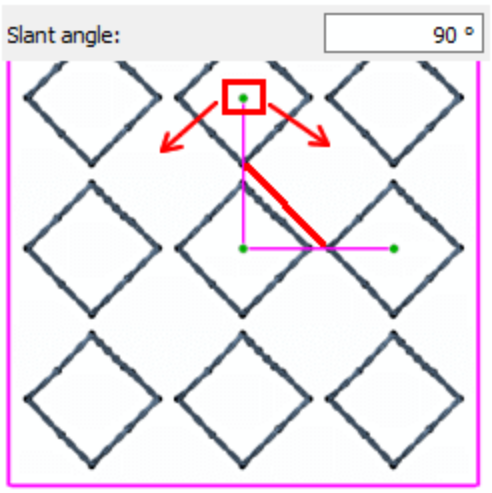


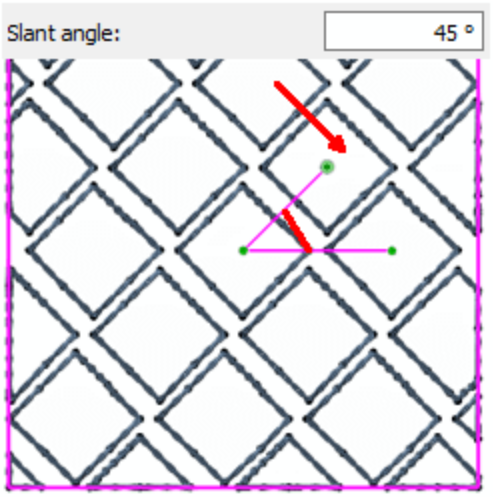
L'angle de départ a changé ainsi que l'emplacement du motif.

Angle de décalage

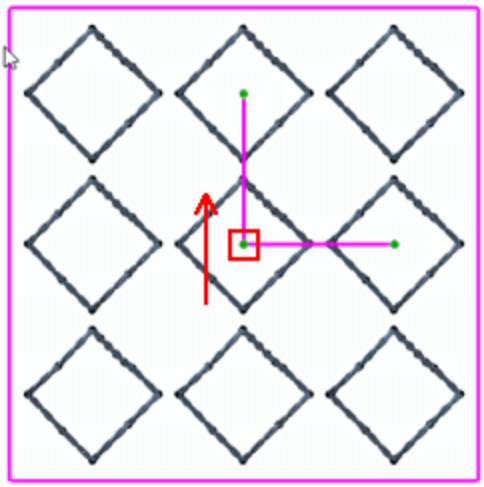
L'angle de décalage définit la disposition et l'aspect de la mosaïque . Cette valeur numérique définit les degrés de l'angle des lignes des poignées de modification. Comme on peut le voir sur la figure suivante, l'angle oblique est de 90 degrés. Vous modifiez la valeur numérique dans la barre d'outils Propriétés, mais nous pouvons également déplacer ce nœud comme indiqué sur la figure suivante afin de modifier l'angle de décalage. L'angle de décalage change et vous pouvez voir que le motif de remplissage est très différent.

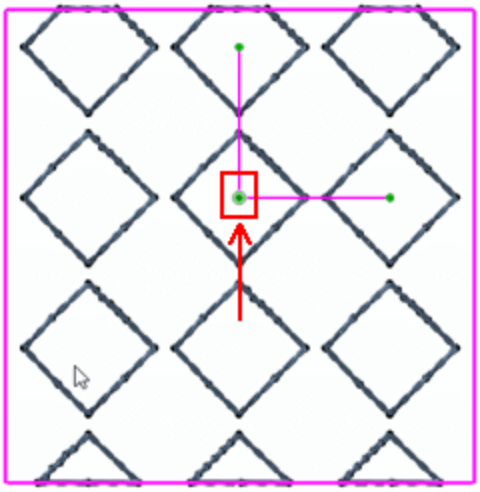
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Enfin, nous devons mentionner que nous pouvons déplacer le centre de la mosaïque (point de contrôle 1) afin de changer la façon dont les copies sont placées. Par défaut, le centre des répétitions est placé au centre de l'objet. Comme nous pouvons le voir, le centre de la première copie commence au centre, mais les copies en bas et en haut ne sont pas entières. Nous n'aimons pas le placement des copies sur les bords de l'objet (figure de droite). Déplacez le centre de la mosaïque comme indiqué dans la partie droite de la figure ci-dessous et voyez comment toutes les copies peuvent être placées dans la forme (figure de gauche).



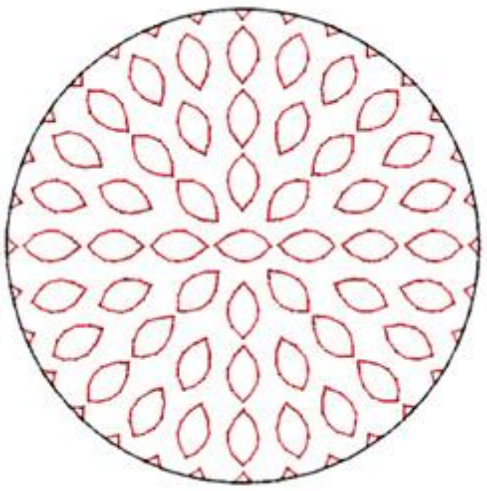


Circulaire

Quand vous appliquez une mosaïque avec une disposition de remplissage circulaire, une grille circulaire est créée et des copies de l'objet de la mosaïque sont placées sur le cercle. Vous trouverez des informations détaillées sur toutes les propriétés du remplissage de Mosaïque dans la section correspondante du chapitre sur les transformations de broderie. À ce stade, nous présenterons uniquement les propriétés qui affectent la disposition du remplissage Mosaïque.

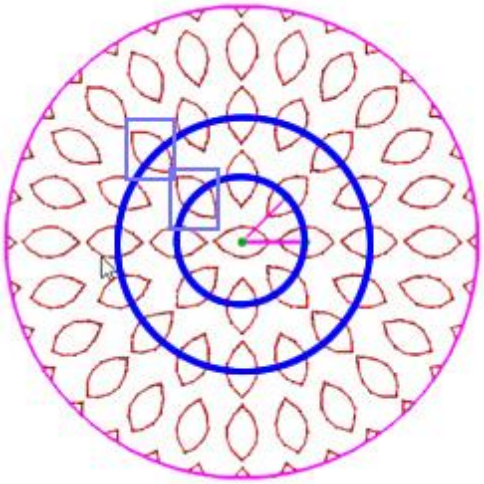
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Espace Horizontal
- Angle de début
- Répétitions de l'élément

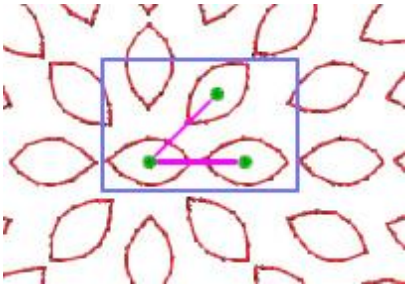


Espace Horizontal

Lors de l'application de la Mosaïque sur un remplissage circulaire, le programme crée des copies d'un objet de base et place les copies dans une grille circulaire. La grille circulaire a des cercles intérieurs. En utilisant cette option, vous pouvez définir la distance entre les cercles. En réalité, le paramètre Espacement spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque copies.

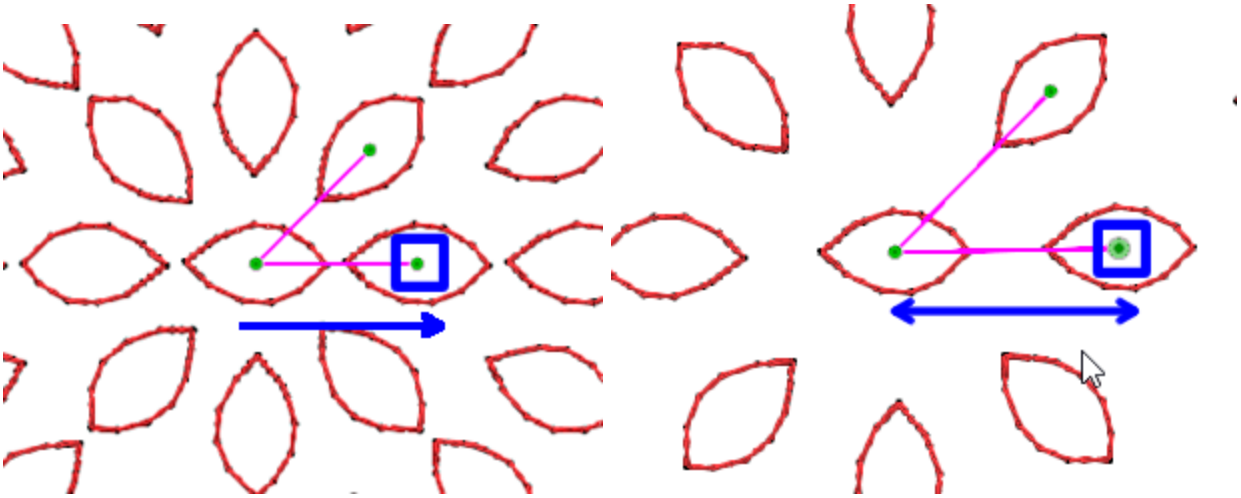


En mode d'édition de nœud, une poignée de contrôle apparaît. En utilisant ces poignées nous pouvons ajuster l'espacement horizontal.



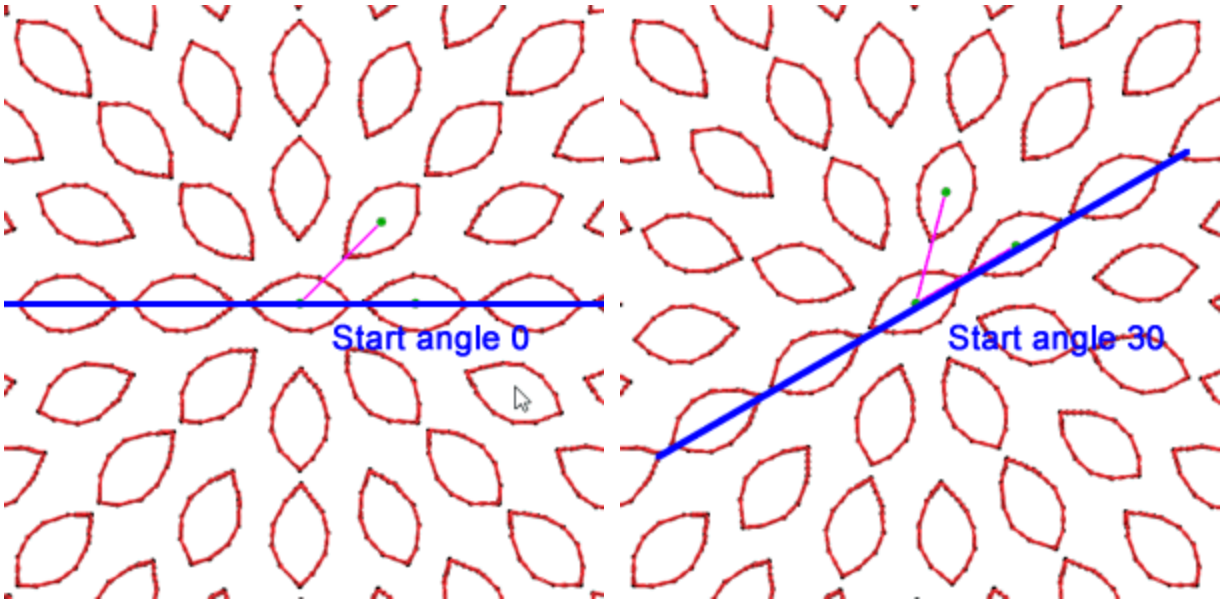
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cliquez et faites glisser pour déplacer ce nœud, dans la direction indiquée par la flèche afin d'augmenter l'espacement horizontal ou dans la direction opposée afin de diminuer l'espacement horizontal. Tout en faisant glisser, vous pouvez voir l'agrandissement des lignes, relâchez la souris pour appliquer l'opération.



Angle de départ

Dans la disposition circulaire, il y a toujours une ligne où les copies sont placées sur une ligne droite et le reste des copies suit le placement de cette ligne d'angle de départ. L'ensemble du motif change pour suivre l'angle de départ, les copies de chaque cercle sont placées en fonction de la ligne d'angle de départ.

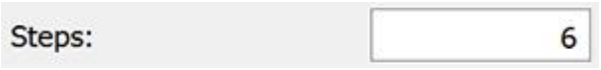


Répétitions de l'élément

Le paramètre Répétitions de l'élément, définit la valeur du nombre de copies ajoutées sur les cercles intérieurs du placement circulaire, en commençant par le centre de la mosaïque. D'abord, une copie est ajoutée au centre du cercle. Alors dans le premier cercle le nombre de copies est le nombre qui est défini par la propriété Répétition de l'élément, dans notre cas nous avons 8 copies. Le cercle suivant comprend le

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

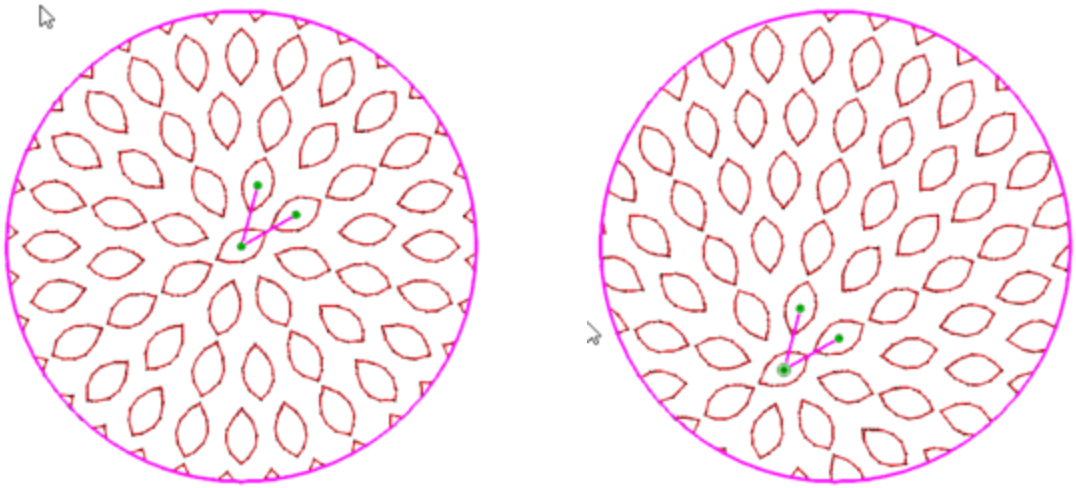
nombre de copies initial multiplié par deux, de sorte que le deuxième cercle a 16 copies. Le troisième cercle aura 24 objets de copie etc. L'objet du même cercle est réparti uniformément.



Lors de l'édition du remplissage circulaire d'une Mosaïque à l'aide de l'éditeur de nœud, il existe trois points de contrôle:

- Le point de contrôle 1 spécifie la position du premier objet qui sera répété. Tous les autres objets seront placés en fonction du premier, en suivant les paramètres de la mosaïque circulaire. Nous pouvons déplacer ce point de contrôle et changer le centre du cercle.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espacement. En réalité, la valeur numérique définit la distance entre les rectangles qui incluent l'une des copies et non la longueur entre le nœud 1 et le nœud 2.
- En utilisant le nœud de contrôle 2, vous pouvez spécifier l'angle de départ.
- En utilisant le nœud de contrôle 3, vous pouvez ajuster le nombre de répétitions de l'élément.

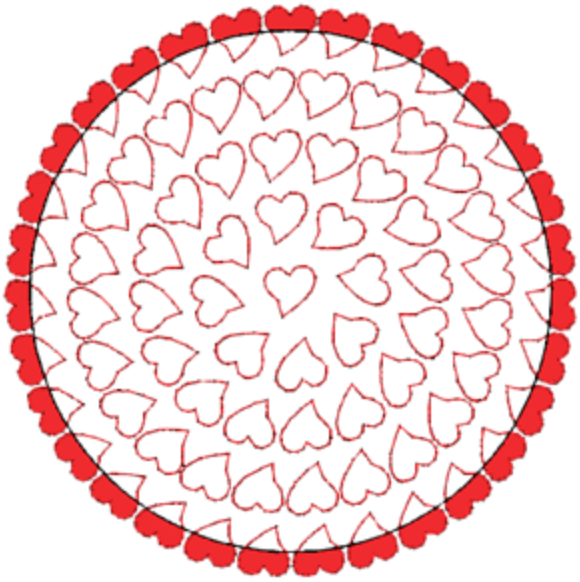
Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous pouvons déplacer le point de contrôle 1 (Le centre du cercle) afin de créer un dessin comme celui-ci. En partant du dessin avec la disposition circulaire standard (figure de gauche), nous pouvons facilement passer au dessin de droite en changeant simplement le centre du cercle.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

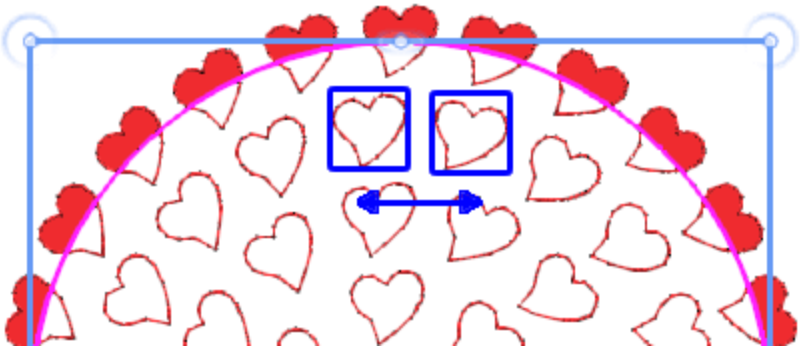
Contour

La disposition Contour de l'outil Mosaïque comprends les paramètres suivants:



Espace Horizontal

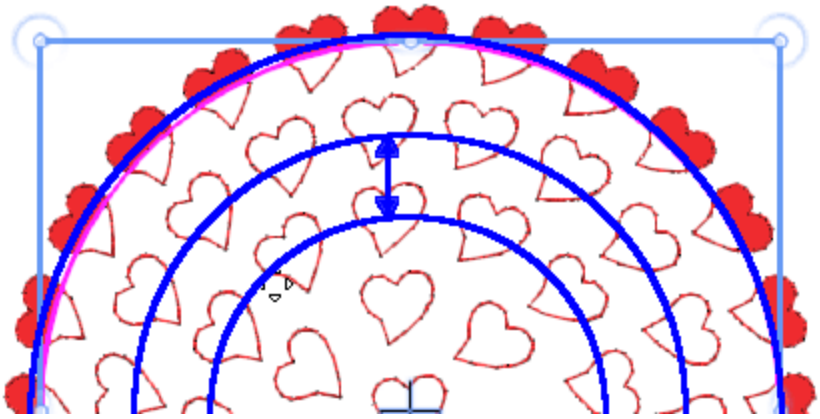
Le paramètre Espacement horizontal spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque objet répété du même contour. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les objets d'un même contour doivent être répartis uniformément.



Espace Vertical

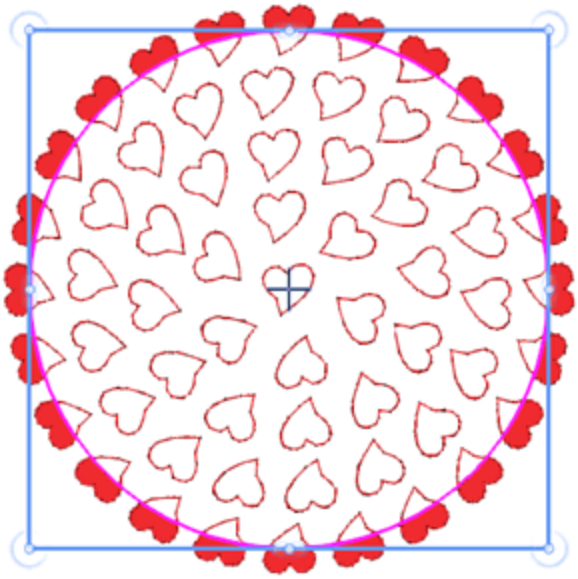
Le paramètre Espacement vertical spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque objet répété, de différents contours (adjacents). L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, car les contours doivent être placés de manière à ne pas laisser de grands espaces au milieu de l'objet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

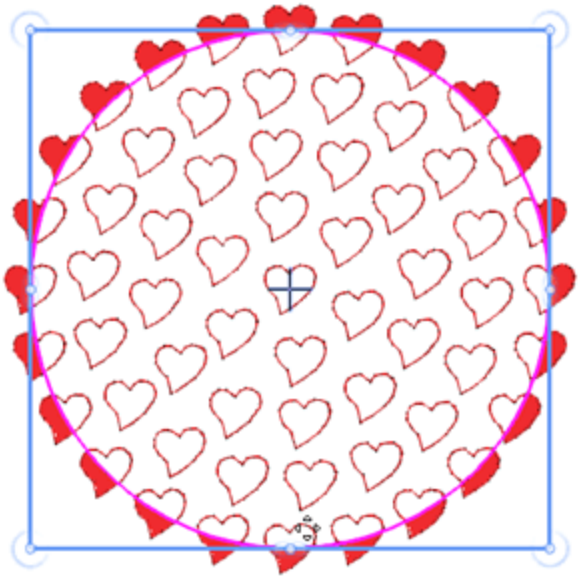


Suivre l'angle

Avec le paramètre Suivre l'angle, vous pouvez spécifier si l'objet répété sera orienté pour suivre la direction du contour ou s'il conservera l'angle de l'objet original.



Avec “Suivre l'angle”

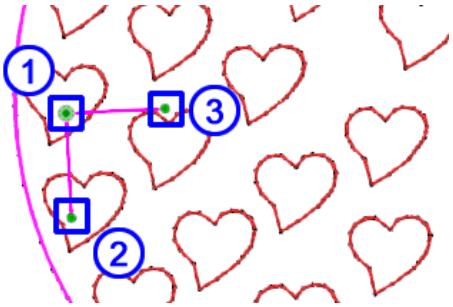


Sans “Suivre l'angle”

Modification des points nodaux sur la disposition Contour Mosaïque

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec Contour Mosaïque et que vous cliquez sur l'icône de l'éditeur de points nodaux, vous pouvez modifier les points de contrôle du placement des objets. Il y a trois points de contrôle

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- Le point de contrôle 1 spécifie le décalage du paramètre, où le premier contour sera placé.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espacement Horizontal.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 spécifie le paramètre Espacement vertical.

Vous ne pouvez pas changer l'angle des lignes 1-2 et 1-3 car il n'y a pas de raison de changer l'angle de départ ou de décalage dans le type de remplissage de contour.

Si vous souhaitez modifier les contours de l'objet, vous devez activer le paramètre "Modifier le contour" dans la barre d'outils "Options d'outils"

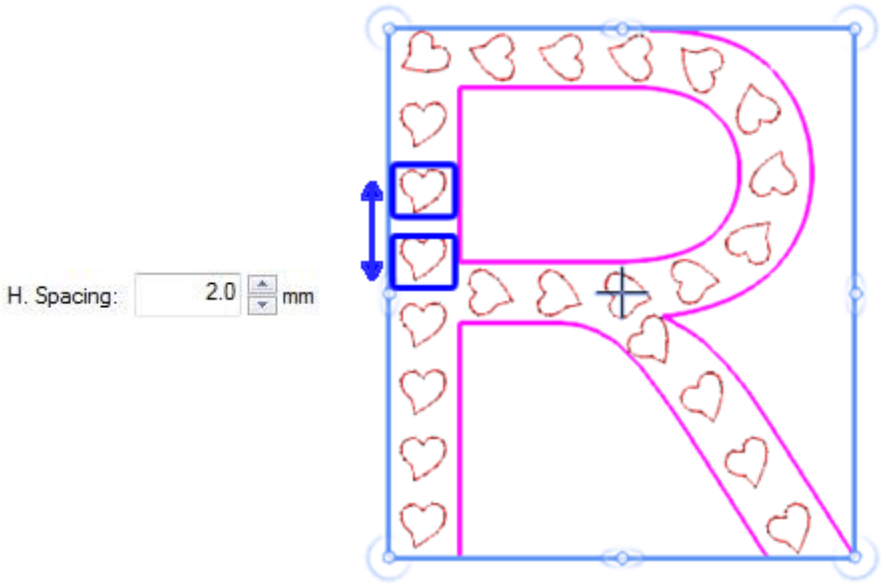
Ligne simple

La disposition de remplissage Ligne simple de l'outil Mosaïque comporte seulement le paramètre suivant:

Espace Horizontal

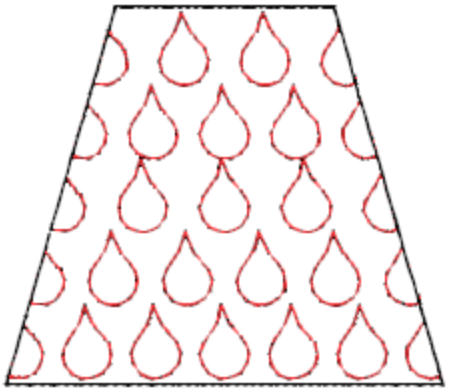
Le paramètre Espace Horizontal spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque objet répété. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, puisque la mosaïque doit être distribuée uniformément.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



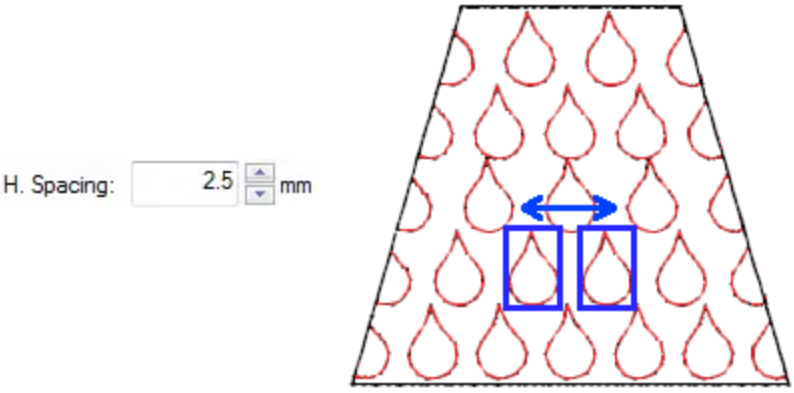
Forme ajustée

Le remplissage Forme ajustée de l'outil Mosaïque comporte les paramètres suivants:



Espace Horizontal

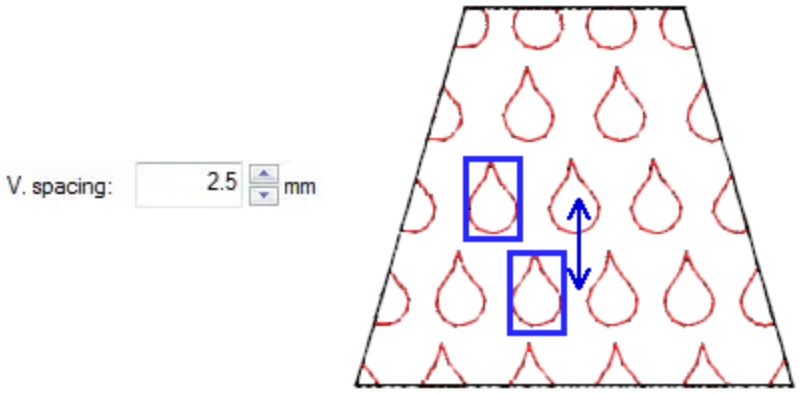
Le paramètre Espacement H. spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque objet répété. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les objets doivent être distribués uniformément.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

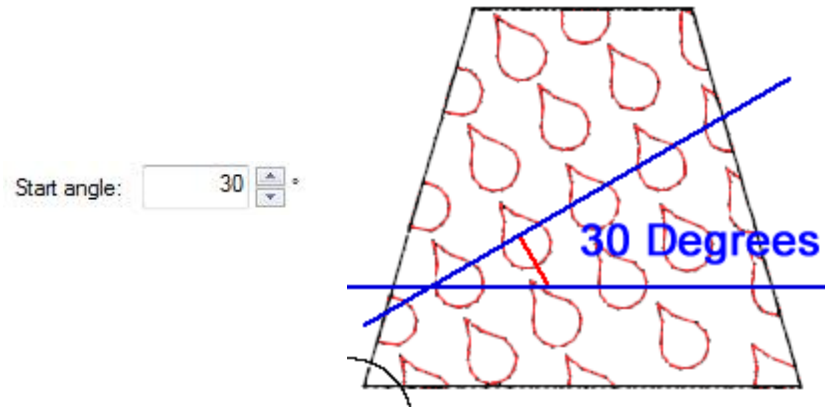
Espace Vertical

Le paramètre Espacement Vertical spécifie la distance entre les rectangles pouvant inclure chaque objet répété.



Angle de départ

Le paramètre Angle de départ spécifie l'angle des lignes horizontales des objets répétés, qui composent le remplissage de la surface sélectionnée. Lorsque l'angle de départ est défini sur 0 degré, les lignes seront horizontales.

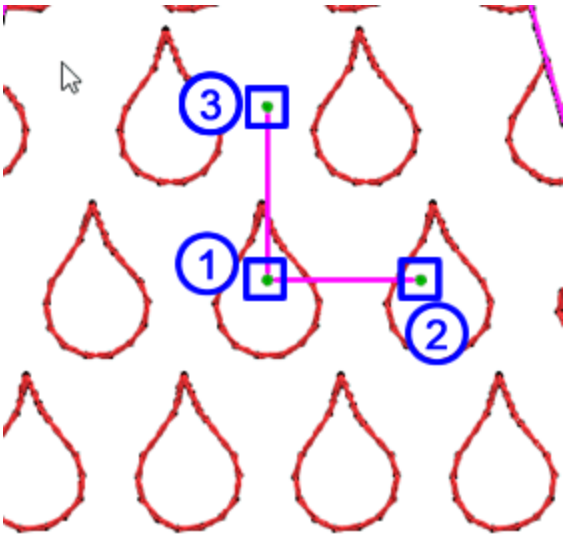


Modification des points nodaux du remplissage Forme ajustée de l'outil Mosaïque

Lorsque vous modifiez un objet qui est rempli avec la disposition Forme ajustée de l'outil Mosaïque en mode d'édition de nœud, vous pouvez modifier les points de contrôle de la Mosaïque.

Il y a trois points de contrôle:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Le point de contrôle 1 spécifie la position verticale du premier objet de la Mosaïque. Tous les autres objets seront placés en fonction du premier suivant les paramètres du type de remplissage de la Mosaïque.

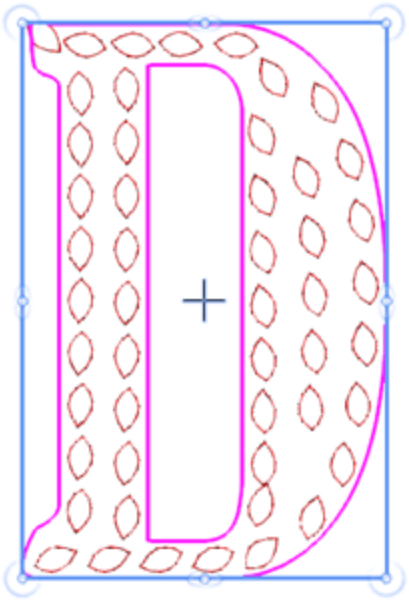
La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espacement.

- L'angle formé entre les lignes 1 et 2 spécifie l'angle de départ.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 spécifie le paramètre Espacement vertical.

L'angle de formé par les lignes 1 et 3 ne peut pas être modifié car il n'a aucune signification pour la Mosaïque Forme ajustée.

Si vous souhaitez modifier les contours de l'objet, vous devez activer le paramètre "Modifier le contour" dans la barre d'outils "Options d'outils".

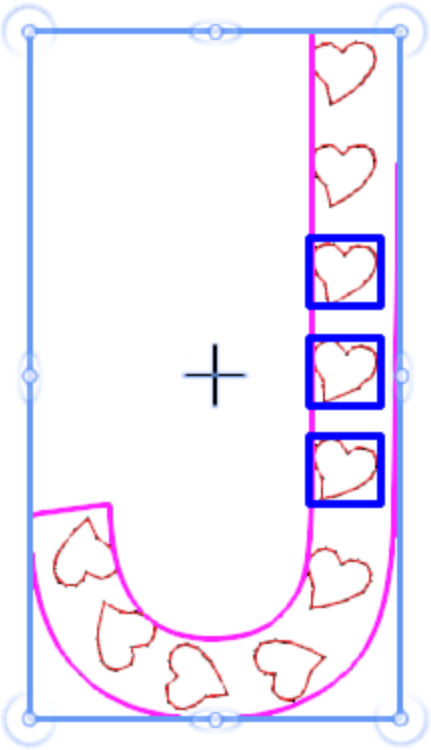
Ligne ajustée



La disposition de remplissage Ligne ajustée de l'outil Mosaïque comprend les paramètres suivants:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Espace Horizontal



Le paramètre Espacement spécifie la distance entre les rectangles qui incluent chaque objet répété.

L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les copies doivent être distribuées uniformément.

Ce remplissage de l'outil Mosaïque Ligne ajustée n'a pas de points de contrôle dans l'éditeur de nœud.

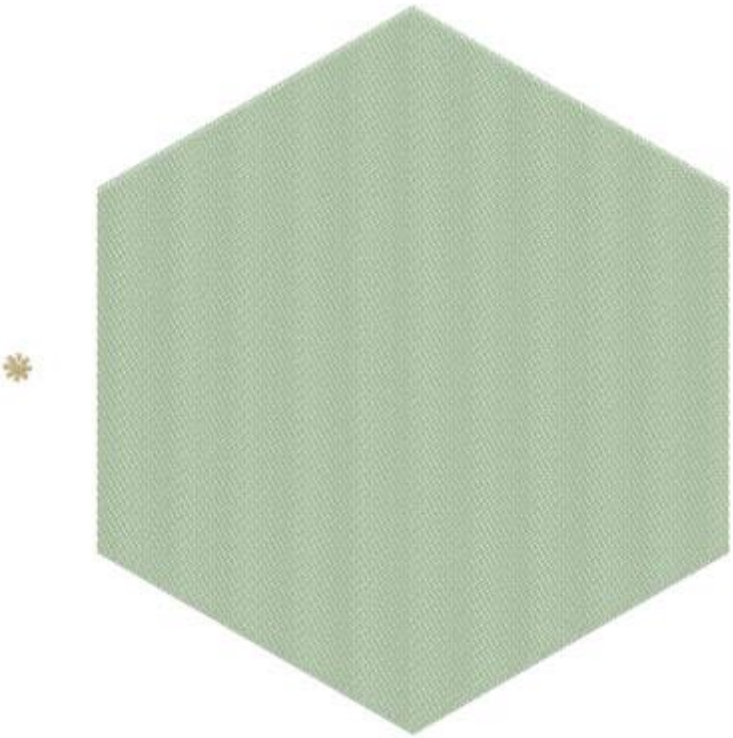
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Treille florale

"Treille Florale" est un type de surface de Mosaïque spéciale qui crée automatiquement de superbes motifs floraux.

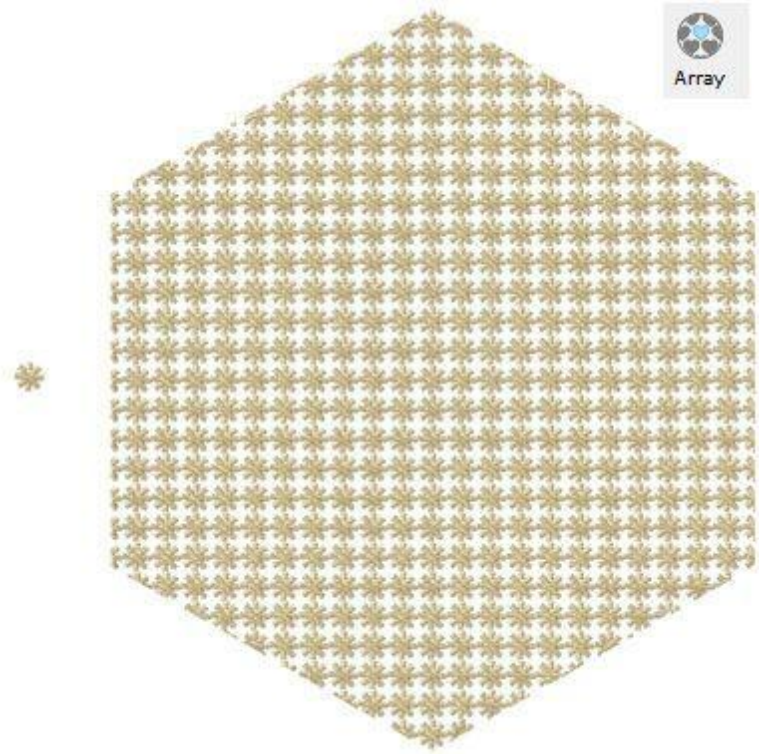
Pour créer un objet floral, vous devez d'abord:

1. Créez la forme sur laquelle la treille florale doit être appliquée, ainsi que le type de fleur et de feuille (la feuille est facultative) que vous souhaitez utiliser



2. Sélectionnez les deux objets et cliquez sur l'outil "Mosaïque" dans la barre d'outils "Propriétés">"Surface"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



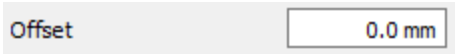
3. Sélectionnez l'objet "Mosaïque" et dans la barre de propriétés, sélectionnez l'option "Treille florale" dans le menu déroulant "Remplissage".

4. Le motif floral remplira la forme sélectionnée et produira le résultat suivant que vous pourrez modifier si vous le souhaitez.

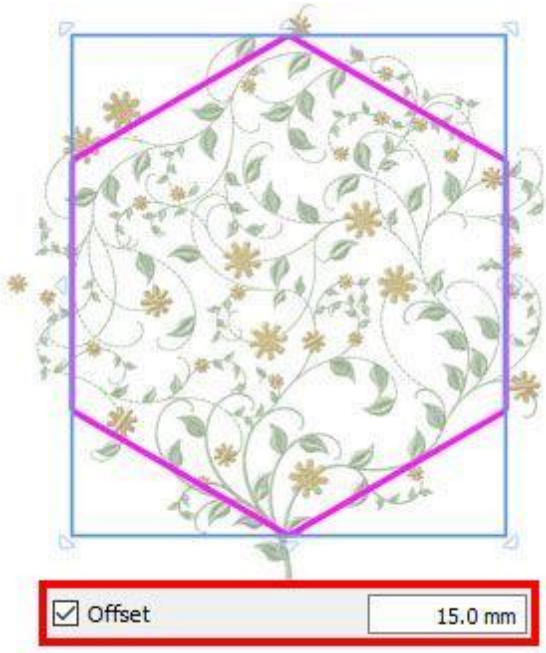
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

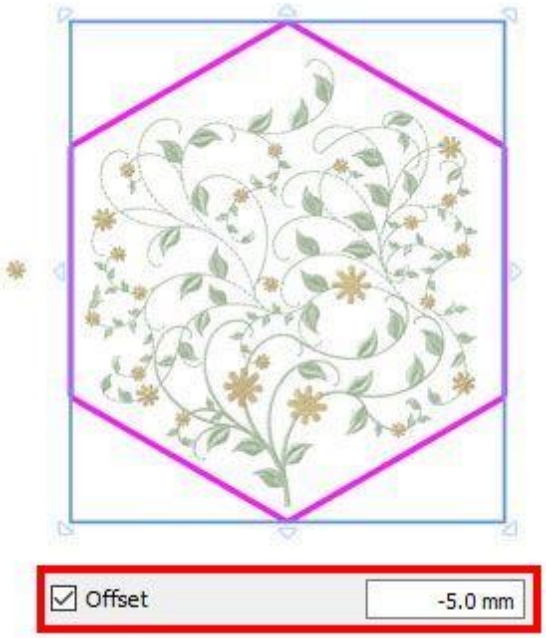
Les paramètres de "Treille florale" sont indiqués dans la liste déroulante "Propriétés".

Décalage

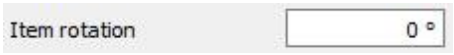


Le paramètre Décalage spécifie la distance entre le contour de la forme initiale et le remplissage de la Treille Florale.



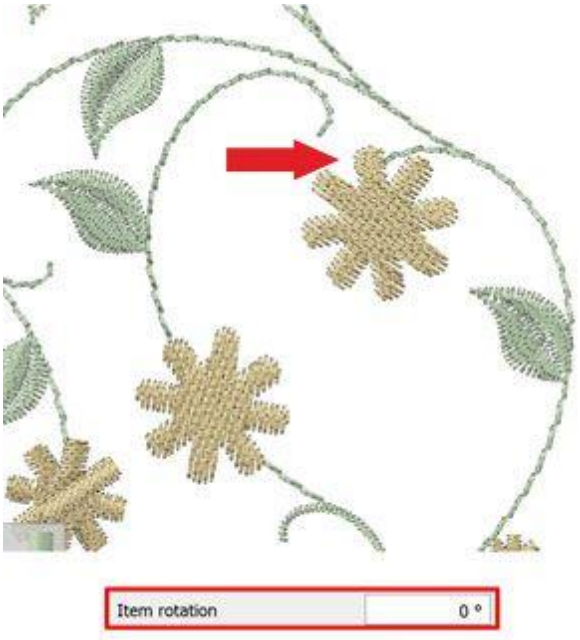


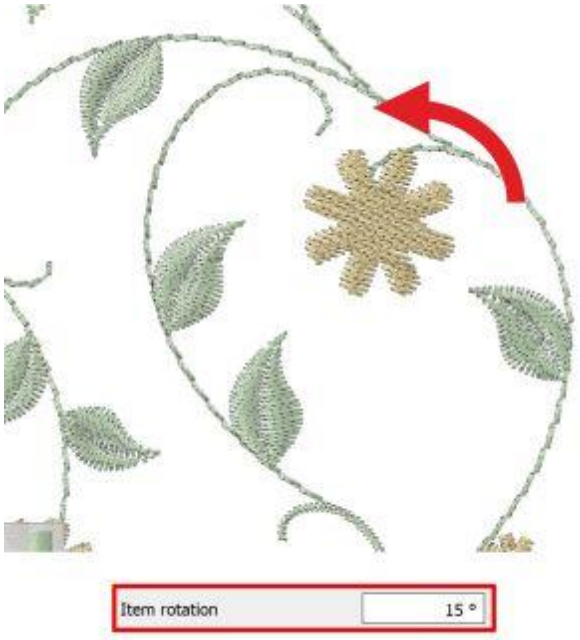
Rotation de l'élément



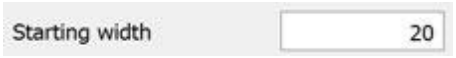
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ce paramètre fait pivoter l'objet de base. Spécifiez la rotation de l'objet en degrés et toutes les copies de la mosaïque vont pivoter. Dans la treille florale, de telles rotations peuvent déclencher un nouveau calcul de l'intégralité du motif entraînant ainsi des résultats floraux différents.

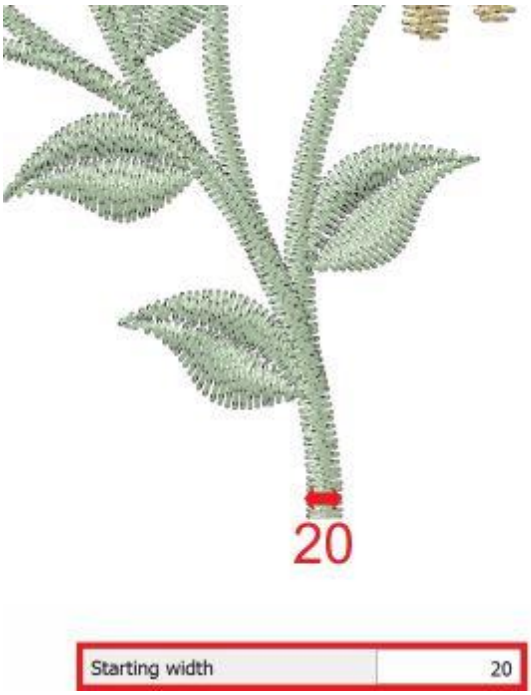


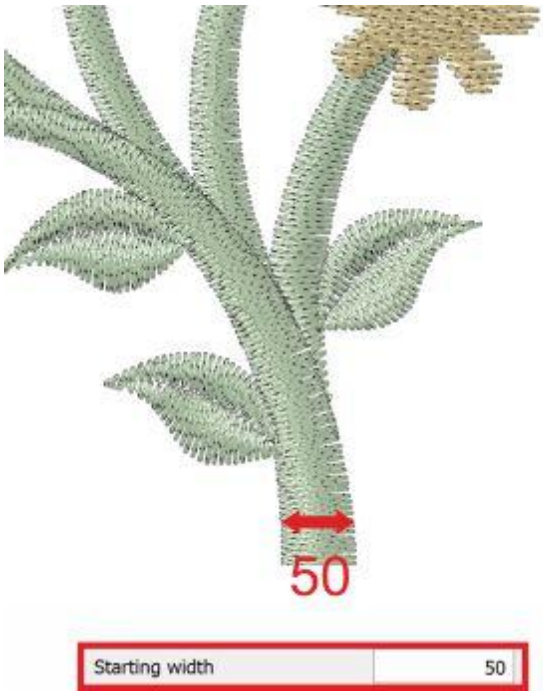


Largeur initiale



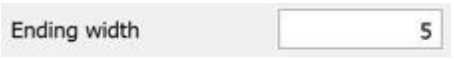
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la largeur de départ de la tige. La valeur par défaut est 20.



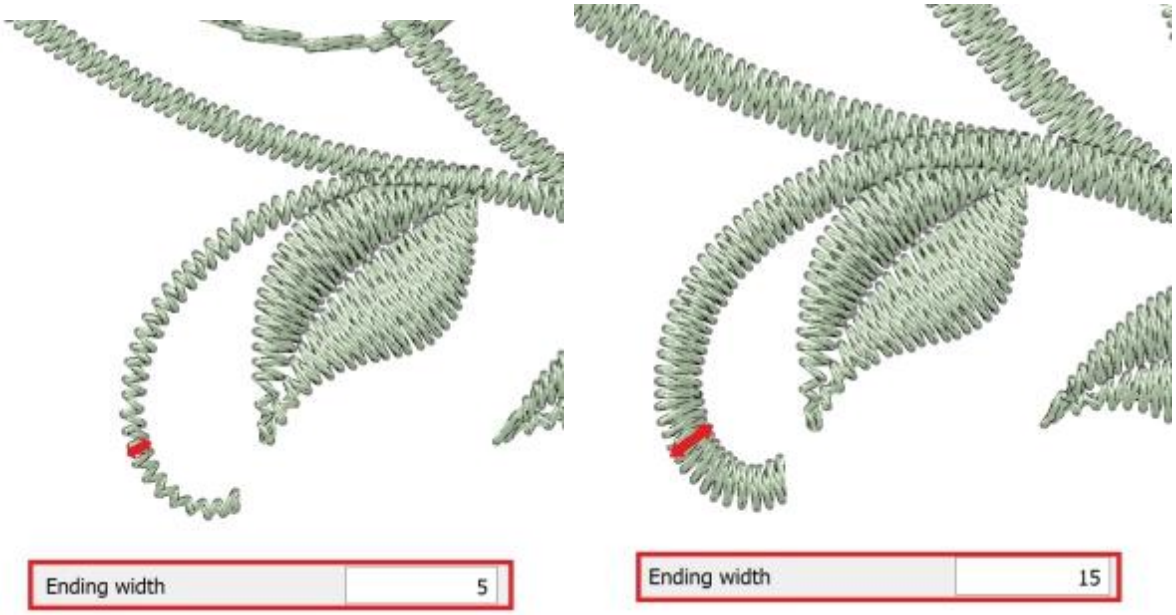


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

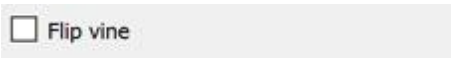
Largeur finale



Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la largeur finale de la tige. La valeur par défaut est 5.



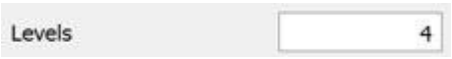
Inverser la treille florale



Avec cette case à cocher, vous pouvez spécifier si vous souhaitez ou non un miroir du motif de la treille florale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Niveaux

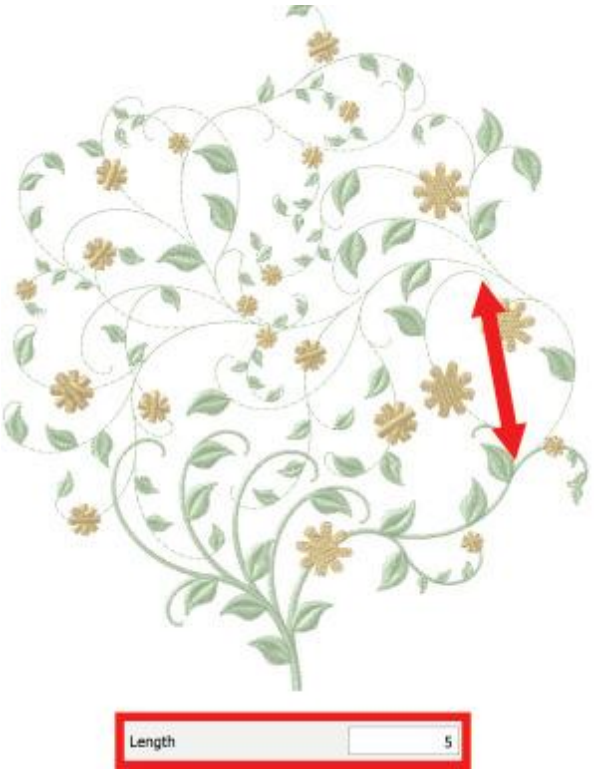


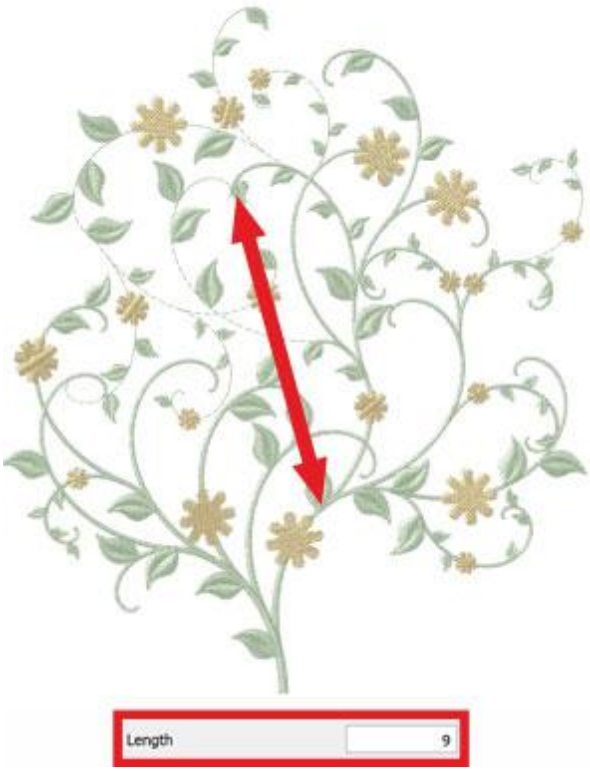
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la complexité des branches florales. La valeur par défaut est 4, qui est également la valeur la plus élevée.

Longueur

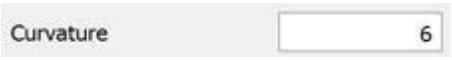
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la longueur des branches. Des valeurs plus élevées diminuent la complexité et inversement. La valeur par défaut est 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

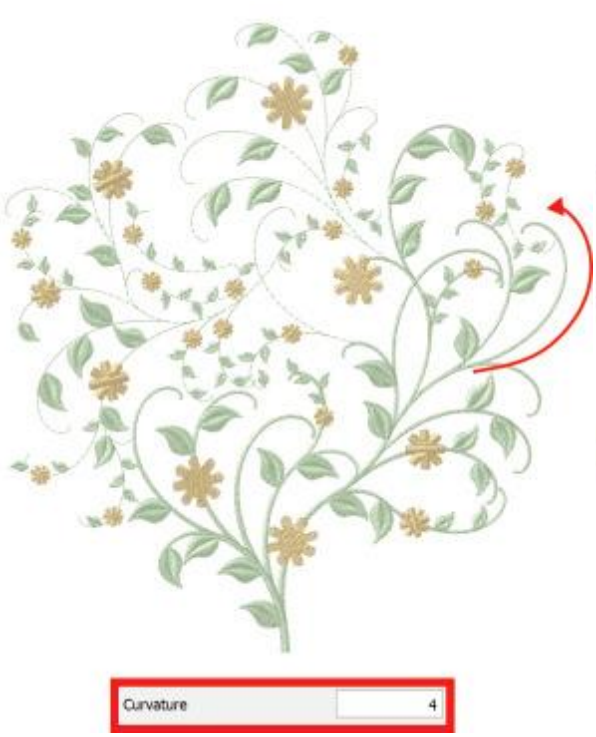




Courbure

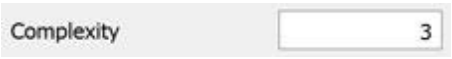


Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la courbure des branches. Des valeurs plus élevées augmentent la courbure des branches et inversement. La valeur par défaut est 6.



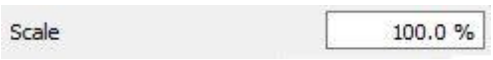
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Complexité



Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la complexité des branches. Des valeurs plus élevées augmentent la complexité et inversement. La valeur par défaut est 3.

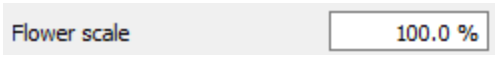
Echelle



Avec cette valeur, vous pouvez redimensionner le motif floral de vigne à l'intérieur de la forme Mosaïque. Plus la valeur en pourcentage est élevée, plus les branches de la vigne florale sont grosses et inversement.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

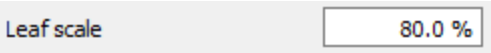
Echelle de la fleur



Avec cette valeur, vous pouvez redimensionner les fleurs de la treille florale à l'intérieur de la forme Mosaïque. Plus le pourcentage est élevé, plus la taille des fleurs est grande et inversement.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Echelle de la feuille



Avec cette valeur, vous pouvez redimensionner les feuilles de la treille florale à l'intérieur de la forme Mosaïque. Plus le pourcentage est élevé, plus la taille des feuilles est grande et inversement.

Position de la fleur

Avec ce menu déroulant, vous pouvez spécifier si vous souhaitez positionner les fleurs "Au-dessus", "Au-dessous" ou au "Centre" des branches du motif floral.

Réinitialiser les valeurs par défaut

Avec cette option, vous pouvez réinitialiser toutes les options de la treille florale à celles par défaut.

La plupart de ces paramètres sont liés. Ainsi, lorsqu'un paramètre est modifié par l'utilisateur, le logiciel modifie en interne le reste des paramètres associés.

Point de départ de la Treille Florale

Un autre paramètre important du type de surface Treille Florale est le point de départ. Ceci peut être défini à partir de l'outil "Sens des Points". En cliquant sur l'outil "Sens des Points", vous pouvez cliquer et faire glisser la souris pour spécifier la direction et la longueur de la tige. Sur l'icône de gauche, la tige commence par le bas, tandis que sur la droite, la tige commence par le coin supérieur droit.

Space Fill

Notre "Remplissage d'espace" innovant utilise des copies de la forme interne pour créer un look unique et organique pour la zone de forme externe. Les copies sont mises à l'échelle et pivotées de manière aléatoire pour ajouter de la dimension et de la texture à votre conception. Ce type de remplissage peut être utilisé de différentes manières - essayez-le sur des formes plus grandes pour un intérêt visuel accru. Avec Remplissage d'espace, vos créations n'auront jamais été aussi dynamiques.

L'exemple montre une forme remplie avec un remplissage de tableau "Remplissage d'espace" avec ses paramètres :

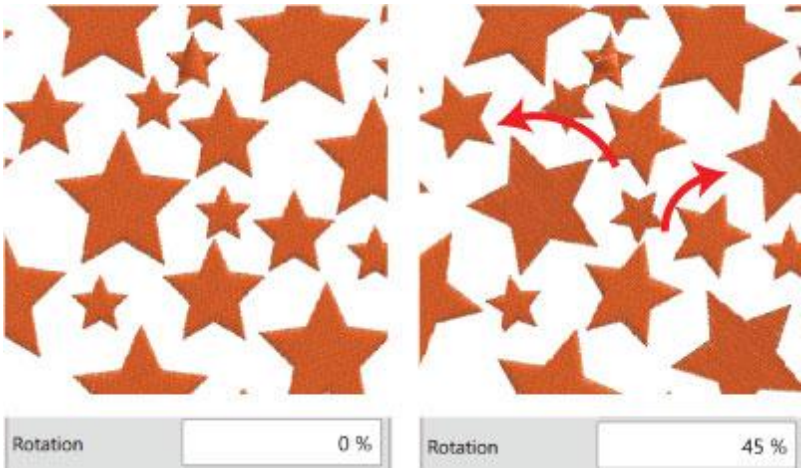
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Les paramètres que vous pouvez ajuster pour obtenir le résultat souhaité sont nombreux. Les paramètres "Décalage", "Rotation de l'élément" et "Séparer des objets" sont décrits dans la rubrique Mosaïque sur remplissageLe reste est listé ci-dessous :

La plupart des valeurs des paramètres que vous pouvez ajuster sont en pourcentages. Ce qui signifie que la valeur est un pourcentage de la taille initiale de l'objet qui a été utilisée pour créer le remplissage de répétition. Par exemple, si la valeur "Espacement" est définie sur 40 %, l'espacement entre les objets sera de 40 % de la taille initiale de l'objet. Par conséquent, si la taille initiale est de 1 cm (rayon d'un cercle couvrant l'objet), l'espacement de 40 % sera de 0,4 cm de distance entre les centres des objets.

Rotation

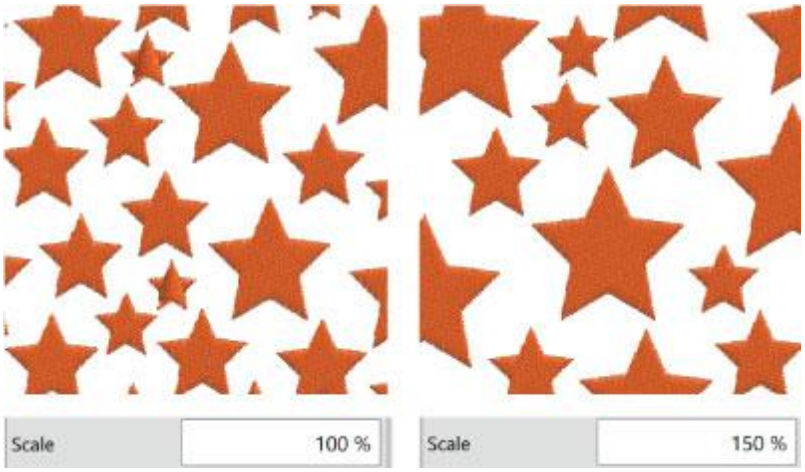
Ce paramètre fait pivoter les répétitions de l'objet initial dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de manière aléatoire. Spécifiez la rotation des répétitions en degrés et toutes les répétitions seront tournées dans ces degrés.



Echelle

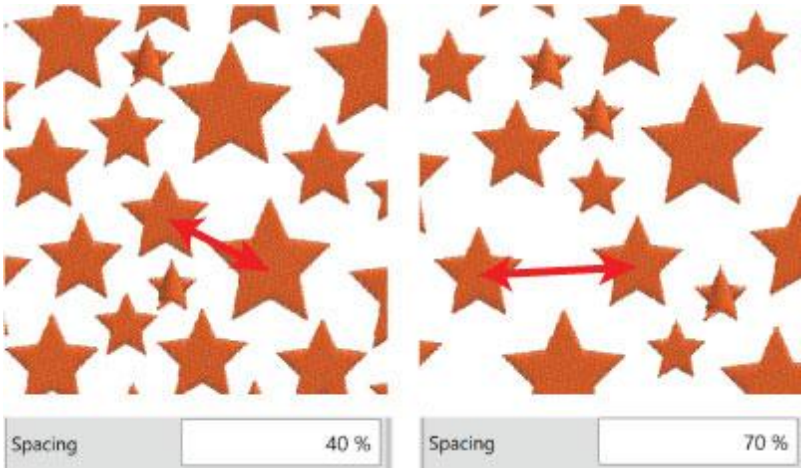
Ce paramètre mettra à l'échelle la taille initiale de l'objet avec toutes ses répétitions. Si vous diminuez la valeur de pourcentage "Echelle", les objets de la mosaïque seront réduits et les répétitions seront augmentées. D'autre part, si vous augmentez la valeur de pourcentage "Echelle", les objets de la mosaïque seront mis à l'échelle et les répétitions seront diminuées.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Spacing

Le paramètre "Espacement" spécifie la distance entre les objets répétés dans la mosaïque. L'espacement peut ne pas être précis, car les objets ont des tailles différentes et doivent s'adapter à une forme extérieure spécifique.



Taille Mini

Ce paramètre spécifie la taille minimale des objets répétés. Le logiciel utilisera cette valeur pour définir la plus petite taille des objets de mosaïque de remplissage d'espace et commencera à les répéter jusqu'à ce qu'il atteigne la taille maximale.

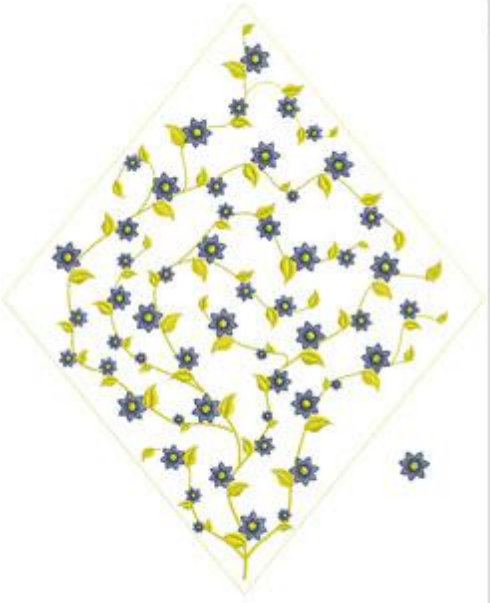
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

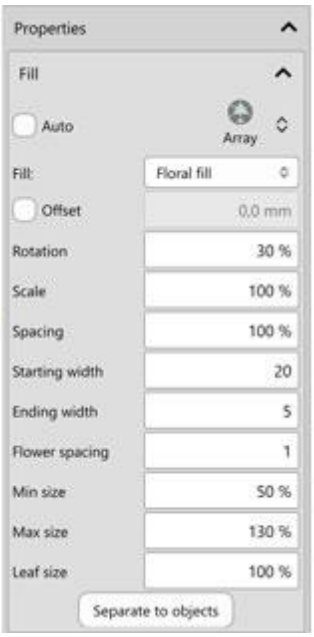
Taille Max

Ce paramètre spécifie la taille maximale des objets répétés. Le logiciel obtiendra cette valeur et la définira comme taille maximale pour les objets de mosaïque de remplissage d'espace et il n'autorisera pas la création d'objets plus grands.

Remplissage Floral

Avec le nouveau type "Remplissage floral", vous pouvez désormais créer sans effort de superbes motifs de broderie à l'aide de vos propres fleurs. Sélectionnez simplement la forme qui sera remplie, puis sélectionnez la fleur, puis l'option "Remplissage floral" et laissez la machine faire le reste. Le tableau sera rempli d'un motif visuellement agréable et unique en utilisant vos choix de fleurs. Ce type de remplissage est parfait pour créer des accents vestimentaires, des articles de décoration intérieure, etc.





L'exemple montre une forme remplie avec un remplissage de tableau "Remplissage Floral" avec ses paramètres :

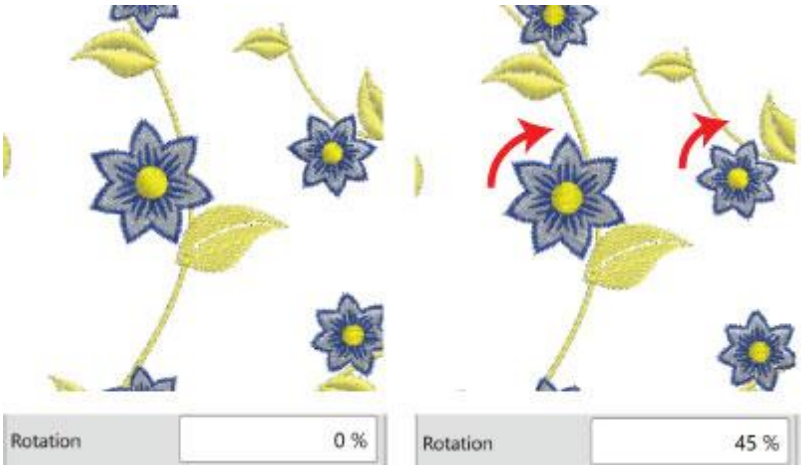
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Les paramètres que vous pouvez ajuster et obtenir le résultat souhaité sont nombreux. Les paramètres "Décalage" et "Séparer des objets" sont décrits dans la rubrique Remplissage MosaïqueLe reste est listé ci-dessous :

La plupart des valeurs des paramètres que vous pouvez ajuster sont en pourcentages. Ce qui signifie que la valeur est un pourcentage de la taille initiale de l'objet qui a été utilisée pour créer le remplissage du tableau. Par exemple, si la valeur "Espacement" est définie sur 40 %, l'espacement entre les objets sera de 40 % de la taille initiale de l'objet. Par conséquent, si la taille initiale est de 1 cm (rayon d'un cercle couvrant l'objet), l'espacement de 40 % sera en moyenne de 0,4 cm de distance entre les centres des objets.

Rotation

Ce paramètre fait pivoter la fleur utilisée pour remplir le tableau dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous pouvez spécifier la rotation des répétitions en pourcentage de 0 à 100 et toutes les répétitions seront tournées dans un rayon de 15 degrés, 0 % étant la position initiale et 100 % étant une rotation de 15 degrés par rapport à la position initiale.



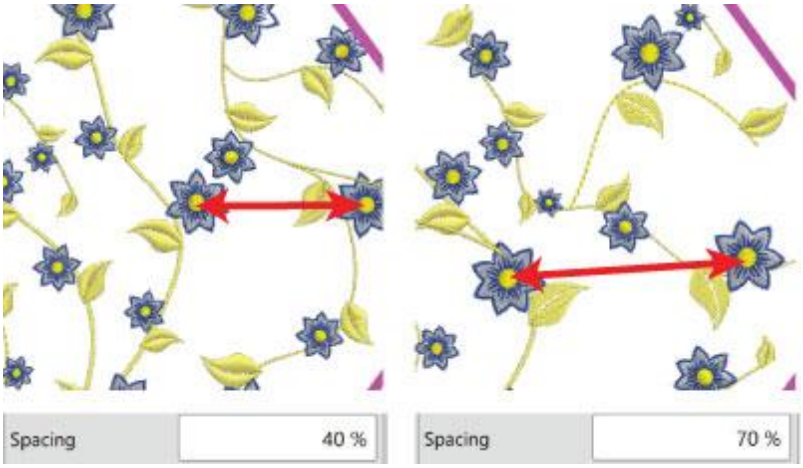
Echelle

Ce paramètre mettra à l'échelle la taille initiale de l'objet floral avec toutes ses répétitions. Si vous diminuez la valeur de pourcentage "Echelle", les objets floraux seront réduits et les répétitions seront augmentées. D'autre part, si vous augmentez la valeur de pourcentage "Echelle", les objets du tableau seront mis à l'échelle et les répétitions seront diminuées.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

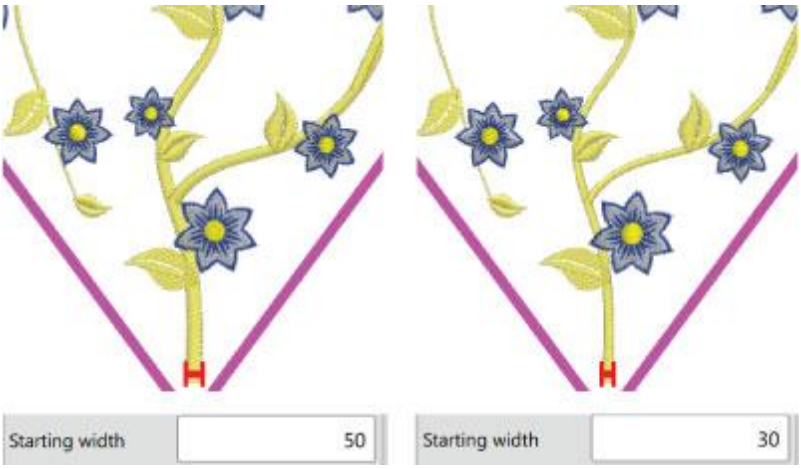
Espacement

Le paramètre "Espacement" spécifie la distance entre les objets répétés dans le tableau. L'espacement peut ne pas être précis, car les objets ont des tailles différentes et doivent se trouver dans des positions spécifiques de la tige.



Largeur de départ

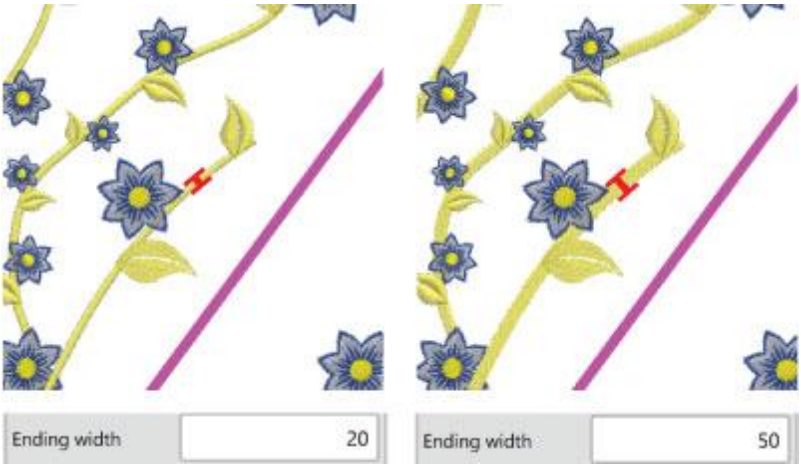
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la largeur de départ de la tige. La valeur par défaut est 20.



Largeur finale

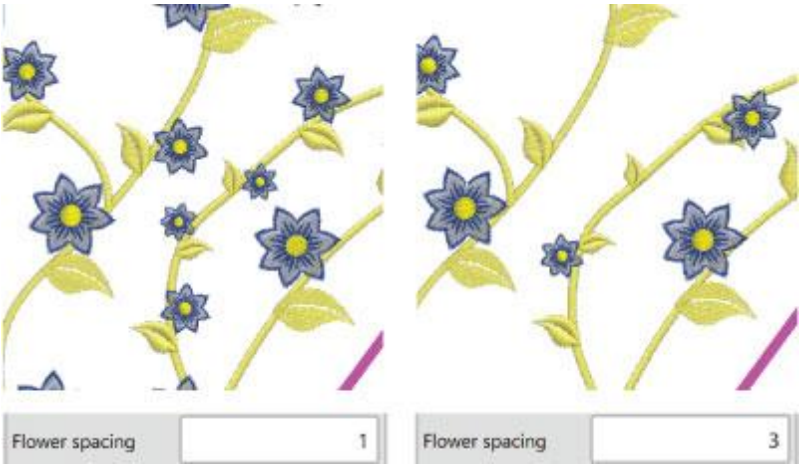
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la largeur de fin de la tige. La valeur par défaut est 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Espacement des fleurs

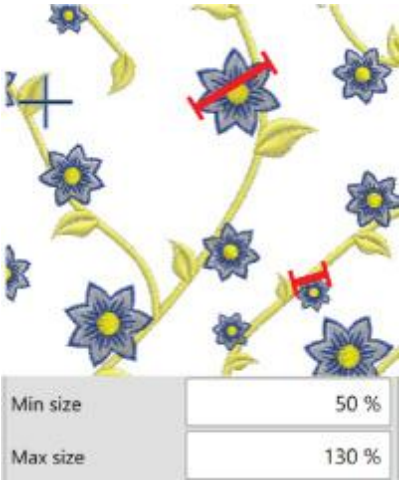
Ce paramètre spécifie la distance entre les fleurs dans le tableau sur une échelle de 1 à 10, 1 étant plus proche et 10 étant éloigné. L'espacement des fleurs peut ne pas être précis, car les objets ont des tailles différentes et doivent s'adapter à des positions spécifiques de la tige. La distance entre les fleurs affecte également le nombre de fleurs dans le tableau floral.



Taille Mini

Ce paramètre spécifie la taille minimale des objets floraux. Le logiciel utilisera cette valeur pour définir la plus petite taille des objets du tableau de remplissage floral et commencera à les répéter jusqu'à ce qu'il atteigne la taille maximale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

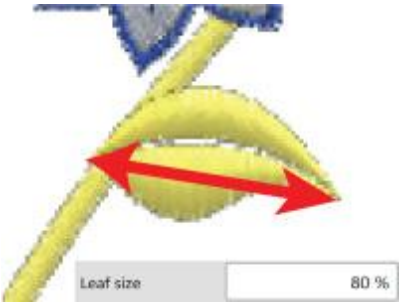


Taille Max

Ce paramètre spécifie la taille maximale des objets floraux répétés. Le logiciel obtiendra cette valeur et la définira comme taille maximale pour les objets du tableau de remplissage floral et il n'autorisera pas la création d'objets plus grands.

Leaf size

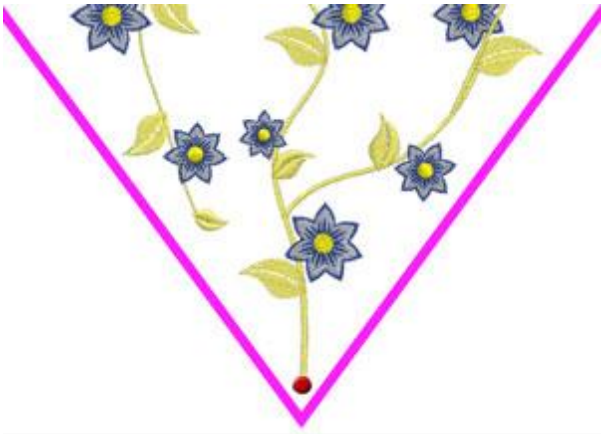
Ce paramètre spécifie la taille des feuilles du tableau floral. Vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur en pourcentage et la taille de la feuille sera augmentée ou diminuée en conséquence.



Point de départ du remplissage floral

Un autre paramètre important du cépage Floral est le point de départ. Cela peut être défini à partir de l'outil "Sens des points". En cliquant sur l'outil "Sens des points", vous pouvez cliquer pour spécifier la position de départ de la tige. Vous pouvez ajouter plus de points sur les emplacements à partir desquels vous souhaitez que l'étape passe. C'est une façon de guider la façon dont la conception florale sera faite.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajouter des feuilles ou des fleurs

Vous pouvez modifier les feuilles et les fleurs du remplissage Floral de la même manière que vous les modifiez dans le type de remplissage Treille FloraleFind out more here

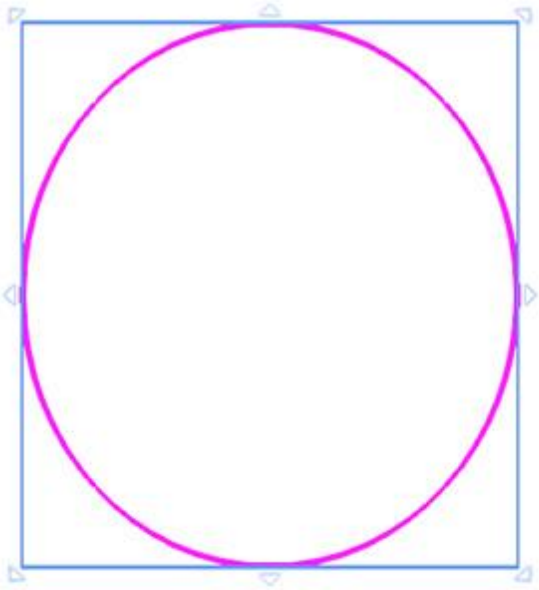
Mosaïque sur serti

Dans cette rubrique, nous allons vous montrer comment appliquer "Mosaïque" sur le serti d'un objet et les "Propriétés" que vous pouvez personnaliser. La mosaïque utilise comme objet de base un élément clipart ou un objet de votre dessin.

Exemple 1. Utiliser un élément de la bibliothèque de cliparts

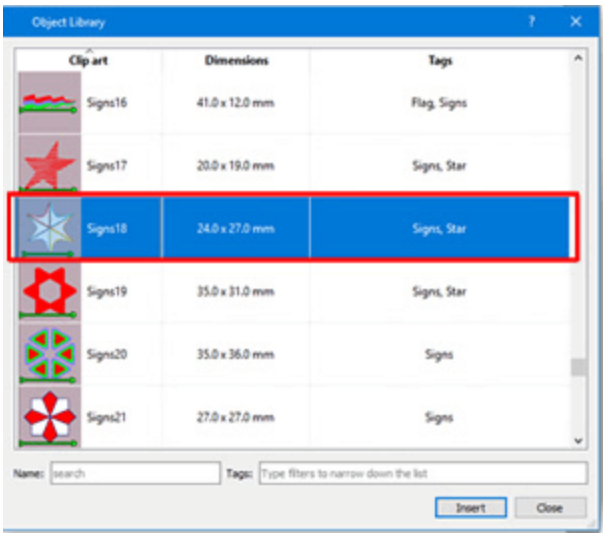
Sélectionnez n'importe quel objet sur lequel appliquer la Mosaïque

Cliquez sur l'icône Mosaïque .

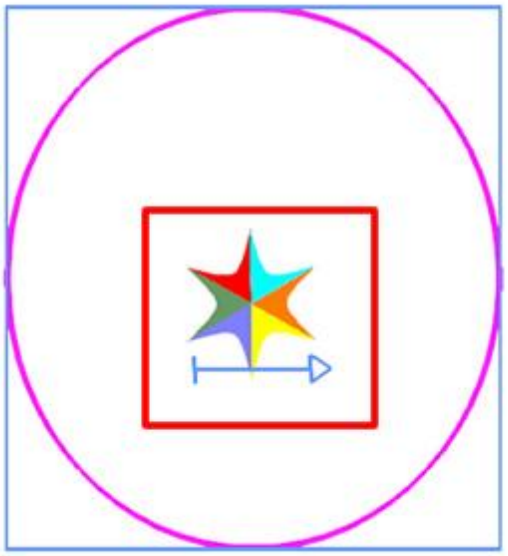


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La boîte de dialogue Clipart apparaît pour sélectionner n'importe quel élément de clipart à placer sur le serti de l'objet sélectionné.

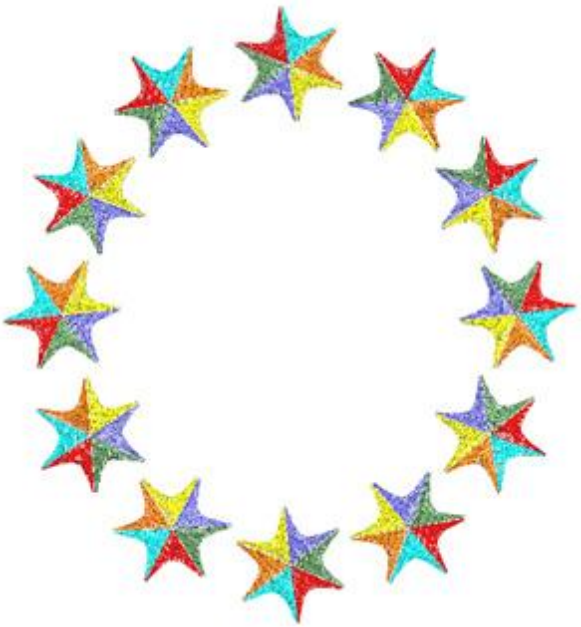


Sélectionnez un élément Clipart et insérez-le comme si vous ajoutiez un clipart.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

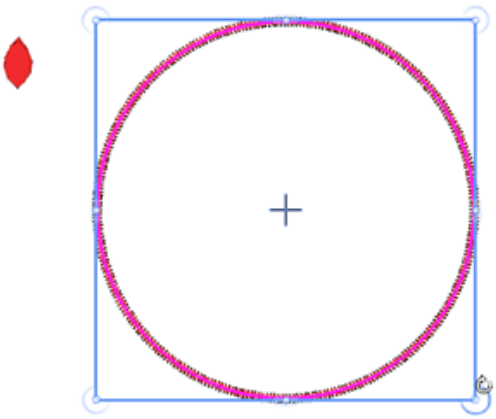
En relâchant la souris, l'élément clipart sélectionné sera appliqué en tant que mosaïque. Il n'est pas ajouté dans la zone du dessin mais uniquement sur le serti de l'objet sélectionné.



Nous pouvons toujours sélectionner l'objet qui comporte la Mosaïque en son contour et en appuyant à nouveau sur l'icône Mosaïque ,la boîte de dialogue de la bibliothèque de cliparts apparaîtra à nouveau pour sélectionner un autre élément de clipart.

Exemple 2. Utiliser une partie du dessin comme élément de Mosaïque.

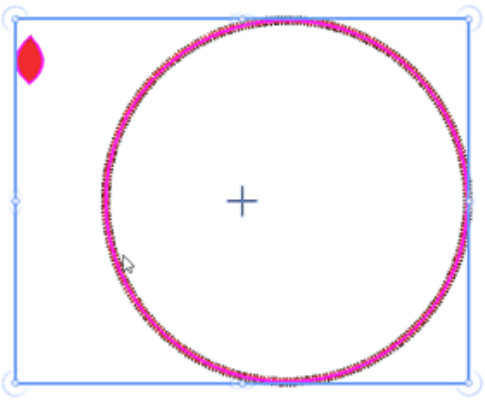
Sélectionnez un objet



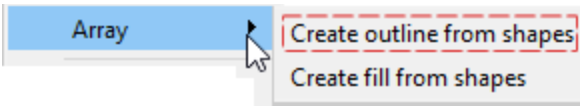
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

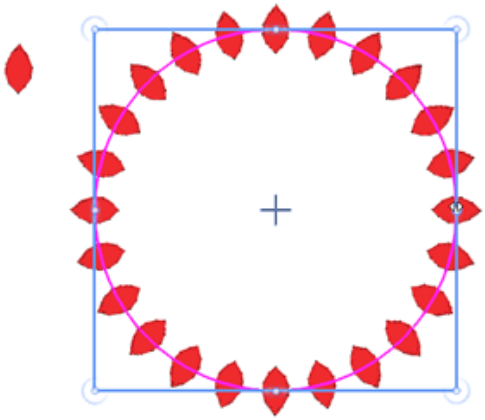
Utilisez la touche "Ctrl" pour ajouter un ou plusieurs objets à la sélection. Cet objet sera utilisé comme objet de copie.

L'objet de copie doit être plus petit que l'objet sur lequel la mosaïque sera appliquée.



Cliquez sur l'icône "Mosaïque" ou faites un clic droit sur la sélection et, à partir du menu contextuel, utilisez l'option "Appliquer la Mosaïque sur le serti" du sous-menu Mosaïque.

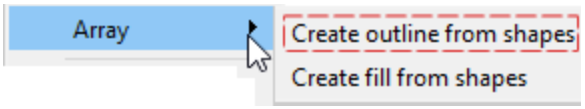




Le contour de l'objet plus grand est automatiquement rempli avec l'objet plus petit.

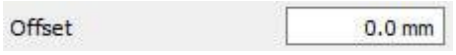
Quand une Mosaïque est appliquée sur un serti, nous pouvons remplacer l'objet de copie à tout moment de différentes manières.

1. Cliquez sur l'icône Mosaïque pour utiliser un élément clipart
2. Sélectionnez un objet du dessin ainsi que l'objet déjà rempli et cliquez sur l'icône de la Mosaïque pour modifier le contour existant et utiliser l'objet nouvellement sélectionné. Vous pouvez également faire un clic droit sur l'objet rempli, puis utiliser l'option "Applique la Mosaïque sur le serti".



Les options disponibles que vous pouvez ajuster afin de personnaliser la façon dont la Mosaïque est appliquée sont "Décalage", "Rotation de l'élément" et "Espacement" décrites dans la section suivante. La mosaïque appliquée sur le serti n'a pas de points de contrôle dans l'éditeur de nœud. Nous pouvons seulement éditer le contour de l'objet mais cette procédure sera décrite dans une section séparée.

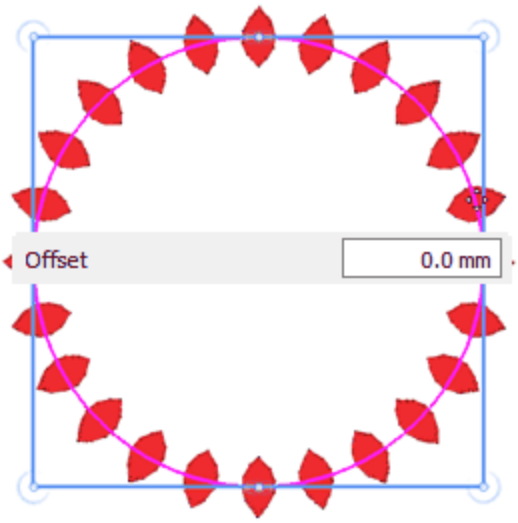
Décalage



Le paramètre Décalage spécifie la distance entre le contour et le centre de l'objet répété. Le paramètre Décalage peut également accepter des valeurs négatives comprises entre -15 et +15 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

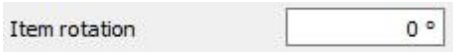
Vous pouvez activer l'option Décalage avec la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de décalage que vous souhaitez, avec la valeur comprise entre -15mm et 15mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris. La valeur que vous insérez définit la distance exacte du serti de mosaïque par rapport à sa position initiale. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont prévisualisées sur le dessin.



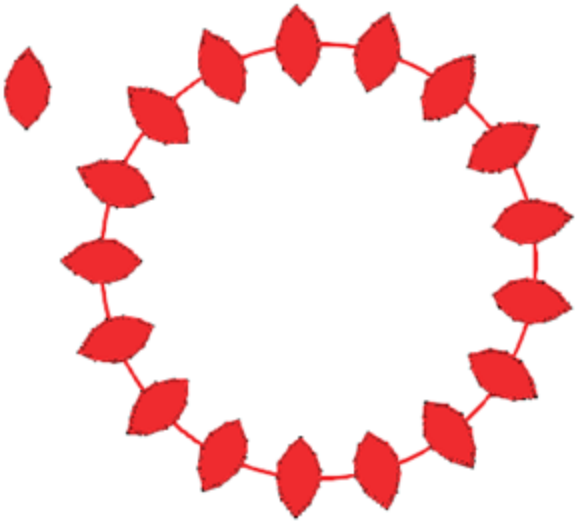
Pas de décalage

Décalage de 4mm

Rotation de l'élément



Ce paramètre fait pivoter l'objet de base. Spécifiez la rotation de l'objet en degrés et toutes les copies du tableau sont pivotées comme si l'objet initial avait été pivoté.

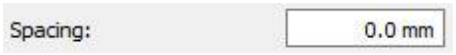


Elément pivoté à 0°

Element pivoté à 45°

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Espacement



Le paramètre Espacement spécifie la distance entre les rectangles virtuel dans lesquels se situent les éléments de mosaïque. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, car les copies doivent être distribuées uniformément et le logiciel place également des objets répétés sur des angles vifs (1-135 degrés). En utilisant cette option, vous pouvez définir la distance entre les copies de la mosaïque. La distance est définie en millimètres. Dans le champ numérique, vous pouvez saisir la distance en "mm". Vous pouvez également ajuster l'espacement en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris Les modifications sont prévisualisées instantanément sur le dessin et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ numérique.

Pas d'espacement

Espacement à 2mm

Mosaïque et objets clonés

Lorsque vous utilisez des outils, comme Mosaïque sur une surface, qui créent des motifs répétitifs, il est très utile de pouvoir changer une partie du motif afin d'améliorer - changer le motif entier. En utilisant les poignées de contrôle de la mosaïque, nous pouvons changer le placement des copies de la Mosaïque, mais en utilisant Mosaïque avec des objets Clonés, nous pouvons créer des motifs de remplissage incroyables.

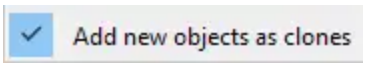
Nous fournirons deux exemples simples sur le fonctionnement de cette combinaison payante.

Editer les Clones sur une surface Mosaïque

L'une des combinaisons puissantes du remplissage Mosaïque est qu'il peut être utilisé avec des objets clonés afin de créer des motifs de remplissage ou de contour répétitifs incroyables. Dans cette section, nous allons fournir un exemple simple sur la façon de combiner ces outils.

Voici l'objet initial que nous allons utiliser pour remplir une surface rectangulaire.

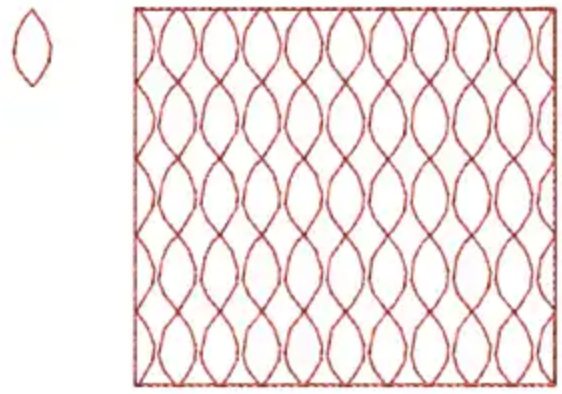
Assurez-vous que l'option "Ajouter les nouveaux objets en tant que clones" du menu Editer est activée.



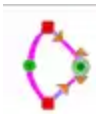
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Appliquez le remplissage Mosaïque sur cette zone rectangulaire.

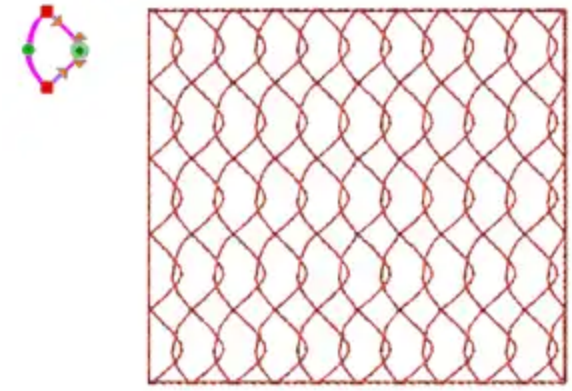
Dans le cadre de cet exemple, nous utilisons le remplissage Rectangle, la procédure est la même dans toutes les dispositions de remplissage.



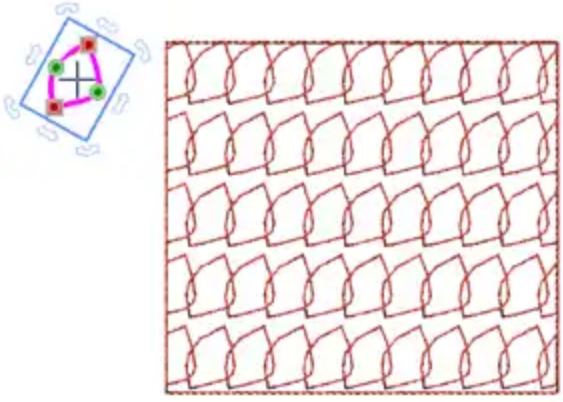
À l'aide de l'éditeur de nœud, modifiez la forme de l'objet initial.



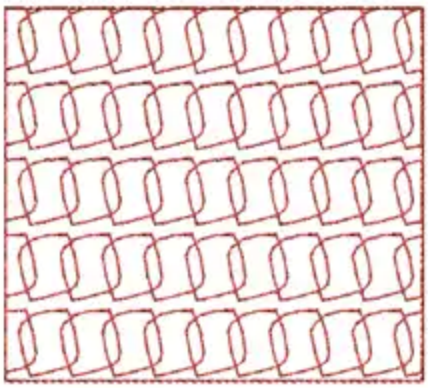
Tout changement de forme sur l'objet initial est automatiquement appliqué au remplissage de la Mosaïque.



En utilisant l'option Sélectionner le polygone, vous pouvez faire pivoter l'objet entier et modifier complètement le motif.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

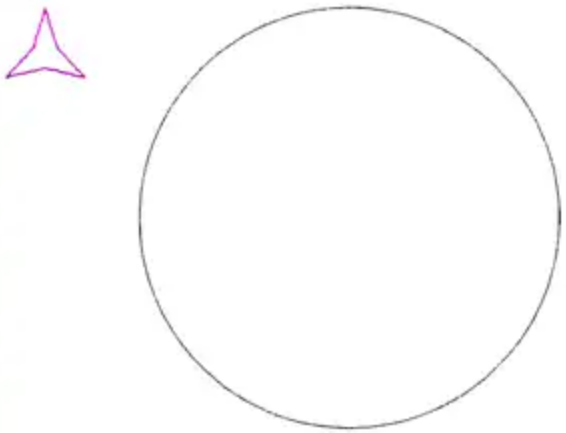


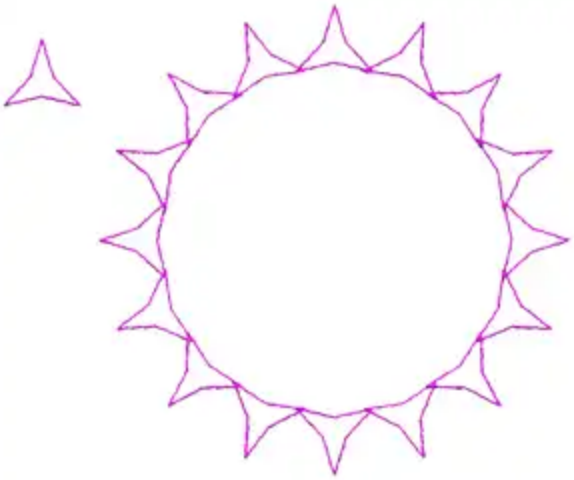
Faites autant de transformations qu'il est nécessaire afin de créer un motif de remplissage que vous souhaitez.

Modifier les clones sur une Mosaïque de serti

Comme nous l'avons présenté dans la section précédente en utilisant l'option "Ajouter les nouveaux objets en tant que clones" avec le remplissage Mosaïque, nous pouvons créer des effets de remplissage incroyables. De la même manière, nous pouvons utiliser l'objet Cloné pour la mosaïque appliquée à un serti.

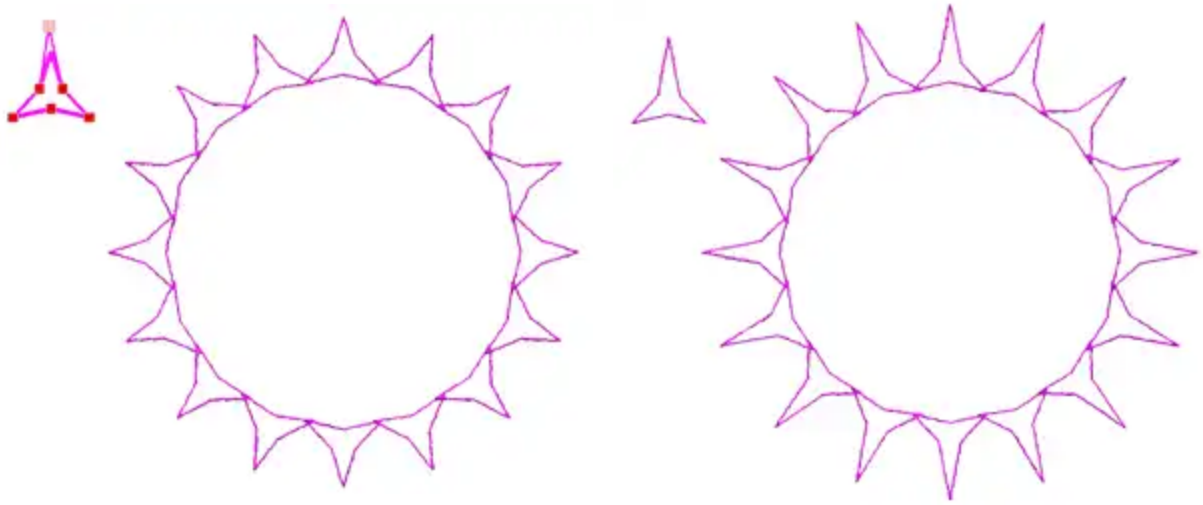
En commençant par cette forme comme triangle, nous allons la placer sur le serti du cercle.
Voyez comment la forme a été appliquée.



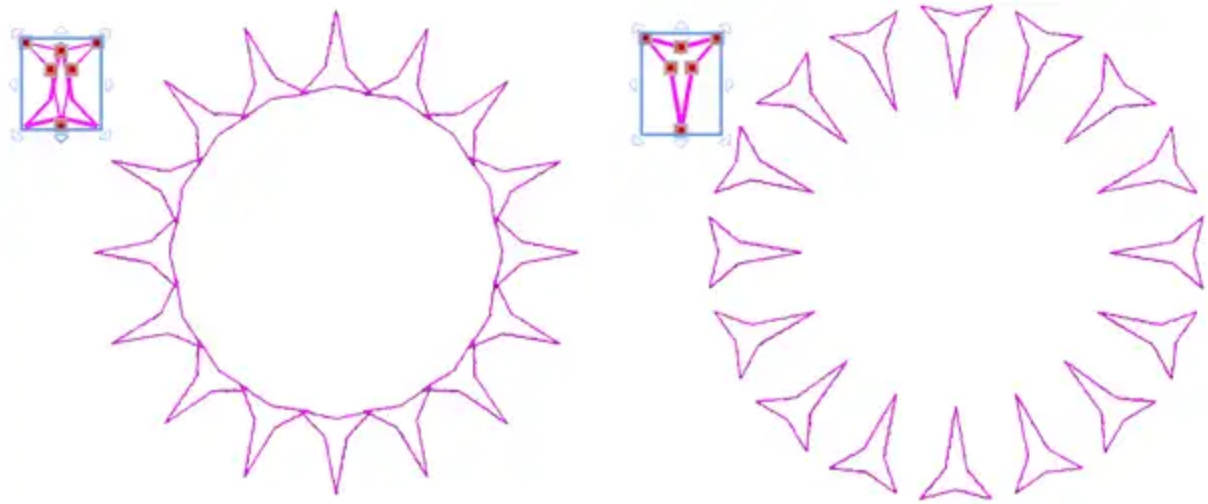


Nous allons déplacer ce nœud supérieur du triangle afin de changer la forme. Le serti Mosaïque de l'objet est mis à jour en même temps.

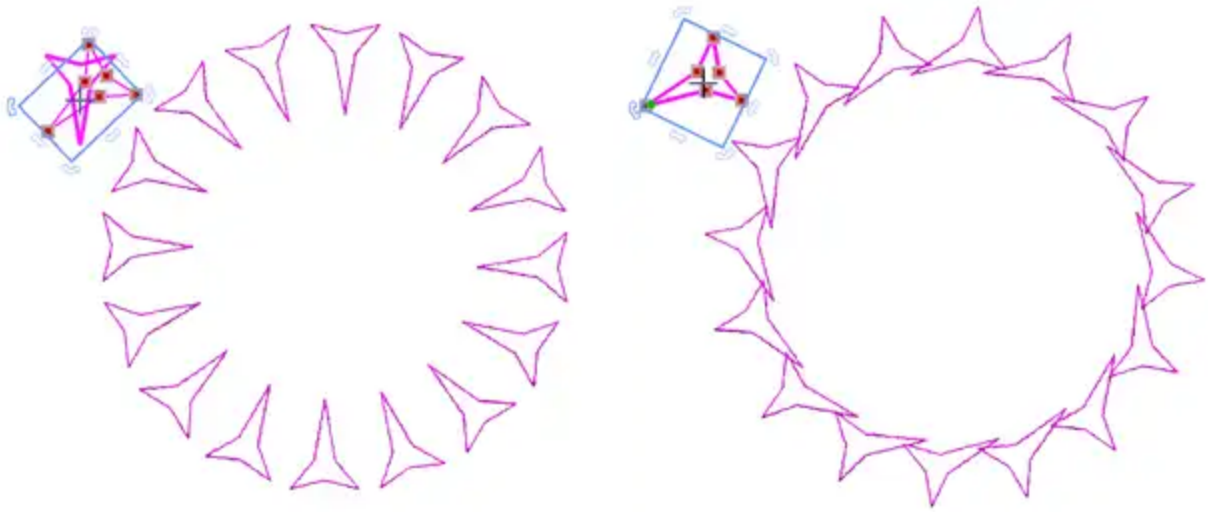
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En utilisant l'option Sélectionner le polygone, nous allons faire pivoter l'objet entier de 180 degrés. La disposition des éléments du serti de l'objet change complètement.



Enfin, en utilisant une fois de plus le polygone, vous faites à nouveau pivoter l'objet afin de créer le motif de serti de la figure ci-dessous.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

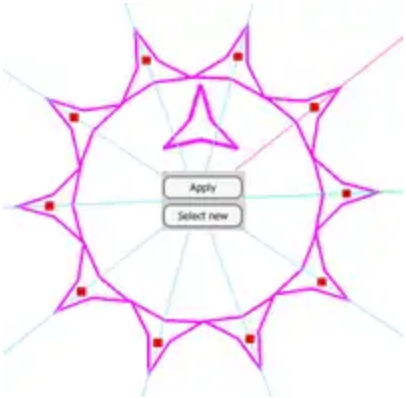
Vous pouvez voir avec quelle facilité, à partir de la Mosaïque initiale et en quelques clics, nous avons créé un nouveau modèle de serti.

Mosaïque emboîtée

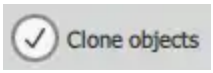
Dans cette section, nous allons présenter un moyen d'utiliser l'outil Répétitions circulaires avec une Mosaïque sur la surface d'un objet et enfin avec l'option de clone. La combinaison de ces 3 outils peut être utilisée pour créer des motifs de remplissage incroyables. De la même manière, nous pouvons utiliser des Répétitions Rectangulaires ou Circulaires avec l'option Mosaïque sur la surface ou sur le serti et Clone dans n'importe quelle combinaison entre eux. Toute les combinaisons entre elles peuvent être utilisées pour créer différents types de motifs.

Commençons avec cette forme simple.

Utilisez l'outil Répétitions circulaires et personnalisez la comme vous le souhaitez.



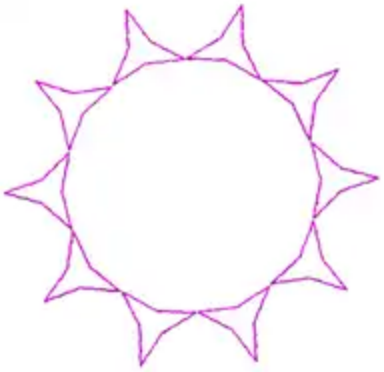
Avant d'appliquer la Répétition, assurez-vous que l'option "Objets clonés" est activée.



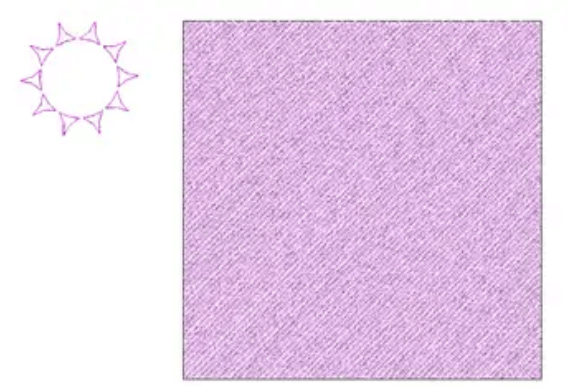
À l'aide de l'outil Répétitions circulaire, nous avons créé cet ensemble d'objets.

Nous allons maintenant utiliser l'ensemble d'objets créé pour remplir une zone en utilisant Mosaïque sur la surface d'un objet rectangulaire.

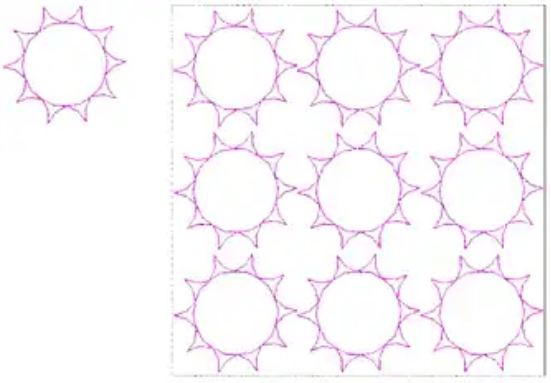
Chacun des objets produits est géré séparément. Nous pouvons les regrouper afin de pouvoir travailler avec eux plus facilement.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

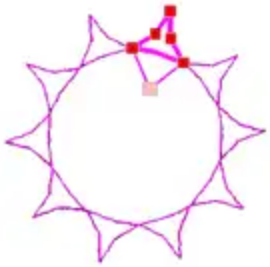


Nous allons utiliser cet ensemble circulaire d'objets, afin de créer un remplissage sur l'objet rectangulaire.

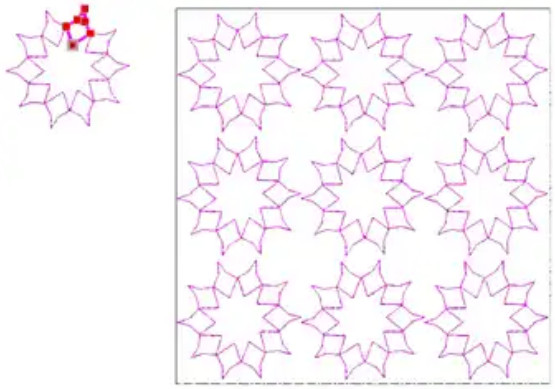


Sélectionnez les deux objets et cliquez sur l'icône Mosaïque de l'onglet Surface de la barre d'outils Propriétés.

La zone rectangulaire est remplie de l'ensemble initial d'objets de manière structurée. Dans notre cas, nous avons utilisé la disposition de remplissage rectangulaire.



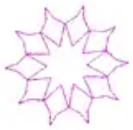
Utilisez l'éditeur de nœuds pour modifier la forme de l'une des copies.

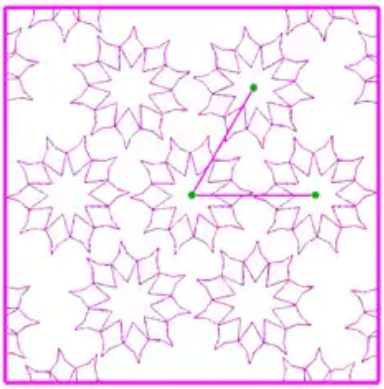


La forme de tous les objets a changé pour refléter le changement de forme.

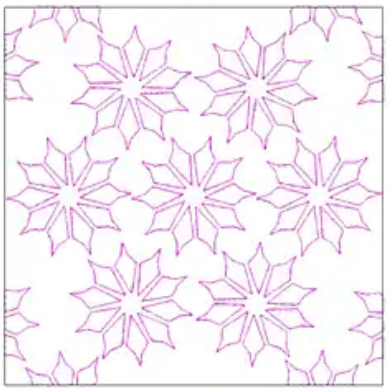
Ainsi vous pouvez voir que le modèle a complètement changé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Changez la disposition du remplissage De rectangle à Circulaire.



Changez la forme encore un peu plus et le motif a complètement changé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Broderie - Créer des dessins de broderie

Dans ce chapitre, nous allons décrire toutes les transformations de points que le logiciel peut effectuer. Vous apprendrez les fonctions de la barre "Propriétés", comment vous pouvez ajuster les "Propriétés des objets", comment changer le "Tissu", comment ajouter un ou plusieurs "Cadres de broderie" et comment ajouter des "Divisions" et des "Directions".

Pour pouvoir utiliser les outils de broderie du logiciel, vous devez activer la technique "Broderie" de l'option Techniques.

Types de points - Types de broderies

Le logiciel comprend plusieurs "types de points", "Types de broderie", "Types spéciaux" et Types de remplissage Bitmap.

Types de points	Types de broderie	Types spéciaux	Types de remplissage bitmap
Bourdon	Appliqué	Mosaïque	Point de croix
Remplissage	Résille	Empreinte	Broderie Photo
Colonne	Labyrinthe	Découpe	Broderie Peinture
Piqûre	Croix	Boutonnières	Esquisse
Bourdon sériel			
Raw			

Types de points

Les types de points de "Bourdon", de "Remplissage" et de "Colonne" sont utilisés par le logiciel pour remplir la surface des formes vectorielles avec des points. Les types de points "Piqûre" et "Bourdon sériel" sont utilisés pour définir les sertis et les dessins au trait.

Point de Bourdon

Lorsque le type de point Bourdon est appliqué à un objet, des points courent d'un côté de l'objet à l'autre. Ces points sont formés comme des points zigzag serrés le long de la forme de l'objet. Le point de bourdon peut être adapté à n'importe quel angle et avec différentes longueurs de point. En général les objets petits et oblongs seront remplis de points de bourdon.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Objet vectoriel

Bourdon

Point de Remplissage

Le point de remplissage (ou point de tatami) est une série de lignes de points de piqûre fréquemment utilisés pour remplir de grandes surfaces. Différents motifs de remplissage peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la répétition de la séquence des points. Habituellement, les gros objets du dessin sont remplis par des points de remplissage.

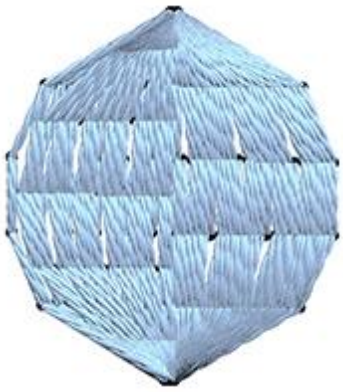
Objet vectoriel

Remplissage

Point de Colonne

Le point de colonne est un point de remplissage constitué de lignes parallèles aux contours de constructions de l'objet. Ce sont des points longitudinaux qui sont perpendiculaires aux directions données.

Objet vectoriel



Colonne

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

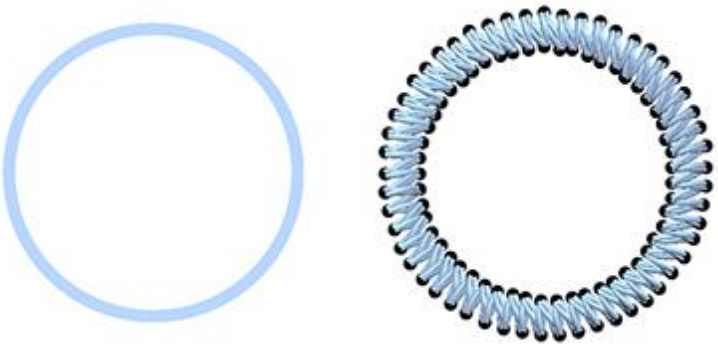
Point de Piqûre

Le point de piqûre consiste en un point entre deux points. Il est principalement utilisé pour les sertis, les détails fins et certains dessins entiers. Aussi connu comme un point de marche. Tous les dessins au trait et les contours d'objets fins seront créés avec des points de piqûre.

Serti vectoriel fin Piqûre

Point de Bourdon sériel

Le point de bourdon sériel est appliqué sur les objets avec un contour épais. Il est constitué de points zigzag placés le long de celui-ci. Il est généralement utilisé pour remplir les bordures, les sertis épais et les dessins au trait. Tous les dessins au trait épais et le sertis épais seront créés avec le point de bourdon sériel.



Serti vectoriel épais Bourdon sériel

Types de broderie

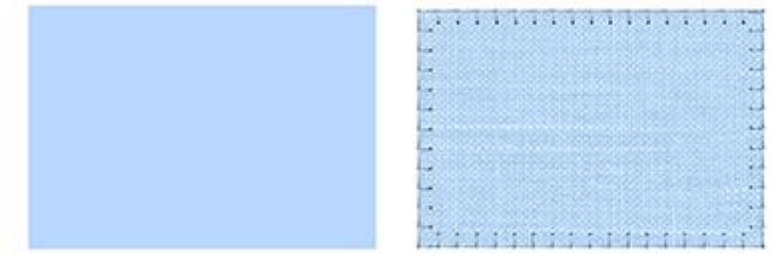
Les types de broderie "Appliqué", "Remplissage résille" et "Point de Croix" sont des types de broderie spéciaux qui sont utilisés à partir du logiciel pour remplir des formes vectorielles avec des appliqués, créer des filets ou des croix avec des points. Enfin, le type de broderie "Labyrinthe" est bien approprié au quilting pour remplir de grandes surfaces avec des points décoratifs.

Applique

L' Applique est un type de broderie qui vous permet de créer facilement un dessin avec une application de tissu. C'est un type de broderie destiné à remplir une surface. Vous devez dessiner une forme similaire au tissu d'application et le remplir avec une couleur. Vous pouvez ensuite appliquer le type de broderie Applique qui créera la séquence d'actions nécessaire pour que le motif soit brodé correctement. Le type de broderie appliqué est un type complexe qui inclut des "points de piqûre de positionnement" pour marquer la position

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

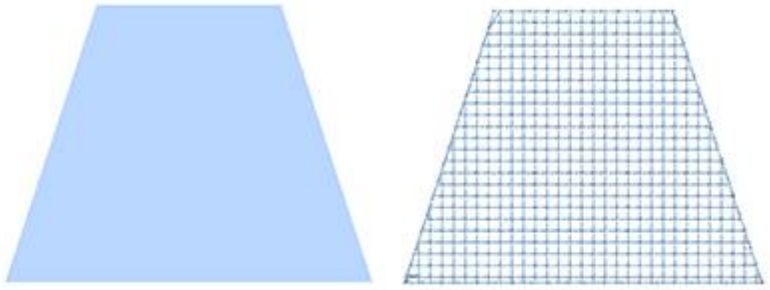
de l'applique, des "point de piqûre de maintien" pour maintenir l'application et les points E ou Zig-Zag pour décorer et maintenir l'applique.



Objet vectoriel Applique

Résille

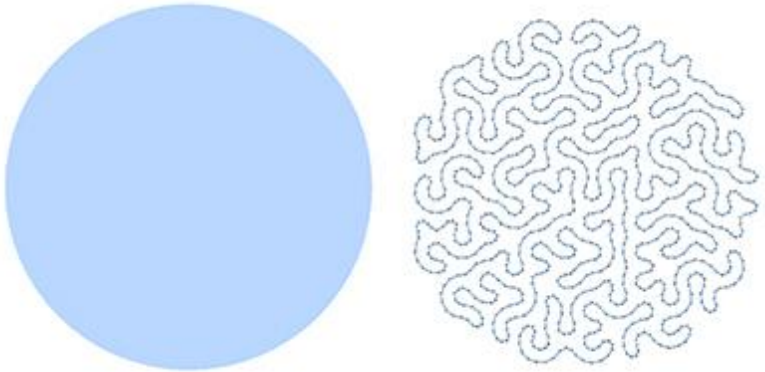
Le point de Résille est un type de remplissage spécial qui est constitué de lignes qui se croisent avec des points courants équidistants parallèles. Ces deux séries de lignes forment un filet qui peut être utilisé pour créer des dentelles et remplir des surfaces. C'est un type de broderie très utile.



Objet vectoriel Résille

Labyrinthe

"Labyrinthe" est un type de point spécial qui est principalement utilisé pour les projets de matelassage. Sélectionnez un objet et, en activant le type de broderie Labyrinthe, l'objet sélectionné est rempli avec le remplissage pointillé comme dans la figure suivante.



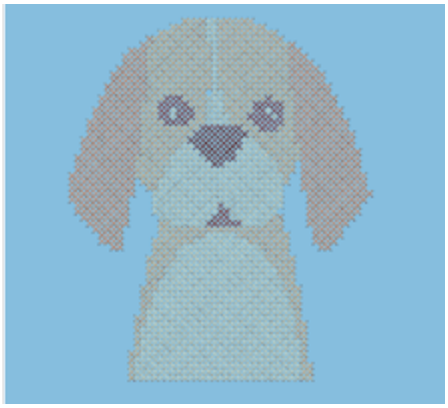
Objet vectoriel Labyrinthe

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Point de Croix

Chaque point de croix se compose de deux points qui sont croisés et forment un "X". Des points de croix de différentes couleurs définissent l'image en créant une grille. Après avoir importé un dessin vectoriel ou en avoir créé un avec les outils disponibles, vous pouvez le sélectionner et le remplir avec des "points de croix".

Dessin vectoriel



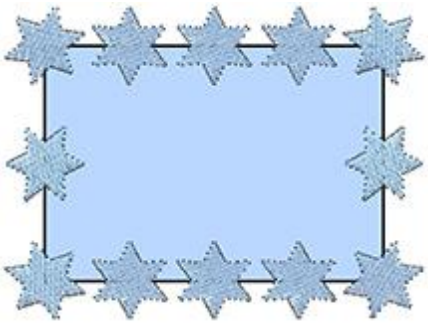
Point de croix

Types spéciaux

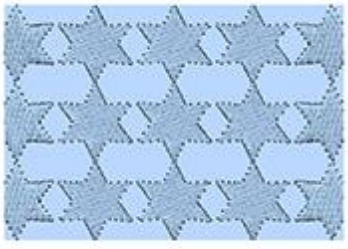
Le type de point "Mosaïque" est un type spécial qui est utilisé pour remplir des surfaces ou des sertis vectoriels en utilisant l'élément Clipart ou d'autres éléments du dessin en créant des motifs répétitifs. La "Découpe" est un type spécial de broderie spéciale avec lequel nous devons utiliser des aiguilles coupantes. Les "Boutonnières" vous permettent de créer des boutonnières pour vos vêtements.Enfin, le contour "Empreinte", est un type spécial qui crée une forme ou empreinte sur un effet de bourdon juste en dessinant le contour d'un objet.

Mosaïque (Surface et Serti)

Mosaïque est un type de broderie spécial que nous pouvons utiliser pour les surface et les sertis des d'objets. Comme nous l'avons mentionné Mosaïque utilise un objet de base afin de remplir une zone avec l'objet de base copié et placé de façon structurée. De la même manière, nous pouvons appliquer Mosaïque sur les sertis d'objets.



Mosaïque sur serti



Mosaïque sur surface

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Empreinte

"Empreinte", est un type de broderie spécial, il crée un effet de remplissage bourdon en plaçant des lignes de courbe, comme un motif, sur le bourdon. Toute ligne de courbe ou forme de contour fermé peut être définie pour être une empreinte. L'empreinte doit être placée sur un objet Remplissage ou Bourdon. Le logiciel gravera automatiquement l'empreinte sur l'objet du dessous.

Objet en remplissage

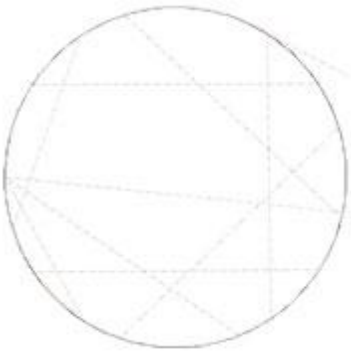
Forme de l'Empreinte

Empreinte appliquée

Découpe

La "Découpe" est un type spécial qui est utilisé pour couper le tissu ou d'autres matériaux. La "Découpe" est un type spécial de broderie qui nécessitent 4 aiguilles spéciales.

Serti de découpe



Découpe

Boutonnières

Les Boutonnières sont un type de broderie spécial que nous pouvons utiliser pour créer des boutonnières sur les tissus. Il peut être utilisé en combinaison avec l'outil "Vectoriser" pour créer une petite ligne exactement où la boutonnière sera coupée et ensuite appliquer l'outil "Boutonnière" sur cette ligne. La boutonnière sera appliqué autour de la ligne vectorisée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ligne de fente

Boutonnière

Types de remplissage bitmap

Le "point de croix" et le "point de broderie photo" sont principalement utilisés pour remplir des images bitmap.

Point de Croix

Chaque point de point de croix se compose de deux points qui sont croisés et forment un "X". Des points de croix de différentes couleurs définissent l'image en créant une grille. Chaque image bitmap importée peut être remplie avec l'effet de broderie Point de croix.

Image Bitmap

Point de croix

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Broderie Photo

Broderie Photo est un type de broderie qui reconnaît automatiquement les dégradés de couleurs de n'importe quelle image de fond et définit des points de remplissage. Ces points de remplissage sont constitués de barres de bourdon qui couvrent l'image de fond.

Photo réelle

Broderie Photo Monochrome

Broderie Photo Multicolore

Broderie Peinture

Avec Broderie Peinture vous obtiendrez des résultats de broderie photo-réalistes en utilisant les algorithmes avancés mis en œuvre à cette fin. La conversion est automatique, mais vous pouvez personnaliser le rendu de la Broderie Peinture grâce aux options que vous trouverez dans la barre d'outils Propriétés lorsque le dessin est sélectionné. De plus, l'outil "Sens des Points" vous permet de sélectionner une zone de réglage sur l'image. L'algorithme de réduction des couleurs essaiera de choisir des couleurs qui rendront un aspect plus fidèle à la zone choisie. Pour ce faire, cliquez et faites glisser le motif. Le dessin global sera recalculé en fonction de la zone choisie avec le sens des points. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de cette zone en cliquant sur les poignées du cercle et en le faisant glisser, puis supprimer cette zone en cliquant sur le X qui apparaît en son centre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sketch

Lorsque vous importez une image et utilisez l'option Ouvrir en tant qu'esquisse, l'image importée est convertie en une esquisse au fusain comme un motif de broderie. Le gros avantage de l'Esquisse est qu'elle est conçue pour travailler sur un tissu blanc et couvrir près de 20% de sa surface avec des points. De cette façon, le motif peut être brodé sur des tissus délicats et extensibles, comme des t-shirts, en gardant le tissu brodé souple. Cela nous donne une interprétation artistique d'une image, avec peu de couleurs, peu de points et une broderie très flexible afin qu'elle puisse être réalisée par n'importe qui, avec un minimum de ressources et un minimum de temps. Esquisse aura besoin de fil noir et de quelques nuances de fil gris.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Les mêmes types de points sont utilisés avec les ces mêmes noms ou des noms différents par les brodeurs du monde entier. Pour comprendre à quels types de points nous nous référons avec les noms Bourdon, Remplissage etc., nous allons les détailler pour vous.

Sélection du tissu

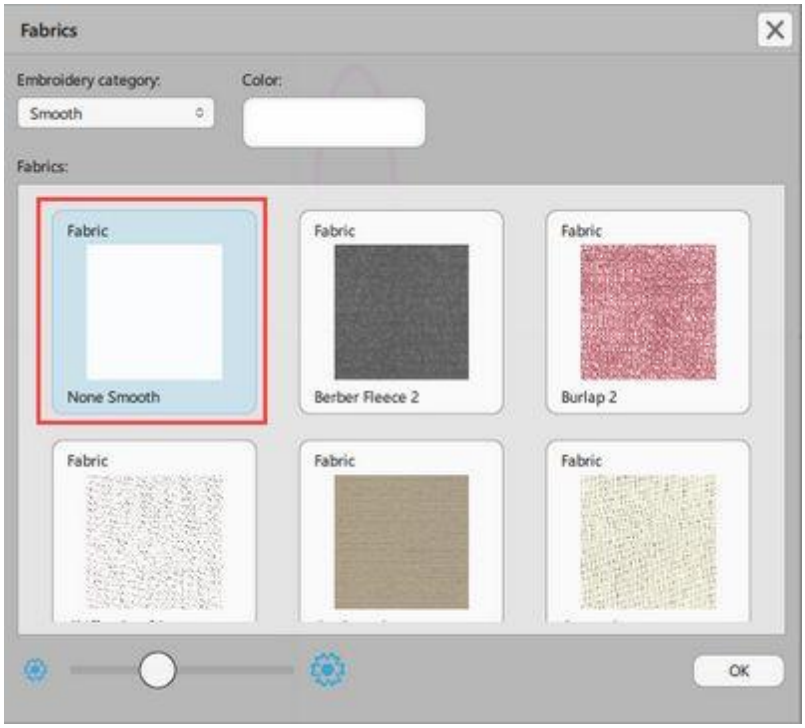
La boîte de dialogue de Sélection du tissu ne sert pas seulement à prévisualiser le motif sur le tissu. Le logiciel ajuste automatiquement, en fonction du tissu sélectionné, divers paramètres de broderie. La qualité de la broderie dépend de certains de ces paramètres. La façon dont le tissu est stabilisé sur le cadre de la machine à broder est aussi un facteur de qualité important. Le logiciel suggère les matériaux de support appropriés pour chaque tissu, dans l'impression de chaque dessin. Dans le cas où vous ne voulez pas prévisualiser le dessin sur un tissu, vous pouvez sélectionner l'option "Aucun" qui existe dans toutes les catégories de tissu. Dans ce cas, seule la couleur sélectionnée dans "Boîte de dialogue "Tissus" apparaît en arrière-plan du motif créé.

Les tissus sont classés en groupes de types de broderie avec différents paramètres prédéfinis:

- "Broderie aérée", commence avec une densité 55 pour le fil normal No 40, avec une sous-couche de maintien légère
- "Broderie normale", commence par une densité 40 pour le fil normal No 40
- "Broderie normale légère", commence avec une densité 40 pour le fil normal No 40, avec une sous-couche plus légère
- "Broderie légère", commence avec une densité 55 pour le fil épais No 30.
- "Broderie ultra légère", commence avec une densité 85 pour un fil épais comme la laine
- "Broderie dense", commence avec une densité 35 pour un fil fin tel que métallique.

Tous les dessins peuvent être prévisualisés sur différents tissus. Il existe différentes couleurs et types de tissus. Lorsque vous décidez de sauvegarder votre dessin, pour le broder sur un vêtement, vous devez être sûr que le tissu que vous avez choisi est similaire à celui qui sera brodé. Sinon, les résultats ne seront peut-être pas les résultats escomptés. Il y a 50 types de tissus de toutes les couleurs répartis dans différentes catégories, parmi lesquels vous pouvez sélectionner le type approprié.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Fenêtre Sélection du tissu

Cette option est accessible à partir du menu "Outils> Tissu ...", à partir de la touche de raccourci Ctrl + F ou de la barre d'outils standard en cliquant sur l'icône "Tissu". Dans la boîte de dialogue Tissus, vous pouvez choisir la "Catégorie de broderie" et la "Couleur" en cliquant dessus. Le menu déroulant "Catégorie de broderie" propose les six catégories disponibles.

Il y a "Aérée", "Ultra Légère", "Légère", "Normal légère", "Normal" et "Dense".

- "Aérée": Dans cette catégorie, vous pouvez choisir l'un des tissus répertoriés. La broderie qui sera placée sur ces tissus sera aérée,légère et lisse. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Tous les tissus ont des paramètres de broderie internes spécifiques nécessaires à la broderie de haute qualité. Les paramètres de broderie sont ajustés à chaque tissu afin que la broderie qui sera placée dessus donne une sensation de douceur et garde le tissu souple.
- "Ultra Légère": Dans cette catégorie vous pouvez choisir entre "Tulle", "Tricot gaufré", "Lainage" et "Standard Ultra Légère". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Ultra légère. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Les trois premiers tissus ont des paramètres de broderie internes spécifiques nécessaires à la broderie de haute qualité. Le tissu "Standard Ultra Light" n'est pas un tissu spécifique mais peut être utilisé comme une alternative pour broder Ultra léger sur n'importe quel tissu que vous voulez. Les résultats de broderie des paramètres "Standard Ultra léger" dépendent du tissu.
- "Légère": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Lycra lamé", "Sweat-shirt", "T-shirt 2", "Vinyle 2", "Crêpe de laine" et "Standard Léger". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Légère. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

paramètres "légère" dans un tissu qui n'est pas inclus dans la liste, choisissez le modèle "Standard Légère" qui contient ces paramètres. Les résultats de la broderie dépendent du tissu utilisé.

- "Normal Légère": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Crêpe Polyester", "Denim 1", "Satin de mariée léger", "Lin 1", "Panne de velours", "Rayonne", "Rayonne pré-lavée", "Pull en tricot", "T-shirt 1", "Serviette éponge", "Vinyle 1" et "Standard Normal Légère". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera un peu plus légère que la "Normale". C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité normale. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres "Normal légère" sur une matière qui n'est pas incluse dans la liste, choisissez l'option tissu "Standard Normal Légère" qui contient ces paramètres. Le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.
- Broderie Normal: Dans cette catégorie, vous pouvez choisir un tissu entre "Peau de mouton", "Mousseline de soie", "Velours côtelé", "Coton", "Polaire artisanale", "Denim 2", "Denim 3", "Faille 1", "Flanelle" , "Polaire", "Satin de mariée épais", "Tricot flanelle 1", "Tricot flanelle 2", "Lin 3", "Micro Fibre", "Drapeau de nylon", "Coton matelassé", "T-shirt 3" et "Standard Normal" ". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Normale. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité normale. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles, si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres Normal dans une matière qui n'est pas incluse dans la liste, choisissez l'option "Standard Normale" qui contient ces paramètres. Le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.
- "Dense": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Toile de jute", "Chenille", "Tissu au point de croix", "Faille 2", "Fausse fourrure", "Lin 2", "Lycra maillot de bain", "Lycra vêtements" et "Standard dense". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera lourde. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité élevée. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles, si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous que vous avez choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres Lourds dans un tissu qui n'est pas inclus dans la liste, choisissez le tissu "Standard Lourd" qui contient ces paramètres, mais le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.

Vous pouvez changer la couleur du tissu en cliquant sur le bouton de couleur et en en sélectionnant un autre dans la roue chromatique. Si le tissu a deux couleurs, vous pouvez également changer le second en suivant les mêmes étapes.

Cliquez sur "OK" dans la boîte de dialogue pour appliquer les modifications sur le dessin actuel.

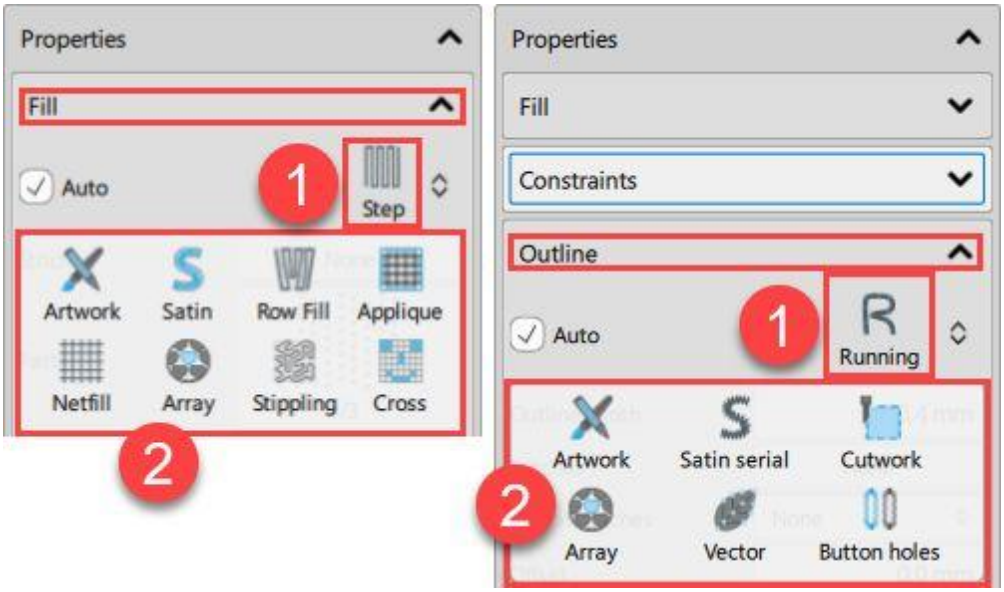
Propriétés

Dans la barre "Propriétés", vous pouvez voir tous les types de sRemplissage et de Contours qui peuvent être appliqués sur les créations. Vous pouvez également ajuster les paramètres de chaque type en fonction des besoins de la création. Son contenu change dynamiquement en fonction de l'objet actuellement sélectionné. Si rien n'est sélectionné, la barre "Propriétés" est minimisée dans la partie supérieure droite de la zone de conception. Une fois que vous avez sélectionné quelque chose, vous pouvez voir les types de remplissage ou de contour actuellement appliqués et modifier les propriétés ou sélectionner tout autre type pour l'objet sélectionné.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

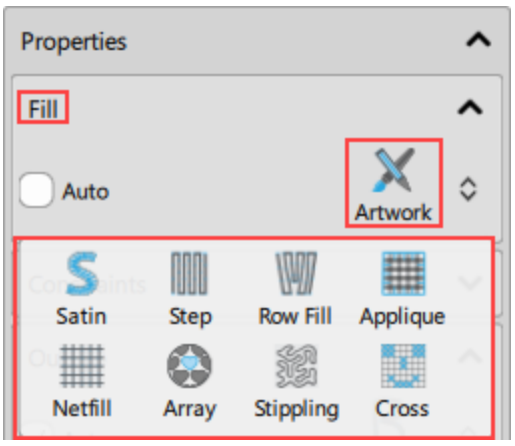
Remarque : si la partie de la création sélectionnée n'a aucune couleur pour son remplissage ou son contour, la section avec la couleur aucune est masquée. Par exemple, si la partie de création n'a pas de contour, la section Contour de la barre de propriétés est masquée. Dans ce cas, si vous souhaitez ajouter un contour à la partie dessin, vous devez d'abord définir une couleur pour son contour.

Pour modifier le "Remplissage" ou le "Contour" de la sélection, accédez à la section correspondante de la barre d'outils Propriétés et cliquez sur l'icône du type actuellement sélectionné pour développer la liste avec les types disponibles et cliquez sur l'icône du tapez que vous aimez.



Types de remplissages

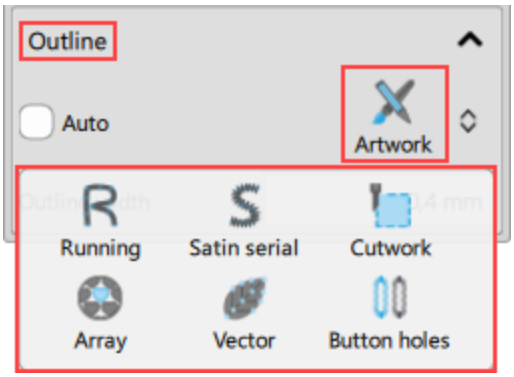
- Bourdon
- Remplissage
- Colonne
- Appliqué
- Résille
- Mosaïque
- Labyrinthe
- Croix
- Brut



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

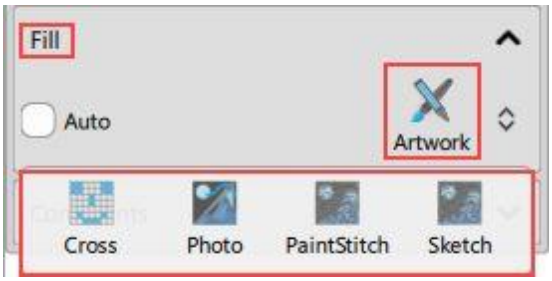
Types de contours

Piqûre
Bourdon sériel
Mosaïque
Empreinte
Découpe
Boutonnières



Types de remplissage bitmap

Points de croix
Broderie Photo
Broderie Peinture
Sketch



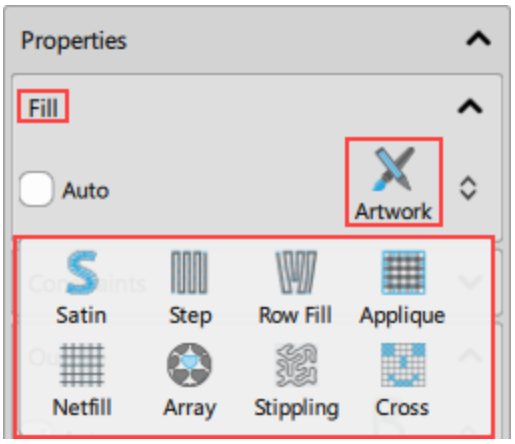
Propriétés de la surface

La section "Remplissage" contient tous les types pouvant être appliqués au remplissage d'une partie de création. Les types disponibles ne sont pas visibles tant que vous n'avez pas sélectionné un ou plusieurs objets. Par défaut, lors de la création d'un dessin, le logiciel sélectionne automatiquement les types de remplissage appliqués. C'est pourquoi la case "Auto", à côté du type de remplissage sélectionné, est cochée. Lorsqu'un autre type de remplissage est sélectionné, "Auto" devient décoché. Si vous le cochez à nouveau, vous pouvez restaurer le type sélectionné automatiquement. Ceci est très utile lorsque vous avez apporté de nombreuses modifications à un dessin et que vous souhaitez annuler toutes les modifications que vous avez apportées en utilisant l'outil de la barre "Propriétés" et recommencer depuis le début.

Les types de remplissage disponibles sont :

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

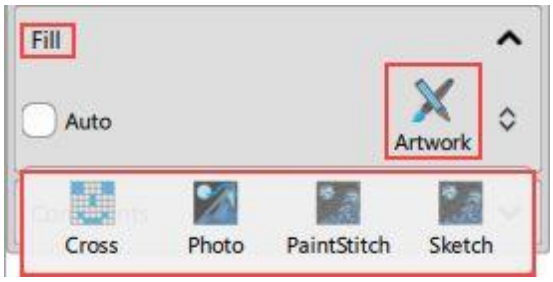
- Bourdon ou Satin ou Passé Plat
- Remplissage ou Tatami ou Passé Empiétant
- Colonne
- Appliqué
- Résille ou Filet
- Mosaïque
- Labyrinthe
- Point de Croix
- Point Brut



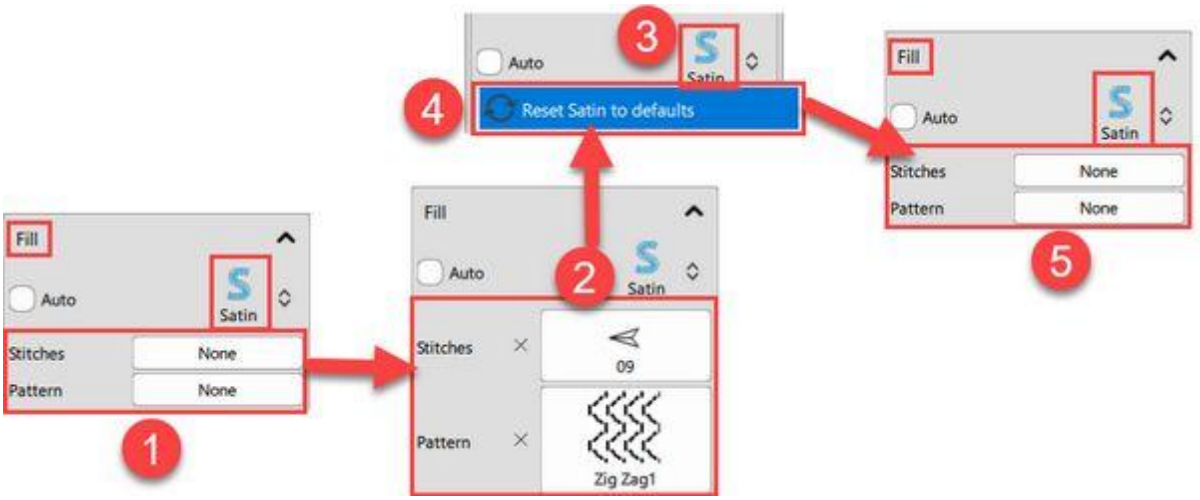
Chaque fois qu'une image est importée et convertie en point de croix, point photo, point de peinture ou esquisse, vous pouvez également voir les types de remplissage bitmap dans la section Remplissage lors de la sélection de l'image.

Types de remplissage bitmap

- Cross-stitch
- Point Photo
- Point Peinture
- Esquisse



Pour tout type sélectionné, vous pouvez également voir les paramètres disponibles dans la section Remplissage sous son icône. Vous pouvez régler le paramètre disponible pour modifier le remplissage. Si vous souhaitez réinitialiser les paramètres à leurs valeurs par défaut, vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur le type de point souhaité et utiliser l'option "Réinitialiser le type aux valeurs par défaut".



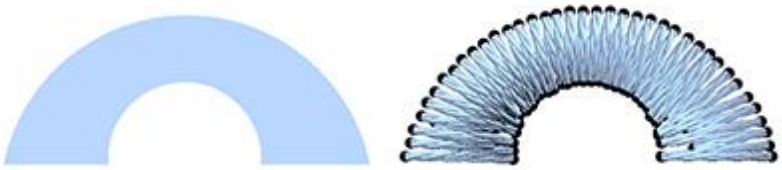
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Illustration

Lorsque cette option est appliquée, la surface sélectionnée devient une illustration (dessin vectoriel). Tous les points de broderie sont supprimés du dessin. Chaque fois que vous ne souhaitez pas broder une surface spécifique, vous pouvez définir sa surface sur Illustration et supprimer ainsi les points instantanément.

Bourdon

Lorsque vous sélectionnez le type de remplissage en Bourdon, les points vont d'un côté de l'objet à l'autre. C'est comme connecter deux points d'un côté de l'objet à l'autre. Ces points sont formés comme des points en zigzag étroitement disposés le long de la forme de l'objet. Le type de point bourdon peut être posé à n'importe quel angle et avec différentes longueurs de point. Pour les objets petits et oblongs, ils seront remplis de points bourdon.



Vector object Remplissage Satin

Lorsqu'un objet Bourdon est sélectionné, vous pouvez voir ses paramètres dans la barre de propriétés et vous pouvez ajuster le remplissage Bourdon à l'aide de ces options.Vous pouvez modifier le rendu d'un Bourdon en sélectionnant un style "Points" et/ou un "Motif". Il existe de nombreux "Points" et "Motifs" différents que vous pouvez appliquer sur n'importe quel motif de point.De plus, vous pouvez régler la "Densité", la "Compensation", le "Maintien", activer - désactiver l'utilisation de points "courts/longs" et "Ajouter des points aléatoires". Les propriétés disponibles sont décrites ci-dessous :

Points

Motifs

Densité

Compensation

Underlay

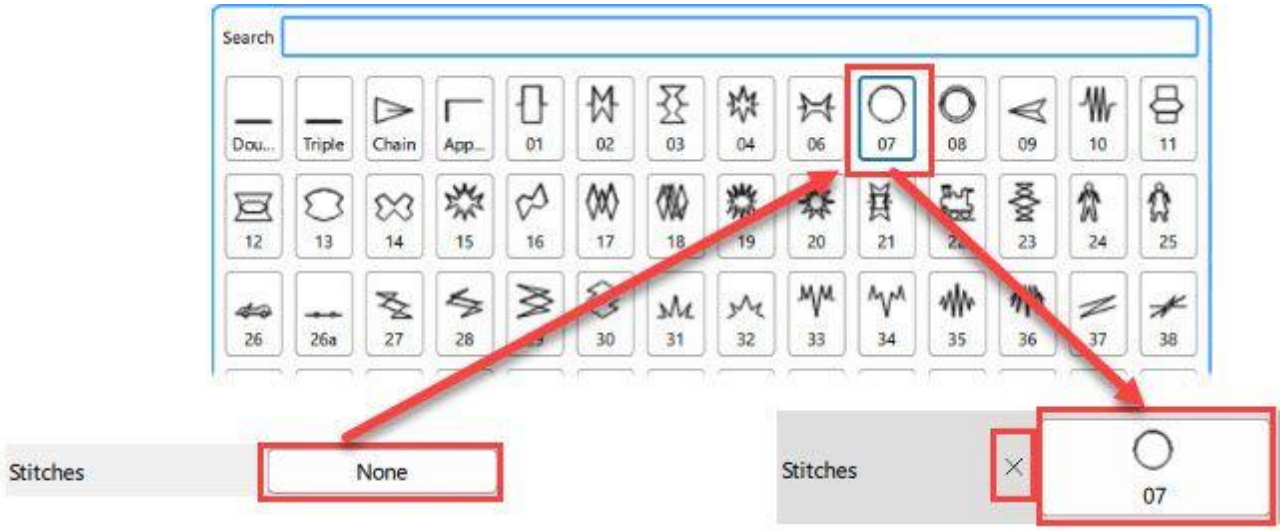
Ajouter court/long

Aléatoire

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Points décoratifs

Le bouton Points décoratifs contient tous les styles de points pouvant être appliqués au dessin. Les "points décoratifs" sont composés de plusieurs points de broderie qui forment un élément décoratif. Certains points, une fois appliqués, peuvent ne pas être esthétiques. Cela arrive parce que les "Points décoratifs" ne peuvent pas tous s'adapter correctement dans toutes les formes possibles.

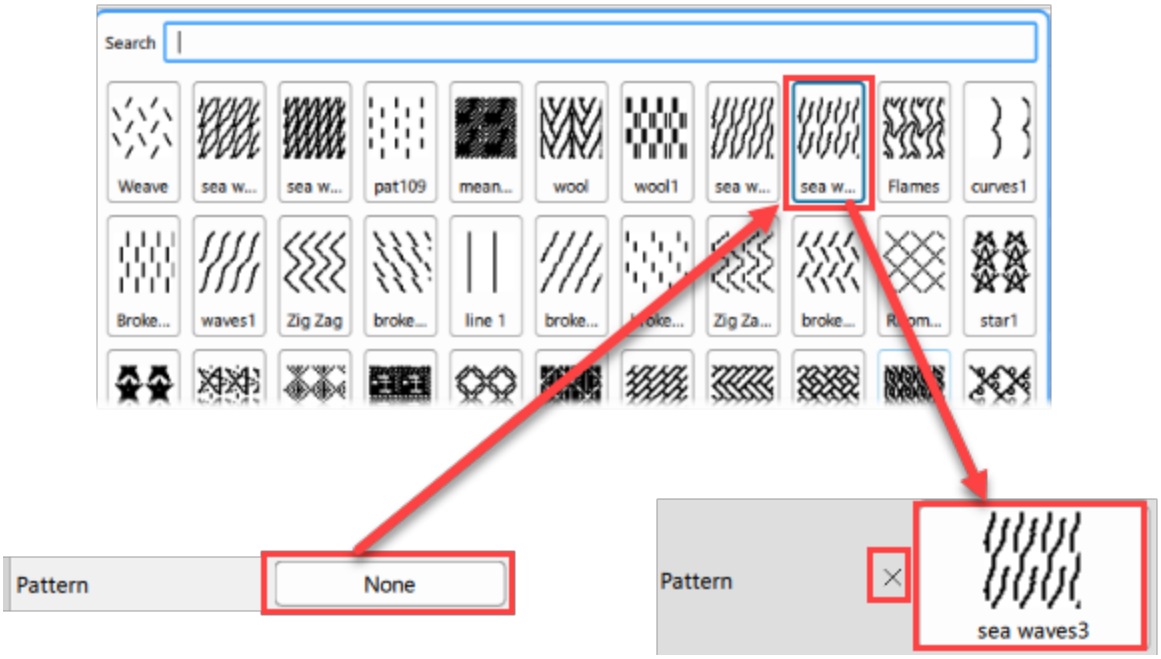


Sélectionnez les "Points décoratifs" que vous souhaitez en cliquant dessus et en les visualisant dans votre dessin. La sélection "none" restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de dessin, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a plus de 400 "Points décoratifs" que vous pouvez utiliser pour produire des motifs uniques. Les styles qui sont représentés avec une icône ressemblant à une pellicule de film (par exemple:) sont composés d'une série de plusieurs Points décoratifs. If you need to restore the default Satin look, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Motif

Le bouton Motif contient tous les Motifs pouvant être appliqués au dessin. Les Motifs sont des formes, créées à partir de points. Vous pouvez créer des combinaisons entre les Points décoratifs et les Motifs pour un effet personnalisé. Certaines combinaisons, lorsqu'elles sont appliquées, peuvent ne pas sembler correctes sur le dessin. Cela arrive parce que les combinaisons ne produisent pas toujours de bons résultats.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



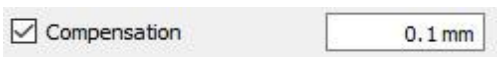
Sélectionnez le Motif que vous préférez en cliquant dessus. La sélection none restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a 195 modèles différents à appliquer à votre dessin de broderie. Si vous souhaitez afficher uniquement le Motif que vous avez sélectionné et non une combinaison avec les "Points décoratifs", vous devez vous assurer que l'option "Points décoratifs" est définie sur "None". Sinon, vous verrez un motif avec des "Points décoratifs".

Trois autres options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du dessin. Comme nous l'avons déjà mentionné dans la section précédenteSélection du tissu de ce chapitre, chaque tissu possède différents préréglages qui affectent la façon dont le motif de broderie sera brodé et certains d'entre eux sont visibles au bas de la barre d'outils "Propriétés". Pour le type de point Satin, vous trouverez "Maintien", "Densité" et "Compensation". Ces options peuvent vous aider à effectuer des ajustements utiles sur le motif et à produire les résultats de broderie que vous souhaitez.

Densité:

Vous pouvez activer l'option "Densité" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des points bourdon que vous ajoutez. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone du dessin et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ de densité ou en appuyant sur "Entrée" à partir du clavier.

Compensation:



Vous pouvez activer l'option "Compensation" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de compensation souhaitée avec la limite inférieure à 0 mm et

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

supérieure à 2.0 mm. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une.

La valeur entrée change la largeur du point bourdon qui sera brodé. La valeur de compensation par défaut dépend du tissu que vous utilisez. Si vous changez de tissu, la compensation s'ajustera automatiquement. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone du dessin et peuvent être validée en cliquant à l'extérieur du champ "Compensation" ou en appuyant sur "Entrée" à partir du clavier.

Maintien:

Vous pouvez activer l'option "Maintien" en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur le "Maintien" que vous voulez, et il sera immédiatement appliqué sur l'objet sélectionné. Si vous ne sélectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sélectionnera automatiquement celle qui vous convient. Les points de sous-couche sont placés sur le tissu afin de créer la base pour les points de recouvrement qui vont suivre. La "Sous-couche" est importante pour la qualité des motifs de broderie.

Pour le type de point Bourdon, les motifs de maintien suivants sont disponibles:

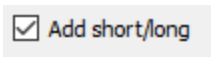
	Sans - Si ce réglage est sélectionné, il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre et couvrir la zone avec des points de dessus.
	Simple - Si Simple est sélectionné, le logiciel créera une ligne unique avec des points de piqûre près du milieu de la forme de l'objet, puis couvrira celle-ci avec des points de dessus.
	Double - Si vous sélectionnez Double, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne la double sous-couche près du bord du contour.
	ZigZag - Si Zigzag est sélectionné, le logiciel créera un motif ZigZag sophistiqué qui changera automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de recouvrement), puis remplira la forme avec des points de dessus.
	Croix - Si Croix est sélectionnée, le logiciel crée un motif ZigZag sophistiqué plus épais qui change automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de dessus), puis remplit la forme avec des points de dessus.
	ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Zig-Zag.
	Croix+ - Est une combinaison du maintien Double et Croix.
	Grille - Si le maintien Grille est sélectionné, le logiciel couvre la zone de l'objet avec un motif ZigZag sophistiqué plus épais, qui change automatiquement les

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	directions (selon la direction des points de dessus) deux fois, puis remplit la forme avec des points de dessus.
	Grille+ - Est une combinaison du maintien Double et Grille.
	Double ZigZag - Si Double Zig-Zag est sélectionné, un maintien Zig-Zag est appliquée dans les deux directions.
	Double ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Double Zig-Zag.
	3D-1 - Premier niveau de points 3D en bourdon
	3D-2 - Deuxième niveau de points 3D en bourdon (Recommandé dans la plupart des cas)
	3D-3 - Troisième niveau de points 3D en bourdon
	3D-4 - quatrième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon
	3D-5 - Cinquième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon

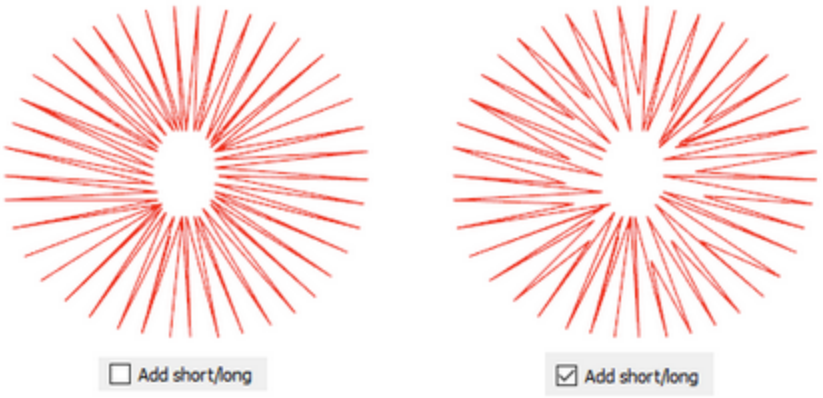
Pour appliquer le look 3D sur les objets Bourdon, vous devez sélectionner l'un des 5 différents Maintiens 3D disponibles. Tous donneront un aspect 3D aux formes sur lesquelles vous les appliquerez. Les sous-couches 3D recommandées sont "3D-2" et "3D-3", ce qui vous donneront d'excellents résultats de broderie.

Ajouter Court/Long:



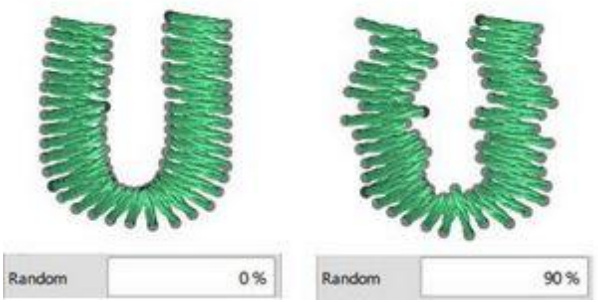
Vous pouvez activer l'option "Ajouter court / long" en cochant la case à côté. Les points "Ajouter court / long" appliquent des points courts et longs dans le dessin. When "Add short/long" is selected, the total number of stitches will not change significantly because some long stitches that applied when “Add short/long” was OFF, are simply replaced by short stitches.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Random

En utilisant cette option, vous pouvez créer un effet de points aléatoires. Définissez un pourcentage de points aléatoires, cette valeur de pourcentage définit la différence entre les points aléatoires et le contour d'origine. Cette option peut prendre des valeurs de 0 à 90 %. Lors de la définition d'une valeur en pourcentage, il existe une option supplémentaire "Côté aléatoire". En utilisant cette option, vous pouvez sélectionner les côtés sur lesquels les points aléatoires apparaîtront.

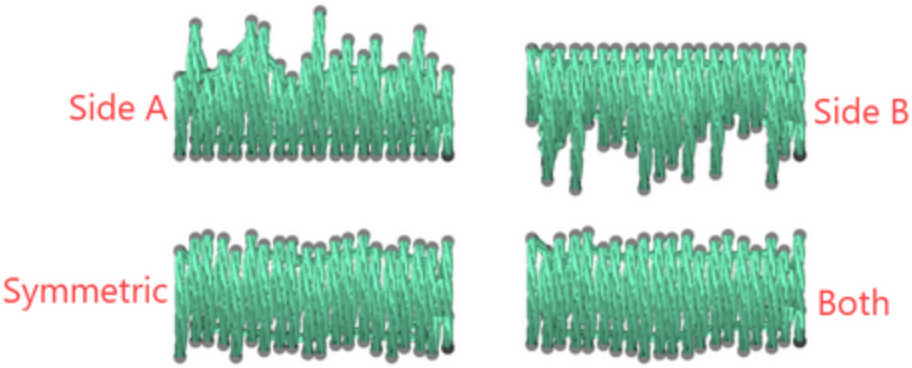


Côté aléatoire

À l'aide de ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner les côtés sur lesquels les points aléatoires apparaissent. Avec ces trois options, vous pouvez spécifier si les points aléatoires seront des deux côtés ou de quel côté ils seront. Les choix que vous avez pour Aléatoire sont :

- Côté A : Les points aléatoires iront vers un côté de l'objet.
- Côté B : Les points aléatoires iront vers l'autre côté de l'objet.
- Symétrique : le point aléatoire va des deux côtés de l'objet. La longueur du point est toujours la même, mais le point est décalé de manière aléatoire des deux côtés.
- Les deux : les points aléatoires vont des deux côtés, la longueur du point et la direction du mouvement sont aléatoires.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour personnaliser la façon dont le dessin sera brodé. Ce sont les options "Retirer les superpositions" et l'option "Séquence".

Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Remplissage

Le type de point de Remplissage (ou type de point Tatami ou encore Passé Empiétant) est une série de points courants couramment utilisés pour remplir de grandes surfaces. Ainsi, lors de la sélection du type de remplissage par étapes, le logiciel crée automatiquement une série de lignes parallèles qui s'exécutent dans un angle afin de remplir n'importe quelle forme. Différents motifs de remplissage peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la séquence de répétition des points. Habituellement, les gros objets de la conception vectorielle sont la plupart du temps remplis de points de remplissage.

Lorsqu'un objet en points de Remplissage est sélectionné, vous pouvez voir ses paramètres dans la barre de propriétés et vous pouvez ajuster le remplissage à l'aide de ces options.Vous pouvez modifier l'apparence du remplissage en modifiant ses options "Points Décoratifs" et "Motifs". Il existe de nombreux "points décoratifs" et "motifs" différents que vous pouvez appliquer sur n'importe quel dessin. De plus, vous pouvez ajuster la "Densité", la "Longueur", la "Compensation", le "Maintien" et le Dégradé. Les propriétés disponibles sont décrites ci-dessous :

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Points décoratifs

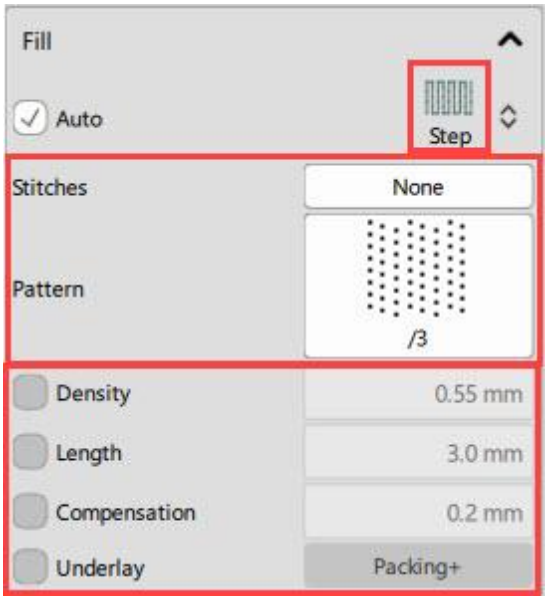
Motifs

Densité

Longueur

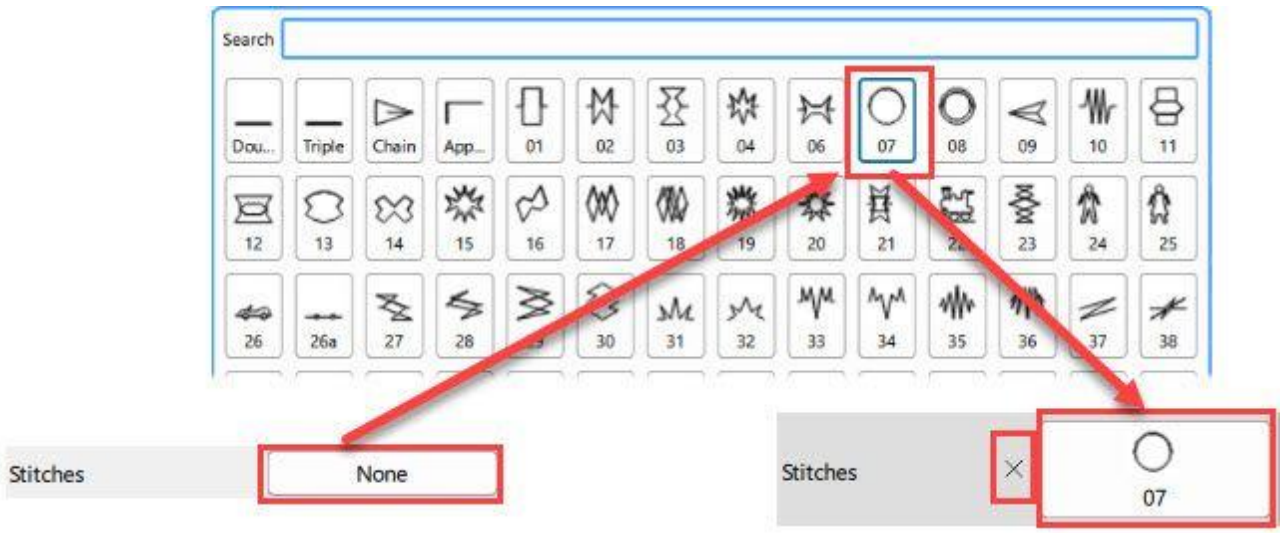
Compensation

Maintien



Points décoratifs

Le bouton Points décoratifs contient tous les styles de points pouvant être appliqués à la broderie. Les "points décoratifs" sont une manière de se déplacer d'un point à un autre, ce qui normalement peut être fait par un point. Certains points, une fois appliqués, peuvent ne pas être esthétiques. Cela arrive parce que les "points décoratifs" ne peuvent pas s'adapter correctement dans toutes les formes possibles.

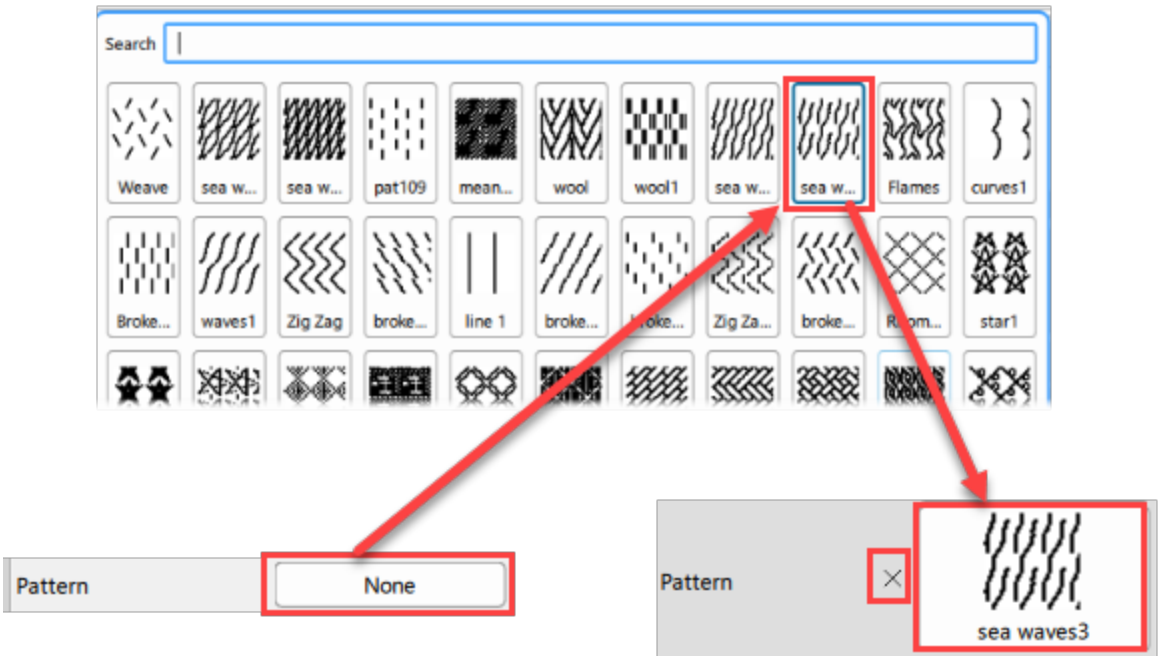


Sélectionnez les "Points décoratifs" que vous préférez en cliquant dessus et en les visualisant dans votre dessin. La sélection "Sans" restaurera le type de remplissage par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet d'apprécier votre dessin. Il y a plus de 400 "Points décoratifs" que vous pouvez utiliser pour produire des motifs uniques. Les Points décoratifs qui sont représentés par une icône ayant l'aspect d'une pellicule (par exemple:) sont composés de plusieurs "Points décoratifs" combinés en un seul. Si vous avez besoin de supprimer le style de points appliqué, cliquez simplement sur le bouton X, à côté de l'icône du style de points sélectionné.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Motif

Le bouton Motif contient tous les Motifs pouvant être appliqués au dessin. Les Motifs sont des formes, créées à partir de points. Vous pouvez créer des combinaisons entre les Points décoratifs et les Motifs pour un effet personnalisé. Certaines combinaisons, lorsqu'elles sont appliquées, peuvent ne pas sembler correctes sur le dessin. Cela arrive parce que les combinaisons ne produisent pas toujours de bons résultats.



Sélectionnez le Motif que vous préférez en cliquant dessus. La sélection none restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a 195 modèles différents à appliquer à votre dessin de broderie. Si vous souhaitez afficher uniquement le Motif que vous avez sélectionné et non une combinaison avec les "Points décoratifs", vous devez vous assurer que l'option "Points décoratifs" est définie sur "None". Sinon, vous verrez un motif avec des "Points décoratifs".

Trois autres options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du dessin. Comme nous l'avons déjà mentionné dans le chapitre précédent Sélection du tissu, chaque tissu possède différents préréglages qui affectent la façon dont le motif sera brodé et certains d'entre eux sont visibles au bas de la barre d'outils "Propriétés". Pour le type de point Remplissage, ils sont "Maintien", "Densité" et "Compensation". Ces options peuvent vous aider à effectuer des ajustements utiles sur le motif et à produire les résultats de broderie optimals.

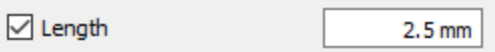
Densité:

Vous pouvez activer l'option "Densité" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des points de Remplissage que vous ajoutez. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité ou en appuyant sur "Entrée" à partir du clavier.

Longueur:



Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur de chaque point de remplissage.

Compensation:

Maintien:

Vous pouvez activer l'option de Maintien en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur la sous-couche que vous voulez, et votre changement sera calculé et appliqué dans le dessin actuel. Si vous ne sélectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sélectionnera automatiquement celle qui vous convient. Le choix du maintien est important pour obtenir des broderie de qualité.

Pour le type de Remplissage, les modèles de maintien suivants sont disponibles:

Tacking	Sans - Si l'option Sans est sélectionnée, il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre avant de couvrir la zone avec des points de remplissage.
Edging	Contour - Si l'option Contour est sélectionnée, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne le maintien Contour près du bord de l'objet.
Packing	Perpendiculaire - Si l'option Perpendiculaire est sélectionnée, le logiciel couvre la zone de l'objet avec des points perpendiculaires aux points de remplissage comme l'indique l'icône.
Netting	Grille - Si l'option Grille est sélectionnée, le logiciel couvre la zone de l'objet avec des points de piqûre à 45° et -45° (selon la direction des points de remplissage) puis remplit la forme avec les points de remplissage.
Packing+	Perpendiculaire+ - est la combinaison du maintien Contour et Perpendiculaire.

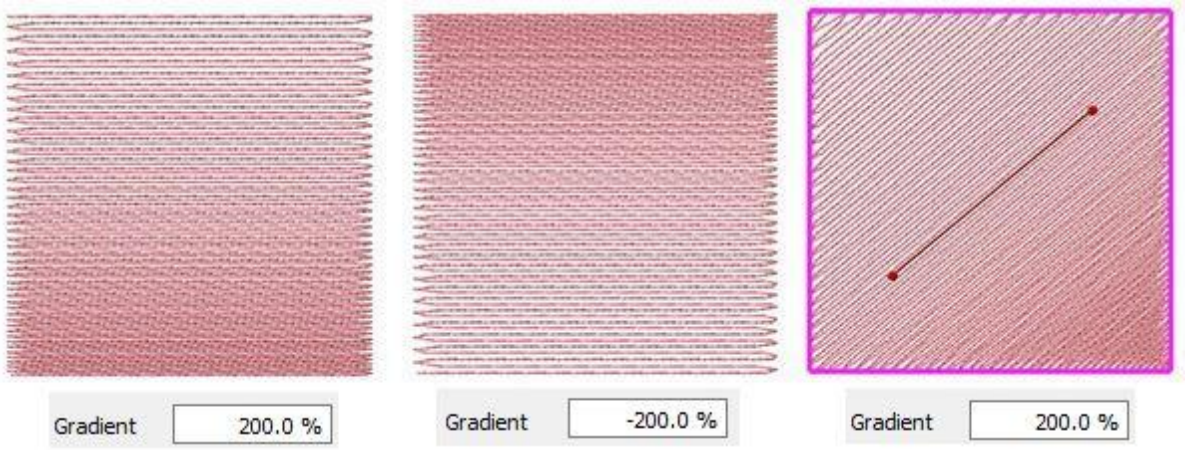
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Netting+	Grille + - est la combinaison du maintien Contour et Grille.

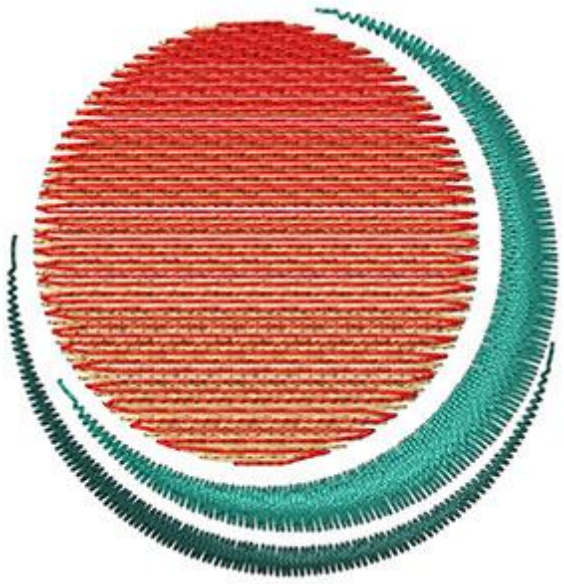
Il existe également deux autres options très utiles pour personnaliser la manière dont le logiciel va calculer la broderie. Ce sont l'option "Retirer les superposition" et l'option "Séquence".

Remplissage dégradé

Avec le paramètre Dégradé, vous pouvez ajuster la densité de fin d'un objet par rapport à la densité de départ. Le dégradé est une valeur en pourcentage allant de -500% à 500%. Les valeurs négatives inversent la direction

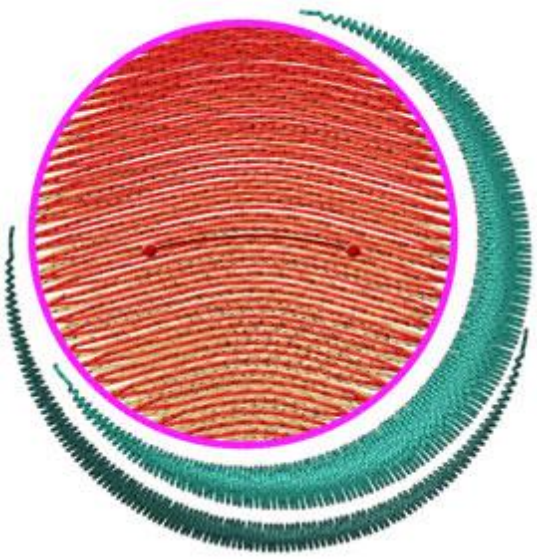


Le dégradé peut également accepter des nombres négatifs, ce qui inverse la direction du dégradé. En copiant le même objet (l'un au-dessus de l'autre) et en définissant un dégradé négatif sur le deuxième objet, vous pouvez effectuer un fondu.



Les résultats sont plus impressionnants si vous utilisez des courbes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour personnaliser la façon dont le dessin sera brodé. Ce sont les options "Retirer les superpositions" et "Séquence".

Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

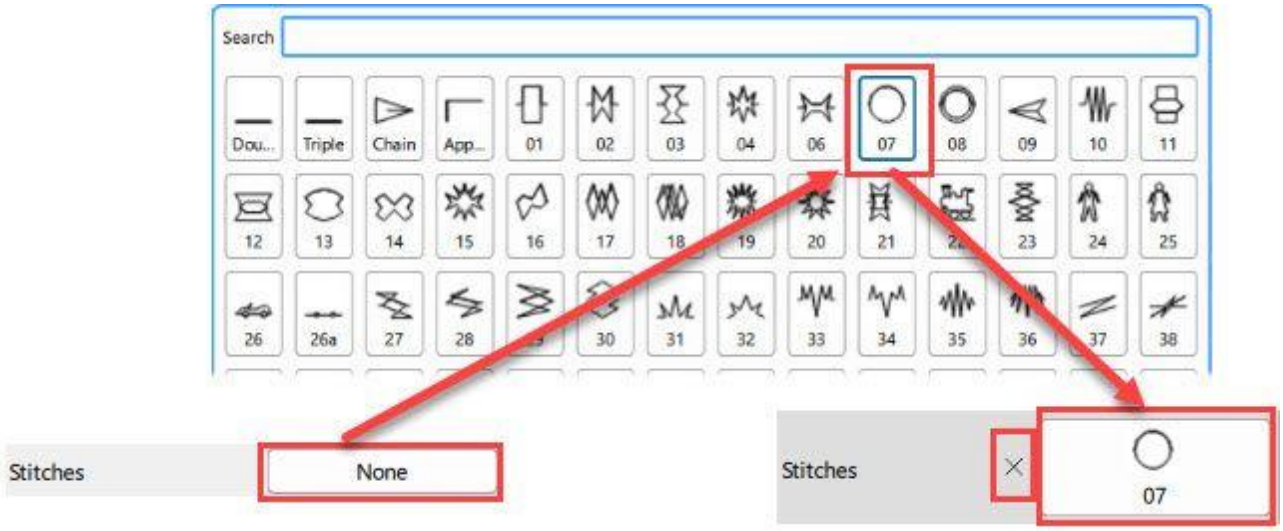
Colonne

Cette option , lorsqu'elle est appliquée, règle la surface à remplir avec le point Colonne. Tous les points de remplissage sont remplacés par le remplissage en colonne, qui est automatiquement calculé et produit par le programme. Le type de point colonne qui a été généré est celui par défaut. Vous pouvez modifier l'aspect du point Colonne en ajoutant les options "Points décoratifs" et "Motifs". Il existe de nombreux Points décoratifs et Motifs différents que vous pouvez appliquer aux objets du dessin de broderie. En outre, vous avez la possibilité de régler les options "Densité", "Longueur" et "Ajouter court / long".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Points décoratifs

Le bouton Points décoratifs contient tous les styles de points pouvant être appliqués au dessin. Les "points décoratifs" sont composés de plusieurs points de broderie qui forment un élément décoratif. Certains points, une fois appliqués, peuvent ne pas être esthétiques. Cela arrive parce que les "Points décoratifs" ne peuvent pas tous s'adapter correctement dans toutes les formes possibles.

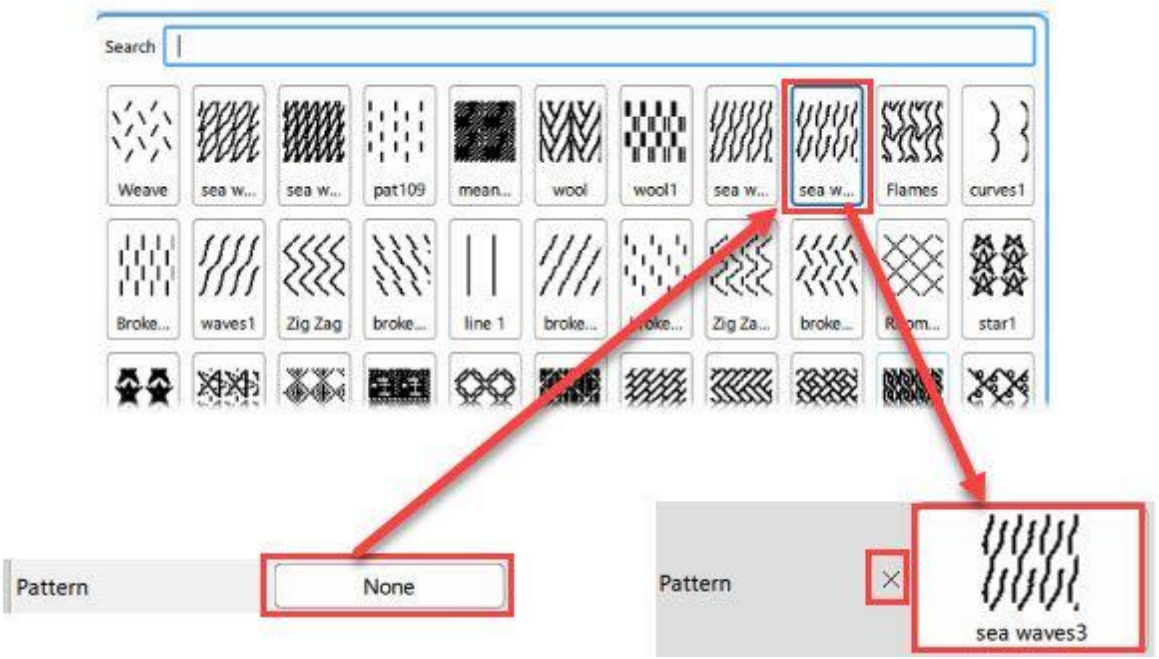


Sélectionnez les "Points décoratifs" que vous souhaitez en cliquant dessus et en les visualisant dans votre dessin. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de dessin, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a plus de 400 "Points décoratifs" que vous pouvez utiliser pour produire des motifs uniques. Les styles qui sont représentés avec une icône ressemblant à une pellicule de film (par exemple:) sont composés d'une série de plusieurs Points décoratifs. Si vous devez supprimer le style de points appliqués, cliquez simplement sur le bouton X, à côté de l'icône du style de points sélectionné.

Motif

Le bouton Motif contient tous les Motifs pouvant être appliqués au dessin. Les Motifs sont des formes, créées à partir de points. Vous pouvez créer des combinaisons entre les Points décoratifs et les Motifs pour un effet personnalisé. Certaines combinaisons, lorsqu'elles sont appliquées, peuvent ne pas sembler correctes sur le dessin. Cela arrive parce que les combinaisons ne produisent pas toujours de bons résultats.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sélectionnez le Motif que vous préférez en cliquant dessus. Vous pouvez supprimer le motif appliqué en cliquant sur le bouton X, à côté de l'icône du motif sélectionné.. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a 195 modèles différents à appliquer à votre dessin de broderie. Si vous souhaitez afficher uniquement le Motif que vous avez sélectionné et non une combinaison avec les "Points décoratifs", vous devez vous assurer que l'option "Points décoratifs" est définie sur "Aucun". Sinon, vous verrez un motif avec des "Points décoratifs"

Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour affiner les réglages de la broderie. Ce sont les options "Retirer les superpositions" et "Séquence".

Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessin de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

De plus, trois autres options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du dessin. Comme nous l'avons déjà mentionné précédemment dans la section Sélectionner le tissu, chaque tissu a différents préréglages qui affectent la façon dont le motif sera brodé et certains d'entre eux sont visibles au bas de la barre d'outils "Propriétés". Pour le type de point de Colonne, ils sont "longueur", "Densité" et "Ajouter court / long". Ces options peuvent vous aider à effectuer des ajustements utiles sur le motif et à produire les résultats de broderie optimal.

Densité:

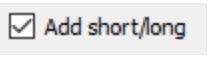
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez activer l'option "Densité" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la distance entre les lignes du point Colonne. Le numéro de ce champ indique la distance entre une ligne de points et la ligne suivante. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ de densité.

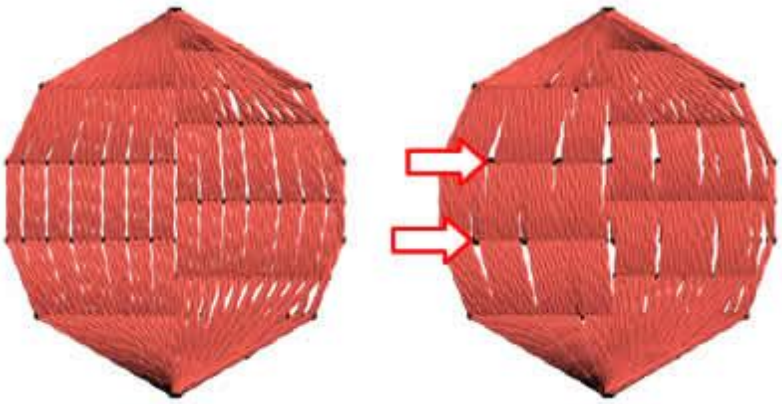
Longueur:

Vous pouvez activer l'option "Longueur" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur de chaque point dans le remplissage colonne.

Ajouter Court/Long:



Vous pouvez activer l'option "Ajouter court / long" en cochant la case à côté. Les points "Ajouter court / long" appliquent des points courts et longs dans le dessin. Lorsque « Ajouter court/long » est sélectionné, le nombre total de points ne changera pas de manière significative car certains points longs qui s'appliquaient lorsque « Ajouter court/long » était désactivé sont simplement remplacés par des points courts.



Sans Ajouter Cout/Long Avec Ajouter Court/Long

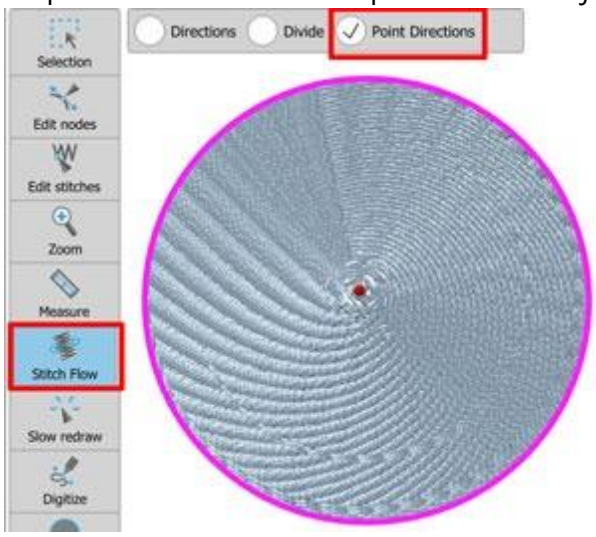
Spirale

Pour créer une spirale à l'intérieur d'une forme fermée, vous devez faire ce qui suit:

1. Créer ou sélectionner une forme fermée
2. Appliquez-y le type de point "Colonne"

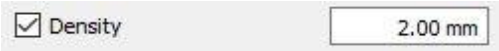
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Cliquez sur l'outil "Sens des points" et ajouter une "direction de point" au centre de la forme

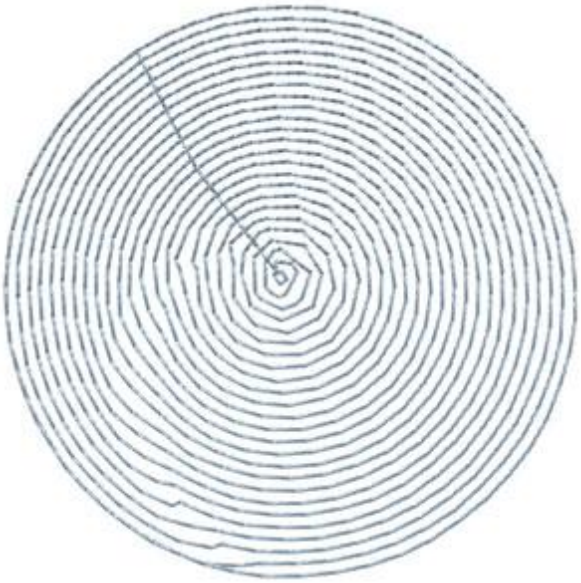


Si votre forme a déjà un trou, vous pouvez ignorer cette étape.

4. Définissez la densité sur 2 mm (modifiez cette valeur en fonction de la densité de spirale souhaitée).



5. La forme en spirale est prête.



Le paramètre Court / long permet de conserver la même densité dans toutes les zones.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

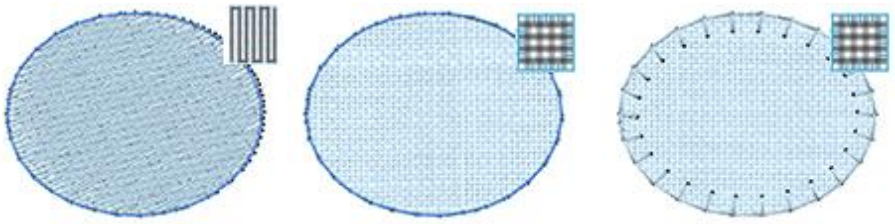
Appliqué

Lors du réglage du type de surface "Appliqué", la surface de l'objet sera recouverte d'un tissu. Le tissu sera prévisualisé avec la couleur de surface sélectionnée. Le serti restera tel qu'il entourait la zone d'applique. Si l'objet n'a pas de serti, le programme brodera autour de l'appliqué un point E ( ) afin de tenir l'applique sur le tissu. Si l'objet a un serti, vous pouvez définir un Point décoratif ou un point de Bourdon qui maintiendront l'applique sur le tissu.

Les nouveaux styles de zig-zag sont ajoutés dans les types de points qui peuvent être utilisés pour le maintien d'une application découpée au laser simple ou double.

Par exemple:

Considérons que nous avons une ellipse (comme sur la partie gauche de la figure ci-dessous). Comme nous pouvons le voir, elle a une couleur de surface rouge et un serti bleu. Si nous définissons le type de surface comme étant une applique, l'ellipse apparaîtra dans la partie centrale de la figure (Applique avec serti en piqûre). Si nous supprimons la couleur du contour, le programme ajoutera automatiquement le serti "Point-E" comme indiqué dans la partie droite de la figure.



Objet initial en Remplissage | Applique ajoutée | Appliqué avec Point E

Utilisation des Appliqués

Afin de broder correctement des dessins avec appliqué, il y a une procédure standard qui doit être suivie. Cette procédure de production nécessite une interaction de l'utilisateur pendant le processus de broderie. Afin de comprendre la procédure de production, nous analyserons comment une machine à broder réagira lorsqu'elle est invitée à broder un objet avec un appliqué.

Quand le moment arrive de broder un objet avec une appliqué:

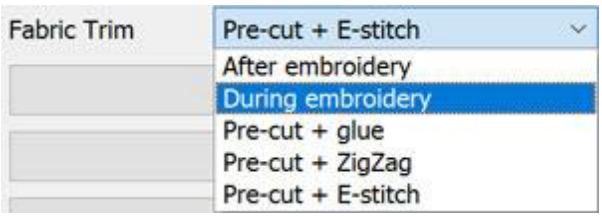
1. Une ligne de "piqûre" sera ajoutée pour indiquer la position sur laquelle l'applique doit être posée
2. Un "point sauté ou déplacement" sera effectué et la machine s'arrêtera afin de placer manuellement le tissu pour l'applique.
3. Ensuite, des points de "piqûre" seront ajoutés pour maintenir l'applique.
4. Un autre "point sauté / déplacement" sera fait et la machine s'arrêtera (encore) afin de couper l'applique en fonction de la forme.
5. Enfin, le serti de l'appliqué sera ajouté ("Point E", "Bourdon sériel" ou "Piqûre") tel qu'il a été sélectionné.

Ensuite, la machine continuera à broder les objets restants.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En utilisant l'option "Dessiner lentement" Vous pouvez également afficher / simuler la façon dont le motif sera brodé.

Découpe du tissu:



Vous pouvez sélectionner la façon dont le tissu sera découpé en utilisant le menu dé-roulant Découpe du tissu. Trois options sont disponibles: Après la broderie, Pendant la broderie et Pré-découpe (+ Colle, +ZigZag, or + E-stitch). Afin de comprendre exactement chaque option, nous allons analyser la réaction d'une machine à broder sur chacun d'eux.

Si Après la broderie est sélectionné, le logiciel exécutera les étapes suivantes: Tout d'abord, la forme de l'appliqué sera exécutée avec une piqûre indiquant la zone dans laquelle l'applique doit être placé. Après cela, un déplacement au dessus sera effectué et la machine s'arrêtera pour que l'applique soit placée sur le tissu. Ensuite, le logiciel fera le contour de l'applique ("Fixation par défaut": Point E, Zig-Zag) ou Bourdon sériel, piqûre) tel qu'il a été sélectionné. Enfin, vous devrez retirer la broderie de la machine et couper l'appliqué le long de cette fixation.

Si Pendant la broderie est sélectionné, le logiciel exécutera les étapes suivantes: D'abord, il fera la forme de l'appliqué en piqûre pour montrer la zone où l'Appliqué doit être placée. Après cela, un point sauté au dessus sera fait et la machine s'arrêtera afin que l'applique soit posée sur le tissu. Ensuite, le logiciel commence à broder un point qui crée et maintient la forme de l'applique. Un déplacement au dessus sera effectué et la machine s'arrêtera (de nouveau) afin de couper l'appliqué en fonction de la forme. A la fin, le logiciel fera la bordure de l'appliqué ("Fixation par défaut": Point E, Zig Zag) tel qu'il a été sélectionné.

Enfin, si l'option Pré-découpe est sélectionnée, le logiciel exécutera les étapes suivantes: D'abord, il fera la forme de l'applique avec une piqûre montrant la zone où l'Applique doit être posée. Après cela, un déplacement au dessus sera programmé et la machine s'arrêtera pour que l'applique soit placé sur le tissu. Puisque l'appliqué a été coupé sur la forme de l'objet, le logiciel va commencer à broder le serti de maintien de l'applique. Si la sélection est « Pré-découpe – ZigZag », le logiciel ajoutera des points de fixation en points ZigZag. si la sélection est « Pré-découpe – point E », le logiciel ajoutera des points de fixation en points E. Si la sélection est « Pré-découpe – colle », il ajoutera les points de fixation que vous avez choisi, autrement il n'en ajoutera pas.

> Remarque: N'utilisez pas le type de point Piqûre simple comme serti de maintien car l'applique ne sera pas cousu correctement avec le tissu.

Fixation Zig Zag

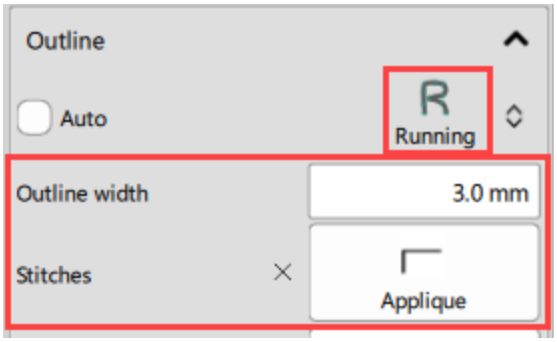
Lorsque vous utilisez cette option de "Fixation", le programme ajoute automatiquement un serti en "Bourdon sériel" à l'objet Appliqué et règle automatiquement la "Densité sur 1,70 mm". Les points Bourdon sériel avec

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

une densité supérieure à "1,20 mm" sont en réalité des points "zigzag". Le contour Zig Zag (qui a la même couleur avec la zone de surface) va coudre l'appliqué sur le tissu. Si vous souhaitez modifier la façon dont les points de fixation sont placés, vous pouvez utiliser les options du type de serti Bourdon sériel.

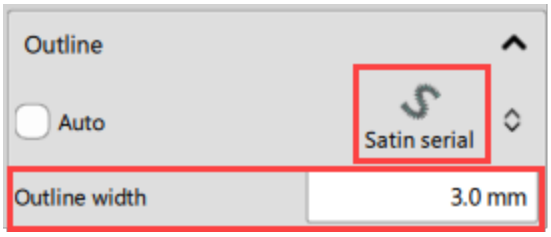
Fixation Point E

En utilisant ce bouton de préréglage, vous définissez que le serti de l'appliqué sera un Point E. En réalité, si vous passez à l'onglet Serti, vous verrez que le serti en Piqûre a été appliqué avec un style appelé Appliqué. En choisissant cette option, l'applique sera cousu sur le tissu avec des points électroniques qui auront la même couleur que la zone de surface et ils ressembleront à la figure suivante. Vous pouvez également sélectionner l'un des Points décoratifs du point de Piqûre disponibles afin de les utiliser comme points de fixation. Nous devons mentionner qu'il existe des points décoratifs en zig-zag qui peuvent être utilisés pour le maintien d'une application pré-découpée simple ou double.



Fixation satin

Lorsque vous utilisez cette option "Fixation", le programme ajoute automatiquement un contour en "Bourdon sériel" à l'objet appliqué. Le bourdon sériel va coudre l'applique sur le tissu. Si vous souhaitez modifier la façon dont les points de fixation sont placés, vous pouvez utiliser les options disponibles pour le type de serti bourdon sériel.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Séquence

Le type Applique n'a aucune option personnalisable, la seule option disponible est l'option de séquence. En utilisant l'option de séquence, nous pouvons personnaliser la façon dont le motif sera brodé. Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder un dessin dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant Séquence comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin".

Le programme utilise par défaut l'option Auto et la séquence est générée automatiquement par les mécanismes intelligents du logiciel. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. Utilisez l'option Au début pour définir l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que s'il devait être brodé en cinquième, il sera brodé en premier dans l'ordre de la séquence. L'option A la fin est exactement le contraire, lorsqu'elle est appliquée à un objet, il devient immédiatement le dernier objet à broder. Cet outil est très utile pour broder des casquettes, ou sur des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier quant à la façon dont les objets seront placés sur le tissu.

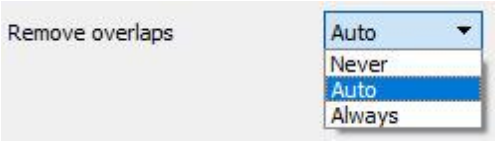
Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

Ceci est très utile car vous pouvez spécifier quand les objets appliqués seront insérés sur le tissu. Vous n'avez donc pas besoin d'attendre que la machine à broder atteigne le moment où l'applique doit être placé normalement. Vous pouvez le programmer pour être brodé au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous permettra d'économiser du temps et des efforts.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Retirer les superpositions:



C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

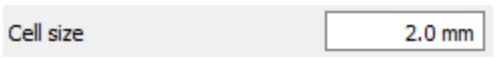
celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Résille

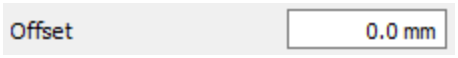
Lorsque cette option est appliquée, la surface sélectionnée est remplie avec le type de point Résille. Le type de broderie Résille est un type de remplissage spécial qui ajoute deux lignes de balayage qui se croisent avec des points de piqûre équidistants et parallèles. Ces deux lignes de balayage forment un réseau qui peut être utilisé pour créer des dentelles. C'est un type de broderie très utile qui peut produire de très bons résultats de broderie. Le remplissage Résille inclut d'autres options qui vous permettent de personnaliser la façon dont sera appliqué ce type de point sur l'objet sélectionné. Ces options sont les suivantes:

Taille des cases:



Avec cette option, vous pouvez spécifier la taille de chaque côté carré constitué par le remplissage résille. Par exemple, en réglant la taille de la case à 2,0 mm, tous les carrés du réseau auront une taille de côté de 2,0 mm. La valeur maximale que la taille de la case peut avoir est de 9,9 mm et le minimum est de 0,5 mm. Pour modifier la valeur de l'option Taille des cases, vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur, soit taper la valeur exacte souhaitée, puis appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Taille des cases puis d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées à la broderie. En changeant cette valeur, vous pouvez créer un réseau avec de grands carrés ou de petits carrés selon vos préférences.

Décalage:



Avec cette option, vous pouvez spécifier la distance, intérieure ou extérieure, à laquelle vous voulez que le remplissage Résille placé. Par exemple: si vous définissez la valeur de décalage sur 3 mm, la Résille augmentera sa taille de 3 mm dans toutes les directions en dehors de son contour d'origine. D'autre part, si vous réglez la valeur sur -3 mm, le remplissage Résille diminuera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de son contour d'origine.

La valeur maximale que le décalage peut avoir est de 15,0 mm et le minimum est de -15,0 mm. Pour modifier la valeur Décalage, vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur, soit taper la valeur exacte souhaitée, puis appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Décalage et d'utiliser la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées à la broderie. En changeant cette valeur, vous pouvez faire des ajustements sur la taille de remplissage Résille, ce qui est vraiment utile lorsque vous voulez couvrir un trou et vous assurer que la résille sera brodée sur le tissu et non à l'intérieur du trou. Cette option est très importante pour créer des remplissages de Résille appropriés.

Angle:

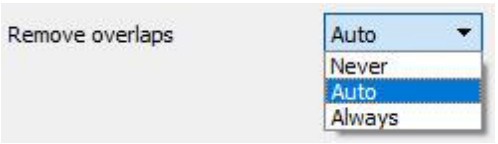
Avec cette option, vous pouvez changer l'angle de la Résille. Par exemple: Lorsque l'angle est réglé sur 0 degrés, le remplissage Résille sera aligné sur les axes X et Y en créant des angles droits. Si vous modifiez la valeur de l'angle à 30 degrés, la Résille sera tournée de 30 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et changera complètement sa direction.

Les valeurs d'angle que vous pouvez définir sont entre 0 et 360 degrés. Pour changer la valeur de l'angle, vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur ou taper la valeur exacte que vous voulez et ensuite appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Angle et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées à la broderie.

Grace à cette option, vous pouvez orienter la résille en fonction de la forme sur laquelle elle est appliquée. Cette possibilité vous permet de produire des résultats de broderie meilleurs et plus beaux.

Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour personnaliser la façon dont le motif sera brodé. Ce sont les options "Retirer les superpositions" et "Séquence".

Retirer les superpositions:



C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif. Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

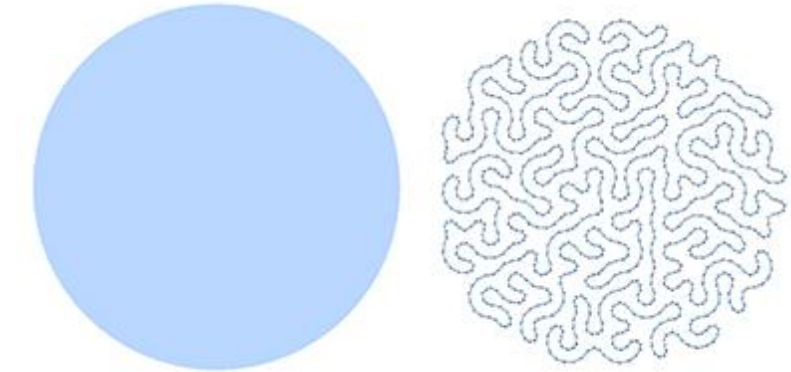
Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessin de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Labyrinthe

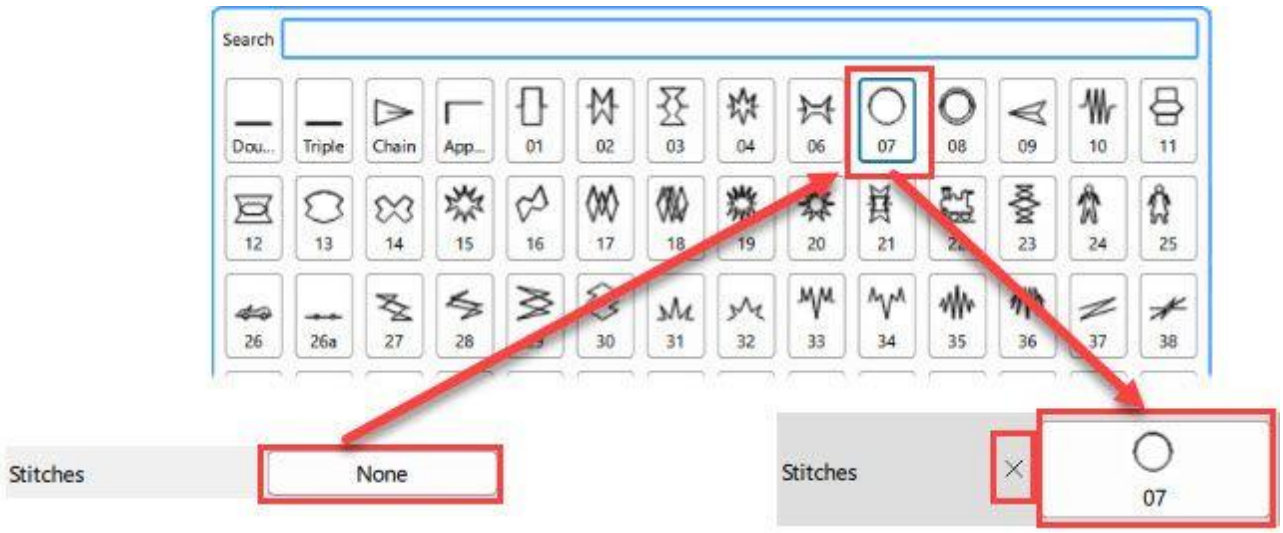
Le point Labyrinthe est un type de point spécial qui est principalement utilisé pour les projets de quilt/matelassage/courtepointe. Sélectionnez un objet et, en activant le type de broderie Labyrinthe, l'objet sélectionné est rempli avec un remplissage composé de piqûres pointillées comme dans la figure suivante. Vous pouvez utiliser le point Labyrinthe pour une variété de choses, créer des blocs Labyrinthe avec n'importe quelle forme ou taille que vous souhaitez ou remplir une surface avec une ligne irrégulière placée au hasard à l'intérieur.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



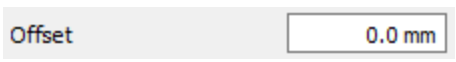
Points décoratifs

Le bouton Points décoratifs contient tous les styles de points pouvant être appliqués au dessin. Les "points décoratifs" sont composés de plusieurs points de broderie qui forment un élément décoratif. Certains points, une fois appliqués, peuvent ne pas être esthétiques. Cela arrive parce que les "Points décoratifs" ne peuvent pas tous s'adapter correctement dans toutes les formes possibles.



Sélectionnez les "Points décoratifs" que vous souhaitez en cliquant dessus et en les visualisant dans votre dessin. La sélection none restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de dessin, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a plus de 400 "Points décoratifs" que vous pouvez utiliser pour produire des motifs uniques. Les styles qui sont représentés avec une icône ressemblant à une pellicule de film (par exemple:) sont composés d'une série de plusieurs Points décoratifs.

Décalage:



Avec cette option, vous pouvez spécifier la distance, intérieure ou extérieure, à laquelle vous voulez placer le motif Labyrinthe. Par exemple: si vous définissez la valeur Décalage sur 3 mm, le Labyrinthe augmentera sa taille de 3 mm dans toutes les directions en dehors de son contour d'origine. D'un autre côté, si vous

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

définissez la valeur sur -3 mm, le Labyrinthe diminuera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de son contour d'origine.

La valeur maximale que le décalage peut avoir est de 15,0 mm et le minimum est de -15,0 mm. Pour modifier la valeur Décalage, vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur, soit taper la valeur exacte souhaitée, puis appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Décalage et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. En changeant cette valeur, vous pouvez faire des ajustements sur la taille du Labyrinthe, ce qui est vraiment utile lorsque vous voulez couvrir un trou et vous assurer que la broderie sera sur le tissu et non à l'intérieur du trou.

Densité:

Vous pouvez activer l'option Densité en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la distance entre les lignes du labyrinthe. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité.

Longueur:

Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur de chaque point qui sera utilisé pour le labyrinthe. Adjust thread tension according to stitch length as necessary.

Dissocier les éléments

Enfin, il existe une option permettant de "séparer" la surface de Labyrinthe de son serti.

Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif. Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessin de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

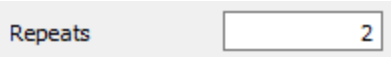
Croix

Chaque point de croix se compose de deux points qui sont croisés entre eux et forment un «X». Avec ce type de points, il est possible de remplir un objet sélectionné sous la forme d'une grille remplie de Croix d'une même couleur. Après avoir importé un dessin vectoriel ou en avoir créé un avec les outils disponibles, vous pouvez le sélectionner et le remplir avec "Points de croix" .

Dans un dessin au Point de Croix, il est possible de changer le nombre de "Répétitions" et la "Taille de cellule" de la croix.

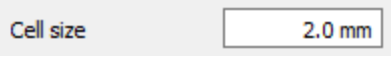
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Répétitions:



En changeant la valeur de cette option du "Point de croix", vous pouvez changer le nombre de fois que chaque point de croix sera brodé. Plus le nombre est grand, plus la croix est épaisse. La valeur par défaut est 2 et c'est la plus appropriée dans la plupart des cas. Il y a une limite supérieure de 10 et une limite inférieure de 1. Par conséquent, le nombre de répétitions doit être compris entre ces deux limites.

Taille des cases:



En changeant cette valeur, vous pouvez changer la taille des cases du point de croix. La valeur représente la taille d'un côté du point de croix. La valeur par défaut de Taille de cellule est 0,20 cm ou 0,079 ".

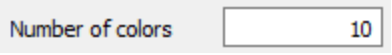
Points de croix

Le type de point de croix est un type de points généré automatiquement qui ajoute des points décoratifs au-dessus de toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et Ouvrir en tant que point de croix, le logiciel analyse automatiquement l'image et ajoute un point de croix au-dessus de l'image en utilisant plusieurs couleurs. Pour le type de point de croix, vous pouvez régler certaines options.

Palette

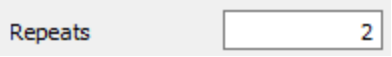
Tout d'abord, vous pouvez sélectionner une palette de fils pour voir les couleurs de fils réelles en aperçu.

Nombre de couleurs:



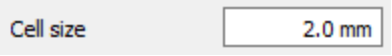
Dans ce champ, vous pouvez définir le nombre de couleurs que vous voulez attribuer au motif au point de croix. Cette option apparaît uniquement si vous convertissez une image bitmap en points de croix.

Répétitions:



En changeant la valeur de cette option du point de croix, vous pouvez changer le nombre de fois que chaque point de croix sera brodé. Plus le nombre est grand, plus le point de croix est épais. La valeur par défaut est 3 et c'est la plus appropriée dans la plupart des cas. Il y a une limite supérieure de 10 et une limite inférieure de 1. Par conséquent, le nombre de répétitions doit être compris entre ces deux limites.

Taille des cases:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En changeant cette valeur, vous pouvez changer la taille des cases du point de croix. La valeur représente la taille d'un côté des cases contenant les croix. Chaque point représente un 10ème de mm, donc, si vous insérez la valeur 20 dans le champ, cela signifiera que le côté de la croix sera de 0,20cm ou 0,082 ''. La valeur par défaut de Taille de cellule est 20.

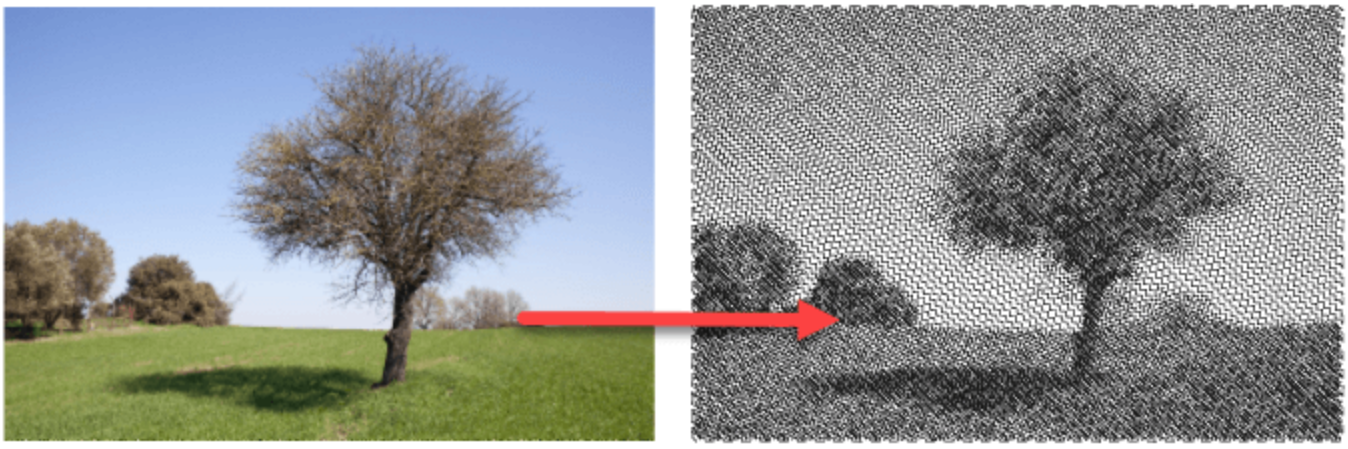
Mélange

Avec cette option, vous pouvez définir le niveau auquel les couleurs se mélangent. Vous pouvez choisir parmi les niveaux suivants :

- Aucun : aucun mélange ne sera effectué entre les couleurs du motif. Les bords entre différentes couleurs/formes ne se chevaucheront pas.
- Faible : une petite quantité de mélange sera effectuée entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre les différentes couleurs/formes sera minime.
- Standard : Il s'agit du paramètre par défaut. Une quantité moyenne de mélange sera faite entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs/formes sera de niveau moyen.
- Élevé : Une grande quantité de mélange sera faite entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs/formes sera de haut niveau.
- Complète : la quantité maximale de mélange possible sera effectuée entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre différentes couleurs/formes sera le niveau complet.

Broderie Photo

Le type de point Photo est un type généré automatiquement qui ajoute automatiquement des points décoratifs au-dessus de toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et Ouvrir en tant que point photo, le logiciel analyse automatiquement l'image, suit la graduation des couleurs de l'image et crée des couches de barres de bourdon. De cette façon, il est facilement converti en un motif de point photo. Le Point Photo est une autre alternative que vous avez quand il s'agit de remplir des images bitmap avec des points.

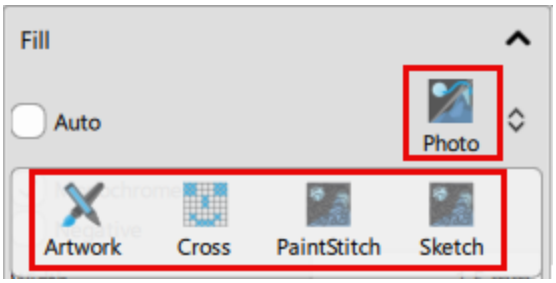


Le point photo est unType de remplissage bitmap(Croix, Photo, Peinture, Esquisse), tous les types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs au-dessus d'une image et vous pouvez facilement passer

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de chaque type à une alternative en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Cliquez sur l'icône Photo ou l'icône à double flèche dans la section Remplissage de la barre d'outils Propriétés et parmi les options qui apparaissent, sélectionnez un autre type de remplissage bitmap.

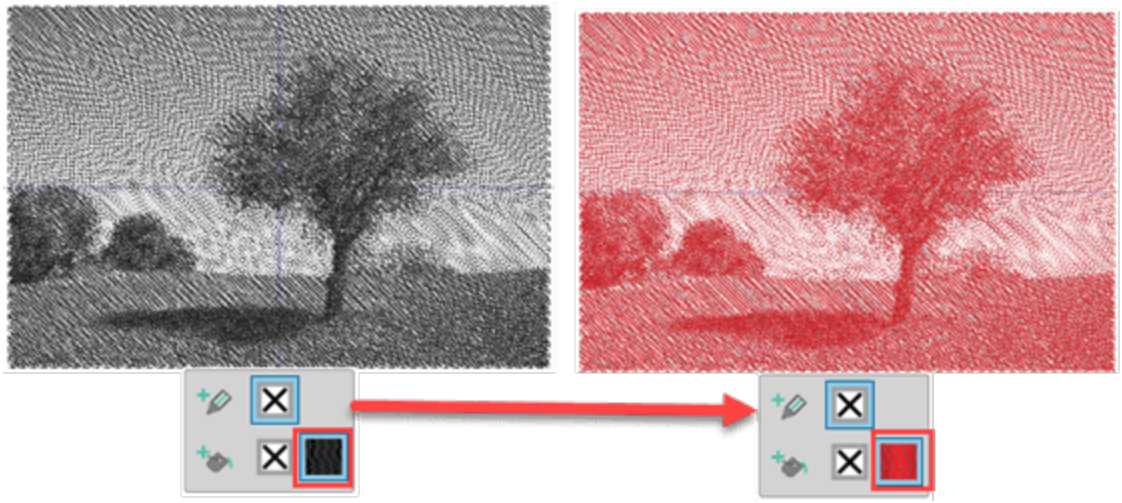
Si le tissu sélectionné est foncé, le point photo sera automatiquement rempli de couleur blanche et inversement, si le tissu est de couleur claire.Cette fonctionnalité est appliquée aux motifs point photo monochromes lors de la procédure d'importation/d'ouverture.



Vous pouvez ajuster le point photo à l'aide des options disponibles dans la barre d'outils Propriétés.

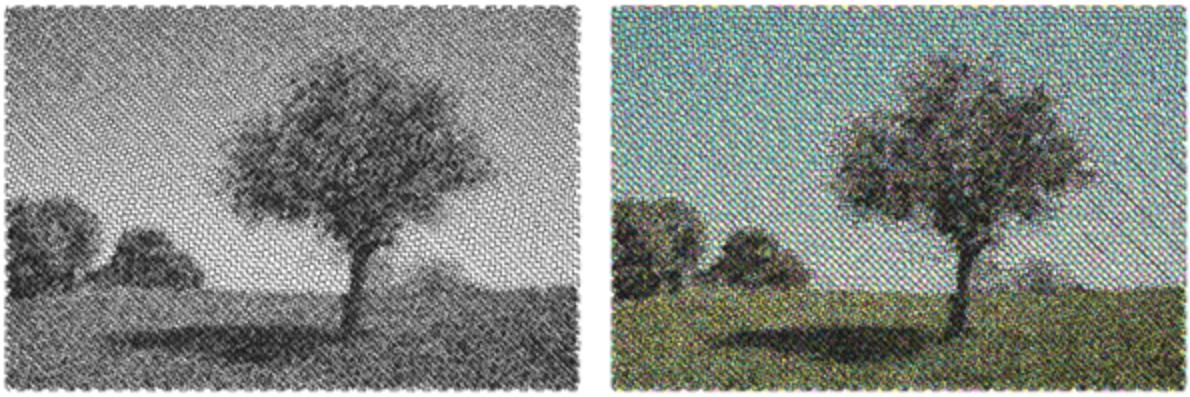
Monochrome

Par défaut, le point photo est créé monochrome. Toutes les barres de bourdons sont noires par défaut. Si vous modifiez la couleur sur la barre des couleurs utilisées, vous pouvez créer un point photo de la couleur de votre choix.



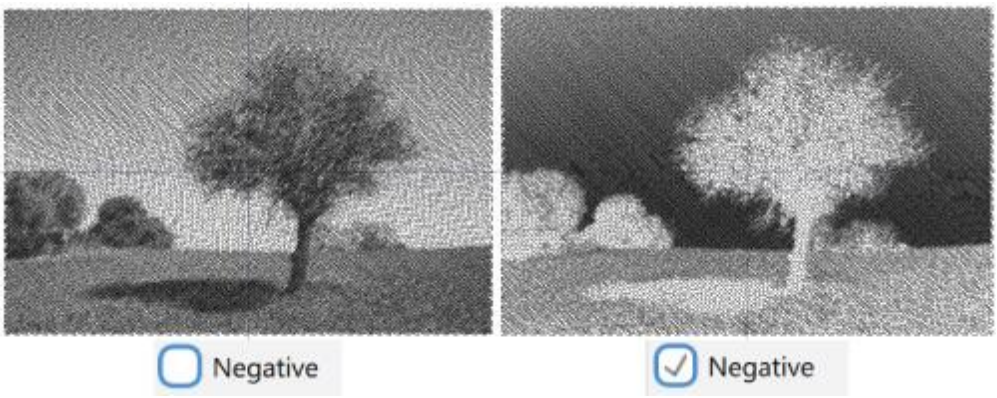
Si vous décochez l'option monochrome, vous pouvez créer des motifs de point photo CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Négatif

Ce paramètre n'apparaît que si la case Monochome est cochée et il inverse la tonalité des couleurs. Une image négative est une inversion totale, dans laquelle les zones claires apparaissent sombres et vice versa.



Largeur - Densité de départ

L'objet Point Photo vous donne la possibilité d'ajuster la largeur des barres de satin et la densité de départ de chaque barre de satin pour des résultats plus précis. Avec la valeur Largeur, vous pouvez définir la distance que deux barres satin auront entre elles. et avec la valeur Densité, vous pouvez définir la densité que chaque barre de satin aura lorsqu'elle passera sur des zones sombres. En ajustant ces deux valeurs, vous pouvez obtenir des résultats de photos plus détaillés. Ajustez la densité des barres de bourdon qui recouvrent l'image de fond.

Correction Gamma

En utilisant l'option de correction Gamma, vous pouvez corriger le Gamma de l'image, c'est-à-dire sa luminosité globale. Les images qui ne sont pas correctement corrigées peuvent sembler soit blanchies, soit trop sombres. En ajustant cette valeur, vous pouvez améliorer la qualité du point photo.

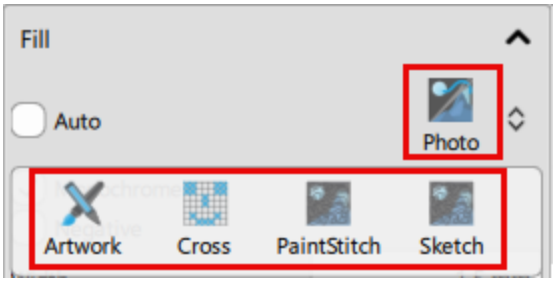
Broderie Peinture

Le type de broderie Peinture est un type généré automatiquement qui ajoute automatiquement des points décoratifs au-dessus de toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et Ouvrir en tant que Broderie Peinture, le logiciel analyse automatiquement l'image et crée un dessin en broderie

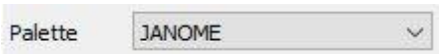
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

peinture photoréaliste. Avec Broderie Peinture™vous pouvez obtenir des résultats de broderie photo-réalistes grâce à l'utilisation d'algorithmes avancés qui ont été implémentés à cet effet.

Vous pouvez personnaliser davantage les résultats de la Broderie Peinture à partir des options que vous trouverez dans la barre d'outils Propriétés. Le point de broderie peinture est unType de remplissage bitmap(Croix, Photo, Peinture, Esquisse), tous les types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs au-dessus d'une image et vous pouvez facilement passer de chaque type à une alternative en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Cliquez sur l'icône Broderie Peinture ou sur l'icône à double flèche dans la section Remplissage de la barre d'outils Propriétés et parmi les options qui apparaissent, sélectionnez un autre type de remplissage bitmap.

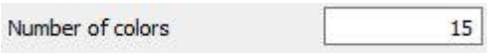


Palette



Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner la palette ou gamme de fils que vous utiliserez pour broder votre motif Broderie Peinture. Sélectionnez n'importe quelle palette dans la liste et elle sera immédiatement appliquée au dessin.

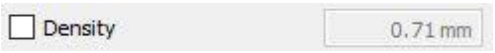
Nombre de couleurs



Avec cette valeur, vous spécifiez le nombre de couleurs avec lesquelles vous souhaitez créer le motif Broderie Peinture. Chaque modification apportée à cette valeur est immédiatement appliquée au dessin. Le nombre maximum de couleurs que vous pouvez définir est 99.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Densité

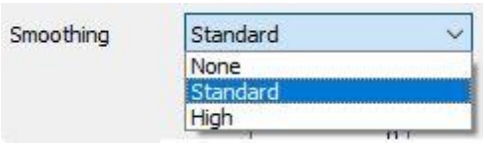


Avec cette valeur, vous pouvez ajuster la densité du motif Broderie Peinture. Des valeurs plus élevées réduiront le nombre de points et les détails du dessin, tandis que des valeurs plus faibles feront le contraire. Le paramètre de densité par défaut est 0,71 mm, et qui n'est pas affecté par le tissu sélectionné. Le réglage de densité minimum possible est de 0,40 mm.

Longueur

Avec cette valeur, vous pouvez définir la longueur des points Broderie Peinture. Des valeurs plus élevées produisent des résultats plus artistiques et plus flous. Des valeurs inférieures produisent des résultats plus détaillés. La valeur par défaut est 2,4 mm et le réglage minimum possible est 1,5 mm.

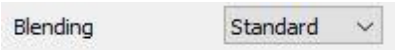
Lissage



Lorsque l'option Lissage est sélectionnée, le caractère aléatoire des points est réduit et les points deviennent plus lisses. Le logiciel décide automatiquement quelles parties seront lissées.

- Aucun : les points aléatoires sont plus nombreux.
- Standard : Les points deviennent plus parallèles et moins aléatoires. Ce sont les paramètres par défauts.
- Élevé : La quantité maximale de lissage est appliquée et les points deviennent encore plus parallèles et moins aléatoires.

Mélanger



Avec cette option, vous pouvez définir le niveau de fusion des couleurs. Vous pouvez choisir parmi les niveaux suivants:

- Aucun: aucun mélange ne sera fait entre les couleurs du dessin. Les bords entre différentes couleurs / formes ne se chevaucheront pas.
- Bas: Une petite quantité de mélange sera faite entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs / formes sera minime.
- Standard: Ceci est le paramètre par défaut. Un mélange moyen sera fait entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs / formes sera un niveau moyen.
- Elevé: Une grande quantité de mélange sera faite entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs / formes sera un niveau élevé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Maximum: La quantité maximale de mélange possible sera faite entre les couleurs du dessin. Le chevauchement entre différentes couleurs / formes sera le niveau complet.

Luminosité

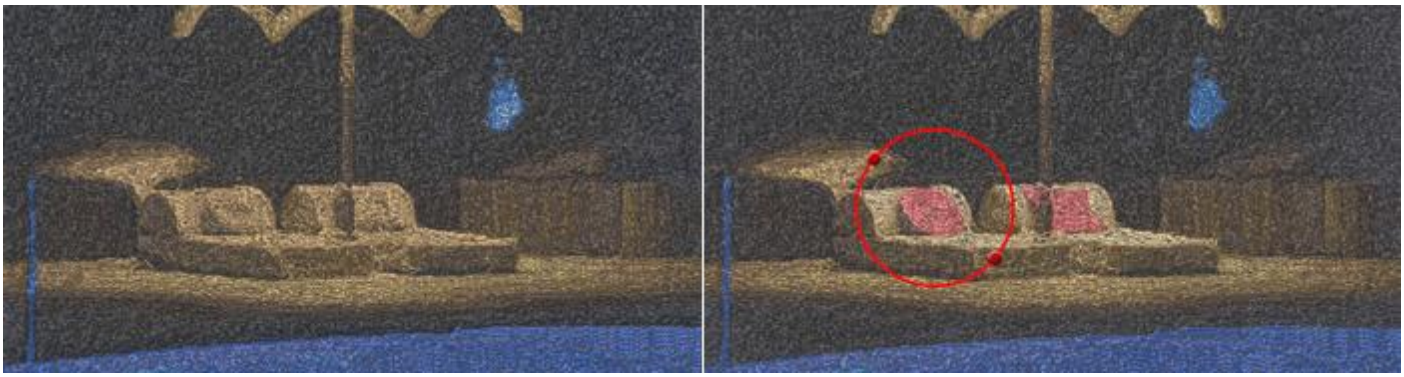
Avec cette valeur, vous pouvez augmenter ou diminuer la luminosité de la Broderie Peinture. Cela peut être réglé de moins 240 à 240.

Contraste

Avec cette valeur, vous pouvez augmenter ou diminuer le contraste de la Broderie Peinture. Cela peut être réglé entre moins 240 et 240. Cette fonction est similaire à l'option de contraste de la plupart des logiciels de retouche photo.

Sens des Points sur la Broderie Peinture

L'outil de Sens des points vous permet de sélectionner une zone d'importance sur l'image. L'algorithme de réduction des couleurs essaiera de choisir des couleurs qui rendront cette zone plus précise que le reste de l'image en dehors de cette zone. Pour ce faire, cliquez et faites glisser sur le motif. Le dessin global sera recalculé en fonction de votre guide de sens des points. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de cette zone en cliquant sur les poignées du cercle et en le faisant glisser, puis supprimer le guide en cliquant sur le X qui apparaît en son centre.

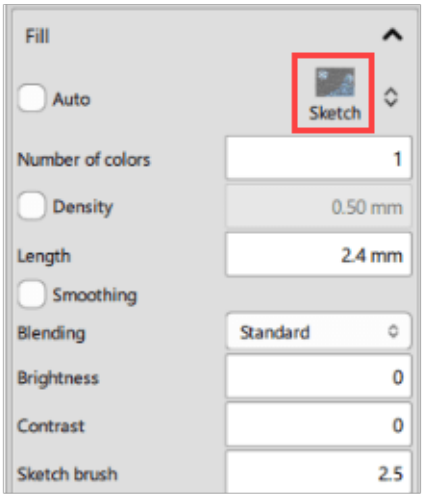


Esquisse

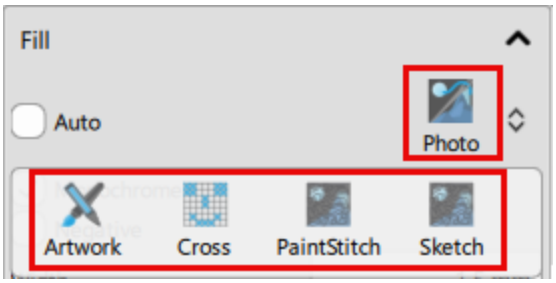
Lorsque vous importez une image et utilisez l'option Ouvrir en tant qu'esquisse, l'image importée est convertie en une esquisse au fusain comme un motif de broderie. Le gros avantage d' Esquissse est qu'il est conçu pour travailler sur un tissu blanc et couvrir près de 20% de sa surface avec des points de broderie. De cette façon, le motif peut être brodé sur des tissus délicats et extensibles, comme des t-shirts, en gardant le tissu brodé souple. Cela nous donne une interprétation artistique d'une image, avec peu de couleurs, peu de points et une broderie très flexible afin qu'elle puisse être réalisée par n'importe qui, avec un minimum de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ressources et un minimum de temps. La broderie Esquisse aura besoin de fil noir et de quelques nuances de fil gris.



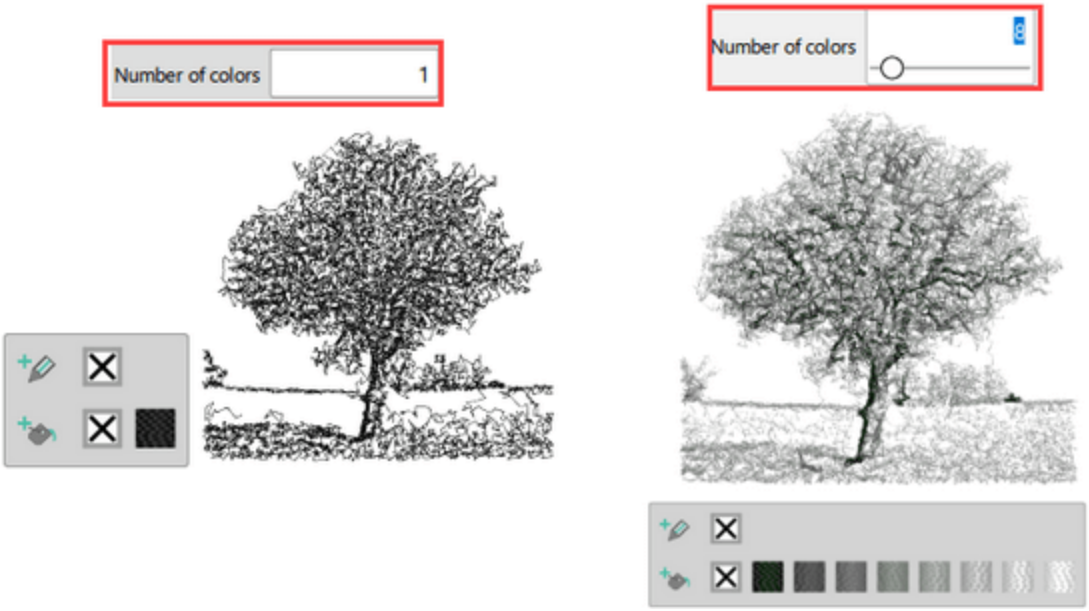
Vous pouvez personnaliser davantage les résultats de l'esquisse à partir des options que vous trouverez dans la barre d'outils Propriétés. Le point d'esquisse est unType de remplissage bitmap(Croix, Photo, Peinture, Esquisse), tous les types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs au-dessus d'une image et vous pouvez facilement passer de chaque type à une alternative en sélectionnant simplement un autre de ces types dans la section de remplissage de la barre d'outils des propriétés. Cliquez sur l'icône Esquisse ou sur l'icône à double flèche dans la section Remplissage de la barre d'outils Propriétés et parmi les options qui apparaissent, sélectionnez un autre type de remplissage bitmap.



Nombre de couleurs

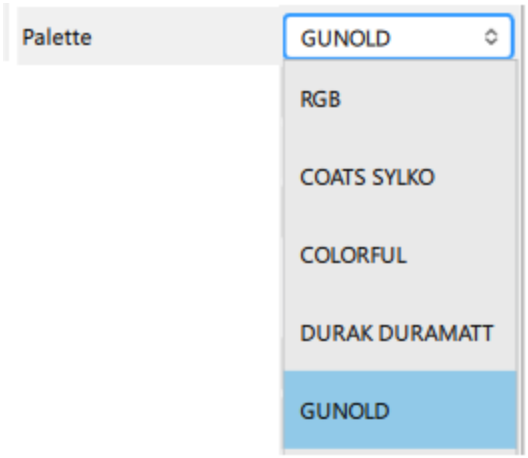
Tout d'abord, vous pouvez modifier le nombre de couleurs. Par défaut l'Esquisse est faite avec une seule couleur, pour que la broderie soit légère, moins de couches de points, plus facile à réaliser. Si vous augmentez le nombre de couleurs, le résultat sera plus réaliste, mais vous aurez plus de changements de couleur et le nombre de points augmentera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Palette

Si vous sélectionnez une palette de fabricant de fil, l'aperçu de l'esquisse changera. Cela se produit parce que les couleurs grises disponibles de la palette seront utilisées. Certaines palettes peuvent avoir plus de couleurs grises, tandis que d'autres peuvent en avoir moins, de sorte qu'un croquis peut être plus beau dans une palette que dans une autre.



Densité

Vous pouvez également ajuster la distance entre les lignes d'esquisse à l'aide de la densité.

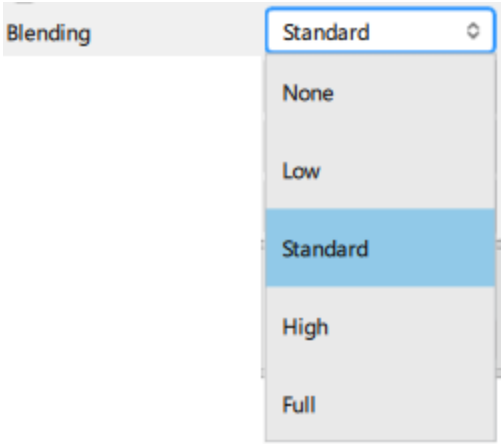
Lissage

En activant l'option de lissage, les lignes d'esquisse deviennent plus lisses. Le logiciel décide automatiquement quelles parties seront lissées.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mélange

En utilisant le mélange, vous pouvez contrôler le degré de mélange des couleurs. Par défaut, une quantité moyenne de mélange sera appliquée sur les couleurs du dessin.



- si vous sélectionnez "Sans", aucun mélange ne sera effectué entre les couleurs du motif. Dans ce cas, les bords entre les différentes couleurs et formes ne se chevaucheront pas.
- en utilisant "Bas", une petite quantité de mélange sera appliquée sur les couleurs du dessin, ce qui entraînera un chevauchement minimal entre les différentes couleurs et formes.
- En utilisant un mélange "Haut", une grande quantité de mélange sera appliquée entre les couleurs du dessin, entraînant ainsi un chevauchement élevé entre les différentes couleurs et formes.
- Enfin, en utilisant "Max", la quantité maximale de mélange possible sera appliquée entre les couleurs du dessin.

Luminosité

Avec Luminosité, vous pouvez réellement régler la luminosité de l'image et puisque le point d'esquisse détecte automatiquement les parties de l'image, l'augmentation ou la diminution de la luminosité peut améliorer le résultat. Cela peut être réglé de moins -48 à 47.

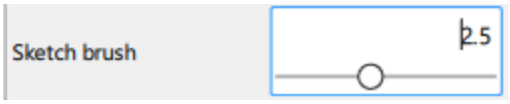
Contraste

Il en va de même pour le contraste, tout changement de contraste peut également améliorer la création de l' Esquisse. Avec le Contraste, vous pouvez réellement régler le contraste de l'image et puisque le point d'esquisse détecte automatiquement les parties de l'image, l'augmentation ou la diminution du contraste peut améliorer le résultat. Cela peut être réglé de moins -230 à 230.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pinceau à Esquisse

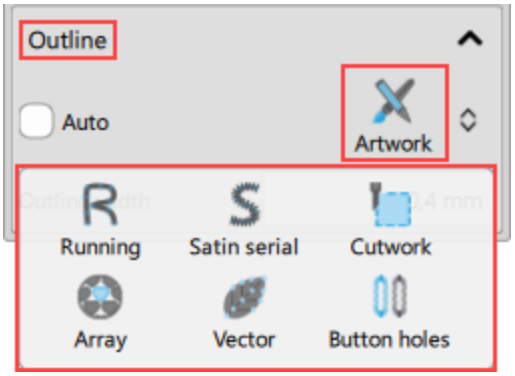
Enfin, en utilisant la largeur du pinceau, vous pouvez ajuster la largeur des lignes d'esquisse. Attention lorsque vous diminuez la largeur, cela peut entraîner plus de points.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Propriétés du serti

La section Contour de la barre d'outils Propriétés contient les types qui peuvent être appliqués au contour de n'importe quel élément de la création et leurs fonctions. La section de contour n'est pas visible tant que vous n'avez pas sélectionné un objet auquel une couleur de contour a été appliquée. Lorsqu'une création est initialement créée ou importée, le logiciel sélectionne et applique automatiquement les types de contour sur la création. C'est pourquoi la case Auto, à côté du type de contour appliqué, est cochée. Lorsque vous sélectionnez un autre type de contour, Auto devient décoché. Vous pouvez le vérifier à nouveau et restaurer la sélection initiale du type de contour sélectionné automatiquement.



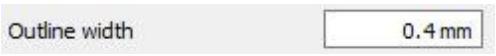
Illustration

Lorsque vous choisissez cette option , le serti de l'objet sélectionné disparait. Tous les points de broderie sont supprimés du serti et seul les surfaces subsistent, s'il en existe. Chaque fois que vous n'avez pas besoin de broder une partie spécifique d'un dessin, vous pouvez définir son serti sur Illustration pour ainsi supprimer instantanément les points.

Piqûre

Cette option, lorsqu'elle est choisie, applique une Piqûre sur un serti d'un objet ou sur une ligne. Tous les points de serti et de ligne sont remplacés par une Piqûre, qui est automatiquement calculé et produit à partir du programme. La Piqûre générée est réglée sur les valeurs par défaut. Vous pouvez changer l'aspect de cette piqûre en changeant sa "Largeur du serti" et son "Points décoratifs". Il existe différentes largeurs et points décoratifs que vous pouvez appliquer à toutes vos broderies. En outre, vous avez la possibilité de changer le "Décalage" et la "Longueur".

Largeur du serti



En modifiant cette valeur, vous pouvez ajouter un serti sur l'objet sélectionné ou modifier la largeur d'un serti existant. En changeant cette valeur à une valeur supérieure à 0, un contour sera ajouté à l'objet avec la largeur spécifiée. Vous pouvez modifier la valeur de l'épaisseur du serti en mettant en surbrillance la valeur actuelle, puis en tapant la nouvelle. L'ancienne valeur disparaît et la nouvelle prend sa place dès que vous appuyez sur

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

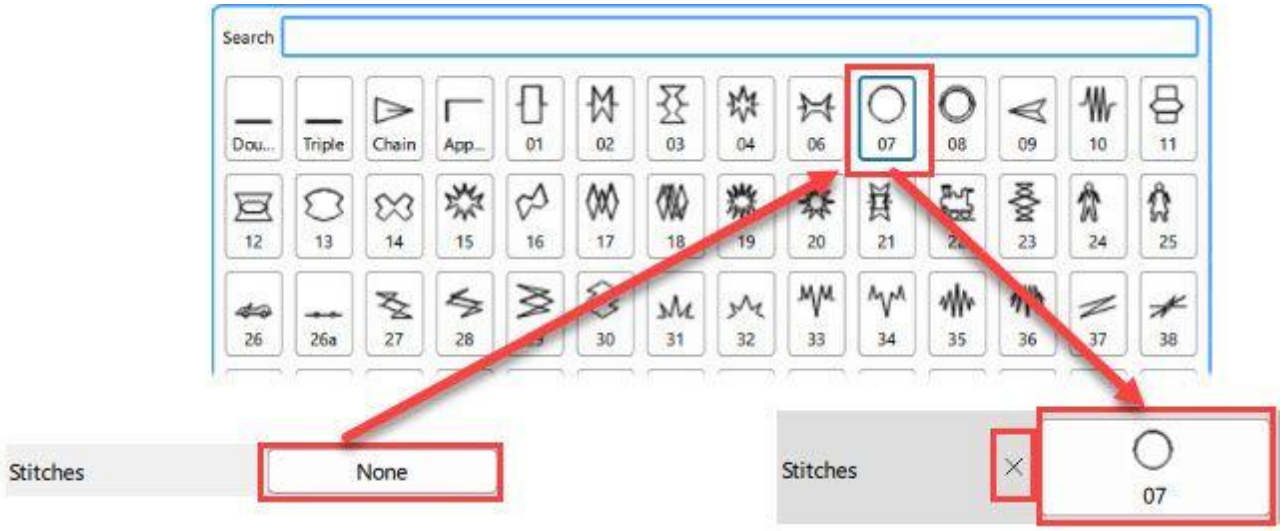
la touche "Entrée" du clavier ou cliquez en dehors du champ. Le changement de valeur affecte le serti de l'objet sélectionné.

Pour le type de point Piqûre, la "Largeur du serti" affecte la manière dont il sera généré et donc brodé. Les modifications automatiques suivantes sont appliquées si la case "Auto" est cochée.

- Largeur du serti 0,1 - 0,4: Piqûre avec 1 passage.
- Largeur du serti 0,5 - 0,8: Piqûre avec "Points décoratifs" "Double" appliqué (2 passages).
- Largeur du serti 0.9 - 1.9: Piqûre avec "Points décoratifs" "Triple" appliqué (3 passages).
- Largeur du serti >1.9: la Piqûre change pour un "Bourdon sériel"

Points décoratifs

Le bouton Points décoratifs contient tous les styles de points pouvant être appliqués au dessin. Les "points décoratifs" sont composés de plusieurs points de broderie qui forment un élément décoratif. Les points décoratifs, lorsqu'ils sont appliqués sur un serti, sont posés les uns après les autres.... En choisissant plusieurs points décoratifs dans votre dessin, vous allez créer une broderie personnalisée et unique.

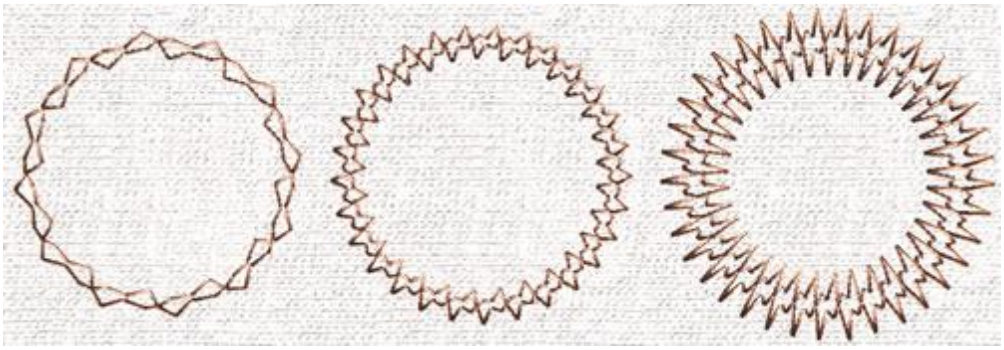


Sélectionnez le point décoratif que vous souhaitez en cliquant dessus et en le visualisant sur votre dessin. Vos sélections s'affichent instantanément dans la zone de travail pour vous permettre d'apprécier le rendu votre motif de broderie.

Il y a 325 styles que vous pouvez utiliser pour produire des broderies uniques. Les points décoratifs qui sont représentés par une icône sous la forme d'une pellicule (par exemple:) sont composés d'une série de plusieurs Points décoratifs.

Vous pouvez également déformer les points décoratifs appliqués sur une Piqûre en ajustant la longueur et la largeur à partir de la barre d'outils Propriétés. Au moment où vous définissez une longueur manuellement, vous commencez à étirer les points décoratifs appliqués sur la piqûre. Si vous voulez une échelle proportionnelle, vous pouvez laisser la longueur en mode automatique (laisser la valeur de longueur non cochée) et ajuster la largeur du contour, ou régler les deux sur le même nombre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Longueur: 6.0 mm - Largeur du serti:2.0 mm

Longueur: 2.5 mm - Largeur du serti:0,4 mm

Longueur: 1.0 mm - Largeur du serti: 5.0 mm

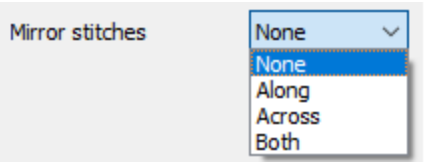
La valeur de longueur a par défaut une valeur suggérée basée sur le point décoratif sélectionné. Vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de longueur en fonction de vos préférences et vous verrez la modification appliquée immédiatement sur l'objet en piqûre.

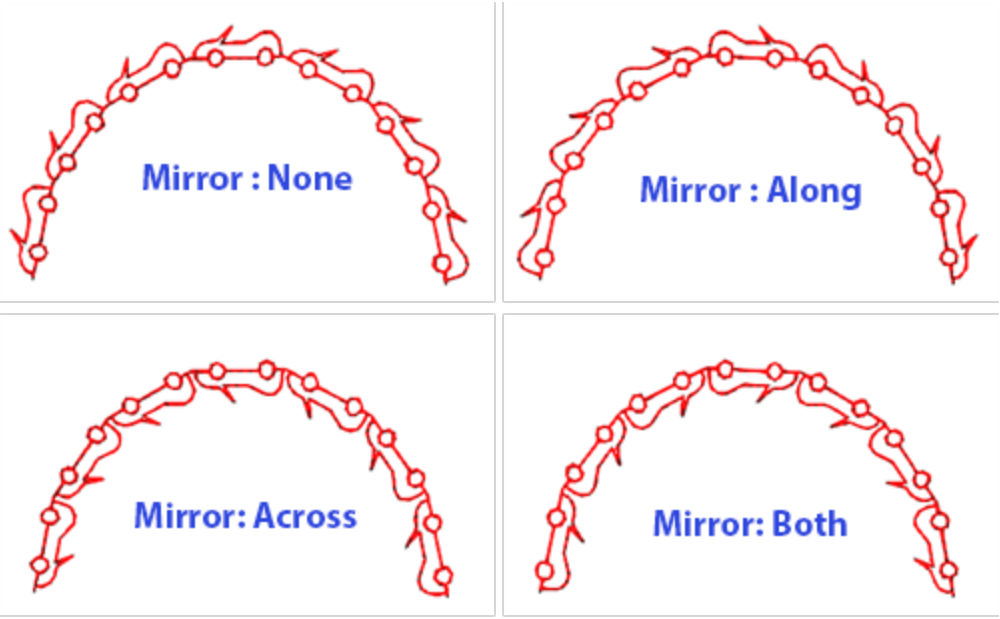
En augmentant la valeur Largeur du serti et en diminuant la valeur Longueur, vous pouvez réduire le style. En faisant le contraire, diminuez la largeur du serti et augmentez la longueur, vous pouvez agrandir le style.

Gardez à l'esprit que les points décoratifs ont une longueur minimale interne que vous ne pouvez pas baisser davantage. Chaque diminution de longueur inférieure à la valeur minimale n'affecte pas la taille du point décoratif. Vous pouvez le vérifier en utilisant l'outil Dessiner lentement.

Points en miroir

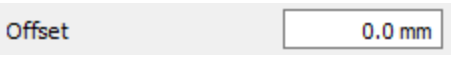
En utilisant cette option, vous pouvez mettre en miroir n'importe quel point décoratif appliqué.





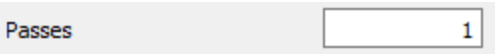
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Décalage:



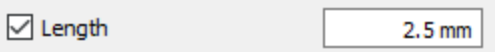
Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de décalage que vous voulez, avec la valeur la plus basse de -15 mm et la valeur la plus haute de 15 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous insérez définit la distance exacte que le serti en piqûre doit avoir depuis sa position initiale. Si la valeur est négative, l'objet en piqûre aura un décalage interne et le contraire, s'il est positif. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont prévisualisées sur le dessin.

Passages



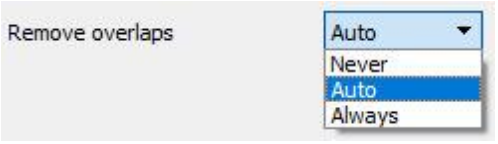
Définissez le nombre de passages que la piqûre doit effectuer pour créer le serti ou une ligne. De cette façon, nous pouvons créer une épaisseur dans le point de piqûre. La valeur minimale est 1 (passage unique) et le maximum est 9 (9 passages). Toute modification de l'épaisseur de la piqûre n'est pas visible dans la zone d'aperçu 3D, mais elle est enregistrée lors de la sauvegarde du motif. Lorsque le motif est brodé, l'option que vous avez sélectionnée sera appliquée. Vous pouvez également voir les passages multiples en utilisant l'option "Dessiner lentement".

Longueur:



Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur des points de piqûre du serti de l'objet. Vous pouvez également ajuster la longueur en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ Longueur.

Retirer les superpositions:



C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessins multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et tous les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

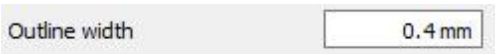
Bourdon sériel

Cette option, lorsqu'elle est choisie, définit le serti d'un dessin ou une ligne comme étant un Bourdon sériel. Tous les points de serti et de ligne passent en mode Bourdon sériel, qui est automatiquement calculé et produit à partir du programme. Le type de Bourdon sériel qui sera placé a été sélectionné dans le programme et est la valeur par défaut.Vous pouvez changer l'aspect du Bourdon Sériel en changeant son

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

motif. Comme vous pouvez le voir dans la figure ci-dessous, il existe différents motifs que vous pouvez appliquer à vos broderie. En outre, vous avez la possibilité de changer le "Maintien" , le "Décalage", la "Densité" et la "Compensation".

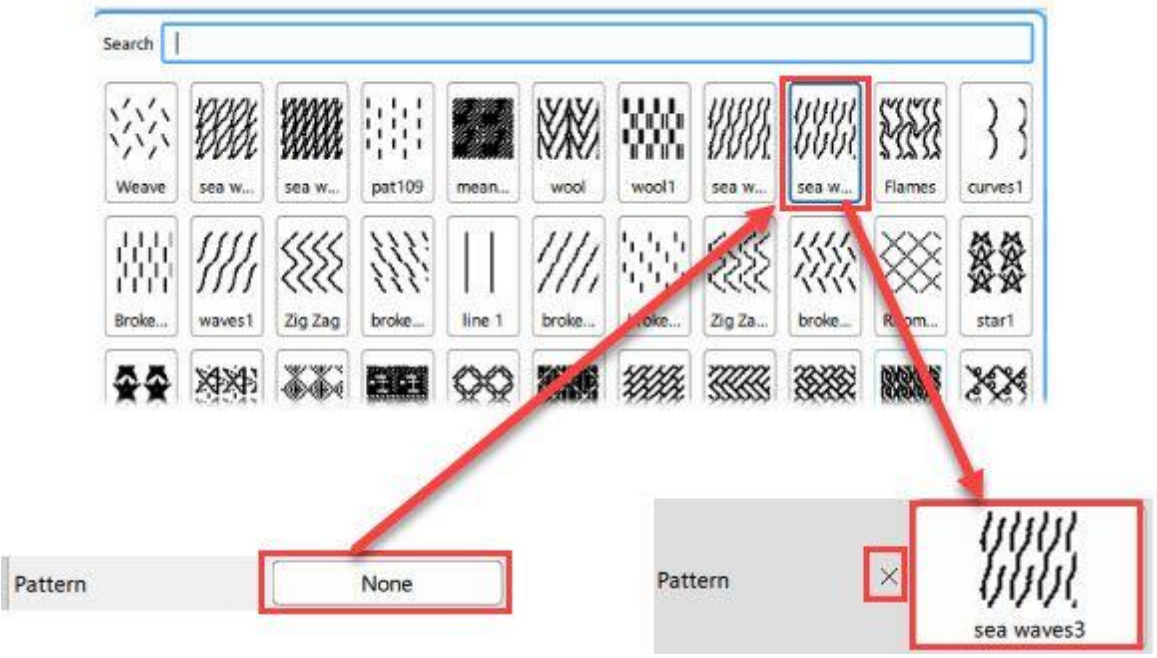
Largeur du serti



En modifiant cette valeur, vous pouvez modifier la largeur du contour de l'objet sélectionné. En changeant la valeur sur une valeur supérieure à 0, un serti sera ajouté à l'objet avec la largeur spécifiée. Vous pouvez modifier la valeur de l'épaisseur du contour en mettant en surbrillance la valeur actuelle, puis en tapant la nouvelle. L'ancienne valeur disparaît et la nouvelle prend sa place dès que vous appuyez sur la touche "Entrée" du clavier ou cliquez en dehors du champ. Le changement de valeur affecte le serti de l'objet sélectionné.

Motif

La zone Motifs contient tous les motifs pouvant être appliqués au dessin. Les motifs sont des formes, créées à partir de points. Vous pouvez appliquer des motifs uniquement sur des lignes larges ou des contours de bordure. Si vous avez une bordure fine, tout changement de motif ne prendra pas effet.



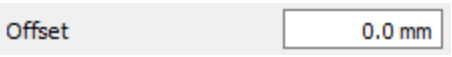
Sélectionnez le motif que vous préférez en cliquant dessus et en le visualisant dans votre dessin. Si vous ne voulez pas de motif, alors sélectionnez Aucun. Aucun restaurera le type de Bourdon sériel par défaut. Vos sélections s'affichent instantanément dans la zone de dessin pour vous permettre de tester votre motif de broderie. Il y a 195 modèles différents à appliquer dans votre dessin.

Coins faits main

En activant cette option, tous les coins en Bourdon sériel changent et ils ressemblent plus à des objets faits à la main.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Décalage



Vous pouvez activer l'option Décalage en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur du décalage souhaité, avec la plus petite valeur de -8 mm et la plus haute valeur de 8 mm. Vous pouvez également augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous insérez définit la distance exacte entre la position initiale du Bourdon sériel et sa future position. Si la valeur est négative, l'objet en Bourdon sériel fera un décalage interne et le contraire, s'il est positif. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont prévisualisées sur le dessin.

De plus, certaines options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du motif. et pour le type de point de Bourdon sériel, ils sont Maintien, Densité et Compensation. Ci-dessous, nous allons décrire comment ces options affectent la broderie.

Densité:

Vous pouvez activer l'option "Densité" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des points Bourdon que vous ajoutez. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone du dessin et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité ou en appuyant sur "Entrée / Retour" à partir du clavier.

Compensation:

Vous pouvez activer l'option "Compensation" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de compensation souhaitée avec la limite inférieure à 0 mm et supérieure à 2.0 mm. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une.

La valeur entrée change la largeur du point bourdon qui sera brodé. La valeur de compensation par défaut dépend du tissu que vous utilisez. Si vous changez de tissu, la compensation s'ajustera automatiquement. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être définies en cliquant à l'extérieur du champ "Compensation" ou en appuyant sur "Entrée / Retour" à partir du clavier.

Maintien:

Vous pouvez activer l'option "Maintien" en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur le "Maintien" que vous voulez, et il sera immédiatement appliqué sur l'objet sélectionné. Si vous ne sélectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sélectionnera automatiquement celle qui vous convient. Les points de sous-

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

couche sont placés sur le tissu afin de créer la base pour les points de dessus qui vont suivre. Le "Maintien" est important pour la qualité des motifs de broderie.

Pour le type de point Bourdon, les motifs de maintien suivants sont disponibles:

	Sans - Si ce réglage est sélectionné, il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre et couvrir la zone avec des points de dessus.
	Simple - Si Simple est sélectionné, le logiciel créera une ligne unique avec des points de piqûre près du milieu de la forme de l'objet, puis couvrira celle-ci avec des points de dessus.
	Double - Si vous sélectionnez Double, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne la double sous-couche près du bord du contour.
	ZigZag - Si Zigzag est sélectionné, le logiciel créera un motif ZigZag sophistiqué qui changera automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de recouvrement), puis remplira la forme avec des points de dessus.
	Croix - Si Croix est sélectionnée, le logiciel crée un motif ZigZag sophistiqué plus épais qui change automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de dessus), puis remplit la forme avec des points de dessus.
	ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Zig-Zag.
	Croix+ - Est une combinaison du maintien Double et Croix.
	Grille - Si le maintien Grille est sélectionné, le logiciel couvre la zone de l'objet avec un motif ZigZag sophistiqué plus épais, qui change automatiquement les directions (selon la direction des points de dessus) deux fois, puis remplit la forme avec des points de dessus.
	Grille+ - Est une combinaison du maintien Double et Grille.
	Double ZigZag - Si Double Zig-Zag est sélectionné, un maintien Zig-Zag est appliquée dans les deux directions.
	Double ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Double Zig-Zag.
	3D-1 - Premier niveau de points 3D en bourdon

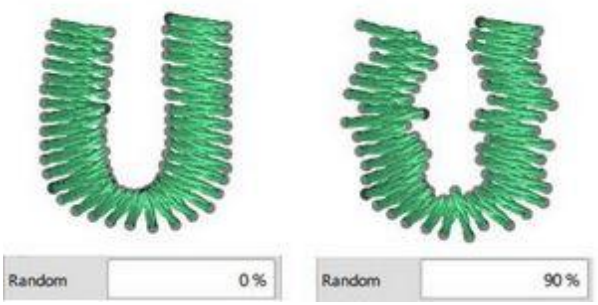
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	3D-2 - Deuxième niveau de points 3D en bourdon (Recommandé dans la plupart des cas)
	3D-3 - Troisième niveau de points 3D en bourdon
	3D-4 - quatrième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon
	3D-5 - Cinquième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon

Pour appliquer le look 3D sur les objets Bourdon, vous devez sélectionner l'un des 5 différents Maintiens 3D disponibles. Tous donneront un aspect 3D aux formes sur lesquelles vous les appliquerez. Les sous-couches 3D recommandées sont "3D-2" et "3D-3", ce qui vous donneront d'excellents résultats de broderie.

Random

En utilisant cette option, vous pouvez créer un effet de points aléatoires. Définissez un pourcentage de points aléatoires, cette valeur de pourcentage définit la différence entre les points aléatoires et le contour d'origine. Cette option peut prendre des valeurs de 0 à 90 %. Lors de la définition d'une valeur en pourcentage, il existe une option supplémentaire "Côté aléatoire". En utilisant cette option, vous pouvez sélectionner les côtés sur lesquels les points aléatoires apparaîtront.

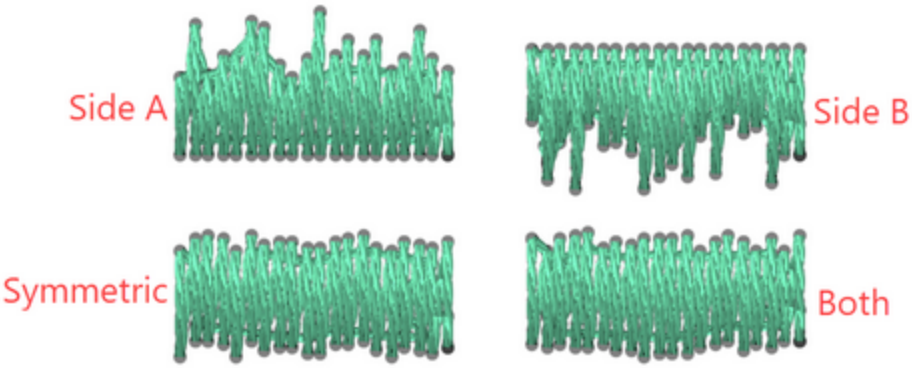


Côté aléatoire

À l'aide de ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner les côtés sur lesquels les points aléatoires apparaissent. Avec ces trois options, vous pouvez spécifier si les points aléatoires seront des deux côtés ou de quel côté ils seront. Les choix que vous avez pour Aléatoire sont :

- Côté A : Les points aléatoires iront vers un côté de l'objet.
- Côté B : Les points aléatoires iront vers l'autre côté de l'objet.
- Symétrique : le point aléatoire va des deux côtés de l'objet. La longueur du point est toujours la même, mais le point est décalé de manière aléatoire des deux côtés.
- Les deux : les points aléatoires vont des deux côtés, la longueur du point et la direction du mouvement sont aléatoires.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

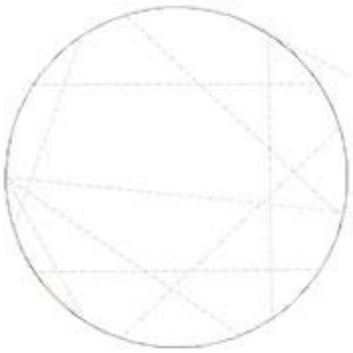
Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessins multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et tous les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Aiguilles Découpantes

La fonction "Aiguilles Découpantes" est un type spécial utilisé pour découper du tissu ou d'autres matériaux mous. La fonction "Aiguilles Découpantes" est un type de broderie spécial qui comporte des trous effectués avec 4 aiguilles spéciales. Elle s'appelle aussi la Broderie Anglaise.

Serti Aiguilles Découpantes



Aiguilles découpantes

Les aiguilles de découpe permettent d'effectuer chaque découpe, à savoir chaque incision, directement sur la machine à broder.
L'installation de quatre aiguilles sur une machine permet tous les types de découpe. Le système se compose de 4 aiguilles de découpe, qui remplacent les aiguilles à broder ordinaires. Ils sont placés à 45 ° l'un de l'autre (0 ° - 45 ° - 90 ° - 135 °). Les formes simples telles que les rectangles, les carrés, etc. nécessitent seulement deux aiguilles pour la découpe. Cependant, avec les quatre aiguilles, toutes sortes de formes complexes peuvent être découpées. L'utilisation de celles-ci ne nécessite aucun changement de la machine. Le seul besoin est d'éteindre le capteur "casse de fil".

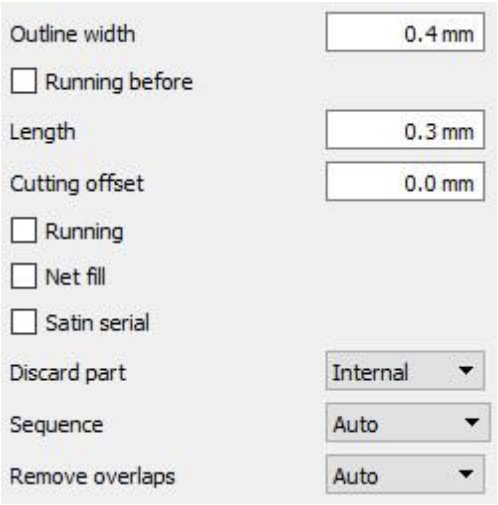
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pour réaliser cette fonction, vous devez numériser une courbe ou une forme fermée, sur laquelle sera appliquée l'option "Aiguilles Découpantes" que vous trouverez dans l'onglet "Serti" de la barre "Propriétés". Sa longueur ne doit pas dépasser 1mm. L'aiguille de découpe a une largeur de 1,2 mm. La découpe peut être programmée indépendamment, avant ou après la broderie.

Créer une découpe

Pour créer un dessin de Découpe, vous pouvez très simplement utiliser les outils de dessin pour créer la forme de serti de découpe, puis cliquez sur l'icône "Aiguilles Découpantes" située sur l'onglet "Propriétés" > "Serti".

Après avoir assigné l'option "Aiguilles Découpantes" à la forme du serti, vous pouvez ajuster la méthode de découpe que vous souhaitez avec les options disponibles de la barre de propriétés.



Largeur du serti:

Avec cette option, vous pouvez spécifier la largeur du serti du motif de Découpe que vous avez créé. La valeur que vous définissez n'affecte pas la découpe, mais le dessin. Tapez la valeur que vous voulez dans le champ et appuyez sur "Entrée / Retour" pour appliquer la modification.

Longueur:

Avec cette option, vous pouvez spécifier la longueur du mouvement de l'aiguille de découpe pendant la découpe. La longueur maximum est de 2 mm mais il est conseillé de la garder inférieure à 1 mm. Pour modifier la "Longueur", tapez la nouvelle valeur et appuyez sur "Entrée / Retour" pour appliquer la modification.

Piqûre préalable

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Avec cette option, vous pouvez spécifier le nombre de passages de piqûres que vous voulez faire sur le tissu avant d'effectuer la découpe. Nous faisons cela pour stabiliser le tissu et faire en sorte que le découpage soit meilleur et ne soit pas lâche. Habituellement 3-5 passages avec des décalages différents avant d'appliquer la découpe feront l'affaire. Les options que vous avez pour créer ces points sont listées ci-dessous.

- Décalage:
  Dans le champ numérique "Décalage", vous pouvez entrer la valeur du décalage souhaité, avec la valeur la plus basse de -15 mm et la valeur la plus haute 15 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous donnez définit la distance exacte sur laquelle vous voulez que les piqûres se positionnent par rapport à leurs positions initiales. Si la valeur est négative, les piqûres seront en décalage interne et le contraire, si elle est positive. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin.
  Le "décalage" est principalement utilisé pour déplacer le point de "Piqûre préalable" de la position où la découpe sera effectuée et ainsi éviter de la couper. En outre, la "Piqûre préalable" maintiendra le tissu en place et évitera que le tissus ne s'effiloche pendant la découpe.
- Longueur:
  Dans le champ numérique "Longueur", vous pouvez spécifier la longueur des points de piqûre de la "Piqûre préalable". Vous pouvez ajuster la longueur en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ Longueur. La longueur de point minimale que vous pouvez définir est de 0,8 millimètre et le maximum de 99,9 millimètres.
- Passages:
  Avec cette option, nous pouvons définir le nombre de passages que la "Piqûre préalable" va faire pour stabiliser le tissu. Le nombre maximum de passages que vous pouvez définir est 9 et le minimum 1.
  Pour changer la valeur de "Passages" vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur ou taper la valeur exacte que vous voulez et ensuite appuyer sur la touche "Entrée / Retour" du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Passages et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. Chaque passage de piqûre qui sera effectué ne pénétrera pas dans le tissu dans la même position que la précédente, ce qui renforcera encore plus le tissu.
  Toute modification de la valeur "Passages" ne devient visible que si vous simulez le dessin avec la fonctionnalité "Dessiner lentement" de la barre d'outils. Sinon, les modifications ne sont pas visibles.

Décalage de coupe

Avec cette option, vous pouvez spécifier la position, intérieure ou extérieure, sur laquelle la découpe doit être placée. Par exemple: si vous définissez la valeur "Décalage de coupe" sur 3 mm, la découpe déplacera son contour de 3 mm vers toutes les directions en dehors de sa position de départ. D'autre part, si vous réglez la valeur à -3 mm, la découpe va déplacer son contour de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de sa position de départ.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dans le champ numérique "Décalage de coupe", vous pouvez saisir la valeur du décalage souhaitée. la valeur la plus faible est de -9 mm et la valeur la plus élevée de 9 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous donnez indique la distance exacte de la découpe par rapport à sont tracé initial. Si la valeur est négative, la découpe fera un décalage interne et le contraire, si elle est positive. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin.

Piqûre

Avec cette option, vous pouvez spécifier le nombre de piqûre que vous souhaitez après la découpe. Nous faisons cela pour soit stabiliser le tissu (certaines personnes préfèrent stabiliser le tissu après la découpe plutôt qu'avant) et le préparer pour le point de résille, soit pour décorer la découpe que vous avez créé. Pour stabiliser le tissu, 2-5 passages avec décalage après la découpe maintiennent correctement le tissu. Les options disponibles pour créer ces points sont listées ci-dessous.

- Décalage:
  Dans le champ numérique "Décalage", vous pouvez entrer la valeur du décalage souhaité, avec la plus petite valeur de -9 mm et la plus grande valeur de 9 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous donnez indique la position exacte de la piqûre par rapport à sa position initiale. Si la valeur est négative, la piqûre fera un décalage interne et le contraire, si elle est positive. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin.
  Le "décalage" est principalement utilisé pour déplacer la "Piqûre" de la position de la découpe et ainsi éviter de trouver des points dans la zone de découpe. En outre, la "Piqûre" maintiendra le tissu en place et le protégera contre l'effilochage, si aucune autre piqûre n'a été appliquée avant la découpe.
- Longueur:
  Dans le champ numérique "Longueur", vous pouvez spécifier la longueur des points de "Piqûre". Vous pouvez ajuster la longueur en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être validées en cliquant à l'extérieur du champ de longueur. La longueur de point minimale que vous pouvez définir est de 0,8 millimètre et le maximum de 99,9 millimètres.
  La valeur "Longueur" est importante pour appliquer des "Points décoratifs" sur l'objet "Piqûre" et décorer la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

découpe. En changeant la longueur vous changez aussi la taille des "points décoratifs". Il est important de ne pas diminuer la valeur de "Longueur" que vous avez donnée lorsque vous avez appliqué les "points décoratifs", car cela finira par créer des points de longueur nulle qui entraîneront des coupes de fil inattendus dans la broderie. Vous pouvez augmenter la longueur sans aucun problème.

- Passages:
  Avec cette option, nous pouvons définir le nombre de passages que la "Piqûre" va faire pour stabiliser ou décorer le tissu. Le nombre maximum de passages que vous pouvez définir est 9 et le minimum 1.
  Pour changer la valeur "Passages" vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur ou taper la valeur exacte que vous voulez et ensuite appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ "Passes" et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. Chaque passage de piqûre programmé ne pénétrera pas dans le tissu dans la même position que la précédente, ce qui sécurisera encore plus le tissu.
  Toute modification de la valeur Passages devient visible uniquement si vous simulez le motif avec la fonction "Dessiner lentement" dans la barre d'outils. Sinon, les modifications ne sont pas visibles.
- Points décoratifs:
  La zone "Points décoratifs" contient tous les points décoratifs que vous pouvez appliquer à l'option "Piqûre". Les "points décoratifs" sont composés de plusieurs points de broderie qui forment un élément décoratif. Sur le point de piqûre, les points décoratifs sont placés les uns à la suite des autres . En appliquant différents points, vous pouvez créer de superbes points de décoration pour vos découpes.
  Sélectionnez les "points décoratifs" que vous préférez en cliquant dessus. Votre sélection est instantanément affichée dans la zone de dessin, ce qui vous permet de tester votre motif de broderie.
  En cliquant sur les "points" "Aucun", aucun "point décoratif" ne sera appliqué sur la "Piqûre".
  Il y a 325 points décoratifs que vous pouvez utiliser pour produire des broderies uniques. Les points décoratifs qui sont représentés avec une icône ressemblant à une pellicule de film (par exemple:) sont composés d'une série de plusieurs Points décoratifs.

Résille

Cette option, lorsqu'elle est appliquée, remplit la zone de découpe avec un point "Résille". La "Résille" est un type de remplissage spécial qui ajoute deux lignes de balayage qui se croisent, avec des points de piqûre équidistants parallèles. Ces deux lignes de balayage forment un filet qui est utilisé pour remplir les découpes et créer de beaux dessins.

Le remplissage Résille contient d'autres options qui nous permettent de personnaliser son rendu sur l'objet sélectionné. Ces options sont les suivantes:

- Taille des cases:
  Avec cette option, vous pouvez spécifier la taille de chaque côté carré constitué par la résille. Par exemple, en réglant la "Taille de la cellule" à 2,0 mm, tous les carrés du réseau auront une taille de côté de 2,0 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La valeur maximale que la "Taille des cases" peut avoir est de 9,9 mm et le minimum est de 0,5 mm. Pour changer la valeur de l'option Taille de cellule, vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur ou taper la valeur exacte que vous voulez, puis appuyer sur la touche "Entrée / Retour" du clavier . Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Taille de la cellule et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées à la broderie. En changeant cette valeur, vous pouvez créer un réseau avec de grands carrés ou de petits carrés selon vos préférences.

- Décalage:
  Avec cette option, vous pouvez spécifier la position, intérieure ou extérieure, sur laquelle vous voulez que la résille soit placée. Par exemple: si vous définissez la valeur "Décalage" sur 3 mm, la résille augmentera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'extérieur de son contour d'origine. D'autre part, si vous réglez la valeur sur -3 mm, la résille diminuera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de son contour d'origine.
  La valeur maximale que le "Décalage" peut avoir est 9.0mm et le minimum est -9.0mm. Pour modifier la valeur "Décalage", vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur, soit taper la valeur exacte souhaitée et appuyer ensuite sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ "Décalage" et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. En changeant cette valeur, vous pouvez faire des ajustements sur la taille de la "Résille", ce qui est vraiment utile quand vous voulez couvrir la découpe et vous assurer que la résille sera brodée sur le tissu et non à l'intérieur du trou. Cette option est très importante pour créer des résilles appropriées.

- Angle:
  Avec cette option, vous pouvez changer l'angle de la "résille". Par exemple: Lorsque l'angle est réglé sur 0 °, la "résille" sera aligné sur les axes X et Y en créant des angles droits. Si vous modifiez la valeur de l'angle à 30 degrés, la "résille" sera tournée de 30 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et changera complètement sa direction.
  Les valeurs "Angle" que vous pouvez définir sont entre 0 et 360 degrés. Pour changer la valeur "Angle" vous devez soit cliquer sur les flèches haut et bas à côté du champ pour augmenter ou diminuer sa valeur ou taper la valeur exacte que vous voulez et ensuite appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ "Angle" et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées à la broderie.
  En changeant l '"Angle" de la "résille" vous pouvez l'orienter en fonction de la forme sur laquelle elle est appliquée. Cette possibilité vous permet de produire des résultats de broderie tout à fait particuliers.

Bourdon sériel

Avec cette option, vous pouvez appliquer un "Bourdon sériel" sur la découpe et couvrir les bords du tissu découpé. Il peut également être utilisé pour maintenir la résille en place et empêcher le tissu de s'effilocher. Le bourdon sériel appliqué a la même largeur que la valeur "Largeur du serti" définie dans la barre d'outils . En outre, le logiciel vous donne la possibilité de modifier certains paramètres de bourdon sériel en fonction de vos préférences. Ces paramètres sont les suivants:

- Décalage:
  Dans le champ numérique Décalage, vous pouvez entrer la valeur de décalage souhaitée, avec la valeur la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

plus basse de -8 mm et la valeur la plus élevée de 8 mm. Vous pouvez également augmenter ou diminuer la valeur de décalage en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous insérez définit la distance exacte du bourdon sériel par rapport à sa position initiale. Si la valeur est négative, le bourdon sériel satin fera un décalage interne et le contraire, si elle est positive. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont prévisualisées sur le dessin.

- Densité:
  Dans le champ numérique Densité, vous pouvez spécifier la densité des points de bourdon sériel souhaitée. Vous pouvez ajuster la densité en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité.

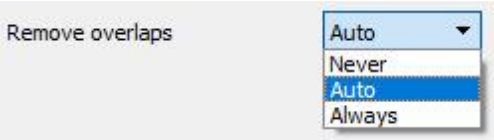
Partie à jeter

Le menu déroulant "Partie à jeter" vous permet de spécifier quelle partie du tissu sera mise au rebut après la découpe.

- Auto: Si la valeur "Auto" est définie, cela signifie que le logiciel décidera automatiquement quelle partie du tissu doit être mise au rebut. Le logiciel décide entre "Externe", "Interne" et "Les deux", qui sont les options de la fonction "Partie à jeter" disponibles et qui sont expliquées ci-dessous. Les décisions sont prises automatiquement et vous pouvez les modifier en fonction de vos besoins.
- Externe: Si l'option "Externe" est sélectionnée, le tissu à l'extérieur du contour de la découpe sera marqué avec un filet (graphique). Cela signifie que la partie de la broderie qui sera conservée après le processus de découpe sera le tissu à l'intérieur du contour de la découpe. Le reste (marqué d'un filet) doit être jeté.
- Interne: Par défaut, l'option "Interne" est sélectionnée, ce qui signifie que le tissu à l'intérieur du contour de la découpe sera marqué d'un filet (graphique). Cela signifie que la partie de la broderie qui sera conservée après la découpe sera le tissu à l'extérieur du contour de la découpe. Le reste (marqué d'un filet) doit être jeté.
- Les deux: Si l'option "Les deux" est sélectionnée, le tissu / les points à l'intérieur ou à l'extérieur du contour de la coupe ne seront pas marqués avec un filet mais seulement le contour / main libre apparaîtra avec de petits ciseaux dessus. Les petits ciseaux sur le contour / à main levée montrent qu'il va couper le tissu sur la position spécifique mais aucun tissu / points ne sera jeté. Cette option est réglée lorsque vous appliquez la découpe sur des formes ouvertes ou lorsqu'il y a de la broderie à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de découpe définie.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Retirer les superpositions:



C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:

Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée. . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessins multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et tous les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Impression d'un dessin avec Aiguilles Découpantes

L'impression d'un motif comportant la fonction Aiguilles Découpantes est importante pour le processus de broderie. Dans l'impression, à l'exception de l'information standard, vous pouvez également trouver des informations sur les "Aiguilles Découpantes" à placer dans chaque barre à aiguille (ou à chaque arrêt de la machine) pour que la fonction "Découpe" fonctionne correctement. Selon le moment où vous souhaitez effectuer les découpes (avant ou après la broderie), vous pouvez modifier l'ordre de découpe en modifiant la séquence de broderie.

Pour éviter les erreurs en plaçant les "Aiguilles coupantes", suivez ces directives.

- Aiguille — = Placez l'aiguille à 0° dans la barre à aiguilles spécifiée
- Aiguille / = Placez l'aiguille à 45° dans la barre à aiguille spécifiée
- Aiguille | = Placez l'aiguille à 90° dans la barre à aiguille spécifiée
- Aiguille = Placez l'aiguille à 135° dans la barre à aiguille spécifiée

Empreinte

Le type de serti "Empreinte" , est un type de broderie spécial. Il crée un effet de bourdon en plaçant une forme de contour, l'Empreinte, sur une surface en bourdon. Toute forme de serti peut être appliquée comme "Empreinte". Le serti "Empreinte" doit être placé au-dessus d'un objet "Remplissage" ou "Bourdon", puis un dessin réalisé à partir de points est créé au-dessus de l'objet "Remplissage / Bourdon". Son utilisation principale est de créer un aspect de bourdon sur les grandes surfaces de remplissage où le bourdon normal ne peut être appliqué. Voyez la figure suivante, à l'exception des points sur le bord, les seuls points de l'objet Empreinte sont piqués et perforent le tissu.

objet remplissage

Remplissage
Empreinte

Empreinte
appliquée

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

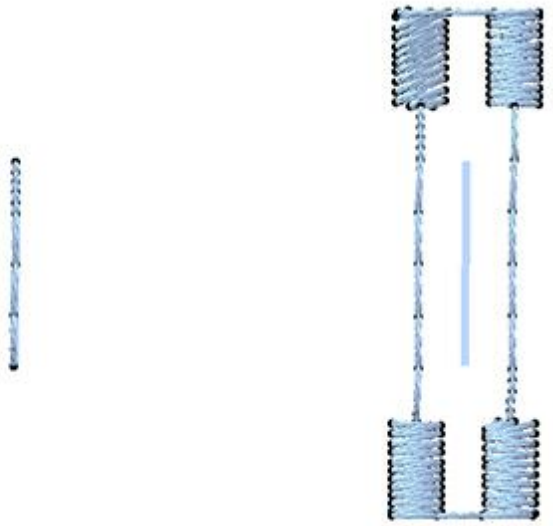
Tout objet, forme, personnage ou forme à main levée peut être directement défini comme une "Empreinte" et s'il est placé sur un objet Bourdon ou Remplissage, il crée un effet artistique, un aspect bourdon avec l'empreinte du motif.

> Quand vous choisissez le type de point Empreinte pour un objet, seuls les points alignés au serti de l'empreinte seront piqués, le reste de la forme sera rempli de points libres comme un bourdon.

Si vous activez l'option Forme en bourdon, l'objet est rempli de points de remplissage normalement, à l'exception de la forme d'Empreinte qui est remplie en bourdon.

Boutonnières

Boutonnières est un type spécial que nous pouvons utiliser pour créer des boutonnières sur les tissus. Il peut être utilisé en combinaison avec un outil de dessin avec lequel vous créez une petite ligne exactement où la boutonnière sera fendue et ensuite appliquer l'outil "boutonnière" sur cette ligne. La boutonnière sera appliquée autour de la ligne numérisée.

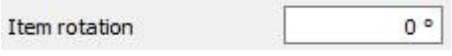


ligne de fente boutonnière

Pour appliquer plusieurs boutonnières alignées et qui ont une distance spécifique entre eux, vous pouvez dessiner une ligne et indiquer la distance que vous souhaitez entre les boutonnières. Si vous voulez ajouter de nombreuses boutonnières, vous pouvez soit les ajouter séparément ou dessiner une longue ligne et appliquer l'option "Boutonnières" sur la ligne. Le logiciel adaptera les "Boutonnières" sur la ligne en fonction des paramètres «Propriétés» par défaut.

Vous pouvez personnaliser l'outil "Boutonnière" à partir des paramètres "Propriétés".

Rotation de l'élément



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

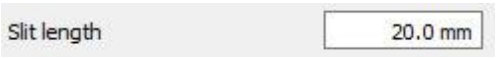
Avec cette option, vous pouvez faire pivoter les "boutonnières". Vous pouvez définir des valeurs de 0 à 360 degrés. Tapez les degrés que vous voulez dans le champ et appuyez sur "Entrée / Retour" pour l'appliquer. La "boutonnière" va pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Espacement

Avec cette option, vous pouvez spécifier la distance minimale entre les "boutonnières" que vous avez appliqués sur une ligne. Cela ne fonctionne que si vous avez plus d'une "boutonnière".

Après avoir appliqué les «Boutonnières» sur la ligne dessinée, le logiciel essaye de placer autant de «Boutonnières» que possible. Il en placera une au début, une à la fin et autant qu'il le peut entre les deux. Le logiciel s'assurera qu'elles auront des distances égales entre elles, mais cette distance ne sera pas inférieure à la distance "d'espacement" que vous avez définie. Si la distance entre les «boutonnières» est plus longue que la distance que vous souhaitez, vous devez corriger cela en changeant la taille de la ligne.

Longueur de fente



Avec cette option, vous pouvez spécifier la longueur de "fente" de "boutonnière". Le logiciel ajustera automatiquement la taille de la «boutonnière».

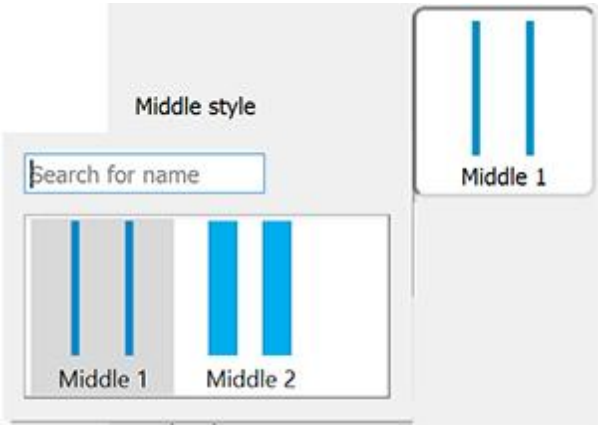
Style de Tête

Avec cette option, vous pouvez spécifier le "style de tête" de la boutonnière. Par "Style de tête", nous entendons la partie supérieure de la "Boutonnière". Pour le changer, vous devez cliquer sur le bouton "Style de Tête", puis sélectionner l'une des options disponibles.

En outre, vous pouvez taper le nom du "style de tête" dans le champ "Recherche" et le trouver de cette façon.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

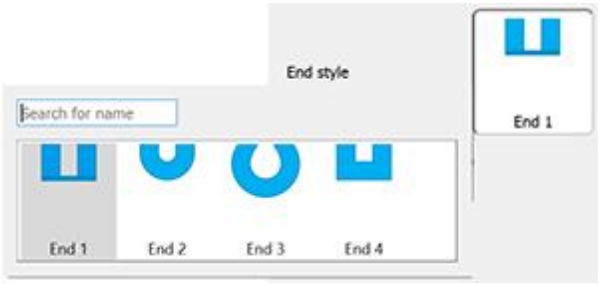
Style de Corps



Avec cette option, vous pouvez spécifier le "style de corps" de la boutonnière. Par "style de corps", nous entendons la partie centrale de la "boutonnière". Pour le changer, vous devez cliquer sur le bouton "Style de Corps", puis en sélectionner un parmi les options disponibles.

En outre, vous pouvez taper le nom du "style de corps" dans le champ "Rechercher" et le trouver de cette façon.

Style de Pied

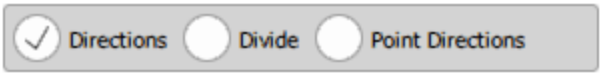


Avec cette option, vous pouvez spécifier le "style de pied" de la boutonnière. Par "Style de Pied", nous entendons la partie inférieure de la "boutonnière". Pour le changer, vous devez cliquer sur le bouton "Style de Pied", puis en sélectionner un parmi les options disponibles.

En outre, vous pouvez taper le nom du "style de pied" dans le champ "Recherche" et le trouver de cette façon.

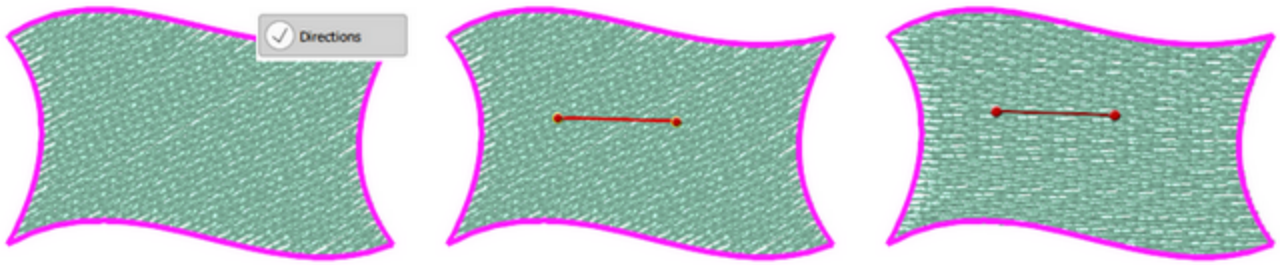
Sens des points

L'outil "Sens des points" est un mode de fonctionnement spécial qui fournit des outils pour ajuster les directions des points et diviser les objets en sections. En utilisant les outils "Sens des points" disponibles, vous pouvez améliorer la qualité de la broderie et l'aspect de vos motifs. Lorsque vous démarrez Sens des points, vous ne pouvez utiliser que des directions et des divisions. Pour tout objet sur lequel vous cliquez, les options de l'outil "Sens des points" disponibles s'affichent dans la partie supérieure de la zone de travail.Par exemple, si vous cliquez sur un objet de surface en Bourdon ou en Colonne, les fonctions suivantes sont disponibles: Directions, Division et Point de convergence..

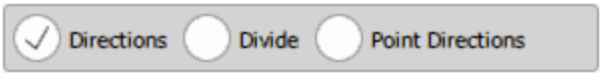


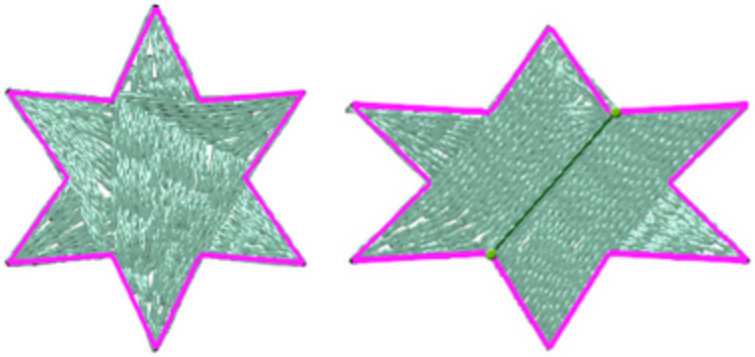
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous cliquez sur un objet Remplissage, vous ne voyez que l'option "Directions". Par exemple, si vous démarrez Sens des points et cliquez sur un objet Remplissage similaire à l'image suivante, vous ne disposez que de l'option Directions et vous devez cliquer et faire glisser pour tracer une ligne qui définira la direction des points. Une fois que vous relâchez la souris, la direction est automatiquement appliquée.

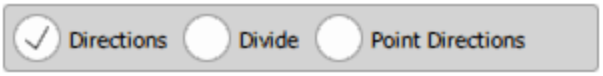


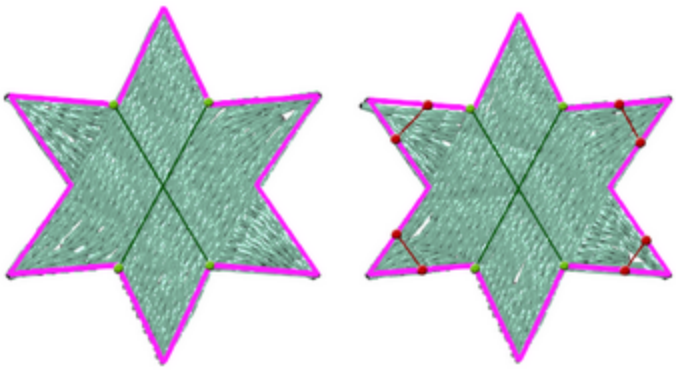
De même, si vous cliquez sur une forme de surface Colonne similaire à l'image suivante, toutes les options de sens des points sont disponibles. Cliquez pour sélectionner celui que vous souhaitez utiliser. Utilisons “Division”.





Vous pouvez maintenant continuer à ajouter des lignes de division ou choisir une autre option de l'outil. De même, si vous démarrez l'outil Directions, vous pouvez ajouter une ou plusieurs lignes directrices avant de passer à un autre outil.



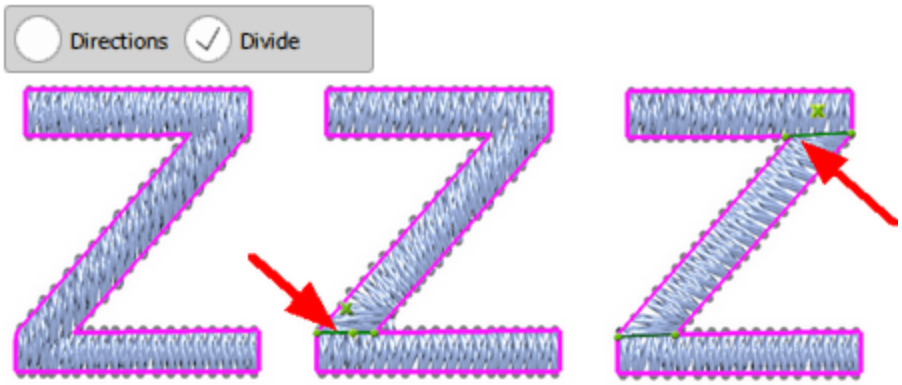


Pour les objets Bourdon, il est possible d'ajouter plusieurs lignes de division et de direction et de gérer la manière dont les contours sont divisés en barres de bourdon. En utilisant l'outil "Sens des points", vous

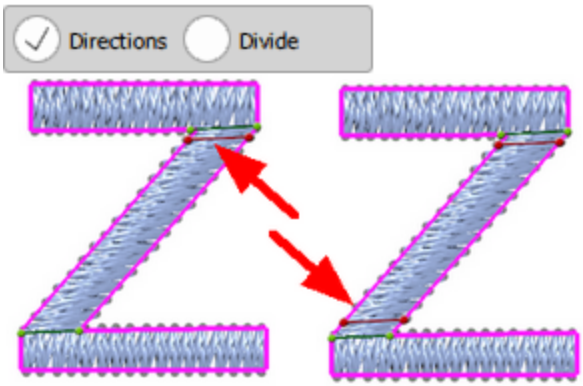
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

pouvez personnaliser la manière dont les objets "Bourdon" seront brodés et créer exactement le motif souhaité.

Donc, si vous cliquez sur un objet Bourdon comme dans l'image suivante, sélectionnez l'option Diviser, vous pouvez cliquer et faire glisser d'un côté à l'autre de l'objet, vous pouvez ainsi ajouter une ou plusieurs lignes de division.



De même, si vous passez à l'outil Direction, vous pouvez ajouter une ou plusieurs lignes Direction.



Pour supprimer la ligne de division que vous avez créée, cliquez simplement sur l'icône «X» au milieu de la ligne. Vous pouvez modifier n'importe quelle ligne de division existante en cliquant sur les points de la ligne et en les faisant glisser. La ligne "Division" a une couleur verte afin de les distinguer des lignes de direction qui sont rouges.

Cet outil est également très utile lorsque vous souhaitez créer des dessins de texte et les broder de manière spécifique. Vous pouvez diviser les caractères en bourdon et définir exactement la manière dont vous souhaitez broder.

En combinant les outils "Division" et "Directions", vous pouvez créer des dessins uniques pouvant comporter de nombreuses "branches" que vous créez avec "Division" et dont vous modifiez l'inclinaison des points avec l'outil "Direction".

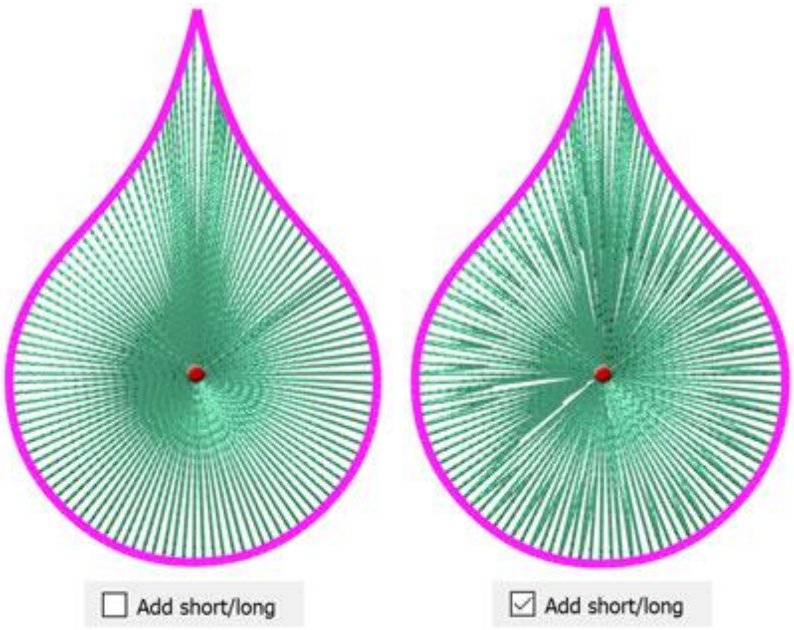
L'outil Point de convergence

Voici la troisième option de l'outil Sens des points, il n'apparaît que sur les types de points "Bourdon" et "Colonne" (également sur "Peinture Zig-zag" et "Peinture Colonne").

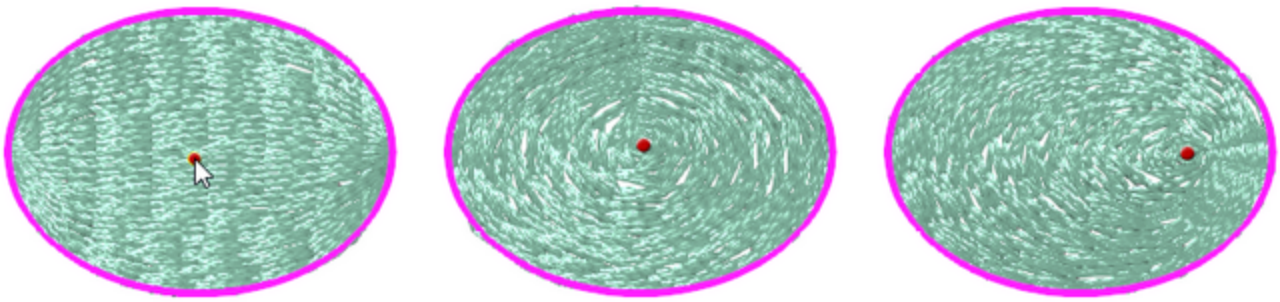
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En utilisant ce mode, vous pouvez spécifier un point sur l'objet et celui-ci sera rempli de points qui partent de son bord extérieur vers le point sélectionné.

En utilisant le paramètre «Ajouter court / long», les utilisateurs peuvent choisir si tous les points qui partent du bord se terminent ou non au point défini. Lorsque "Ajouter court / long" est sélectionné, le nombre total de points ne changera pas de manière significative car certains points longs appliqués seront simplement remplacés par des points courts.

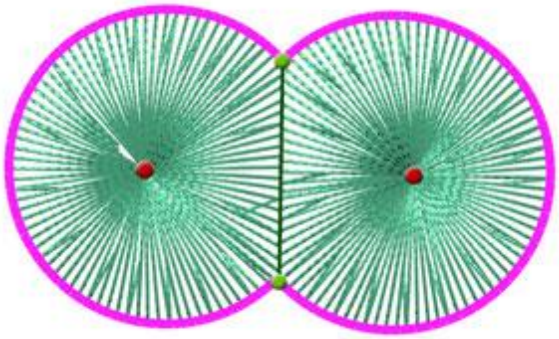


Point de convergence sur une surface Colonne



Vous pouvez également appliquer plusieurs points de convergence sur un objet, mais uniquement si vous avez divisé l'objet en deux sections ou plus.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

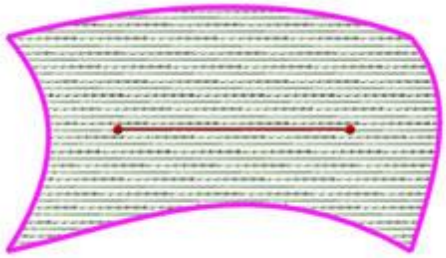


Direction courbe

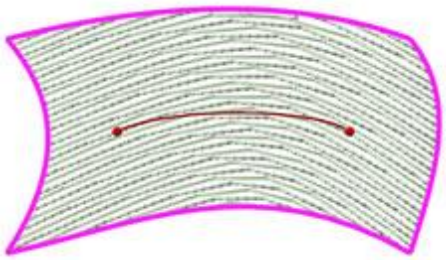
Vous pouvez appliquer une direction courbe uniquement aux objets remplis avec le type de point Remplissage.

Pour faire ceci, vous devez :

1. Sélectionnez l'objet Remplissage et cliquez sur l'outil Sens des Points.
2. Dessinez une direction sur l'objet Remplissage en cliquant dessus et en faisant glisser une ligne dessus. Relâchez le clic de la souris pour définir la direction.

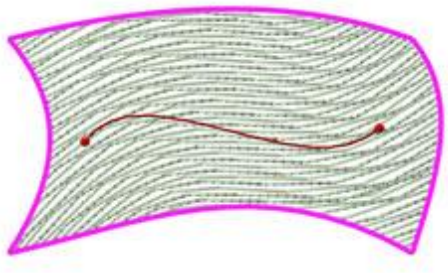


3. Cliquez et faites glisser depuis le centre de la direction et vous verrez que le remplissage commence à se plier, devenant comme une courbe.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Vous pouvez également créer des courbes en forme de vague pour les points ondulés, en faisant glisser la ligne dans des directions opposées.



5. L'objet est maintenant rempli de points de piqûre incurvés.

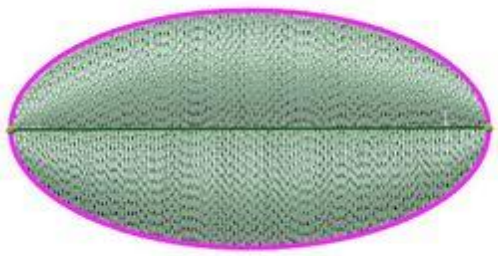
> Pour un meilleur effet, évitez de créer de grandes courbes dans une direction, car des courbes plus petites produisent de meilleurs résultats.

Division courbe

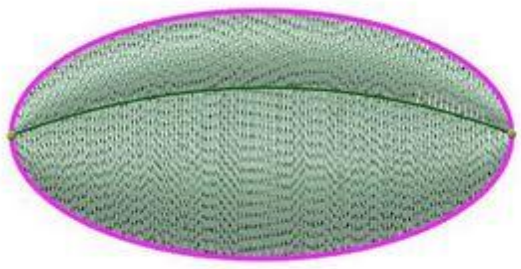
Vous pouvez appliquer une division incurvée uniquement aux objets surface Bourdon ou Colonne.

Pour faire ceci, vous devez :

1. Sélectionnez l'objet Bourdon et cliquez sur l'outil Sens des points
2. Tracez une division sur l'objet Bourdon en cliquant dessus et en faisant glisser une ligne dessus. Relâchez le clic de la souris pour définir la Division.

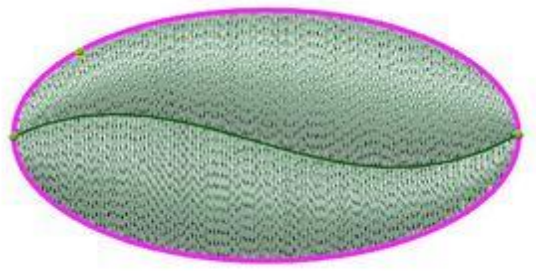


3. Cliquez et faites glisser depuis le centre de la division et vous verrez que la division commence à se plier, devenant comme une courbe.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Vous pouvez également créer des divisions semblables à des vagues afin de créer des surfaces de points ondulés, en faisant glisser la ligne dans des directions opposées.



5. L'objet est maintenant rempli de points incurvés.

Pour un meilleur effet, évitez de créer de grandes courbes dans une direction, car des courbes plus petites produisent de meilleurs résultats.

Remarque: lorsque vous travaillez avec l'outil de Sens des points, vous pouvez basculer entre les options de Sens des points disponibles en appuyant sur la touche "D". Si vous utilisez Directions et appuyez sur la touche "D", vous passez à Diviser,si vous appuyez à nouveau sur "D", vous passez à la prochaine option disponible de l'outil Sens des points. Si vous avez sélectionné un objet Colonne ou Bourdon, vous passerez à l'outil "Point de convergence"C'est comme une touche à plusieurs états permettant de basculer entre les outils de sens des points disponibles.

Vous pouvez lancer l'outil "Directions" à l'aide du raccourci clavier Ctrl + Maj + D (Mac OS Cmd + Maj + D).

Vous pouvez démarrer le mode "Division" en utilisant les raccourcis clavier Maj + D (Mac OS Maj + D).

Fonctions spéciales

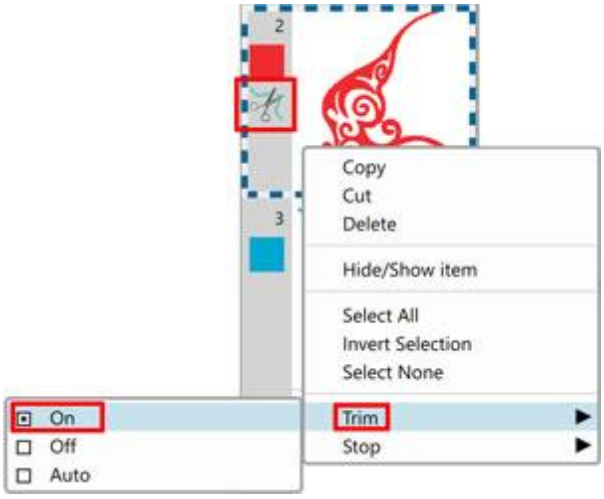
Une "Fonction spéciale" est une commande spéciale qui demandera à la machine à broder d'effectuer une action spéciale. À l'intérieur du logiciel, il y a deux "Fonctions spéciales" disponibles, "Coupe-Fil" et "Stop" et elles ne sont disponibles que lorsque la séquence est sur le mode "Manuel".

Thread trim

Cette fonction spéciale demande à la machine à broder de faire une pause, de couper le fil, puis de recommencer à broder. Pour ajouter une fonction spéciale "Coupe-fil", vous devez sélectionner l'objet qui

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

deviendra également sélectionné dans le gestionnaire de séquences. Ensuite, vous devez faire un clic droit dessus dans le gestionnaire de séquences et développer l'option "Coupe-Fil". Par défaut, il est réglé sur "Auto". Pour activer la fonction spéciale "Coupe-fil", vous devez la régler sur "On".



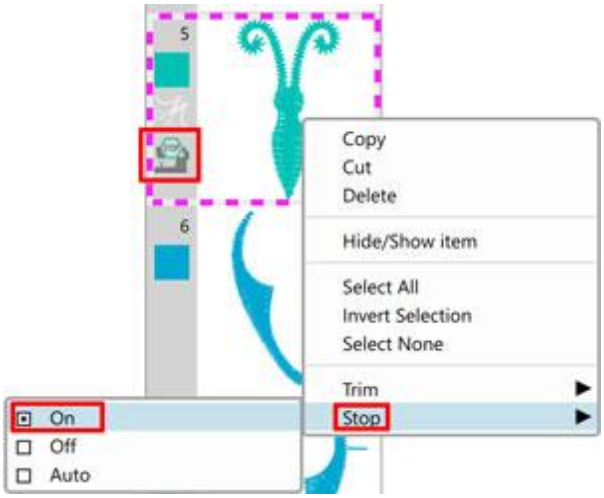
Si un objet a une fonction spéciale "Coupe-fil" appliquée, l'icône relative apparaîtra à côté de l'objet sur le gestionnaire de séquences.

Si vous réglez la fonction spéciale "Coupe-fil" sur "Auto", le logiciel décidera s'il ajoutera ou non une coupe de fil, en fonction des paramètres définis dans la fenêtre "Outils / Options d' optimisation". Si le logiciel décide d'ajouter une coupe de fil sur un objet, vous verrez l'icône "Auto" à côté de l'objet, vous saurez ainsi que la machine à broder coupera le fil avant de broder l'objet. Si vous ne souhaitez pas que la coupe automatique du fil se produise, vous pouvez soit modifier les paramètres dans les "Options d'optimisation" soit régler manuellement "Coupe-fil" sur "Off". Si vous le réglez sur "Off", l'icône suivants apparaîtra à côté de l'objet.

Stop

Cette fonction spéciale indique "Stop"à la machine à broder, il y a des choses qui ne peuvent pas être faites automatiquement par la machine à broder, la machine s'arrête et attend jusqu'à ce que vous appuyiez sur start.Pour ajouter une fonction spéciale "Stop", vous devez sélectionner l'objet qui deviendra également sélectionné dans le gestionnaire de séquences. Ensuite, vous devez faire un clic droit dessus dans le gestionnaire de séquences et développer l'option "Stop". Par défaut, il est réglé sur "Auto". Pour activer la fonction spéciale "Stop", vous devez la régler sur "On".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si un objet a une fonction spéciale "Stop" appliquée, l'icône relative apparaîtra à côté de l'objet sur le gestionnaire de séquences.

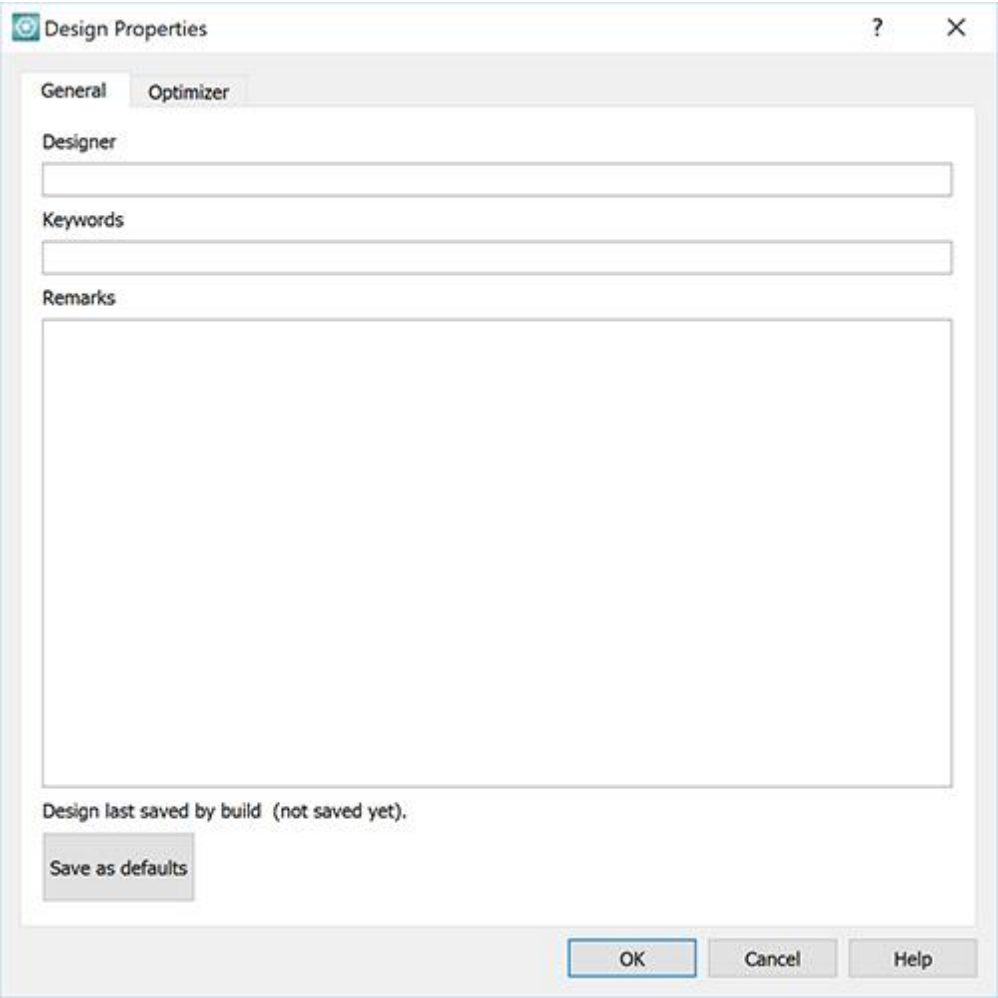
Si vous réglez la fonction spéciale "Stop" sur "Auto", le logiciel décidera s'il demandera à la machine de s'arrêter ou non, en fonction des réglages de types de points spécifiques (Appliqués). Si vous ne voulez pas que l'arrêt se produise, vous pouvez régler manuellement le "Stop" sur "Off". Si vous le réglez sur "Off", l'icône suivante apparaîtra à côté de l'objet.

Propriétés du dessin

Outre les changements de points que vous pouvez effectuer dans vos motifs de broderie, vous pouvez également ajuster les propriétés du motif. Vous pouvez ajouter des informations générales sur le dessin et optimiser la façon dont il sera brodé. Vous pouvez accéder aux propriétés du dessin à partir du menu "Fichier> Propriétés du dessin". Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous pouvez ajuster les propriétés dans l'onglet Général et Optimiser.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Général



Dans l'onglet général, vous pouvez ajouter des informations sur le "nom du dessinateur", sur le dessin "Mots clés" et toutes "Remarques" sur le motif. Le mécanisme de recherche du navigateur de dessin permet de localiser un dessin par son nom ou par des mots-clés que vous pouvez choisir.

- Dessinateur
  Dans le champ de texte "Dessinateur", vous pouvez ajouter des informations sur le dessinateur (Nom, société, etc.). Ces champs sont utiles pour la tenue de dossiers.
- Mots clés
  Dans le champ "Mots clés", vous pouvez ajouter des mots qui décrivent le dessin actuel. Les mots-clés ne peuvent être utilisés que si vous enregistrez vos dessins au format ".NGS" ou ".DRAW".

Le format de fichier "NGS" peut être ouvert à partir des programmes de numérisation WINGS SYSTEMS Ltd, eXPerience® et Wings 'modular®. Ces logiciels comprennent un navigateur où les mots-clés peuvent être utilisés comme un filtre dans l'option de recherche. Si vous traitez avec des centaines de modèles, cela peut être une fonction essentielle pour la recherche rapide dans votre base de données. Beaucoup de gens trouvent plus facile d'écrire une liste fixe d'options ou de mots-

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

clés pour permettre à plusieurs utilisateurs d'entrer des données dans le même style dans une base de données de conception commune.

- Remarques
  Dans cette zone de texte, vous pouvez ajouter des remarques sur votre dessin. Toutes les informations sur le type de point, la palette de couleurs, le type de tissu et le nombre de fils utilisés lors de la création du dessin sont utiles pour une consultation rapide de tous ceux qui pourraient l'utiliser. Vous pouvez également ajouter des instructions relatives à la production de broderie.

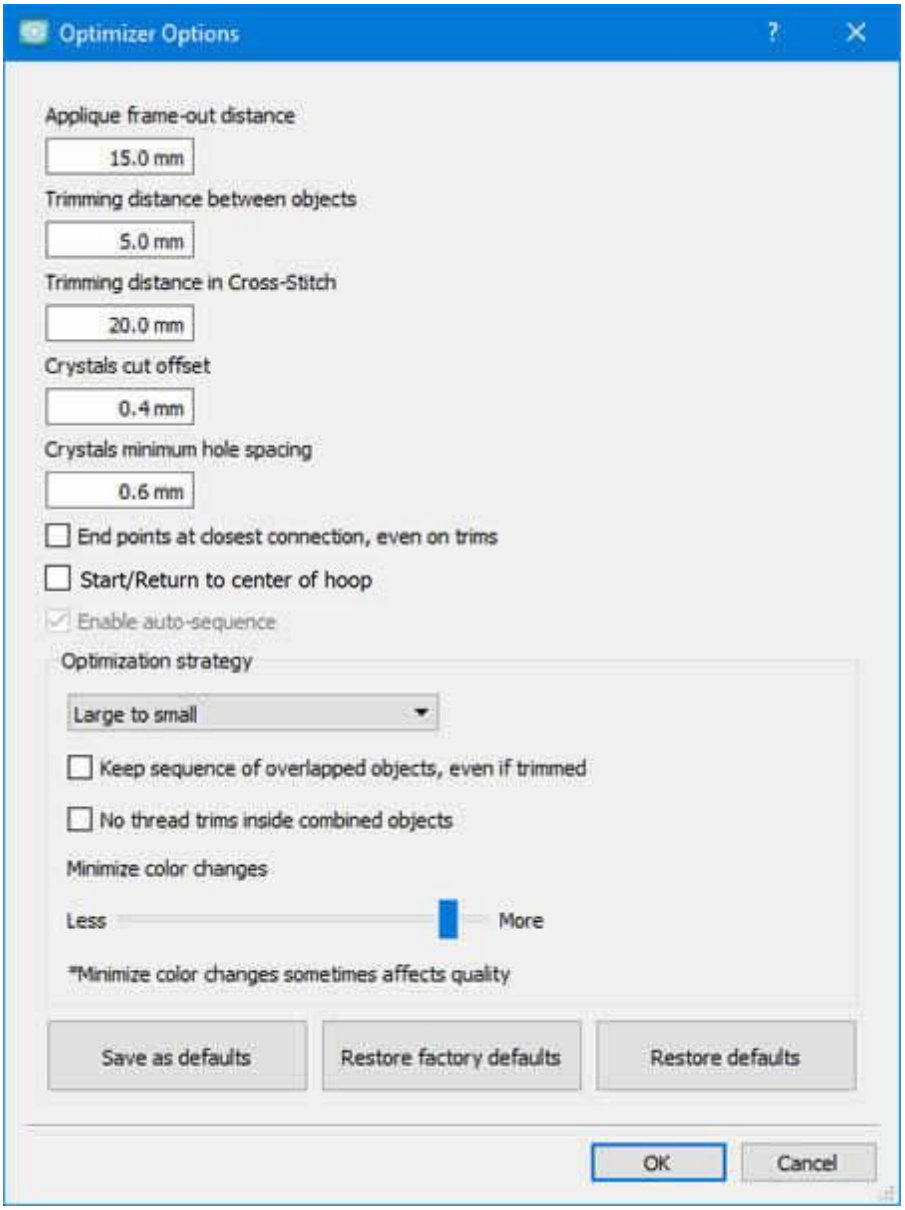
Tout changement dans l'onglet Général peut être sauvegardé par défaut, en cliquant sur le bouton "Enregistrer par défaut", ce qui signifie que chaque fois que vous créez un nouveau dessin, les paramètres déjà sauvegardés seront affichés.

Option d'optimisation

L '"Optimiseur" est très important pour ajuster la façon dont la broderie finale sera produite. Il inclut également des options pour ajuster la manière de placer des cristaux / strass.

Toutes les options que vous trouverez dans l'Optimiseur se réfèrent au processus de production de broderie et sont importantes pour une broderie de qualité. La boîte de dialogue "Options d'optimisation" est également accessible à partir du menu "Outil", "Options d'optimisation" ou en appuyant sur les touches de raccourci Ctrl + Maj + J du clavier.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Les options de l'Optimiseur que vous pouvez ajuster sont listées ci-dessous:

Distance de la pose applique

Ce paramètre est important pour les motifs incluant une application. Dans la production de motifs de broderie avec application, il y a une phase où la machine s'arrête, déplace le cadre et vous demande d'ajouter l'applique dans la zone prédéfinie. Dans cette phase, le mouvement du cadre effectué par la machine à broder est défini comme la "Distance de la pose applique". En modifiant la valeur de ce champ, vous définissez le mouvement du cadre à partir de la position où il s'est arrêté.

Distance du coupe-fil entre les objets

Cet outil s'applique uniquement aux objets de broderie (la technique de broderie doit être active).
Grâce aux coupes-fils entre les objets de la broderie, vous obtenez une broderie de haute qualité, mais plus longue à produire car chaque fois que la machine coupe un fil, il faut un certain temps pour redémarrer la broderie.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

D'un autre côté, sans coupe-fil entre les objets, vous obtenez une qualité de broderie inférieure, mais aussi un temps de production plus court. Les passages de fil sont là pour connecter les objets sans couper le fil. Vous pouvez soit couper manuellement les liaisons, soit les garder sur le motif. Dans les cas où les objets sont trop proches, les passages de fil ne sont pas un problème pour la plupart des brodeurs, et c'est même le meilleur moyen de broder. Tout ça est aussi une question de style de broderie.

Ce paramètre est important pour les coupes-fil dans le processus de production de broderie. Avec l'option "Distance du coup-fil entre les objets", vous définissez la distance que le logiciel utilisera pour vérifier chaque passage de fil entre les objets. Si le logiciel trouve un point plus long, il le coupera.

Par conséquent, si vous voulez vous assurer que les coupe-fil seront ajoutées au dessin entier, vous devez définir la valeur à 0,5 mm.

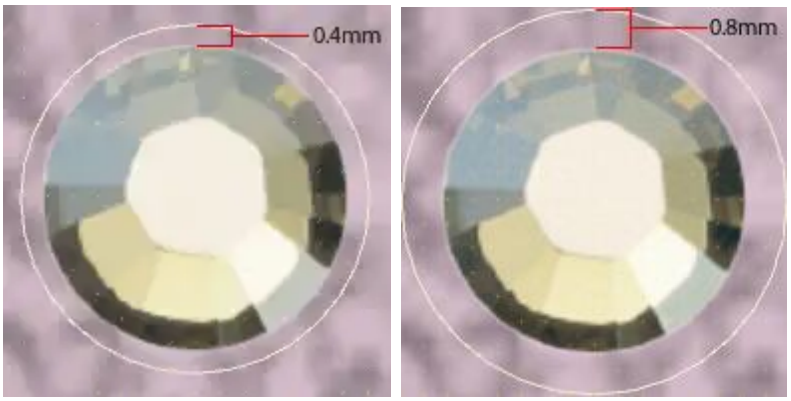
Distance du coupe-fil pour le point de croix

Cet outil s'applique uniquement aux objets de broderie (la technique de broderie doit être active).

Cette option gère la distance de coupe-fil entre les objets au point de croix. Dans le logiciel, les dessins au point de croix sont traités comme un seul objet. Dans les dessins au point de croix, nous pouvons traiter les couleurs de fils qui remplissent le dessin en tant qu'objets. Dans la plupart des cas, les motifs au point de croix présentent des croix dispersées de la même couleur qui rendent difficiles les calculs de coupe-fil difficiles. L'option "Distance du coupe-fil pour le point de croix" vous permet de définir la distance à laquelle vous voulez qu'un coupe-fil se produise entre les objets de même couleur du motif. Les réglages de coupe-fil sont différents selon les dessins. Par conséquent, vous devez faire attention à la valeur insérée dans cette option.

Décalage de coupe pour les cristaux

Cette option gère le décalage de la coupe de cristal. Le décalage de cristal est la distance entre le cristal et la découpe du cercle créé par le couteau. Cet écart entre les deux nous donne assez de place pour positionner nos cristaux dans les trous facilement.



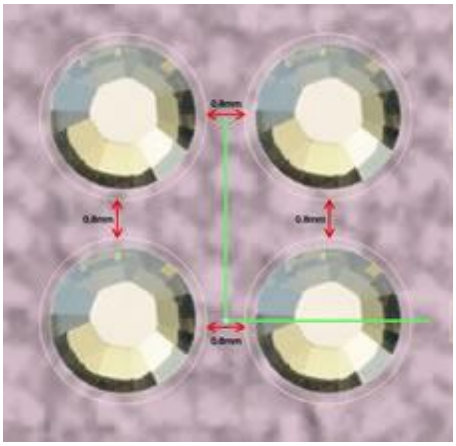
Par conséquent, vous pouvez changer le décalage de coupe du cristal en fonction de la taille du cristal que vous utilisez et de vos préférences actuelle. La valeur par défaut est de 0,6 mm, ce qui est considéré comme suffisant pour les cristaux de taille standard.

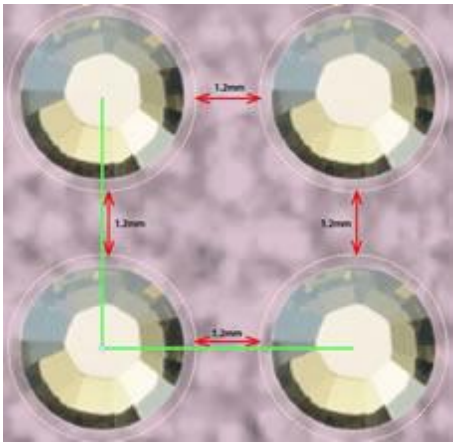
La valeur de décalage de coupe Crystal est automatiquement ajoutée dans les valeurs Espacement et Espacement.V qui sont affichées dans la barre de propriétés, chaque fois que vous créez un objet de remplissage Crystal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Espacement minimum des trous entre les cristaux

Cette option gère l'espacement minimum des trous de cristal. L'espacement minimal des trous de cristal est la distance par défaut entre deux cristaux après le décalage de la coupe de cristal à l'intérieur d'un objet de surface / serti de cristal. Le décalage du cristal est la distance entre le cristal et la découpe du cercle créé par le couteau et n'est pas mesuré dans l'espacement minimal des trous.





Par conséquent, vous pouvez modifier l'espacement minimal des trous en fonction du motif de cristal que vous souhaitez créer et de vos préférences actuelles. La valeur par défaut est de 0,4 mm, ce qui est considéré comme adéquat pour la plupart des cutters à cristaux.

La valeur minimale d'espacement des trous de cristal est automatiquement ajoutée dans les valeurs Espacement et Espacement.V qui sont affichées dans la barre des propriétés, chaque fois que vous créez un objet de remplissage Crystal.

Important: Certains motifs de surface Crystal peuvent ne pas garder cette distance constante afin de produire le motif. Par exemple: motif de remplissage Forme ajustée

Points de sortie à la connexion la plus courte, même avec les coupes-fil

Cette option est importante pour la manière dont le motif sera brodé. Lorsque la case est cochée, le logiciel filtre l'intégralité du dessin et trouve les points de connexion les plus proches entre les objets, même si un coup-fil est effectué. Cette option donne un meilleur chemin entre les objets et améliore le flux vers la broderie. En outre, il donne moins de coupe-fil parce que les objets de la même couleur sont connectés à partir de leur point le plus proche.

Démarrage / retour au centre du cadre

Cette option est importante pour la façon dont le motif sera brodé. Lorsque la case est cochée, le logiciel force la machine à broder à revenir au centre du dessin une fois le processus de broderie terminé. Force également la machine à démarrer à partir du centre du cadre.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Activer l'Auto-séquence

Cette option montre si "l'Auto-séquence" est activée ou non (elle agit comme un indicateur). Si elle est cochée, la section "Stratégie d'optimisation" sera disponible. Si vous réglez le bouton séquence sur "Manuel" la coche "Activer l'Auto-séquence" sera décochée.

Stratégie de l'optimisation

Cet outil n'est disponible que si l'option "séquence automatique" est activée (la technique de broderie doit être active).

Avec cet outil, vous pouvez définir la manière dont les objets du motif de broderie seront brodés. C'est comme un créateur de séquence de broderie automatique. Avec cet outil, vous pouvez définir la manière / l'ordre dans lequel les objets des motifs de broderie seront placés sur le tissu. Cet outil est vraiment important pour broder des casquettes qui doivent être brodés du centre à droite et à gauche. En outre, il est utile pour les tissus délicats qui nécessitent un soin particulier quant à la façon dont les objets seront brodés. Les options de broderie pour définir la séquence des objets sont les suivantes:

- De haut en bas:
  Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de haut en bas. Cela signifie que le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes qui se trouvent à la position la plus haute du dessin et continuera avec ceux qui sont en bas du dessin.
- De bas en haut:
  C'est le contraire de l'option de haut en bas. Par conséquent, lorsqu'elle est appliquée sur un motif de broderie, le logiciel modifie la séquence de broderie et commence à broder les objets / formes à partir de ceux qui sont situés en bas jusqu'à ce qu'il atteigne les objets supérieurs.
- De gauche à droite:
  Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de gauche à droite. Cela signifie que le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes les plus à gauche dans le dessin et continuera à broder ceux qui sont vers la droite du dessin.
- De droite à gauche:
  C'est le contraire de l'option de gauche à droite. Par conséquent, lorsqu'elle est appliquée sur un motif de broderie, le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder l'objet / les formes de ceux qui se trouvent à la position la plus à droite dans le dessin jusqu'à ce qu'il atteigne les objets de gauche.
- De petit à grand:
  Lorsque cette option est appliquée, le logiciel organise la séquence de broderie de l'objet le plus petit du dessin aux plus grands.
- De grand à petit:
  C'est l'option opposée de l'option précédente. Par conséquent, quand elle est appliquée sur un dessin, les objets / formes du motif seront brodés des plus grands aux plus petits.
- de l'intérieur vers l'extérieur:
  Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de l'intérieur vers l'extérieur. Cela

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

signifie que le logiciel changera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes qui se trouvent au milieu du dessin et continuera avec ceux qui sont placés à extérieur du motif. Cette option est souvent utilisée pour broder des casquettes.

- De l'extérieur vers l'intérieur:
  C'est l'option opposée de l'option Intérieur vers l'Extérieur. Par conséquent, quand elle est appliquée sur un dessin, les objets / formes seront brodés de l'extérieur à l'intérieur. le logiciel vérifiera la séquence actuelle du dessin modifiera la séquence pour l'adapter à cette option.

> Toute modification dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation" affecte également l'option "Stratégie d'optimisation". Par conséquent, gardez toujours à l'esprit qu'une combinaison des options d'optimisation sera appliquée sur le motif de broderie et pas uniquement la stratégie d'optimisation sélectionnée. Avec la bonne combinaison d'options, vous pouvez obtenir les résultats de broderie appropriés.

Conserver la séquence sur les objets superposés, même coupés

Cette option est disponible uniquement si l'option Séquence automatique est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option est importante pour la séquence de broderie du dessin. Lorsque cette option est cochée, toutes les formes du dessin vectoriel seront brodées en conservant leur ordre de chevauchement. Cela signifie que l'ordre de la broderie suivra l'ordre de chevauchement de la conception vectorielle. En appliquant cette option, il sera possible de mieux gérer la façon dont le motif sera brodé.

> Les modifications que vous effectuez sur l'ordre de superposition du dessin vectoriel sont calculées en conséquence par le logiciel. L'ordre de chevauchement ne sera pas suivi tel que parce d'autres filtres sont appliqués sur le dessin qui affectent la séquence de broderie.

Pas de coupe-fil entre les objets combinés

Cette option est disponible uniquement si l'option "séquence automatique" est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option, lorsqu'elle est cochée, n'autorise aucune coupe de fil entre les objets combinés. Cette option s'applique uniquement aux objets qui sont combinés (non groupés).

Pour utiliser correctement cette option, vous devez sélectionner les objets que vous souhaitez combiner et appliquer l'option "Combiner" dans le menu contextuel. Les objets vont se combiner et réagir comme un seul objet, héritant de tous les attributs du dernier objet sélectionné. Si vous essayez de simuler le dessin, vous verrez les objets combinés (comme les objets de texte) se connecter entre eux avec un passage de fil. Avec l'option "Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés" cochée, tous les objets combinés seront brodés avec des passages de fil entre eux, même si vous avez réglé l'option Distance du coupe-fil entre les objets" sur la plus courte valeur.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous ne cochez pas la case «Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés», tous les coupes-fil seront calculés normalement.

> Objet combiné: objet créé en combinant deux ou plusieurs objets et en les convertissant en un seul objet courbe. Un objet combiné prend les attributs surface et serti du dernier objet sélectionné.

Minimiser les changements de couleur

Cette option est disponible uniquement si l'option Séquence automatique est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option est importante pour limiter les changements de couleur dans le processus de production de broderie. Les changements de couleur sont les changements de fil que fait la machine à broder afin de broder chaque objet du dessin. Avec plus de changements de couleur, la séquence du dessin de la broderie est suivie avec plus de précision, mais le processus de production est plus long. Par contre, avec moins de changements de couleur, la séquence de motifs de broderie change pour s'adapter aux paramètres de réduction de la couleur, mais réduit le processus de production. La modification de la séquence de motifs de broderie peut produire des résultats de broderie moins précis. Cela dépend du motif de broderie, de la machine à broder et du tissu. Vous pouvez ajuster les changements de couleur grâce à l'utilisation de la barre de suivi.

Vous pouvez également modifier la valeur de la barre de suivi en appuyant sur les flèches Gauche et Droite du clavier.

Tous les ajustements que vous faite s'applique sur le dessin actuel. Si vous souhaitez que vos réglages soient stockés par défaut, cliquez sur le bouton "Enregistrer par défaut"

situé dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation".

Si vous avez modifié les paramètres du logiciel par défaut et que vous souhaitez les restaurer, vous pouvez cliquer sur le bouton "Restaurer les réglages d'origine"

Si vous avez modifié les paramètres de l'Optimiseur et que vous souhaitez revenir aux paramètres par défaut que vous avez enregistrés en tant que paramètres par défaut, vous devez appuyer sur le bouton

"Restaurer défauts". Cette fonction restaure le dernier paramètre enregistré que vous avez enregistré en cliquant sur le bouton "Enregistrer par défaut".

Machine / Cadre

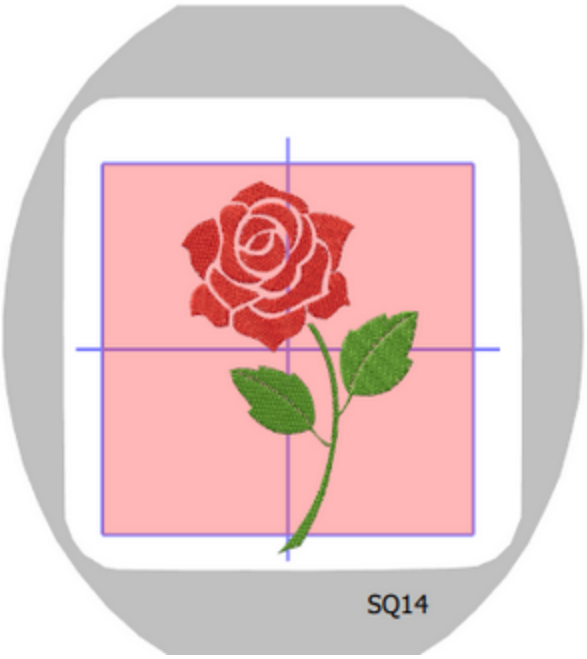
La sélection de la machine et du cadre est cruciale avant la création du dessin. Tout d'abord, cela vous aide à avoir une meilleure vue du motif dans le cadre et à vous assurer que les motifs correspondent bien au cadre. Ensuite, il informe le logiciel de la machine sur laquelle vous travaillez, de sorte que le fichier de broderie exporté soit adapté à votre machine.

Ainsi, lorsque vous exportez votre création, vous ne voyez que les formats pris en charge par la machine sélec-tionnée. Cela est nécessaire car de nombreux fabricants de machines à broder exigent que le fichier

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

importé contienne des informations sur le cadre à utiliser. Sinon, le fichier n'est pas reconnu par la machine. Les fabri-cants de machines à broder comme Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, etc. utili-sent des formats de fichiers auxquels un cadre est attribué à chaque motif. Les formats tels que PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF + apparaissent dans la liste Enregistrer uniquement lorsqu'une machine et un cadre appro-priés sont affectés à un dessin.

Lorsque le motif ne rentre pas dans la zone de couture du cadre, la zone devient rouge et vous devez modifier le motif ou le cadre pour que le motif s'insère dans le cadre. Dans cette rubrique, nous allons vous montrer comment changer ou déplacer le cadre et comment définir un cadre par défaut.



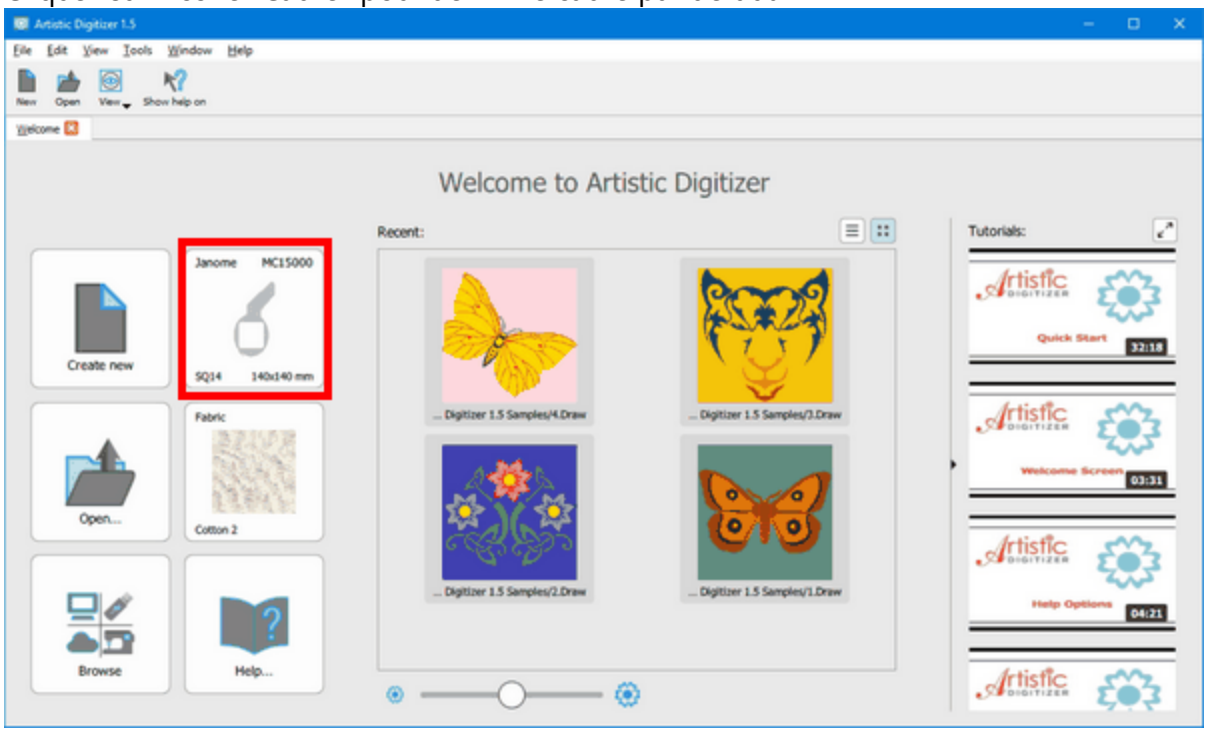
Si le cadre que vous avez sélectionné n'est pas visible sur la zone de travail, vous devez l'activer en sélection-nant l'option "Cadre de Broderie" dans le menu "Affichage". Si l'option " Cadre de Broderie " est cochée et que le cadre n'est toujours pas visible, essayez de "faire un zoom arrière" avec l'un des outils de zoom disponibles ou en utilisant la molette de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Définir le cadre par défaut

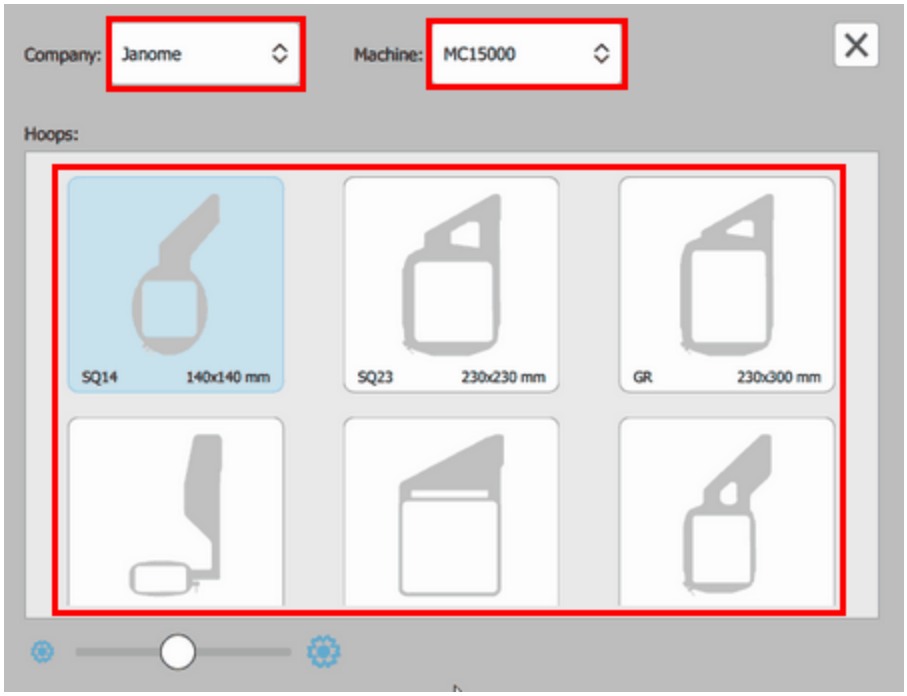
Vous ne pouvez définir le cadre par défaut qu'à partir de la page "Accueil" du logiciel. Lorsque vous démarrez le logiciel, vous voyez toujours l'onglet « Accueil ». Sur cet onglet, il y a une icône de cadre qui affiche des infor-mations sur le cadre sélectionné par défaut.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Cliquez sur l'icône "Cadre" pour définir le cadre par défaut



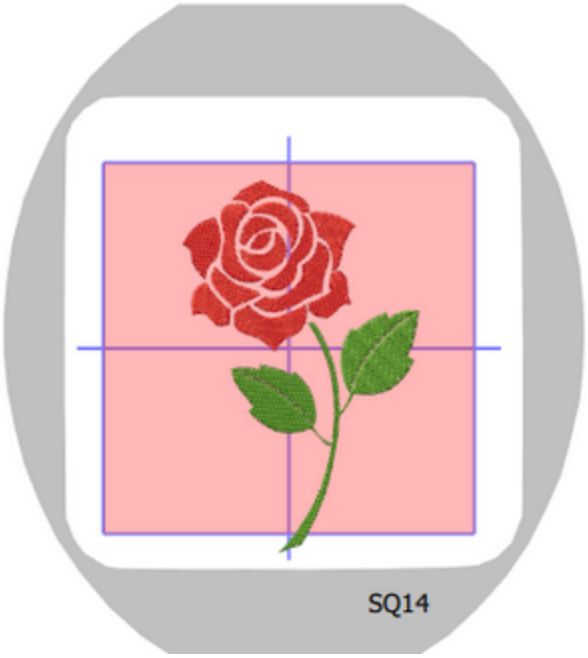
2. Une fenêtre apparait.
3. Sélectionnez la marque de votre machine à broder en cliquant sur le menu déroulant « Marque ».
4. Sélectionnez le modèle de votre machine à broder en cliquant sur le menu déroulant « Machine ».
5. Les cadres pris en charge par la machine sélectionnée apparaîtront dans la zone "Cadre". Sélectionnez le cadre que vous utiliserez. Une fois que vous avez cliqué sur un cadre, la fenêtre se fermera et le cadre sélectionné sera défini comme étant celui par défaut. Chaque dessin que créerez désormais sera créé avec ce cadre.



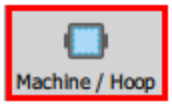
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

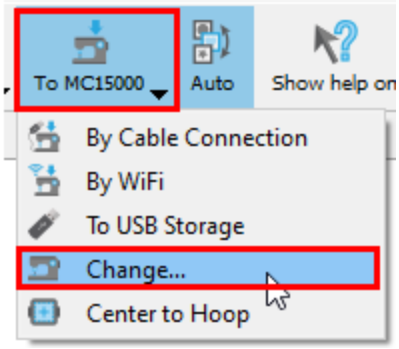
Changer de cadre

Dans certains cas, vous devrez peut-être utiliser un autre cadre ou déplacer celui actuellement utilisé, sans changer le cadre par défaut. Par exemple, lorsque le motif dépasse du cadre, la zone s'affiche en rouge. Si vous ne souhaitez pas modifier la taille de votre dessin, vous pouvez déplacer le cadre pour y placer le dessin ou sélectionner un cadre plus grand. Voyons comment vous pouvez changer de cadre.



1. Vous pouvez modifier ou déplacer le cadre en utilisant soit l'icône "Machine / Cadre", qui se trouve dans la partie inférieure de la barre d'outils des outils, soit l'option "Changer de Machine / Cadre" qui est disponible sous l'icône de la machine dans la barre d'outils supérieure.

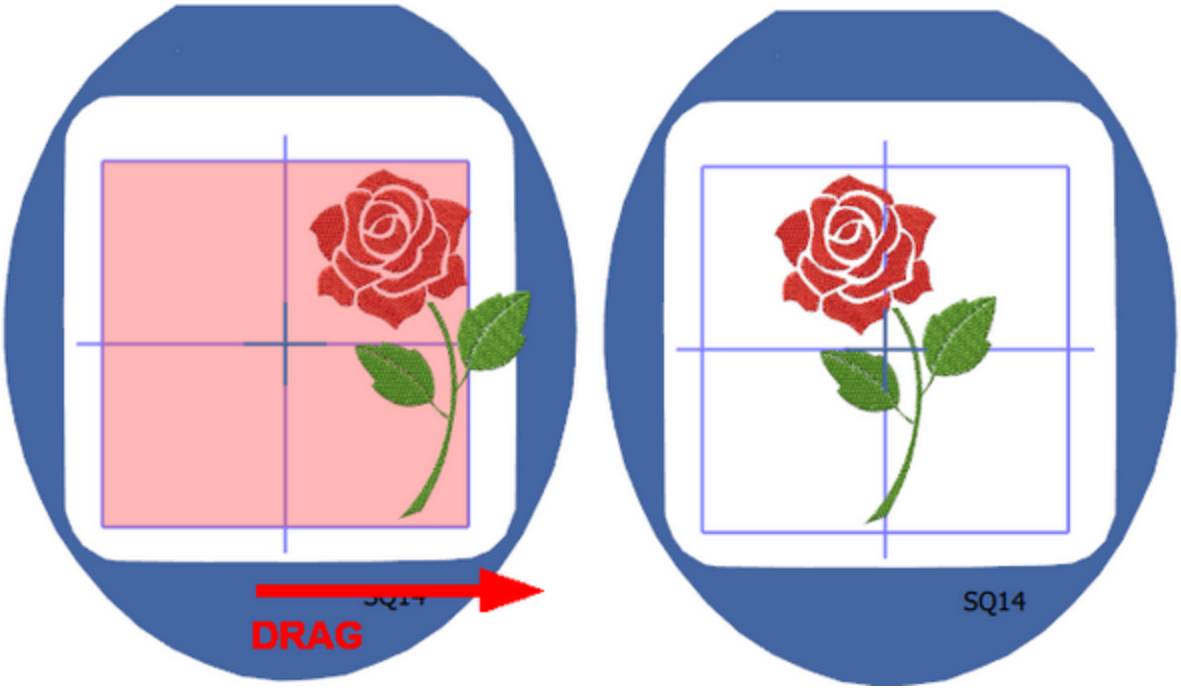




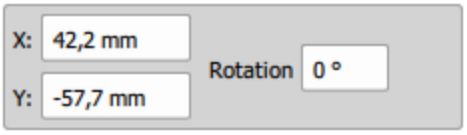
2. En utilisant l'une de ces options, vous démarrez un mode de travail par lequel vous ne pouvez affecter que le cadre. Si vous utilisez l'option " Changer de Machine / Cadre ", pour changer le cadre, vous devez d'abord fermer la boîte de dialogue "Modifier le cadre".
3. Faites glisser le cadre pour placer le motif à l'intérieur, si possible. Si le cadre n'est pas sélectionné, cliquez sur le cadre et il deviendra bleu. Si le motif s'insère dans le cadre, la couleur rouge au-dessus de la zone

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

du cadre sera supprimée.



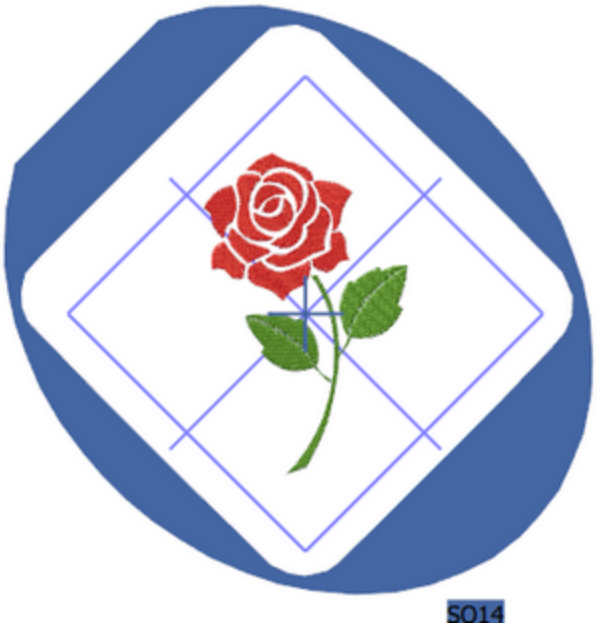
4. 4. Tout en déplaçant le cadre, le centre du cadre s'ajuste sur le centre du dessin, pour vous aider à placer votre dessin au centre du cadre.
5. 5. Vous pouvez également modifier la position du cadre ou faire pivoter le cadre à l'aide de valeurs numé-riques dans la barre "Options d'outils" qui apparaît dans la partie supérieure droite de la zone de création.



6. Modifiez les valeurs dans les champs « X»X » et «Y « »Y » pour positionner précisément le cadre dans l'espace de travail. Cliquez dans les champs respectifs et saisissez les valeurs souhaitées. Appuyez sur "Entrée / Retour" et le logiciel déplacera immédiatement le cadre sur les axes "X" et "Y".
7. Pour faire pivoter le cadre, vous pouvez utiliser l'option "Rotation". Tapez la valeur de rotation souhaitée dans le champ et appuyez sur "Entrée / Retour". Le cadre tournera alors dans le sens inverse des aiguilles

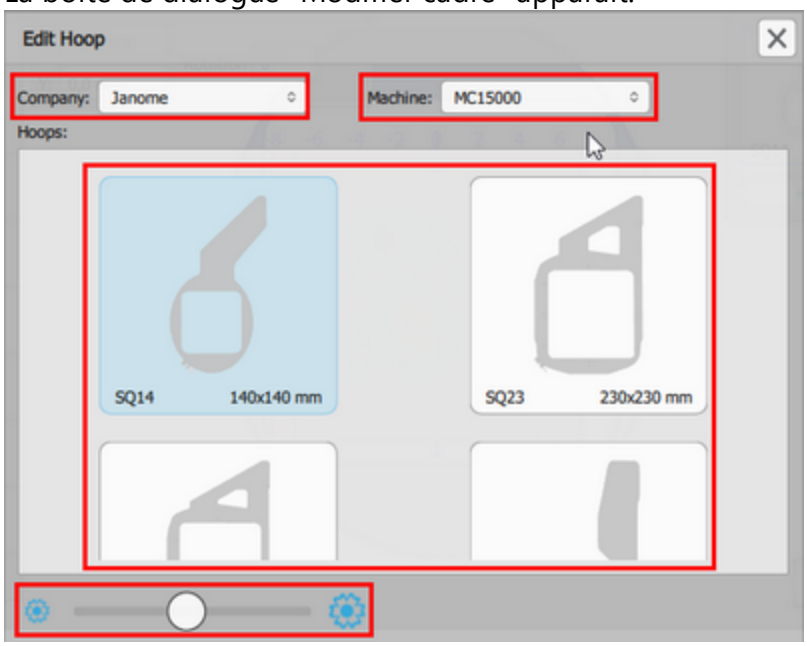
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

d'une montre. Vous pouvez définir des valeurs de 0 à 359 degrés.



8. Au cas où vous ne pouvez pas insérer le motif dans le cadre, vous pouvez sélectionner un cadre plus grand pour accueillir le motif. Double-cliquez sur l'icône du cadre qui est apparue dans le coin supérieur droit de la zone de création.

9. La boîte de dialogue "Modifier cadre" apparait.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

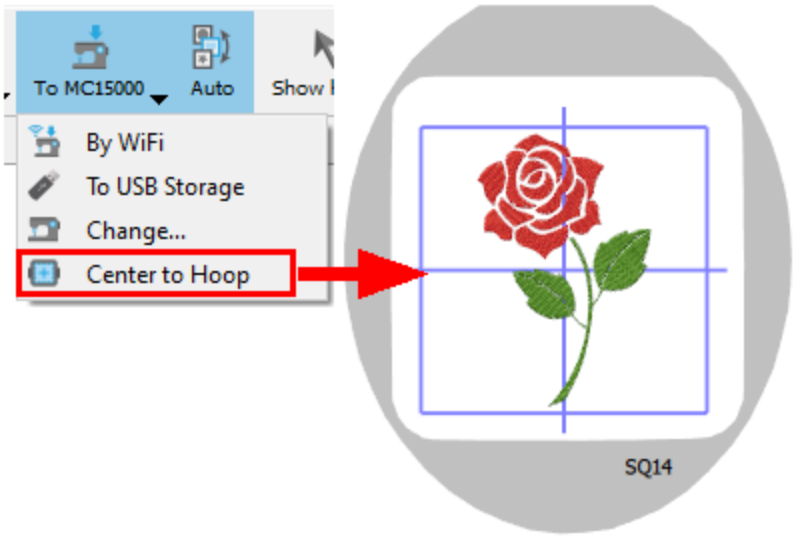
10. Réglez "Marque" et "Machine". Seuls les cadres pouvant être utilisés avec la machine à broder spécifiée sont affichés.
11. Cliquez sur le cadre que vous allez utiliser. La boîte de dialogue se ferme et le cadre sélectionné est placé sur votre dessin.

Vous pouvez ajuster la taille d'affichage des cadres en déplaçant la barre de réglage en bas de l'écran vers la gauche ou la droite.

Le logiciel fournit également une fonctionnalité multi-cadres, qui vous permet de broder de grands motifs dans plusieurs cadres. En utilisant le bouton "+", vous pouvez ajouter des cadres supplémentaires et créer des motifs à plusieurs cadres. Ceci est présenté dans la section suivante.

Centrer le dessin dans le cadre

Un moyen simple d'aligner le cadre avec le dessin est de cliquer sur "Centrer dans le Cadre" dans la section "Machine" de la barre d'outils standard. Le dessin sera ensuite centré sur le cadre.

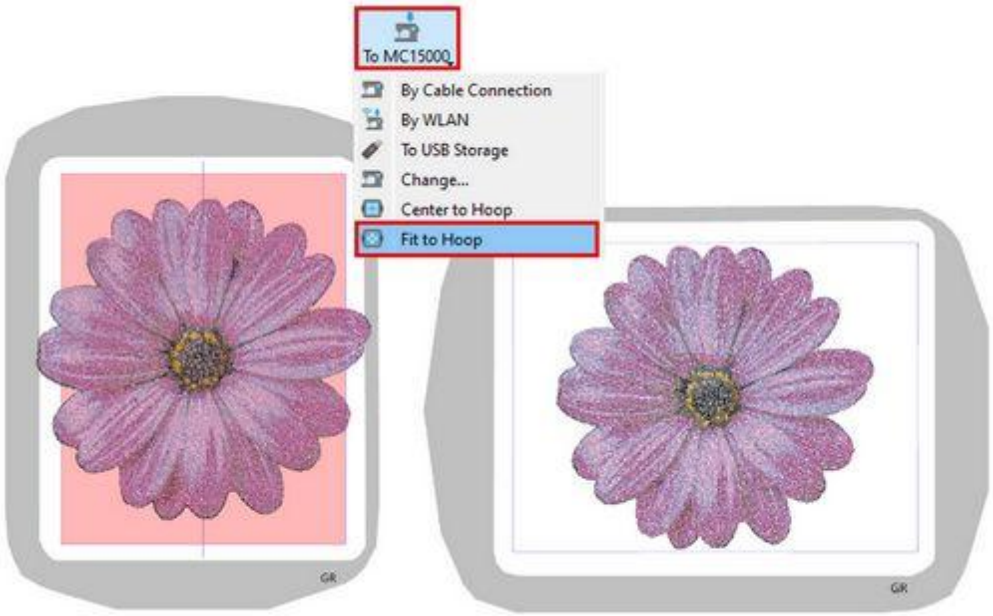


Ajuster au cadre

Avec cette option, vous pouvez adapter n'importe quel dessin dans le cadre. Cliquez simplement sur l'option « Ajuster au cadre », et le programme mettra automatiquement à l'échelle le dessin pour s'adapter à la zone

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

brodable du cadre. Vous n'avez plus besoin d'ajuster manuellement ou de deviner la bonne taille - notre logiciel s'en occupe pour vous.

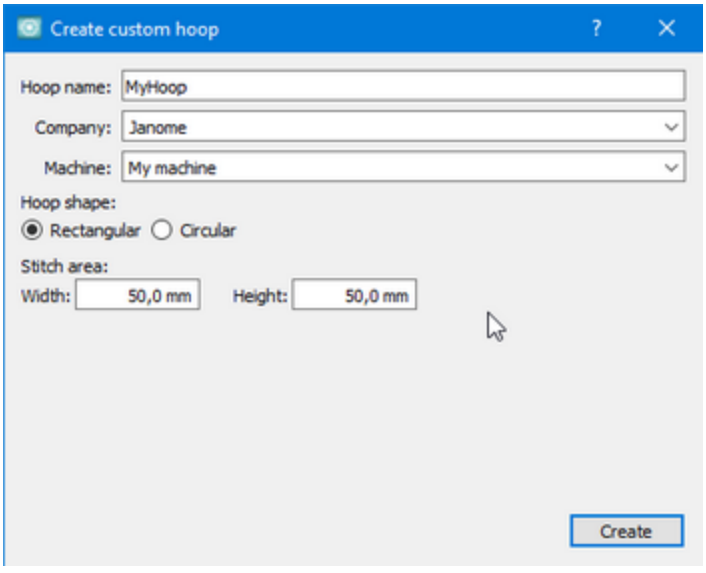


Si le motif est plus grand que la zone brodable du cadre, il le réduira pour l'adapter. D'autre part, si le dessin est plus petit que la zone brodable du cadre, il l'augmentera pour le faire s'adapter. Le logiciel garde toujours une distance de sécurité du bord du cerceau.

Si le logiciel trouve que la création s'adapte mieux si le cadre est en mode paysage, il fera pivoter le cerceau et le fera s'adapter.

Ajouter ses propres cadres

Vous pouvez également créer des cadres personnalisés, au cas où un cadre que vous avez en main ne serait pas disponible dans la liste des cadres pour le modèle de machine sélectionné. Allez dans le menu « outils » et sé-lectionnez "Options"; dans la boîte de dialogue qui apparaît, allez dans l'onglet "Cadres de broderie personnali-sés". Appuyez sur l'icône "Plus" pour ajouter votre propre cadre.



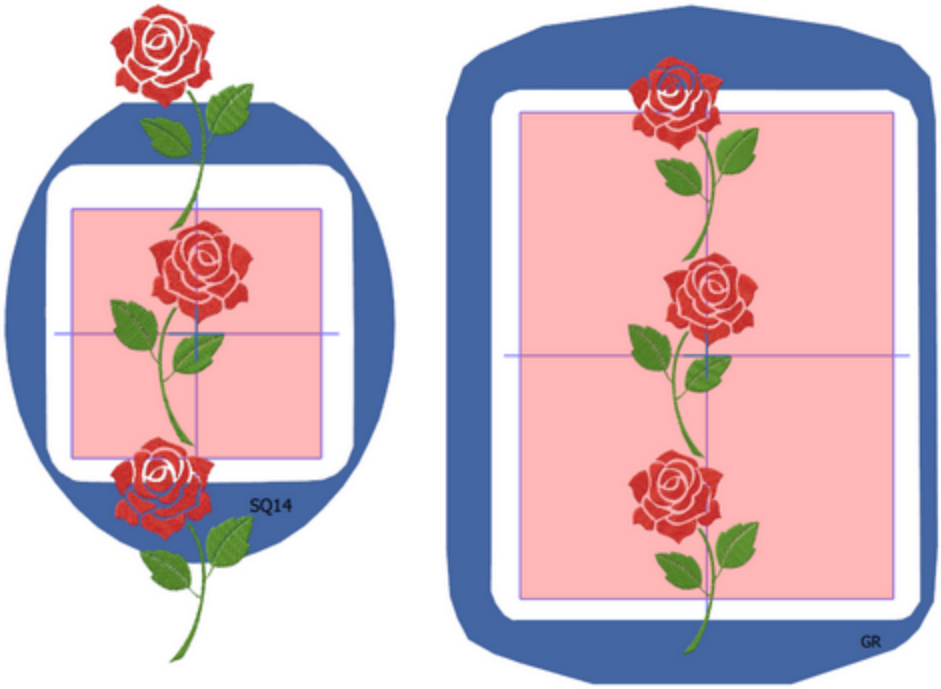
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Entrez le Nom du cadre.
2. Sélectionnez la marque et le modèle de la machine. Dans le cas où la marque ou le modèle de la machine ne seraient pas disponibles dans les listes, vous pouvez double-cliquer sur la liste et saisir le nom du fabricant OU le nom du modèle vous-même.
3. Sélectionnez la forme du cadre, rectangulaire ou circulaire.
4. Définissez la zone utile en saisissant une valeur de largeur et de hauteur
5. Désormais, ce cadre sera également disponible dans la liste des cadres de votre machine.

Les fabricants de machine à broder comme Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvarna - Viking, Babylock, Necchi, etc. utilisent des formats de fichiers qui sont assignés à un cadre précis. Ainsi, lorsque vous utiliserez un cadre personnalisé, vous ne pourrez peut-être pas exporter vers des formats tels que PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF +, car ces formats n'apparaissent dans la liste Enregistrer que lorsqu'une machine et un cadre appropriés sont affectés à un dessin.

Ajouter plusieurs cadres de broderie

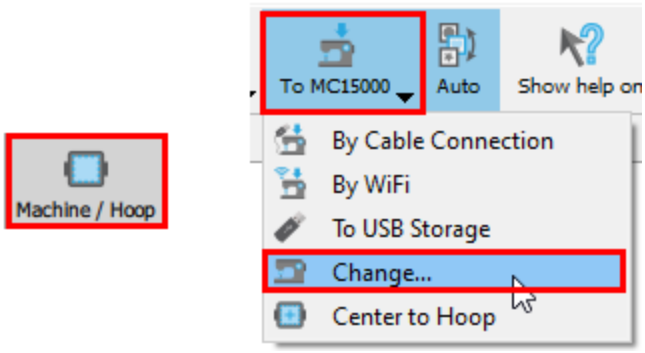
Le logiciel fournit une fonction multi-cadres qui vous permet de broder de grands dessins dans plusieurs cadres de broderie. Par exemple, le dessin suivant ne peut pas s'adapter au cadre, même en choisissant le plus grand de cadres que cette machine prend en charge. Pour le broder, nous devons utiliser plusieurs cadres.



1. Pour éditer le cadre actuellement utilisé, utilisez soit l'icône "Machine / Cadre", qui se trouve dans la partie inférieure de la barre d'outils, soit l'option "Changer de machine/cadre" qui est disponible sous l'icône de

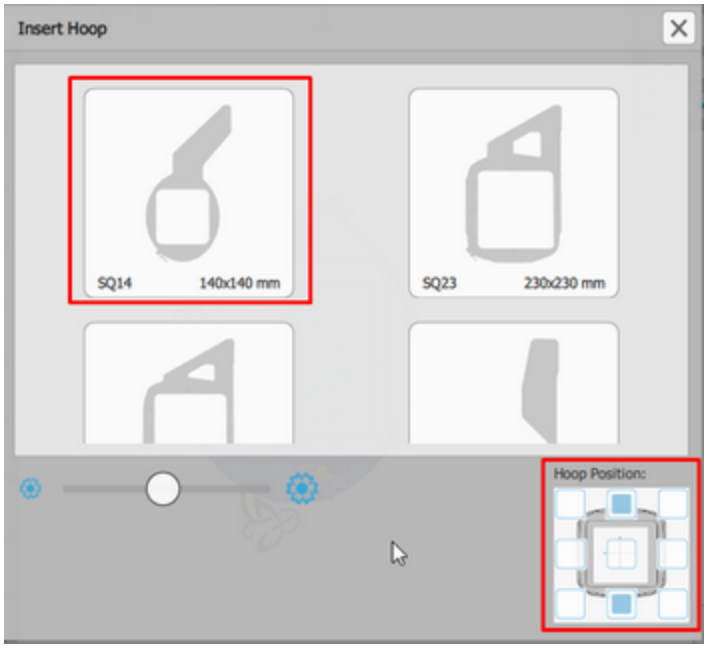
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

la machine dans la barre d'outils supérieure.



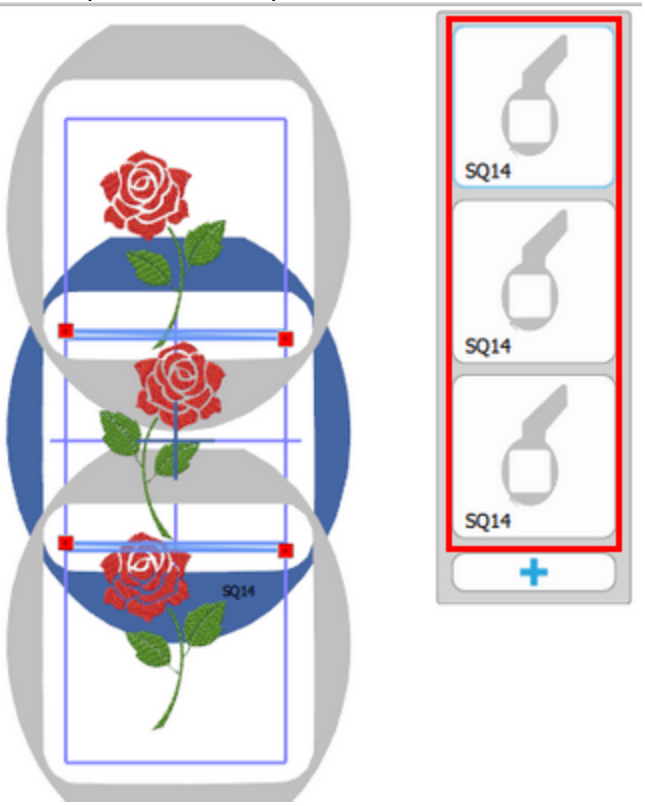
2. Lorsque vous utilisez l'une de ces options, vous démarrez un mode de travail par lequel vous ne pouvez affecter qu'un seul cadre.
3. Pour ajouter un cadre supplémentaire, cliquez sur le bouton '+' du gestionnaire de cadre.

4. La boîte de dialogue « Insérer un cadre » apparait.
5. Sélectionnez la position où vous souhaitez placer le cadre à partir de la "Position du cadre". Vous pouvez sélectionner plusieurs positions et insérer plusieurs cadres à la fois.
6. Cliquez sur le second cadre qui sera le complément. La fenêtre se ferme et le cadre sélectionné est pla-cé dans votre création.



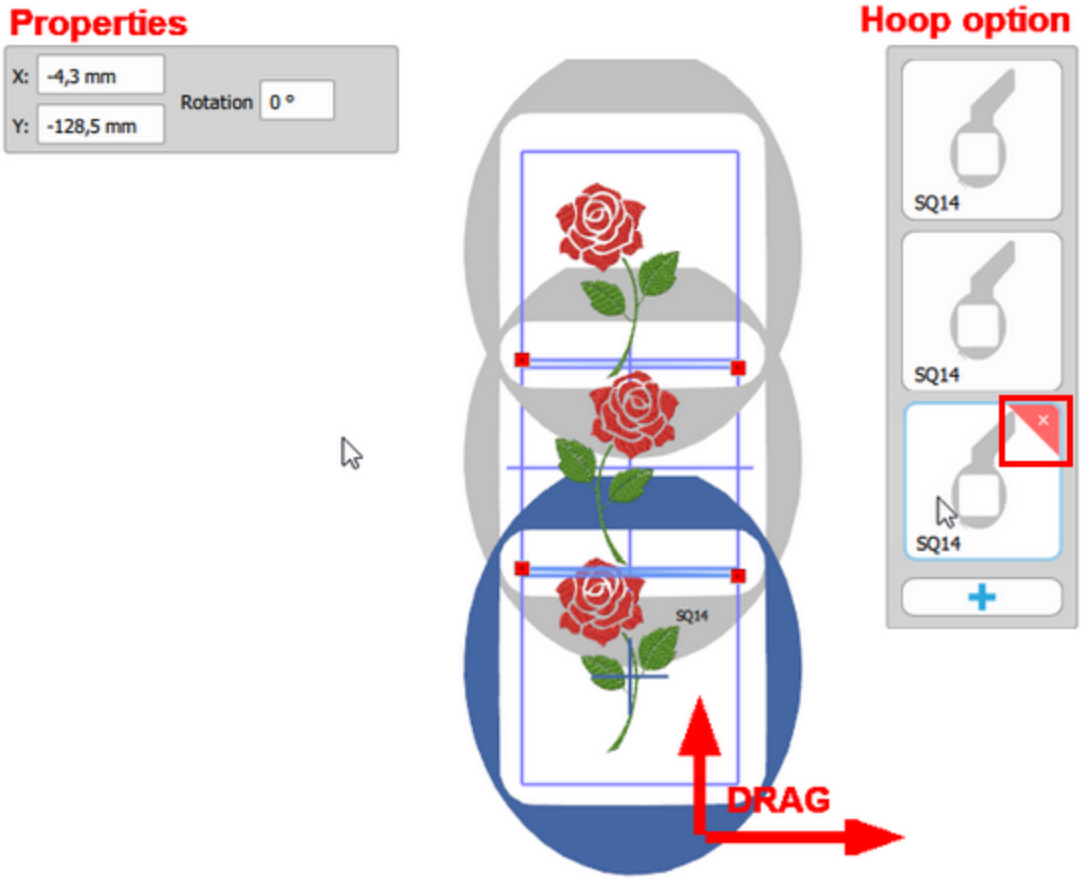
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. On voit sur la création ci-dessous que plusieurs cadres ont été utilisés. L'option "Cadre" montre tous les cadres que vous avez placés.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Lorsque vous cliquez sur un cadre, il est affiché en bleu tandis que sous «Option Cadre», le cadre est marqué d'une ligne bleue. Un cadre affiché en bleu peut être déplacé, pivoté et supprimé.



- Pour déplacer le cadre, faites-le glisser ou entrez une valeur dans "X", "Y" dans "Propriétés".
- Pour faire pivoter le cadre, entrez une valeur dans "Rotation" dans "Propriétés".
- Pour supprimer le cadre, appuyez sur "Supprimer" ou survolez "Option de cadre" et cliquez sur la [X] qui apparaît.
- Dans l'option « Cadre », les cadres sont disposés de haut en bas dans l'ordre de broderie. Vous pouvez modifier l'ordre en faisant glisser les icônes.

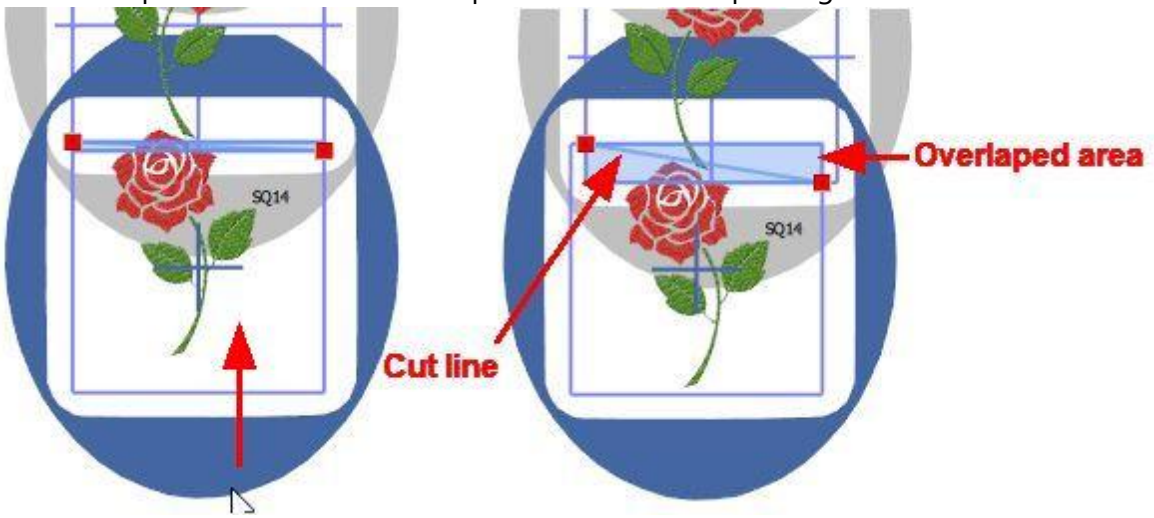
> The software processing speed may slow down and the "Show entire hoop" function may not show the whole image depending on PC specifications.

Déplacer les cadres - Personnaliser la ligne de coupe

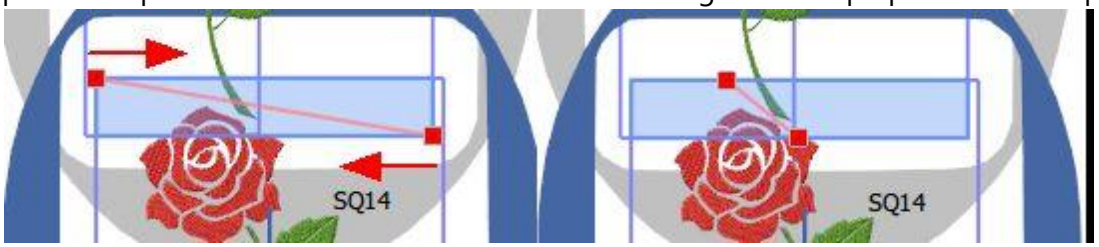
Les zones où les cadres se chevauchent sont surlignées dans des rectangles bleus et la ligne diagonale avec les poignées rouges définit la façon dont le motif sera divisé. Les parties situées sous la ligne correspondent au cadre inférieur, tandis que les parties situées au-dessus de la ligne correspondent au cadre supérieur. Toute partie traversée par la ligne peut être divisée si nécessaire.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

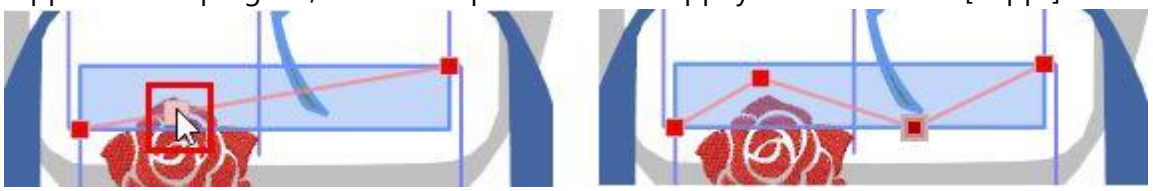
1. Déplacez chaque cadre sur les formes que vous souhaitez qu'il englobe.



2. Déplacez ou modifiez la ligne de coupe pour accueillir les éléments du dessin dans le cadre respectif. Déplacez les points nodaux aux deux extrémités de la ligne de coupe pour définir la position de coupe.



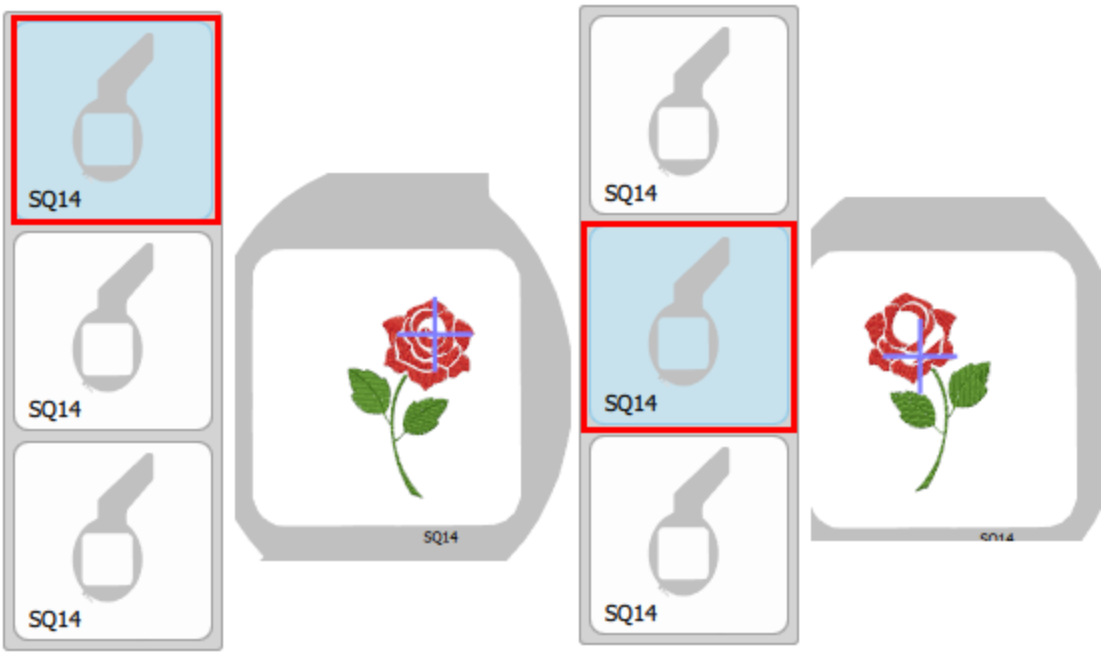
3. La ligne de coupe n'a pas besoin d'être toujours droite. Elle peut également être formée par des lignes connectées pour permettre une séparation personnalisée. Placez la souris sur n'importe quel point de la ligne, double-cliquez et une poignée est ajoutée. La poignée est affichée et vous pouvez le déplacer pour ajuster sa position. Vous pouvez ensuite ajouter et déplacer les points nodaux multiples pour créer une série de lignes connectées, qui vous permettront de diviser facilement les morceaux parmi les cadres. Pour supprimer une poignée, double-cliquez dessus ou appuyez sur la touche [Suppr].



Si la création d'une ligne de division ou d'une série de lignes n'est pas possible et que la ligne de coupe croise des parties de la création, une coupe peut se produire dans le dessin. En général, le logiciel essaie d'éviter le découpage d'objet / forme et de maintenir la qualité de la broderie élevée. Ce n'est pas toujours possible. Avec la ligne, vous pouvez spécifier où les objets seront coupés.

Pour vérifier exactement quelle partie du dessin va à chaque cadre, vous pouvez passer en redessiner lentement. Cliquez sur n'importe quel cadre pour voir les parties exactes du motif qui sont assignées à ce cadre.

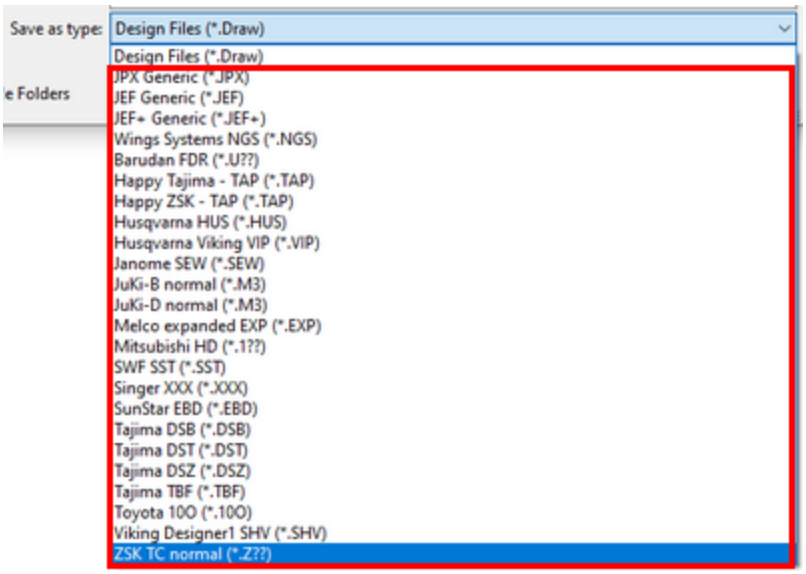
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Enregistrement du motif dans un fichier de broderie

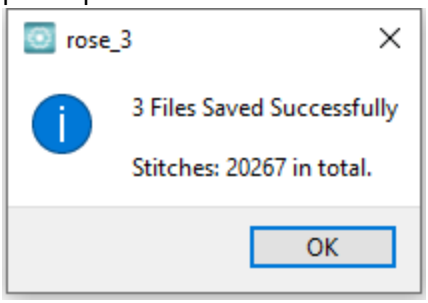
Lorsque vous avez terminé votre dessin et que vous avez vérifié dans Redessiner lentement que le dessin est divisé comme vous le souhaitez, vous pouvez l'enregistrer en tant que fichier de broderie à envoyer pour la production. Une chose que vous devez garder à l'esprit est que lors de l'enregistrement d'un motif avec plusieurs cadres dans un fichier de broderie, un fichier séparé sera créé pour chaque cadre.

1. Dans le menu «Fichier», cliquez sur l'option «Enregistrer sous».
2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer, sélectionnez un type de fichier de broderie pris en charge par votre machine.

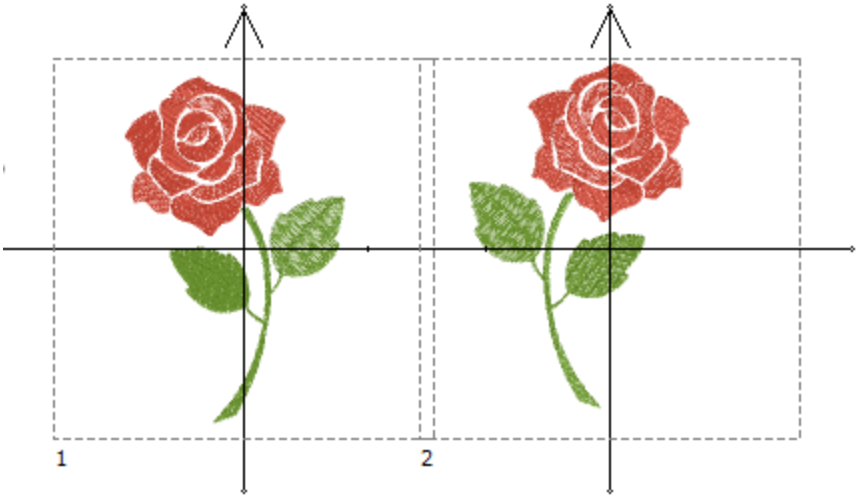


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Le logiciel enregistrera un fichier séparé pour chaque cadre et vous devrez les charger l'un après l'autre pour que votre machine brode l'ensemble du motif.



4. Enfin, vous pouvez faire une impression où toutes les informations sur la façon dont le motif doit être brodé sont répertoriées. Vous trouverez cela très utile.



Séquence de broderie

Dans cette section, nous allons analyser les outils que le logiciel procure pour ajuster la séquence de broderie des motifs que vous créez. Le logiciel comprend des outils automatiques et manuels pour produire la séquence de broderie. Vous pouvez combiner les différents outils disponibles et produire les résultats de broderie que vous préférez.

Séquence de broderie automatique

Séquence de broderie manuelle

Séquence de broderie automatique

Le logiciel comprend un mécanisme de séquence automatique qui produit d'excellents résultats en fonction des options de séquençage que vous avez définies. Trois outils sont responsables du réglage de la séquence de broderie automatique. Ces outils sont

1. l'outil Auto-séquence et

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

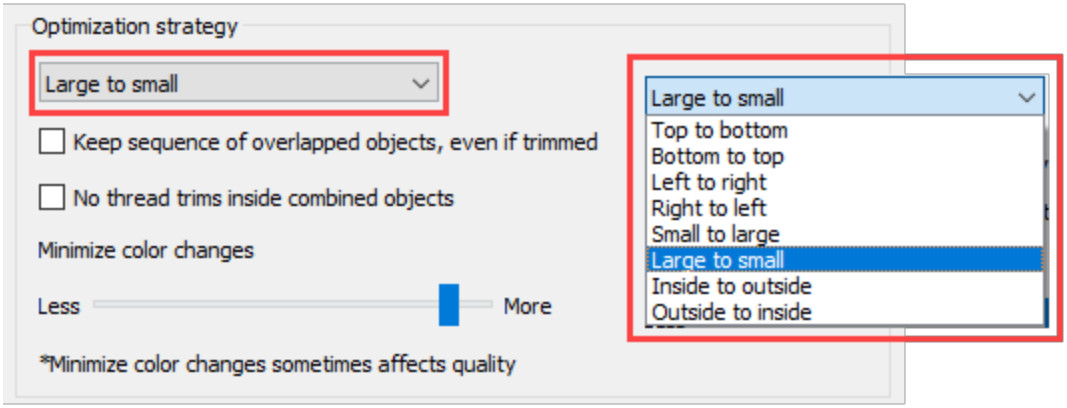
2. l'outil Séquence

Avec ces outils, vous pouvez ajuster la séquence de broderie automatique produite par le logiciel.

Auto sequence

Dans cette section, nous analyserons le fonctionnement du mode de séquence automatique et comment passer en séquence manuelle pour réorganiser/optimiser votre conception manuellement. Par défaut, le logiciel fonctionne en mode de séquence automatique, cela signifie que le logiciel décide automatiquement de la séquence de tous les objets de création en fonction de sa stratégie d'optimisation par défaut. Ainsi, vous laissez pratiquement tout le contrôle de la séquence au logiciel, qui utilise ses mécanismes intelligents pour trouver la séquence de broderie optimale.

Le logiciel prend cependant ses décisions en fonction des options de l'optimiseur. Dans la boîte de dialogue des options de l'optimiseur dans la section "Stratégie d'optimisation", nous pouvons voir les règles de la stratégie d'optimisation automatique. Par exemple, l'option "Grand à petit" signifie que les objets plus grands sont brodés en premier. Maintenant, si vous passez sur dessiner lentement, vous verrez que le plus grand objet sera brodé en premier, le deuxième plus grand en second et ainsi de suite. Si nous changeons la stratégie d'optimisation, un ordre différent sera suivi. Ainsi, en utilisant "petit à grand", le plus petit objet sera d'abord cousu et ainsi de suite.



Les options que vous pouvez ajuster sont les suivantes:

- Stratégie d'optimisation: Avec cette option, vous pouvez définir la manière dont les objets seront brodés. C'est un créateur de séquence de broderie automatique. Avec cet outil, vous pouvez définir comment les objets du motif de broderie seront placés sur le tissu. Les options pour définir la séquence des objets sont les suivantes: Grand à petit, Petit à grand, De gauche à droite, De droite à gauche, De haut en bas, De bas en haut, Intérieur à extérieur, Extérieur à intérieur. Toutes ces options font exactement ce que leurs intitulés spécifient sur les objets du motif de broderie. Par conséquent, en fonction de la manière dont vous souhaitez broder votre motif de broderie, vous devez sélectionner la stratégie d'optimisation correspondante.
- Conserver la séquence des objets superposés même coupés: cette option est importante pour la séquence de broderie du motif. Lorsque cette option est cochée, toutes les formes du dessin vectoriel seront brodées en conservant leur ordre de chevauchement. Cela signifie que l'ordre de la broderie suivra l'ordre de chevauchement de la construction vectorielle. Ce filtre a un effet, même si vous avez des zones minuscules qui se chevauchent entre les objets et même si le logiciel décide d'ajouter des coupes-fils entre eux. Si

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

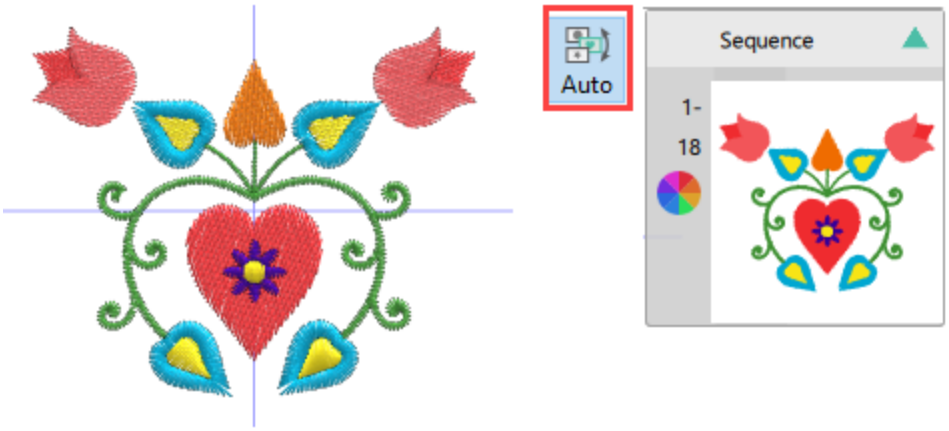
cette option n'est pas cochée, le logiciel réorganise les objets pour mieux correspondre à la stratégie d'optimisation et aux autres options d'optimisation que vous avez sélectionnées.

- Pas de coupe-fil entre les objets combinés: Cette option, lorsqu'elle est cochée, n'autorise aucune coupe-fil entre les objets combinés. Cette option s'applique uniquement aux objets qui sont combinés (non groupés). Avec l'option Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés cochée, tous les objets combinés seront brodés avec des passages de fil entre eux, même si vous avez défini l'option Distance du coupe-fil entre les objets.
  Si vous ne cochez pas la case «Pas de coupe-fil entre les objets combinés», tous les coupes-fil seront calculés normalement et réorganiseront les objets en fonction de la «stratégie d'optimisation» sélectionnée et d'autres options d'optimisation sélectionnées (comme la distance du coupe-fil entre les objets).
- Minimiser les changements de couleur: Cette option est importante pour limiter les changements de couleur dans le processus de production de broderie. Les changements de couleur sont relatifs aux changements de couleur du fil que la machine à broder fait pour broder chaque objet de broderie. Avec plus de changements de couleur, la séquence de la broderie est suivie avec plus de précision, mais le processus de production est plus long. D'un autre côté, avec moins de changements de couleur, la séquence de motifs de broderie change pour s'adapter aux paramètres de "Réduction des changements de couleur" mais offre un processus de production plus court. Cette option fera de son mieux pour minimiser les changements de couleur, mais elle ne peut pas modifier l'ordre de chevauchement des objets afin de produire un seul changement de couleur par couleurs utilisée. En outre, les décisions prises par cette option sont liées aux autres paramètres d'optimisation tels que l'option "Stratégie d'optimisation", l'option "Distance du coupe-fil entre les objets", l'option "Conserver la séquence des objets superposés" et l'option "Séquence". de la barre d'outils Propriétés.

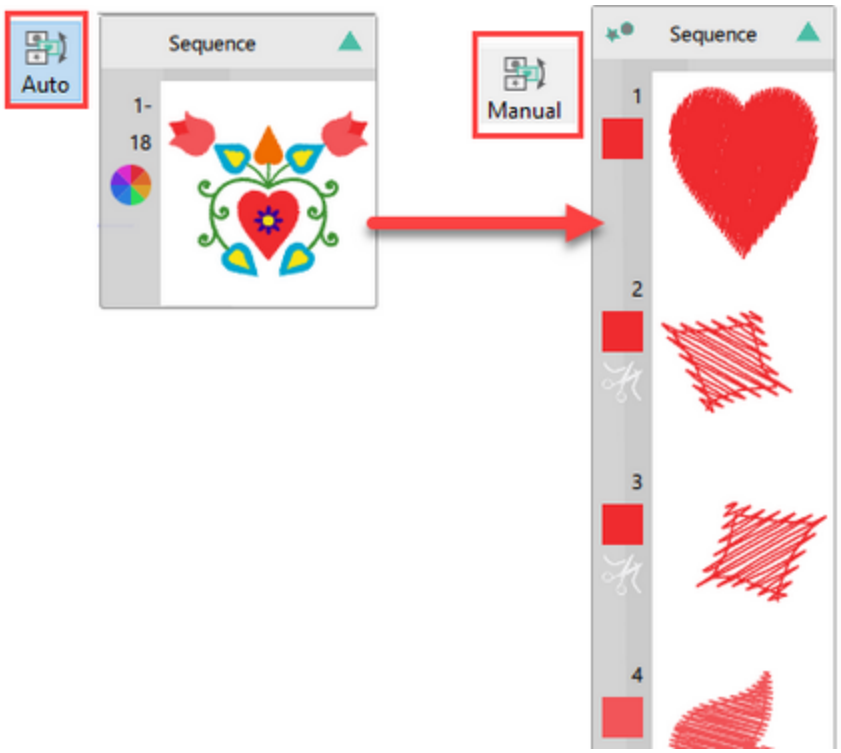
Il est important de garder à l'esprit que toutes les options d'optimisation sont liées et que la séquence de broderie est calculée en fonction de toutes les options d'optimisation et pas seulement d'une option spécifique. Chaque fois que vous définissez les paramètres d'optimisation, vous devez tenir compte de la manière dont les modifications que vous apportez affecteront la séquence de broderie en gardant à l'esprit tous les autres paramètres d'optimisation. Vous pouvez afficher les résultats des modifications que vous apportez via la fonctionnalité "Dessiner lentement" (que vous trouverez dans la barre d'outils Outils) qui simule le processus de broderie du motif que vous créez.

La fenêtre de séquence est toujours au-dessus du bord supérieur droit de la zone de création. Lorsque vous êtes en mode Séquence automatique, vous ne pouvez voir qu'une icône qui montre l'ensemble du motif.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Mais que se passe-t-il si vous voulez prendre le contrôle de la séquence vous-même ? Vous pouvez simplement désactiver l'optimisation automatique en appuyant sur le bouton Auto de la barre d'outils standard. À la place du bouton Auto, vous en avez maintenant un appelé Manuel. Cela signifie que vous êtes passé à un mode deSéquence de broderie manuelleet si vous regardez maintenant la fenêtre de séquence, vous pouvez voir les formes individuelles du dessin. Par défaut, lorsque vous activez le mode manuel, le logiciel optimise automatiquement la création une fois et sépare les parties de remplissage des parties de contour, de sorte que tous les objets sont manipulés et réorganisés séparément pour les meilleurs résultats de séquencement. De plus, les objets sont réorganisés afin que les changements de couleur soient minimisés et que le découpage soit appliqué si nécessaire.

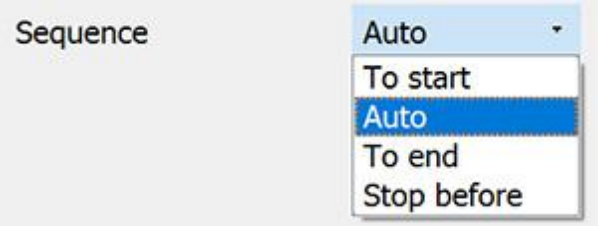


Vous pouvez maintenant cliquer sur n'importe quelle icône et la faire glisser vers n'importe quelle position pour créer votre propre séquence. Legestionnaire de séquenceest présenté dans une section distincte, ici nous ne vous présenterons que le travail avec le mode manuel et comment les optimisations automatiques fonctionnent en mode manuel.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Outil Séquence

L'outil "Séquence" a la fonctionnalité de placer des objets spécifiques ou un ensemble d'objets à broder au début ou à la fin du processus de broderie. L'outil Séquence apparaît au bas de la barre d'outils Propriétés lorsque vous sélectionnez un objet ou un ensemble d'objets.



L'option Séquence vous donne quatre possibilités: "Au début", "A la fin", "Stop avant" et "Auto".

Par défaut, l'option "Auto" est sélectionnée pour permettre au logiciel de décider de la séquence de broderie du dessin. Si vous voulez qu'un objet change d'ordre et soit brodé en premier ou en dernier dans la séquence de broderie, vous devez utiliser, respectivement, l'option "Au début" ou "A la fin". Dans le cas où vous avez sélectionné plusieurs objets et les avez réglés sur "Au début" ou "A la fin" une procédure différente aura lieu. Le logiciel va changer les objets qui, par exemple, sont réglés "Au début", et va les placer au début de la séquence de broderie. Il va décider automatiquement de l'ordre de ces objets brodés "Au début". Par conséquent, les objets que vous avez configurés pour être brodés "Au début" seront brodés en premier mais avec l'ordre que le logiciel appliquera en fonction des autres paramètres que vous avez définis dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation". La même chose se produira si vous définissez plusieurs objets à broder "A la fin". Le logiciel manipulera ces objets et les déplacera à la fin de la séquence de broderie, mais l'ordre sera automatiquement défini. Les objets restants avec l'option de séquence "Auto" par défaut seront brodés après les objets "Au début" et avant les objets "A la fin" avec un ordre automatique décidé par le logiciel.

Par conséquent, vous pouvez réorganiser les objets du dessin en créant trois groupes:

- Ceux qui seront brodés en premier (Au début),
- ceux du milieu (Auto) et
- ceux qui seront brodés à la fin de l'objet.

Si vous n'apportez aucune modification à l'option de séquence, le logiciel crée automatiquement la meilleure séquence de broderie possible en fonction des autres paramètres que vous avez définis dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation".

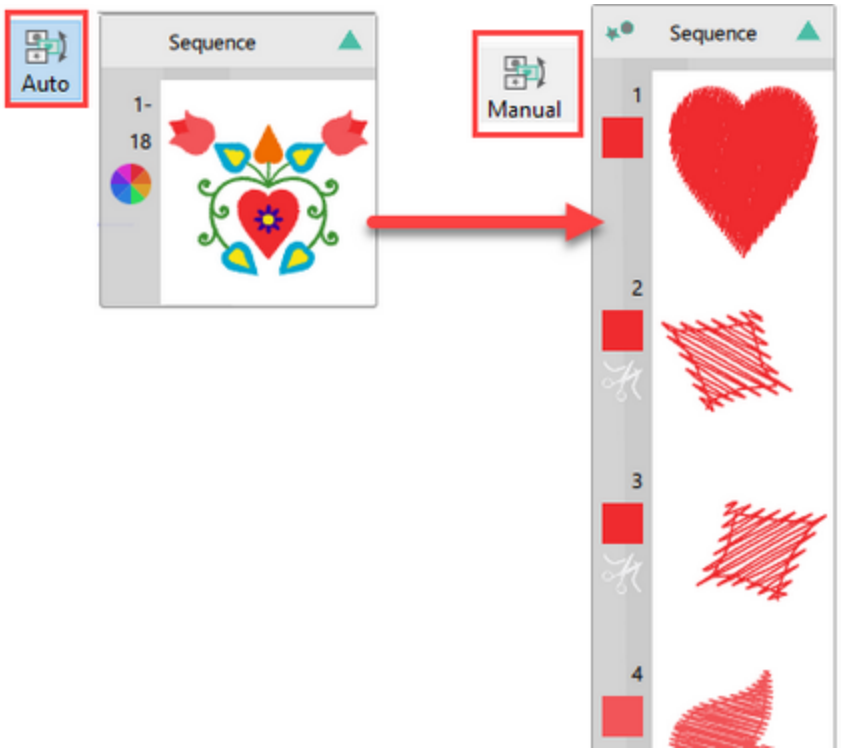
L'option "Arrêter avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionnée, si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les conceptions multi-cadres, les appliques, les dessins avec les noms en série et toutes les dessins sur lesquels vous avez besoin que la machine s'arrête pour effectuer une tâche spécifique.

Chaque fois que vous le souhaitez, vous pouvez simuler la séquence de broderie du motif à l'aide de l'outil "Dessiner lentement" et décider si vous devez apporter d'autres modifications à la séquence de broderie.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Séquence de broderie manuelle

Le logiciel comprend un mécanisme de séquençage manuel qui vous permet de re-séquencer librement votre création en fonction de vos préférences. Par défaut, le logiciel applique le mode deSéquence de broderie automatique, qui est très utile pour les utilisateurs inexpérimentés et pour ceux qui ne sont pas familiers avec la séquence de broderie. Mais que se passe-t-il si vous voulez prendre le contrôle de la séquence vous-même ? Vous pouvez simplement désactiver l'optimisation automatique en appuyant sur le bouton Auto de la barre d'outils standard. À la place du bouton "Auto", vous avez maintenant un bouton "Manuel". Cela signifie que vous êtes passé à un mode de Séquence de broderie manuelleet si vous regardez maintenant la fenêtre de séquence, vous pouvez voir les formes individuelles du dessin.



Par défaut, lorsque vous activez le mode manuel, le logiciel optimise automatiquement la création une fois et sépare les parties de remplissage des parties de contour, de sorte que tous les objets sont manipulés et réorganisés séparément pour les meilleurs résultats de séquencement. De plus, les objets sont réorganisés afin que les changements de couleur soient minimisés et que le découpage soit appliqué si nécessaire. Plus d'objets apparaîtront sur le gestionnaire de séquences que vous pourrez re-séquencer librement. La séquence de broderie produite sur le "Gestionnaire de séquences" dépendra des paramètres que vous avez définis dans la sous-section "Séquence automatique" que vous trouverez dans la boîte de dialogue "Outils>Options de l'optimiseur". La seule chose que vous devez garder à l'esprit est que plus d'objets seront produits, cela rendra le reséquençage plus difficile, en particulier sur les objets bitmap tracés.

Vous pouvez maintenant sélectionner une ou plusieurs icônes dans le gestionnaire de séquences et les faire glisser à la position de votre choix pour créer votre propre séquence. Le résultat de la reséquence sera visible directement sur la zone de travail. Si vous n'aimez pas les résultats ou si vous pensez que vous avez fait une erreur, vous pouvez "Annuler" (Ctrl+Z ou Cmd+Z sur MacOS) la dernière action que vous avez faite et essayer de re-séquencer les objets une fois de plus. Legestionnaire de séquenceest présenté dans une section distincte, ici nous ne vous présentons que le mode manuel et comment les optimisations automatiques fonctionnent en mode manuel.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si le dessin provient d'une illustration vectorielle claire, les objets seront peu nombreux et vous n'aurez aucun problème à re-séquencer le dessin. D'un autre côté, si la conception provient d'un bitmap tracé, le nombre d'objets variera de quelques-uns à des milliers qui seront difficiles à gérer et à manipuler. Par conséquent, vous devez être prudent dans l'utilisation de l'outil de séquençage manuel et vous devez toujours être prêt à gérer un grand nombre d'objets. A cet effet le logiciel dispose de nombreux outils qui permettent de sélectionner des objets"par couleur" (contour, remplissage ou les deux) ou "par type de point" et faciliter le re-séquençage.

Malgré le passage des séquences de broderie au mode manuel, les options de la boîte de dialogue "Options d'optimisation" qui ne sont pas listées dans l'option "Auto-séquence" ne seront non pas non plus appliquées à la fonction de séquençage manuelles ci-dessus jusqu'au moment où vous enregistrerez votre dessin en format machine (.dst, .pes, etc.) ou utiliserez la fonctionnalité "Dessiner lentement" pour simuler le résultat final de la broderie. Cela signifie que les options "Longueur de la pose applique", "Distance du coupe-fil entre les objets", "Distance du coupe-fil pour le points de croix" et "Points de sortie à la connexion la plus proche" ne seront pas calculées que vous activiez ou non l'option "Auto-séquence".

Il est important de se rappeler que lors du re-séquençage, certains objets peuvent changer, suite à la fonction "Retirer les superpositions" appliquée automatiquement. L'option "Retirer les superpositions" qui se trouve dans la barre d'outils "Propriétés" supprime les parties inutiles du motif placées en dessous d'autres objets, afin de réduire le nombre et l'épaisseur des points de broderie. Il ne les supprime pas de façon permanente comme le fait l'outil "Découper", mais il conserve les informations de construction vectorielle jusqu'à ce que vous enregistrez le motif dans le fichier machine (.dst, .pes, etc.). Par conséquent, vous pouvez déplacer un objet volumineux qui se trouve au début du dessin (qui ressemble à une bordure / contour à cause de la fonctionnalité "Retirer les superpositions") et le placer en haut... Mais une fois que vous le faites, vous découvrirez que cet objet surface va recouvrir tous les autres objets. Pour corriger cela, vous devez d'abord utiliser l'outil "Découper" de la barre d'outils "standard", afin de découper l'objet du début et ensuite le réorganiser. Tout ceci est automatiquement calculé lorsque la fonction "Auto-séquence" est activée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

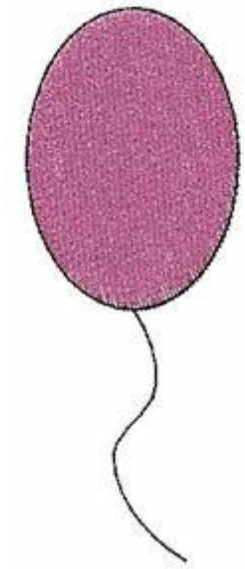
Cristaux - Créer des dessins avec des cristaux

Le logiciel vous donne la possibilité d'ajouter des cristaux dans vos dessins afin de les rendre beaux. Il comprend diverses méthodes pour ajouter des cristaux dans les dessins. Vous pouvez les ajouter cristal par cristal, remplir des formes avec des cristaux, créer des dessins au trait et remplir de cristaux. Chaque méthode vous donne beaucoup d'options qui peuvent aider à produire le résultat que vous voulez. Il est facile de transformer un dessin existant en un dessin en cristal. La principale différence est que vous devez envoyer les "gabarits de coupe" à un cutter numérique et ensuite appliquer les cristaux partout où vous voulez.

Afin de pouvoir utiliser les outils Cristaux du logiciel, vous devrez activer la technique "Cristaux" depuis la boîte de dialogue Techniques. .

Créer un dessin avec une surface de cristaux

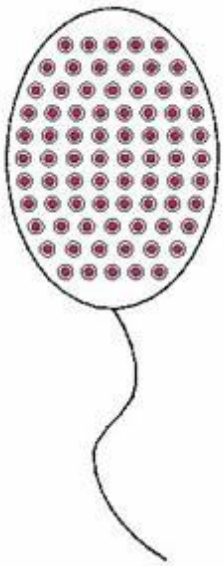
1. Sélectionnez l'outil de dessin Ellipse et dessiner une ellipse en cliquant et en faisant glisser sur la zone de travail
2. Sélectionnez l'outil "formes à main levée" dans la section "Vectoriser" de la barre d'outils et dessinez une courbe qui doit représenter la ficelle du ballon.



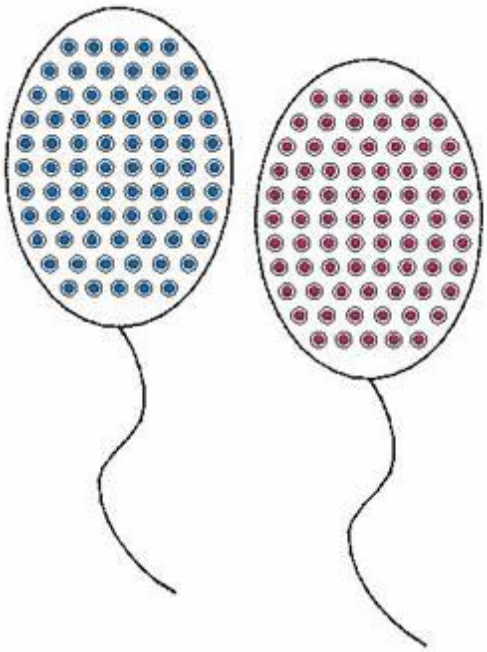
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Sélectionnez l'ellipse créée et cliquez sur l'icône "Cristaux"

, sur l'onglet "Surface" de la barre "Propriétés".



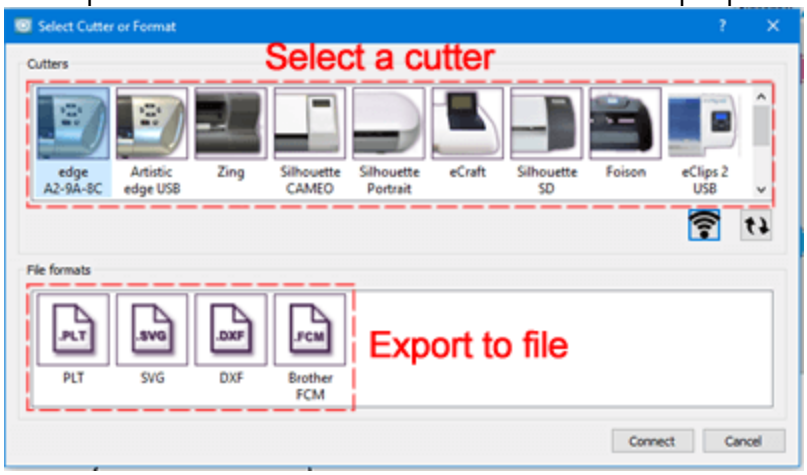
4. Sélectionnez le ballon que vous avez créé et copiez le en appuyant sur le bouton dupliquer dans la barre "Options d'outils".
5. Déplacez la partie dupliquée et dans la barre "Propriétés" sélectionnez une couleur différente pour le second ballon.



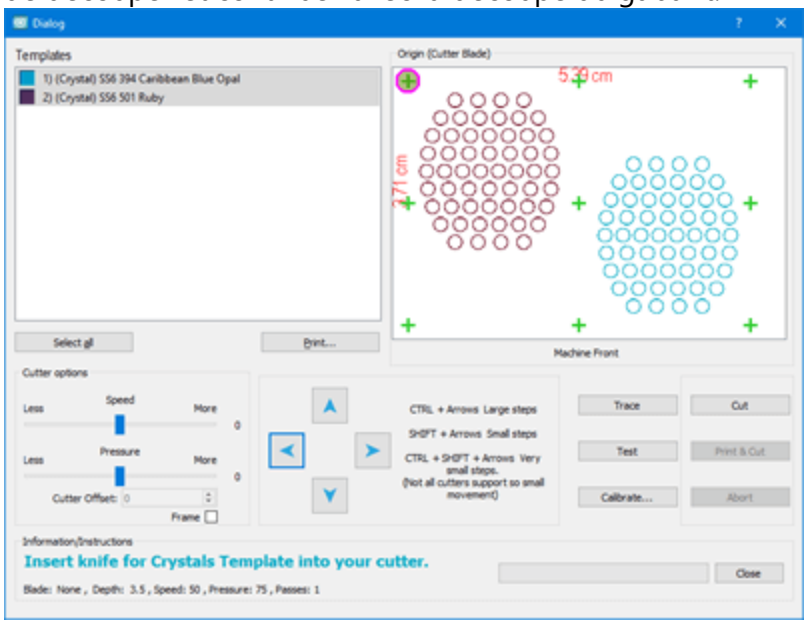
6. De la même manière, vous créez de nombreux ballons avec des cristaux qui ont des tailles et des couleurs différentes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

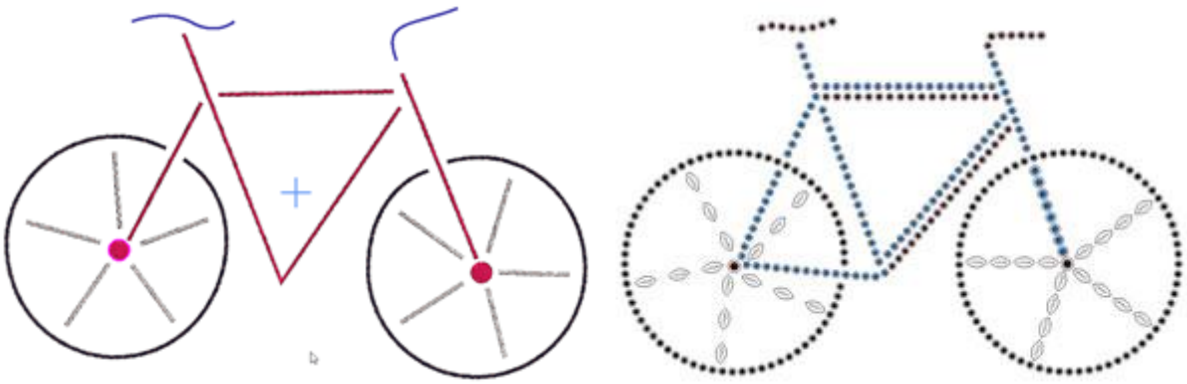
7. La dernière étape lorsque vous travaillez avec "Cristaux" est que vous devez exporter le "Gabarit de découpe" ou vous connecter à votre Cutter numérique pour couper le gabarit.



8. Si vous vous connectez directement à votre cutter numérique, placez le matériau à couper sur le "tapis de découpe" et continuez avec la découpe du gabarit.



Ainsi, vous pouvez facilement ajouter des cristaux à une surface de n'importe quel objet. De la même manière, en sélectionnant le type "Cristaux" de l'onglet "Serti" de la barre "Propriétés", vous pouvez appliquer des cristaux sur le contour de n'importe quel objet.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dessin en Bourdon Dessin en Cristal

Le matériel dont vous avez besoin pour produire des gararifs de coupe est:

- De la matière pour les gabarits
- Support pour créer une surface ferme pour monter le gabarit
- Une brosse / pinceau pour positionner les strass
- De la bande de transfert pour déplacer les cristaux / strass à votre projet
- et bien sûr des cristaux / strass

Les différentes méthodes que vous pouvez utiliser pour créer un dessin de cristal seront analysées dans cette section.

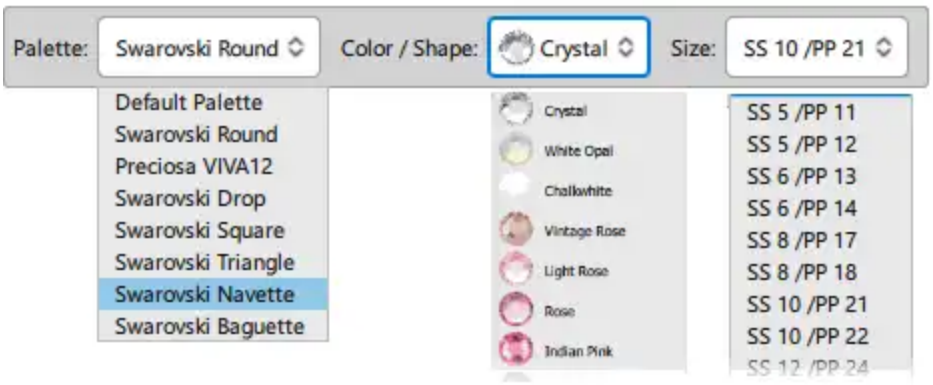
- Insérer des cristaux individuels
- Cristaux sur une surface
- Cristaux sur un serti

Insérer des cristaux individuels

En utilisant l'outil "Forme de cristal" vous pouvez insérer des cristaux n'importe où dans le dessin simplement en cliquant à gauche une fois dans la position souhaitée pour chaque cristal.

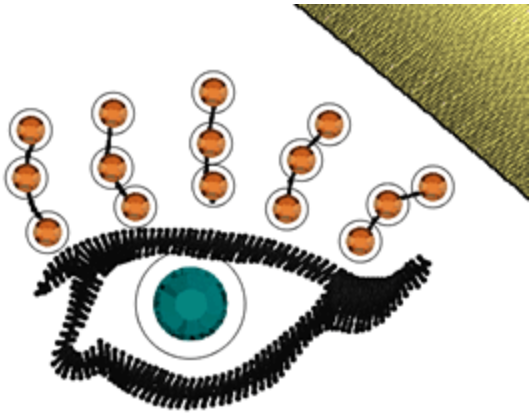
Remarquez que pour utiliser des Cristaux, la technique "Cristaux" doit être activée.

Lorsque la technique "Cristaux" est activée, pouvez-vous trouver l'outil "Forme de cristal" sur la barre d'outils et en utilisant cet outil, vous pouvez ajouter des cristaux manuellement au dessin. Lorsque vous démarrez cet outil, un cristal est attaché au curseur de la souris et vous pouvez le placer n'importe où sur le dessin. Avant de cliquer pour placer le cristal, vous pouvez le personnaliser à partir de la barre d'outils. Vous pouvez sélectionner l'une des palettes disponibles, certaines palettes ont des formes de cristaux différentes, mais à ce stade, nous utiliserons des cristaux ronds. Ensuite, vous pouvez sélectionner une couleur dans la liste respective et enfin vous pouvez sélectionner la taille du cristal.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Maintenant, vous pouvez donner une touche de cristal à n'importe quel dessin. Lorsque vous voulez quitter l'outil, faites un clic droit une fois. Avec un seul clic, vous pouvez placer un cristal où vous voulez. Si vous voulez mettre fin à l'insertion de cristaux, vous devez cliquer une fois avec le bouton droit de la souris ou sélectionner un outil différent dans la barre d'outils Outils comme l'outil de sélection Rectangle. Vous pouvez également ajuster les propriétés du cristal sélectionné à l'aide de l'onglet propriétés.



Rappelez-vous que vous pouvez facilement sélectionner plusieurs cristaux par couleur: il suffit de faire un clic droit sur la couleur utilisée par les cristaux et de cliquer sur "ajouter à la sélection". Tous les cristaux avec cette couleur seront sélectionnés et vous pourrez en changer les propriétés ou changer de couleur, taille ou même les déplacer.

Maintenant que le dessin est prêt, vous devez couper le gabarit pour les cristaux ajoutés. Pour ce faire, vous devez choisir l'option exporter vers le Cutter.

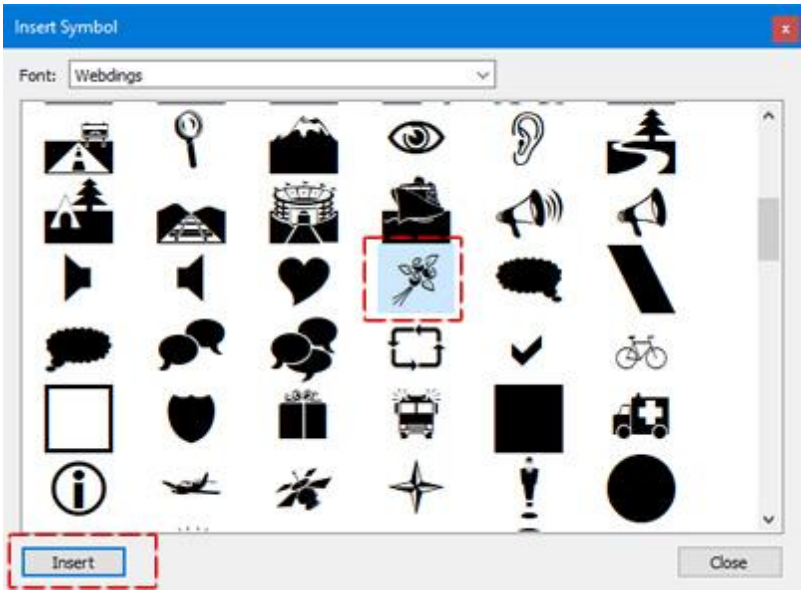
Créer un dessin avec cristaux

Chaque objet de surface en cristal que vous créez peut être ajusté avec les options qui apparaissent dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez modifier le motif de remplissage, l'espacement entre les cristaux, la taille du cristal, la couleur et la forme du cristal et d'autres options qui seront expliquées à l'aide d'exemples dans cette section.

Nous allons analyser les options disponibles à travers le processus de création d'un dessin avec des cristaux. Nous allons utiliser un symbole et le transformer en un beau dessin.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez l'option Insérer un symbole.
2. Dans la liste des polices, sélectionnez Webdings, puis le motif avec le bouquet de fleurs.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

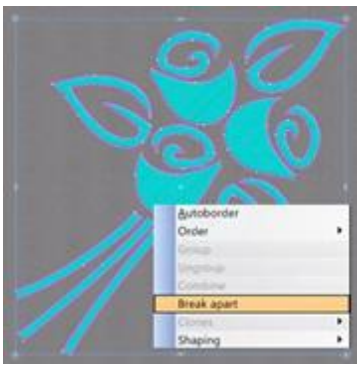


Boîte de dialogue "Insérer un symbole"

3. Insérez le bouquet de fleurs dans la zone de travail en sélectionnant Insérer, puis cliquez et faites glisser pour donnerr la taille du motif.

Symbole bouquet de fleurs

4. Supprimer le contour du motif en supprimant la couleur du serti et à partir du menu contextuel, sélectionnez l'option Dissocier.



Dissocier le dessin

5. Sélectionnez le dessin entier et cliquez sur l'icône cristaux

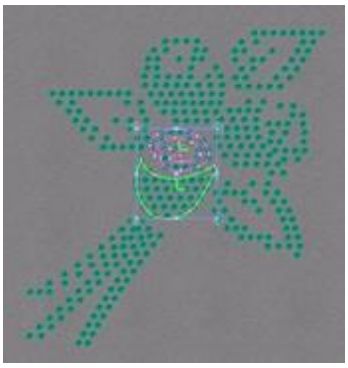
dans la barre d'outils Propriétés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Le design sera rempli de cristaux automatiquement. A première vue le résultat n'est pas attrayant mais le logiciel vous donne toutes les options nécessaires pour le transformer en un joli motif.

bouquet rempli de cristaux

7. Nous allons d'abord changer la couleur / forme des cristaux qui sont placés sur les fleurs. Sélectionnez un bouton de fleur en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant d'abord sur l'objet du bas, puis sur l'objet supérieur.



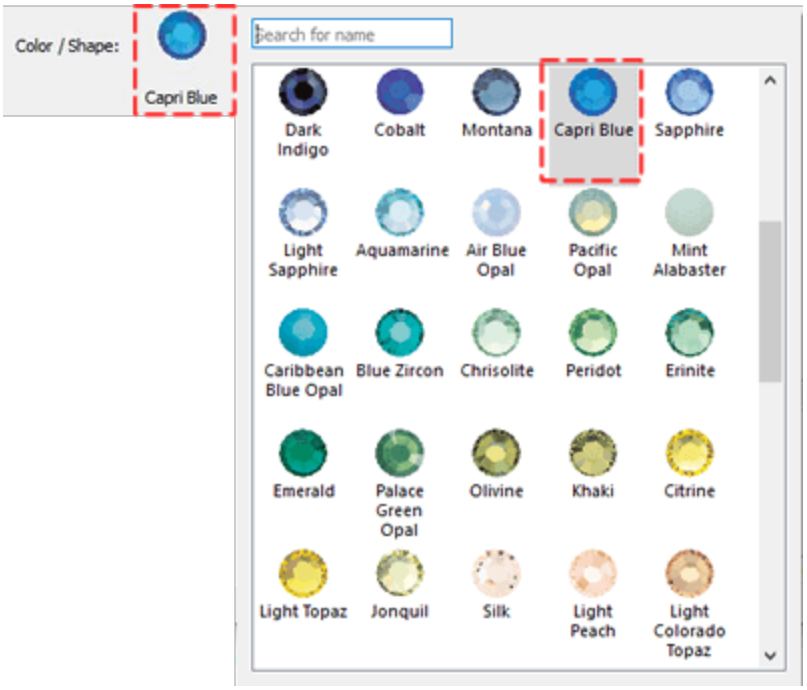
sélection du bouton de fleur

8. Dans la barre d'outils Propriétés, sélectionnez la palette de cristaux que vous utilisez. Actuellement, il y a trois palettes disponibles: La palette par Défaut, la palette Round Swarovski et la palette Preciosa VIVA12.

sélection de la palette

Chaque palette de fabricants de cristaux contient uniquement les cristaux inclus dans leur collection spécifique. Après avoir sélectionné, par exemple Swarovski Round palette les cristaux qui apparaissent dans la liste Couleur / Forme à partir de laquelle vous pouvez sélectionner n'importe quel cristal en cliquant simplement dessus.

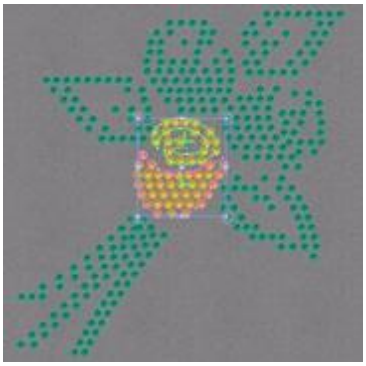
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Couleur/Forme

Si vous n'avez aucune des palettes disponibles, votre seule alternative est d'utiliser la palette par défaut. La palette Par défaut contient un seul cristal. Vous pouvez utiliser ce cristal pour remplir tous vos dessins de cristal et changer sa couleur simplement en changeant la couleur de la formesur laquelle le cristal a été placé. Par conséquent, avec un seul cristal, vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur en changeant la couleur de la forme.

Dans notre exemple, sélectionnez la palette Swarovski Round et appliquez le cristal Topaz sur le bourgeon sélectionné.



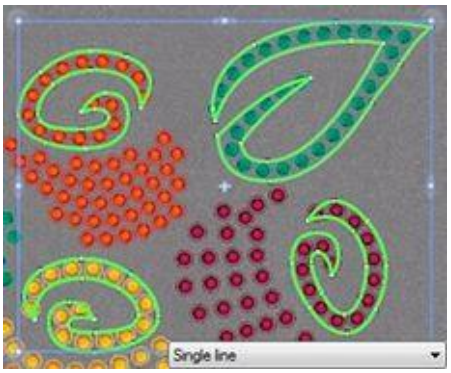
appliquer la couleur Topaz sur la forme

9. Nous ferons de même pour les boutons de fleurs restants en assignant différentes couleurs / formes de cristal.

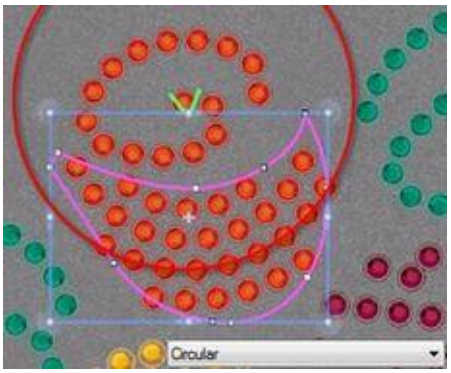
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

changer les couleurs / formes des cristaux

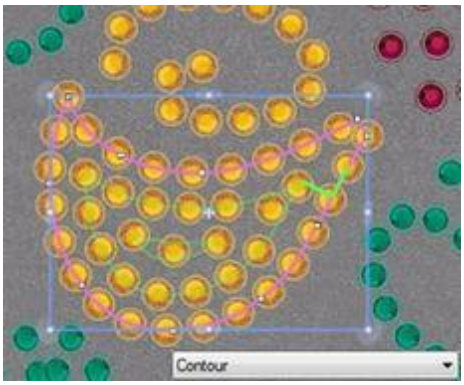
10. La prochaine chose que nous devons faire pour améliorer notre dessin est d'ajuster la modèle de remplissage de chaque forme dans le dessin. Ceci est important car tous les modèles de remplissage ne s'adaptent pas à toutes les formes. Par conséquent, en fonction de la forme et de l'apparence que nous souhaitons donner à notre dessin, nous définissons un modèle de remplissage différent. Par défaut, le modèle de remplissage de toutes les formes est réglé sur Forme ajustée. Pour changer cela, vous devez sélectionner l'objet que vous souhaitez modifier et dans le menu déroulant Modèles de Remplissage, sélectionnez un autre modèle.



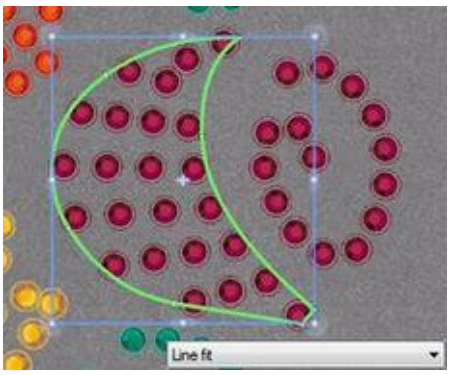
Modèle Ligne simple



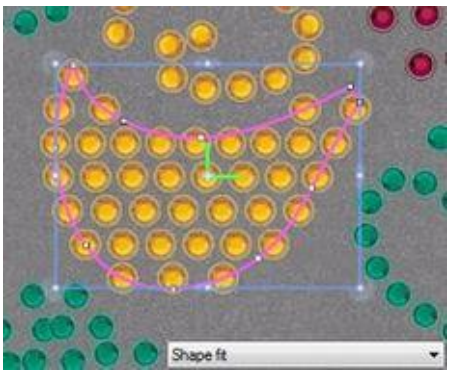
Modèle Circulaire



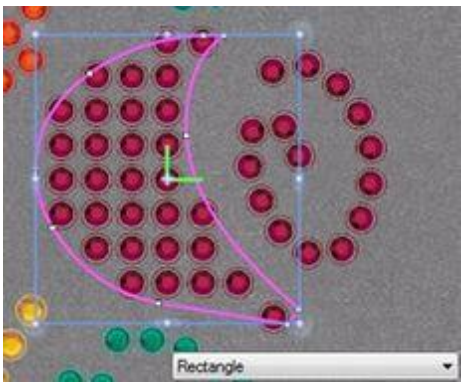
Modèle Contour



Modèle Ligne ajustée



Modèle Forme ajustée



Modèle Rectangle

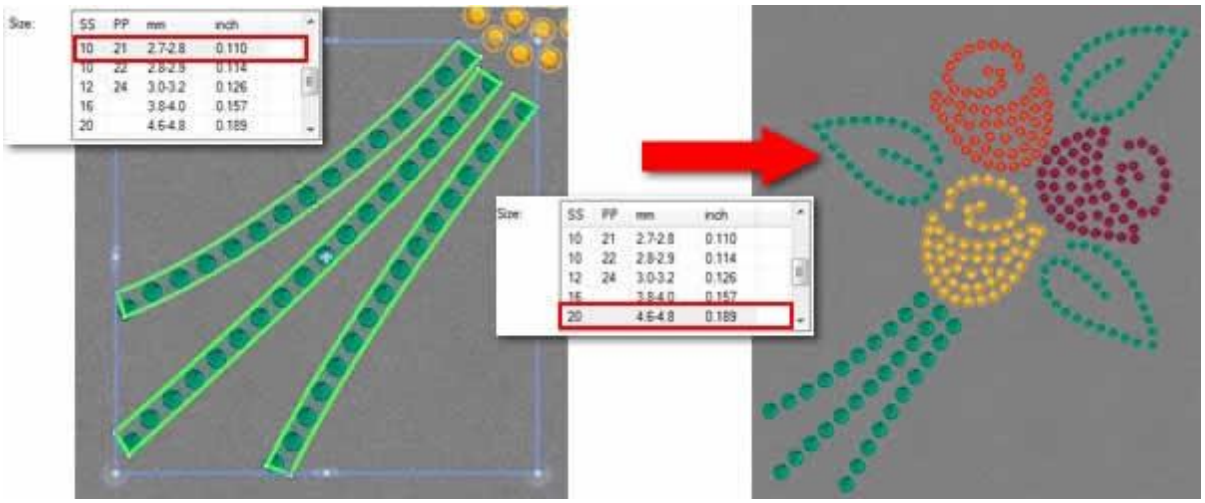
Chaque modèle de remplissage Cristal possède différents paramètres que vous pouvez ajuster pour produire les résultats souhaités. Nous expliquons chaque modèle de remplissage de cristal et ses options plus loin dans ce chapitre. Dans cet exemple, nous allons définir tous les boutons de fleurs sur le modèle Contour et les autres objets sur le modèle Ligne simple.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modèle Contour & Ligne Simple

11.Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier chaque modèle de remplissage en ajustant l'espacement vertical ou horizontal des cristaux, l'angle de départ et l'angle de décalage (motif de remplissage Rectangle), les répétitions de l'élément (motif de remplissage circulaire) et ajoutez un décalage pour augmenter ou diminuer la distance entre les cristaux et le serti des formes.

12.Le dernier ajustement que nous ferons à notre dessin est de changer la taille des cristaux. Sélectionnez les trois objets tige et définissez la taille du cristal sur SS20 à partir de l'option correspondante de la barre d'outils Propriétés.



Changer la taille du cristal

La liste des tailles varie en fonction de la palette de cristal que vous avez sélectionnée. Les tailles disponibles dans la liste sont celles prises en charge par la palette spécifique. Seule la palette Default contient toutes les tailles de cristaux.

13. Le design est prêt. En quelques étapes simples, nous avons réussi à créer un beau dessin, et qui peut être créé facilement par tout le monde.

14. La seule chose qui reste est d'exporter le dessin à la machine de découpe afin de créer les trous où les cristaux seront placés.

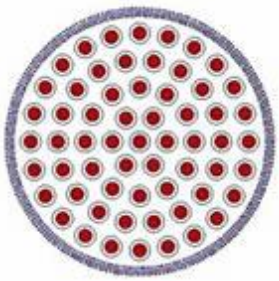
Surface de cristaux - Propriétés

Comme nous l'avons déjà mentionné, le logiciel vous donne la possibilité de remplir un objet avec des cristaux en un seul clic. Si vous sélectionnez un ojjet du dessin et que vous cliquez sur "Cristaux" dans l'onglet

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Surface" de la barre "Propriétés", l'objet est automatiquement rempli de cristaux de manière structurée. Par exemple, dans la figure suivante, le cercle est en premier lieu en remplissage, puis rempli de cristaux.

Remplissage

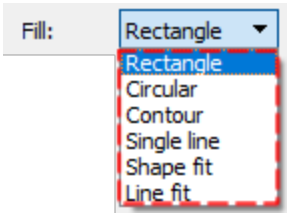


Surface de cristaux

Modèles de remplissage de cristaux

Le type de remplissage "Crystals" a différentes "propriétés" que vous pouvez ajuster, mais le plus important est le modèle de remplissage. En sélectionnant un "Modèle de Remplissage", vous pouvez ajuster la méthode de placement des cristaux. Il y a 6 modèles de remplissage et chacun a des options uniques qui affectent différemment le modèle auquel ils appartiennent. Nous allons les analyser séparément afin d'être clair et comprendre comment ils fonctionnent, et d'autre part ce que vous pouvez créer en les éditant. Les modèles de "remplissage" que nous allons analyser sont les suivants:

- Rectangle
- Circulair
- Contour
- Ligne simple
- Forme ajustée
- Ligne ajustée



Dans cette section, nous allons présenter les options "Cristaux" qui sont communes à tous les objets "Cristaux".

Palette

Tout d'abord vous devez sélectionner la "Palette" de cristaux qui se situe dans la barre "Propriétés". La sélection de la palette est importante car, une fois que vous avez sélectionné la palette, seules les tailles et couleurs disponibles de la palette sélectionnée s'affichent.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La palette Swarovski Round contient 85 cristaux et la Preciosa Viva12 59 cristaux. Il existe également des palettes Swarovski de différentes formes: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" et "Baguette".

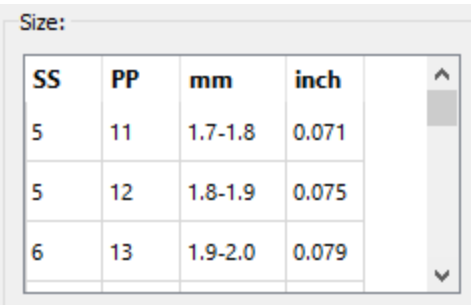
Si vous n'avez aucune des palettes disponibles, votre seule alternative est d'utiliser la palette par défaut. La palette Par défaut contient un seul cristal. Vous pouvez utiliser ce cristal pour remplir tous vos dessins de cristal et changer sa couleur simplement en changeant la couleur de la forme sur laquelle le cristal a été placé. Par conséquent, avec un seul cristal, vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur en changeant la couleur de la forme.

Taille

Ensuite, vous devez sélectionner l'une des "Tailles" de cristal disponibles. Les tailles de cristaux disponibles dépendent de la palette que vous avez sélectionnée. Par exemple, la palette Swarovski Round dispose de 15 tailles de cristaux différentes, la Preciosa en a 4 et la palette Default comprend toutes les tailles possibles qui peuvent être découpées à partir des machines à découper, 33 tailles. Le tableau de sélection des tailles comprend différentes valeurs afin qu'il soit plus facile pour l'utilisateur de sélectionner celui qui correspond au cristal / strass qu'il veut utiliser.

- SS: SS signifie Stone Size. Ce nom est utilisé pour le dos plat et les grosses pierres pointues
- PP: PP est l'abréviation de Pearl Plate. Ce nom est utilisé pour les pierres et provient des techniques de dimensionnement des perles. L'approximation de la taille est 1/2 PP = SS
- mm: Cette valeur indique la plage de taille approximative des cristaux en millimètres.
- inch: Cette valeur indique la taille exacte des cristaux en pouces.

Habituellement, les paquets de cristaux mentionnent la taille réelle de chaque cristal. La taille est très importante pour le logiciel car toutes les tailles de trous de cristaux sont calculées en fonction de cette valeur. Si, par exemple, vous sélectionnez une taille plus grande que la taille réelle du cristal que vous souhaitez utiliser, les trous seront plus grands que les cristaux utilisés et le placement pourrait ne pas être correct. Si vous faites le contraire, les cristaux ne rentreront pas dans les trous que vous avez découpés. La taille de cristal par défaut du logiciel est SS10 ou PP21-PP22.

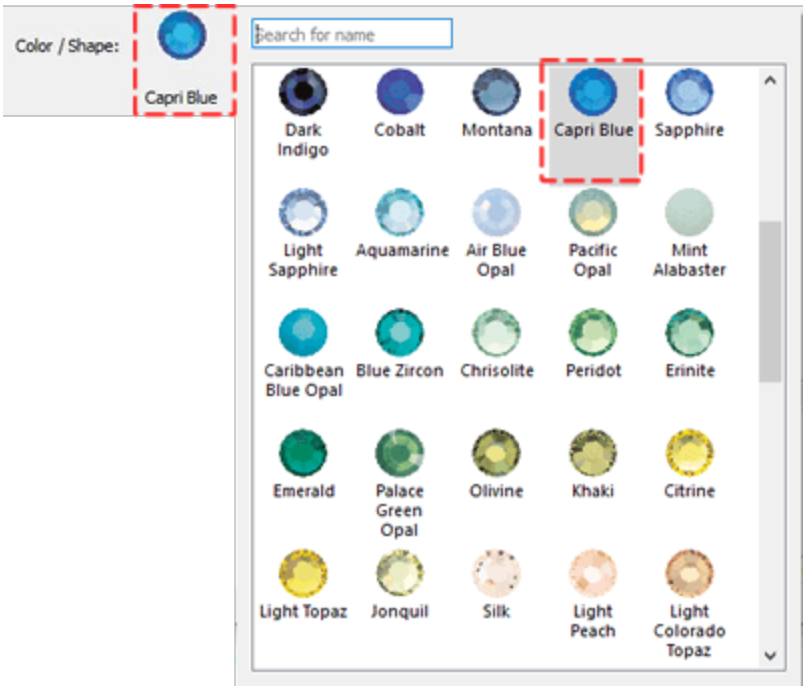

Size:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

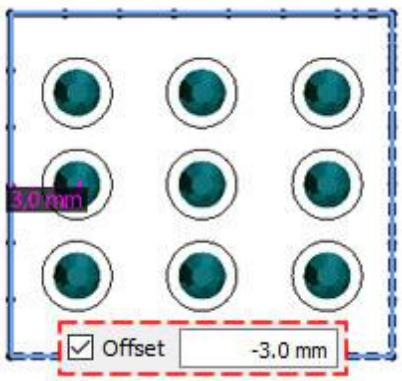
Couleur / Forme

Ensuite, vous pouvez cliquer sur l'icône de la couleur de cristal sélectionnée pour voir la liste complète des couleurs disponibles de la palette sélectionnée.



Décalage

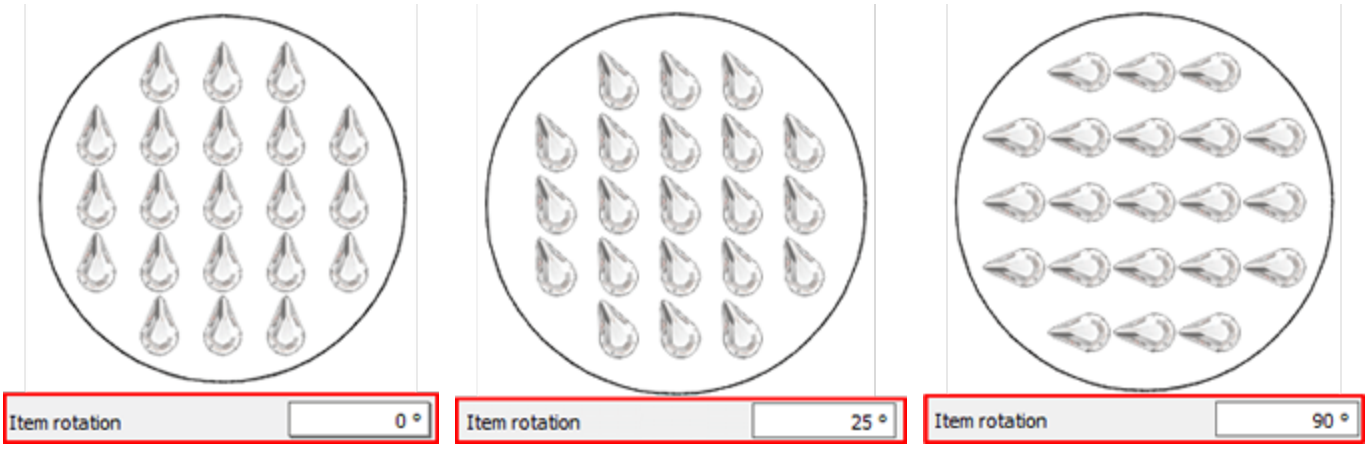
Le paramètre "Décalage" spécifie la distance minimale entre le contour de l'objet et le centre du cristal. Vous pouvez activer l'option "Décalage" en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de décalage que vous voulez, avec la valeur la plus basse de -15 mm et la plus haute valeur de 15 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous insérez définit la distance exacte où sera placé le contour par rapport à sa position initiale. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont prévisualisées sur le dessin. La valeur de distance de décalage commence à partir du contour de l'objet jusqu'au centre du cristal. Par conséquent, chaque fois que vous voulez définir le décalage, vous devez garder à l'esprit la façon dont le logiciel le calcule.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

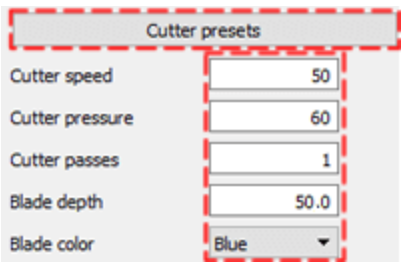
Rotation de l'élément

Avec la rotation de l'élément, vous avez la possibilité de faire pivoter les cristaux que vous avez insérés dans la forme. Vous pouvez taper une valeur de rotation ou faire tourner la molette de la souris. La valeur que vous insérez définit l'angle de rotation exact souhaité par rapport à leur angle initial. La valeur de rotation par défaut de l'élément est zéro et ne peut être modifiée que de vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de rotation de l'élément sont prévisualisées dans le dessin. La rotation du cristal est toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Préréglages du Cutter

Comme vous allez envoyer votre dessin de cristaux à découper sur un cutter numérique pour la production de modèles, il est recommandé de "régler" les options du cutter en sélectionnant un préréglage. Si vous connaissez bien le cutter et le matériau utilisé, vous pouvez aussi ajuster les paramètres de votre cutter manuellement. Les options de coupe suivantes (Pression de coupe, Vitesse, Passages, Couleur de lame et Profondeur) doivent être ajustées correctement afin de produire tous vos dessins sur votre cutter. Les options de découpe doivent être ajustées pour chaque objet, ici dans "Propriétés" ou dans la boîte de dialogue "Exporter vers un cutter". Afin de vous aider à sélectionner les paramètres appropriés en fonction du matériau et du type d'opération, nous avons préparé différents préréglages de découpe. Cliquez sur le bouton Préréglage du Cutter et dans le menu déroulant, sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre Cutter et le matériau que vous allez utiliser. Ces préréglages n'affectent que les objets sélectionnés. Les paramètres que vous sélectionnez ici sont utilisés pour les objets sélectionnés lorsque vous exportez le motif vers un cutter numérique.

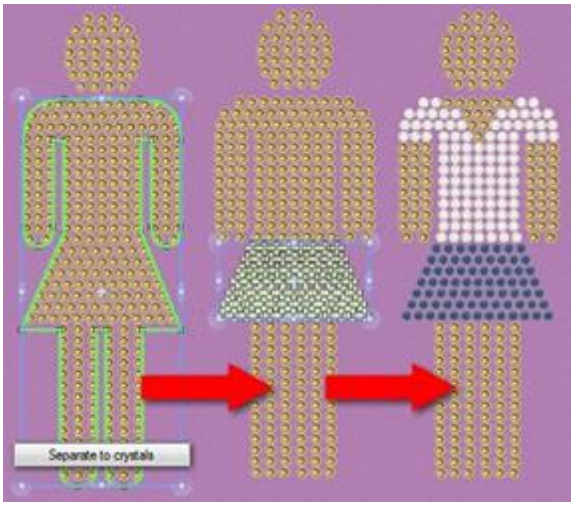


Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

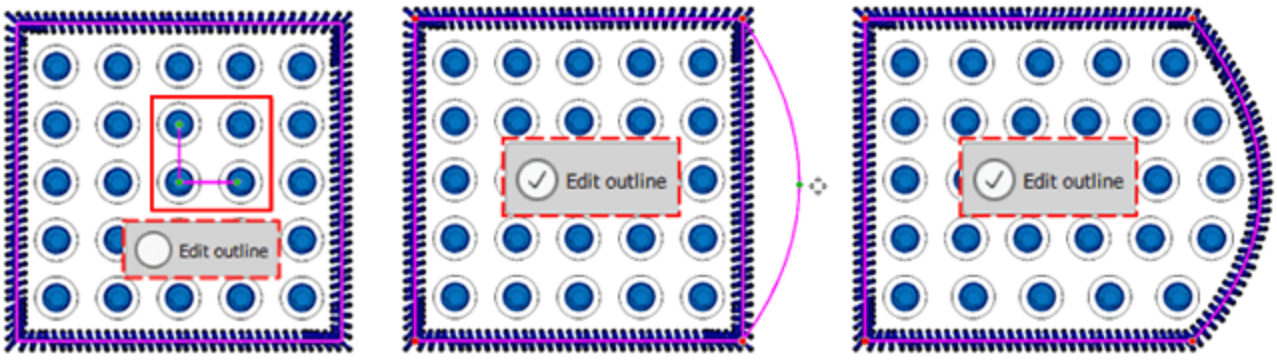
Séparer en cristaux indépendants

En utilisant le bouton "Séparer en cristaux indépendants", vous pouvez convertir l'objet sélectionné en cristaux individuels. Cela signifie que vous pouvez supprimer, déplacer ou ajouter manuellement des cristaux. Cette option est principalement utilisée pour éviter les chevauchements et pour affiner certaines conceptions. En outre, elle est très utile lorsque vous souhaitez créer une forme remplie de cristaux, puis affecter différentes couleurs / formes à certaines parties du motif. Gardez à l'esprit, cependant, que vous ne pouvez pas regrouper les cristaux séparés en un objet de surface de cristal. Conservez donc l'option "Séparer en cristaux indépendants" comme dernier choix ou conservez un objet dupliqué de celui que vous allez séparer en cristaux indépendants afin de pouvoir revenir en arrière et de pouvoir le modifier à nouveau.



Editer les points nodaux - éditer les contours

Une fonctionnalité très puissante du logiciel est que vous pouvez éditer la forme de n'importe quel objet créé à tout moment en utilisant le mode "Editer les points nodaux". Pour les objets de surface de cristaux, par défaut, vous ne pouvez pas modifier leur contour, mais le remplissage de cristaux à l'aide des poignées de contrôle disponibles. L'utilisation de ces poignées sera présentée dans les rubriques suivantes. Dans le cas où vous voulez modifier le contour de l'objet cristal, vous devez activer l'option "Modifier le contour" dans la barre "Options d'outils" disponible lors de la modification de la forme d'un objet avec le remplissage "Cristaux". Lorsque cette option est activée, vous pouvez modifier la forme de l'objet comme n'importe quel objet normal.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

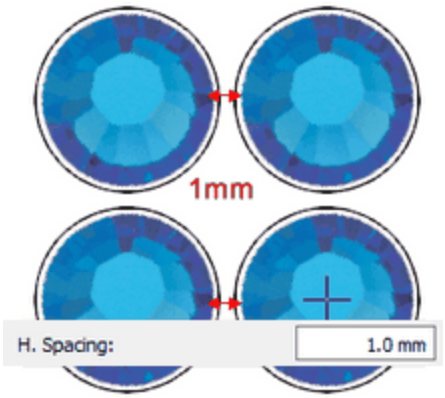
Remplissage Rectangulaire

Le modèle de remplissage Rectangle possède les paramètres supplémentaires suivants:

- Espace horizontal
- Espace vertical
- Angle de départ
- Angle de décalage

Espace horizontal

Le paramètre Espace horizontal spécifie la distance entre les contours des cristaux. Pour ce calcul, le "Décalage de coupe des cristaux" (cercle bleu autour des cristaux) n'est pas pris en compte.

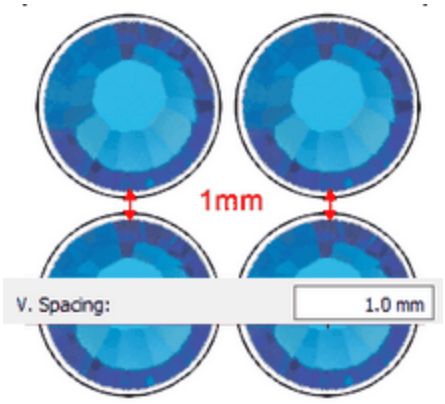


Espacement horizontal

La valeur par défaut de l'espacement horizontal est de 0,8 mm et est calculée en ajoutant le décalage de coupe du cristal (0,4 mm) avec l'espacement minimum des trous en cristal (0,4 mm). Ces valeurs peuvent être ajustées depuis la boîte de dialogue "Outils">"Options d'optimisation"....

Espace vertical

Le paramètre Espace vertical spécifie la distance entre les contours des cristaux. Pour ce calcul, le "Décalage de coupe des cristaux" (cercle blanc autour des cristaux) n'est pas pris en compte.



Espacement vertical

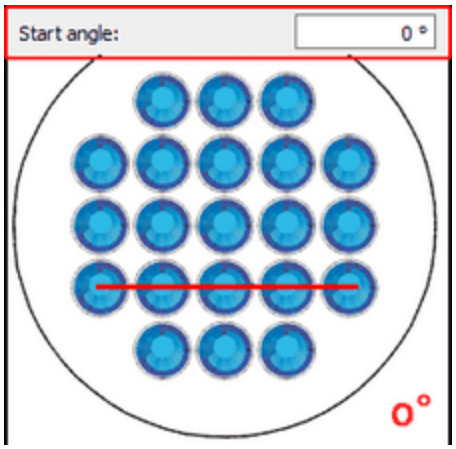
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La valeur par défaut de l'espacement vertical est de 0,8 mm et est calculée en ajoutant le décalage de coupe du cristal (0,4 mm) avec l'espacement minimum des trous en cristal (0,4 mm). Ces valeurs peuvent être ajustées depuis la boîte de dialogue "Outils">Option d'optimisation....

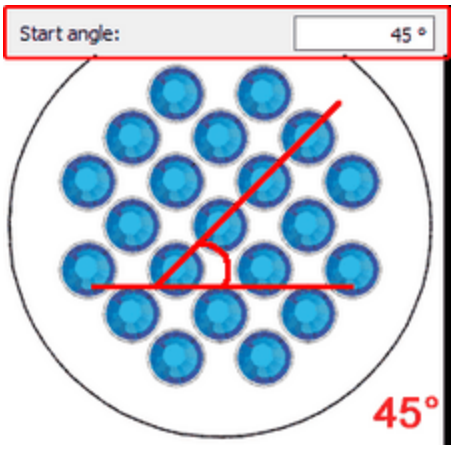
Angle de départ

Le paramètre Angle de départ spécifie l'angle des lignes horizontales de cristaux qui rempliront l'objet que vous avez créé. Lorsque l'angle de départ est défini sur 0 degré, les lignes seront horizontales. En changeant l'angle, vous obtiendrez des résultats différents sur le modèle de remplissage Rectangle. Chaque forme peut avoir besoin d'un angle de départ différent pour que le modèle s'insère dans l'objet. Par conséquent, il est recommandé de modifier les valeurs jusqu'à ce que vous trouviez celle qui correspond au dessin.

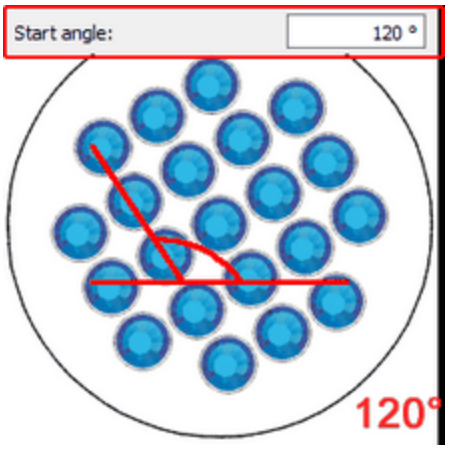
Pour un meilleur résultat, vous devrez également peut être ajuster les valeurs Espace horizontal et Espace vertical. En ajustant l'espacement entre les cristaux, vous pouvez appliquer le motif que vous souhaitez.



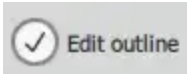
Angle de départ 0°



Angle de départ 45°



Angle de départ 135°

Le paramètre Angle de départ est également proposé dans l'objet sous la forme d'une poignée verte horizontale. Cette poignée peut être modifiée dans le mode "Editer les points nodaux" et que l'option 

"Modifier le contour" n'est pas activée depuis la barre d'options d'outil.

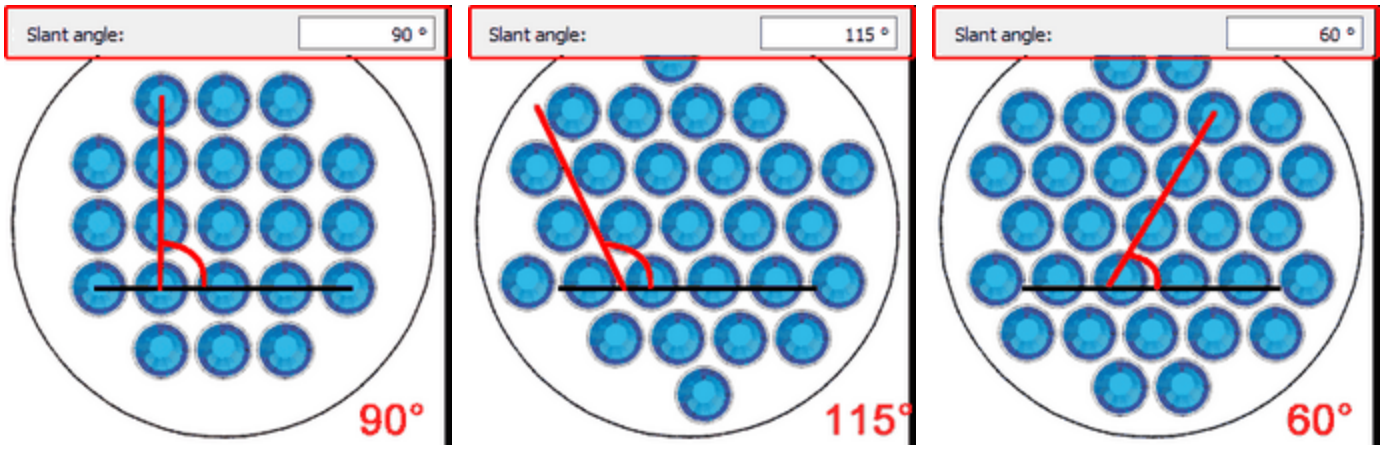
Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous souhaitez forcer le modèle à prendre un angle spécifique mieux adapté à une forme spécifique.

Angle de décalage

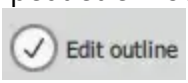
Le paramètre Angle de décalage spécifie la manière dont les cristaux seront répétés verticalement. Lorsque l'angle d'inclinaison est réglé à 90 degrés, les cristaux seront placés verticalement dans les lignes. La plage de valeurs que ce paramètre peut avoir varie de 10 à 170 degrés. En modifiant l'angle d'inclinaison, vous pouvez créer différents motifs qui se rempliront l'objet que vous créez.

Pour un meilleur résultat, vous devrez également peut être ajuster les valeurs Espace horizontal et Espace vertical. En ajustant l'espacement entre les cristaux, vous pouvez appliquer le motif que vous souhaitez.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

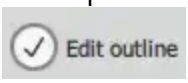


Angle de décalage 90° Angle de décalage 115° Angle de décalage 60°

Le paramètre Angle de décalage est également proposé dans la dessin avec la poignée verte verticale. Cette poignée peut être modifiée pendant que vous êtes dans le mode "Editer les points nodaux" et que l'option 

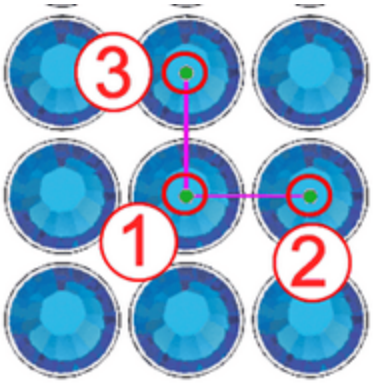
"Modifier le contour" n'est pas activée depuis la barre d'options d'outil.

Edition des points Nodaux avec le modèle de remplissage Rectangle Cristaux

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec le modèle de remplissage Rectangle et que vous cliquez sur l'icône Editer les points nodaux , vous pouvez éditer les poignées de contrôle du placement du cristal. Si vous ne pouvez pas voir les poignées de contrôle telles qu'elles apparaissent dans les images ci-dessous, vous devrez décocher la case Modifier le contour, 

option qui se trouve dans la barre d'options Outils. Ensuite, vous verrez un coin vert à 90° au milieu de l'objet.

Il y a trois points de contrôle:

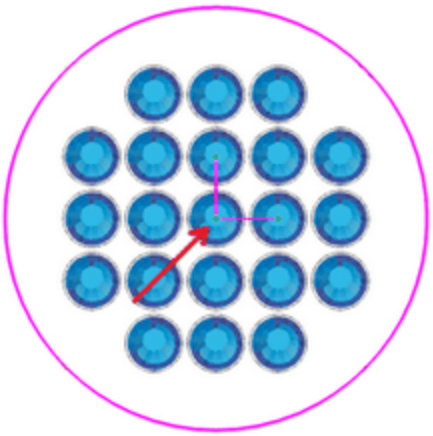


Poignées de contrôle

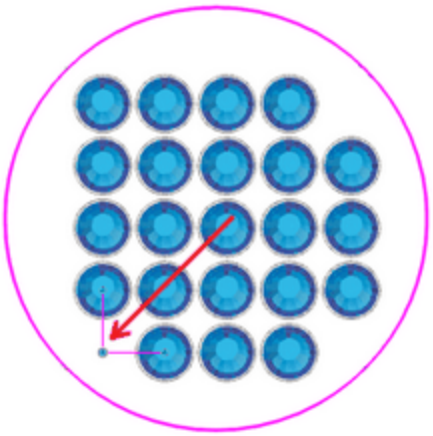
- Le point de contrôle 1 spécifie la position du premier cristal dans l'objet. Tous les autres cristaux seront placés en fonction du premier, en suivant les paramètres du modèle de remplissage Cristal spécifiés dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer et faire glisser ce point de référence dans l'objet et changer la façon dont les cristaux sont positionnés. En outre, vous pouvez sélectionner ce point de contrôle et utiliser les touches fléchées pour le déplacer pour des ajustements plus précis. En maintenant

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

la touche Ctrl enfoncée et en utilisant la touche fléchée, l'étape de déplacement est plus grande pour des mouvements plus rapides. La façon dont les cristaux sont positionnés à l'intérieur de la forme changera immédiatement.

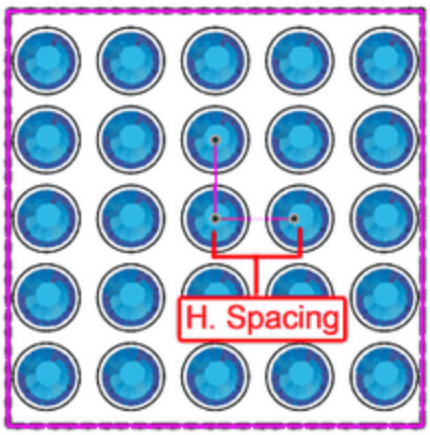


Point de référence

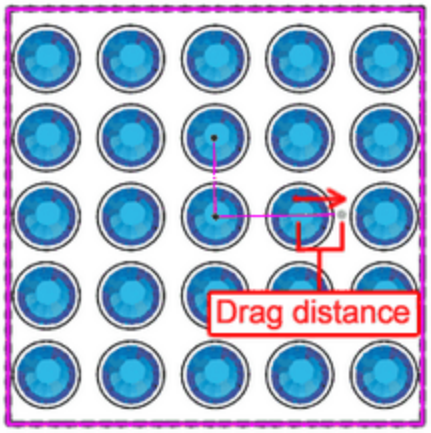


Point de référence à l'angle en bas et à gauche

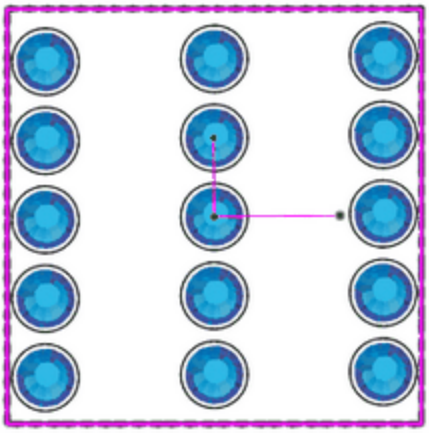
- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espace horizontal. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez changer l'espacement horizontal des cristaux.



Ajuster l'espace horizontal



Distance de déplacement

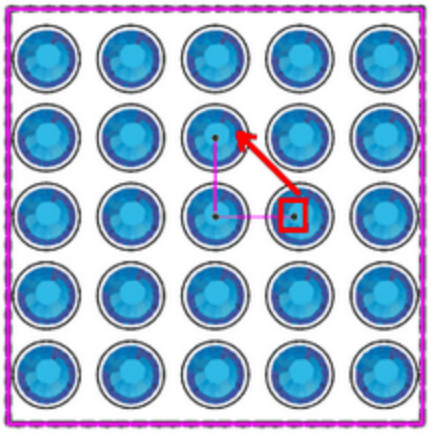


Espace horizontal augmenté

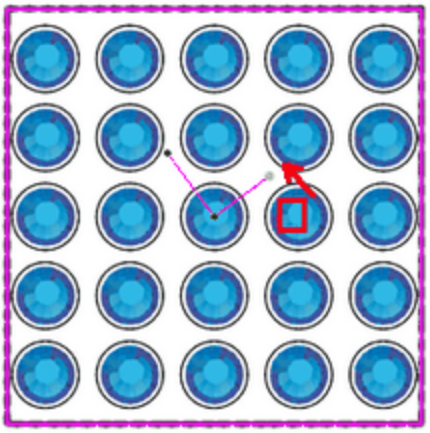
Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 2 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace horizontal mais la distance qui est définie à partir de ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 2.

- L'angle de la ligne formée entre les deux points 1-2 spécifie l'angle de départ. En tournant le point de contrôle 2 dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, vous pouvez modifier l'angle de départ du remplissage de cristal.

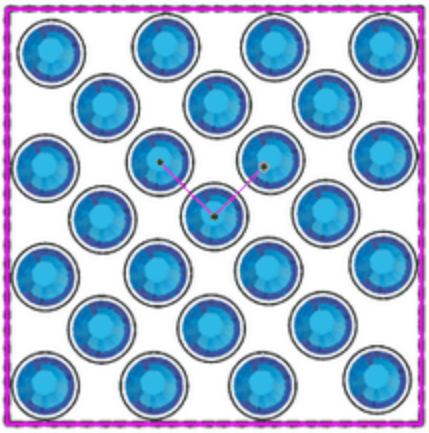
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rotation du point de contrôle 2



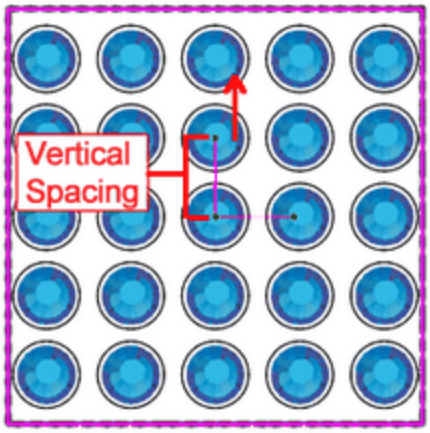
Maintenir Ctrl pour pivoter par pas de 22.5°



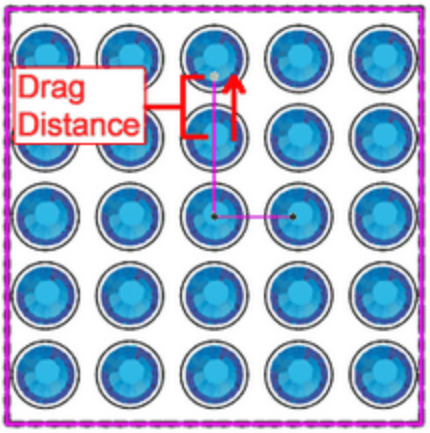
Rotation de 45° degrés

Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée (pour la touche "Cmd" de Mac OS), la poignée s'accroche tous les 22,5 degrés. De plus, si vous maintenez la touche Alt enfoncée, la poignée s'accroche aux points de la grille.

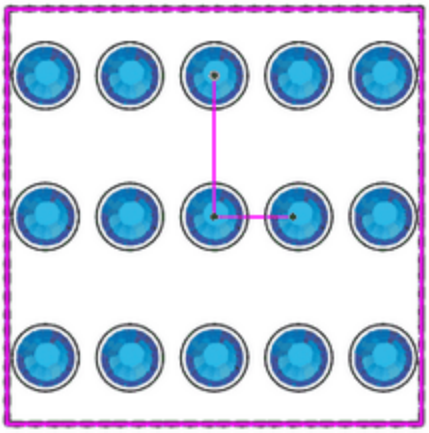
- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 spécifie le paramètre Espace vertical. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier l'espacement vertical des cristaux.



Ajuster l'espace vertical



Distance de déplacement

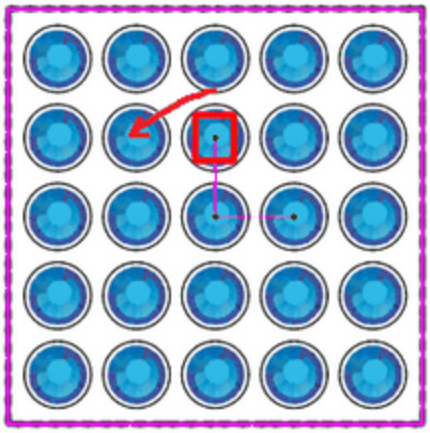


Espace vertical augmenté

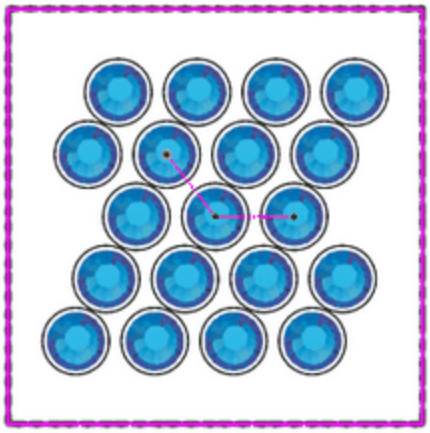
Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 3 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace vertical mais la distance qui est définie à partir de ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 3.

- L'angle de la ligne formée entre les deux points 1-3 spécifie l'angle de décalage. En tournant le point de contrôle 3 dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, vous pouvez modifier l'angle de décalage du remplissage de cristal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Point de référence



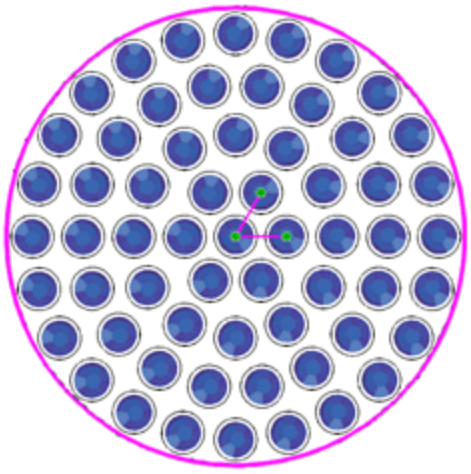
Nouvel angle d'inclinaison

Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée (pour la touche "Cmd" de Mac OS), la poignée s'accroche tous les 22,5 degrés. De plus, si vous maintenez la touche Alt enfoncée, la poignée s'accroche aux points de la grille.

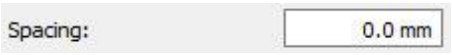
Remplissage Circulaire

Le modèle de Remplissage Circulaire est très utile en particulier pour les formes arrondies ou des formes qui sont sinueuses. Avec les paramètres spéciaux qu'il comprend, vous pouvez créer des motifs de cristal uniques et complexes. Le modèle de remplissage circulaire des objets avec des cristaux comprend les paramètres suivants:

- Espace horizontal
- Angle de départ
- Répétitions de l'élément

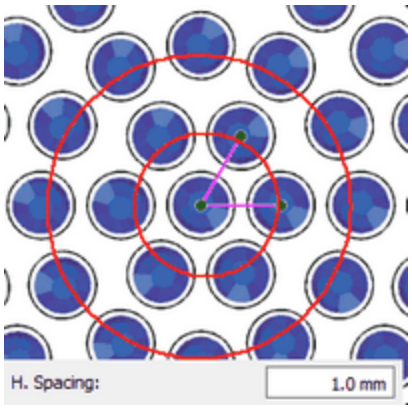


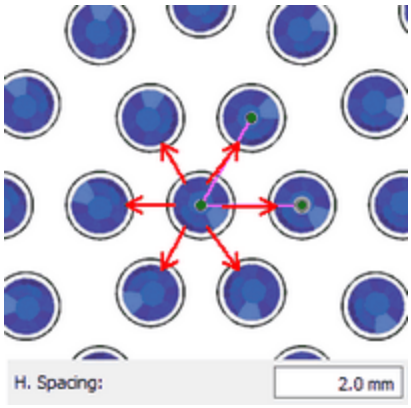
Espace horizontal



Le paramètre Espacement spécifie la distance entre les contours des cristaux placés sur différents cercles. La distance entre les cristaux d'un même cercle est spécifiée à partir du paramètre "Répétions de l'élément". Pour ce calcul, le décalage de la taille des cristaux (cercle blanc autour des cristaux) n'est pas pris en compte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

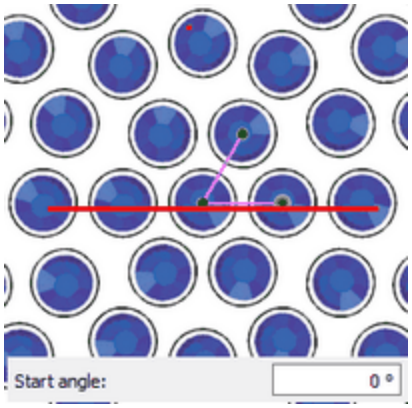




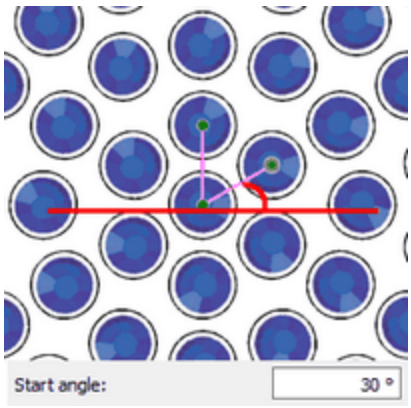
La valeur par défaut de l'espacement horizontal est de 0,8 mm et est calculée en ajoutant le décalage de coupe du cristal (0,4 mm) avec l'espacement minimum des trous en cristal (0,4 mm). Ces valeurs peuvent être ajustées depuis la boîte de dialogue "Outils">"Options d'optimisation"....

Angle de départ

Le paramètre Angle de départ spécifie l'angle des lignes horizontales de cristaux qui rempliront l'objet que vous avez créé. Lorsque l'angle de départ est défini sur 0 degré, les lignes seront horizontales. L'angle de départ est également défini à partir de la poignée verte horizontale du modèle de remplissage circulaire.



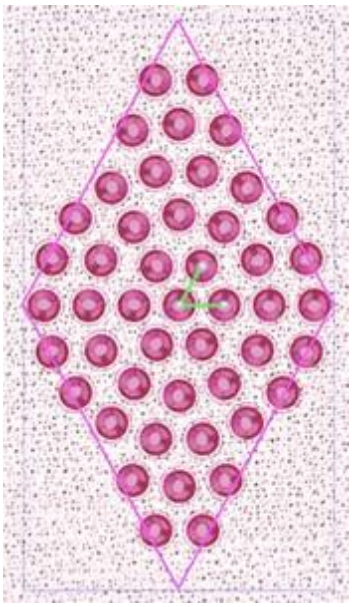
Angle de départ à 0°



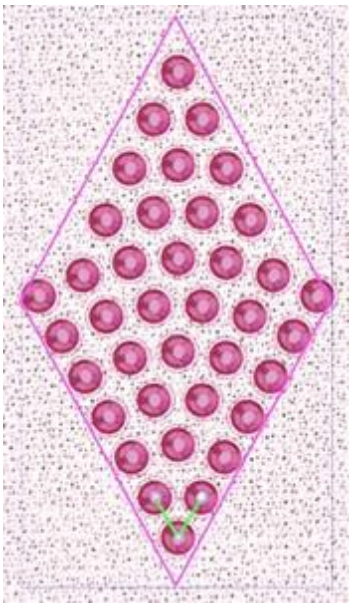
Angle de départ à 30°

Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous souhaitez forcer le motif à partir d'un angle spécifique mieux adapté à une forme spéciale. Par exemple, si vous souhaitez ajouter un modèle de remplissage circulaire à l'intérieur d'un losange et que vous voulez que le centre du modèle circulaire commence à partir du coin inférieur et que l'angle de départ soit parallèle au côté du losange, vous devez utiliser ce paramètre. L'angle de départ doit être égal à l'angle que possède le côté en forme de losange.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



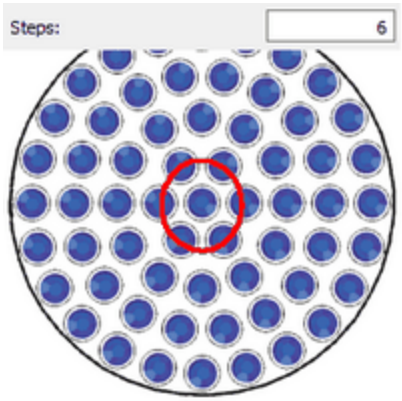
Angle de départ 0°



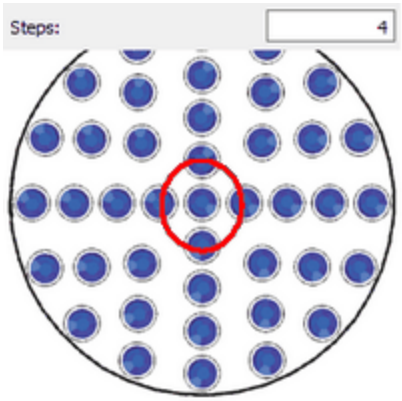
Angle de départ 60°

Répétitions de l'élément

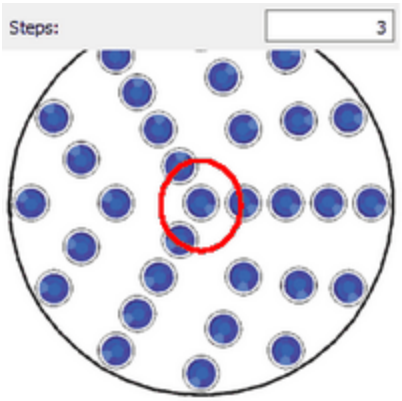
Le paramètre "Répétitions de l'élément" spécifie le nombre de cristaux qui seront ajoutés dans le modèle de remplissage circulaire, du centre de l'objet à l'extérieur. Au centre de l'objet, le logiciel mettra un cristal. Ensuite, si par exemple la valeur "Répétions de l'élément" est définie sur 6, le premier cercle sera composé de 6 cristaux, le second de 12 cristaux, le troisième de 18 cristaux, etc. Les cristaux appartenant au même cercle seront répartis uniformément.



Répétitions de l'élément set to 6



Répétitions de l'élément set to 4



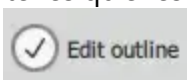
Répétitions de l'élément set to 3

En essayant diverses valeurs de répétitions, vous verrez que le modèle change en conséquence.

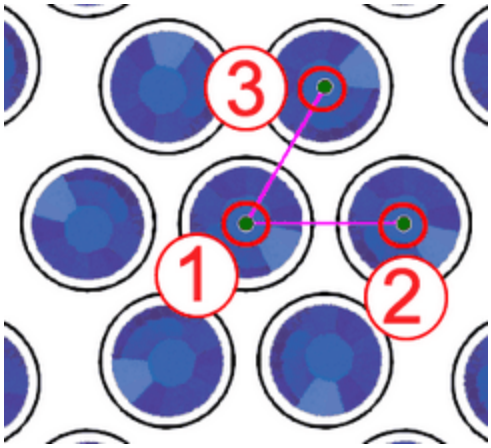
Edition des points Nodaux avec le modèle de remplissage Circulaire

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec un modèle de remplissage circulaire et que vous cliquez sur l'icône Editer les points nodaux, vous pouvez modifier les poignées de contrôle du placement du cristal. Si

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

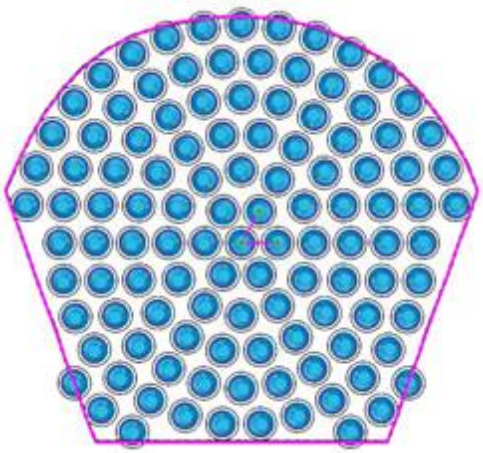
vous ne pouvez pas voir les poignées de contrôle telles qu'elles apparaissent dans les images ci-dessous, vous devrez décocher la case Modifier le contour 

située dans la barre d'options d'outil. Ensuite, vous verrez un coin vert à 90° au milieu de l'objet. Il y a trois points de contrôle:

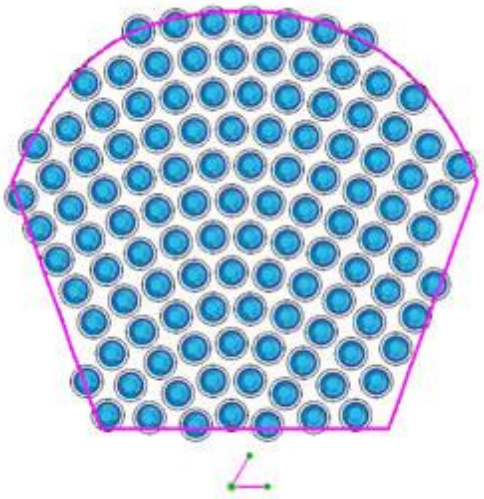


Poignées de contrôle

- Le point de contrôle 1 spécifie la position du premier cristal. Tous les autres cristaux seront placés en fonction du premier, en suivant les paramètres du modèle de remplissage circulaire Cristal spécifiés dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer et faire glisser le point de référence situé dans l'objet et changer la façon dont les cristaux sont positionnés. En outre, vous pouvez sélectionner le point de contrôle et utiliser les touches fléchées pour le déplacer de façon plus précise. En maintenant la touche Ctrl enfoncée et en utilisant la touche fléchée, l'étape de déplacement est plus grande pour des mouvements plus rapides.



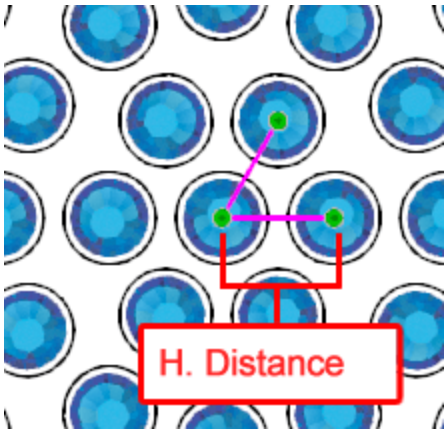
Point de référence



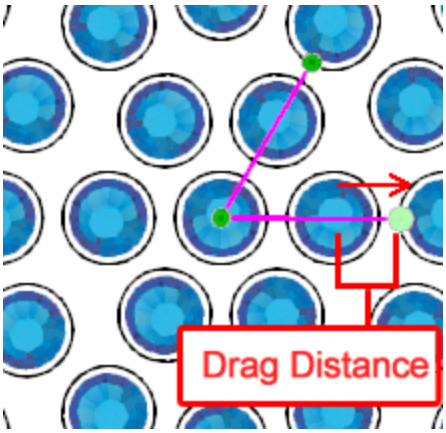
Point de référence en bas sur l'extérieur de l'objet

- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espacement. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez modifier l'espacement horizontal des cristaux.

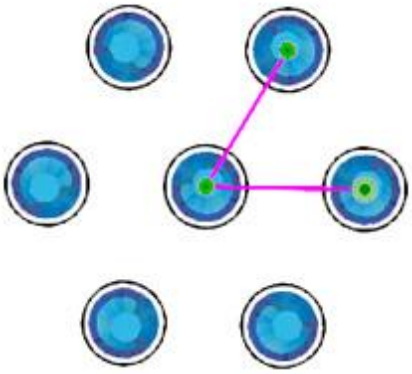
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuster l'espace horizontal

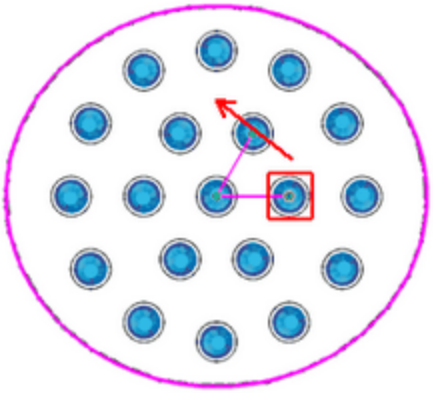


Distance de déplacement

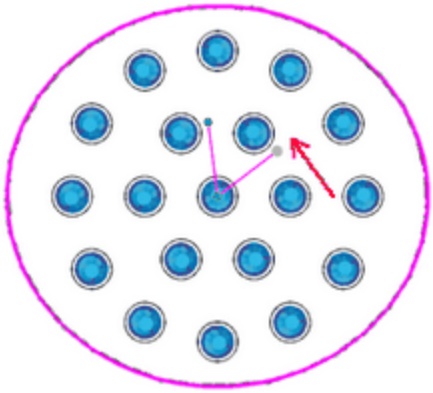


Espace horizontal augmenté

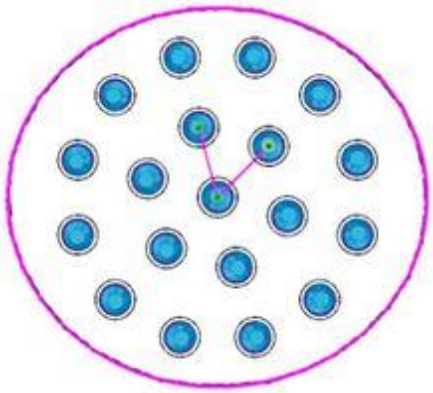
- L'angle de la ligne formée entre les deux points 1-2 spécifie l'angle de départ. En tournant le point de contrôle 2 dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, vous pouvez modifier l'angle de départ du remplissage de cristal.



Rotation du point de contrôle 2



Maintenir Ctrl pour pivoter par pas de 22.5°

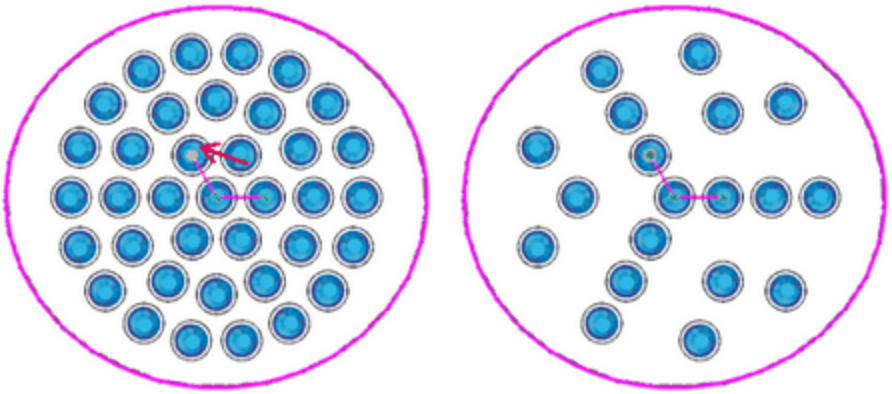


Rotation de 45° degrés

Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée (pour la touche "Cmd" de Mac OS), la poignée s'accroche tous les 22,5 degrés. De plus, si vous maintenez la touche Alt enfoncée, la poignée s'accroche aux points de la grille.

- L'angle de 1-3 ligne spécifie le paramètre Répétitions de l'élément. En faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier les répétitions du modèle de remplissage circulaire.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



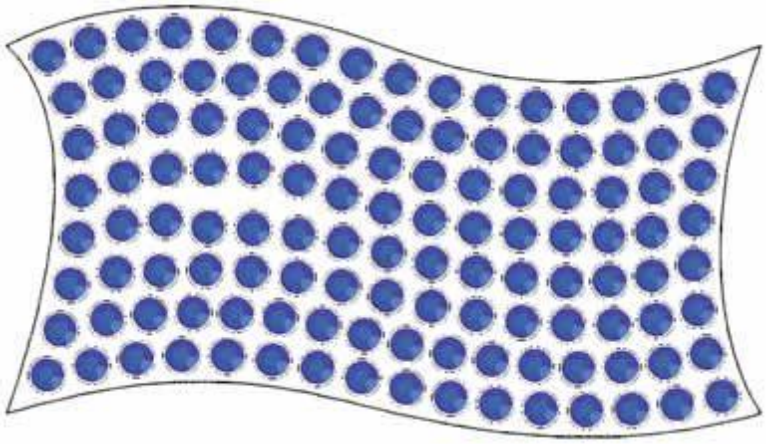
de 6 répétitions vers 3 répétitions 3 répétitions

- Si vous souhaitez modifier les contours de l'objet, vous devez activer le paramètre "Modifier le contour" dans la barre d'outils Options de l'outil.

Remplissage Contour

Le modèle de remplissage de contour est un modèle de remplissage de cristal très utile qui peut donner comme un effet d'écho aux motifs. Il peut facilement remplir des objets complexes et produire des résultats uniques. Le modèle de remplissage Contour contient les paramètres suivants:

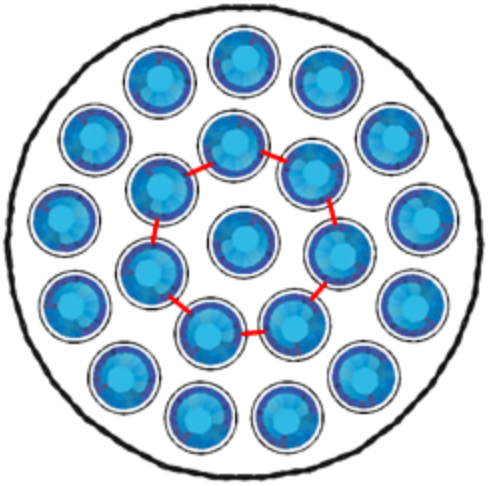
- Espace horizontal
- Espace vertical



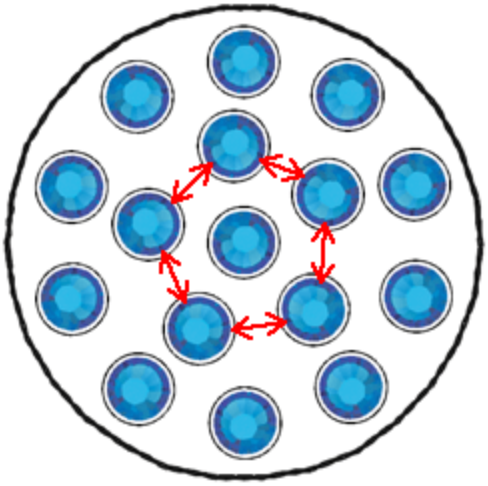
Espace horizontal

Le paramètre Espace horizontal spécifie la distance entre les rangées de cristaux qui sont sur le même contour. L'espace horizontal, dans ce cas, peut ne pas être précis, puisque les cristaux du même contour doivent être répartis uniformément. Par conséquent, chaque fois que vous définissez une valeur d'espace horizontal pour le modèle de remplissage Contour, vous devez toujours garder à l'esprit la fluctuation de la distance entre les cristaux.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

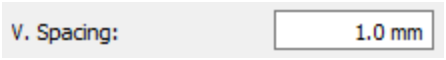


Espacement horizontal 1.1 mm

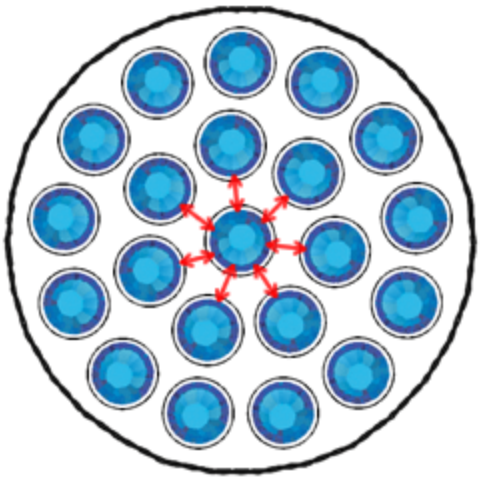


Espacement horizontal 2 mm

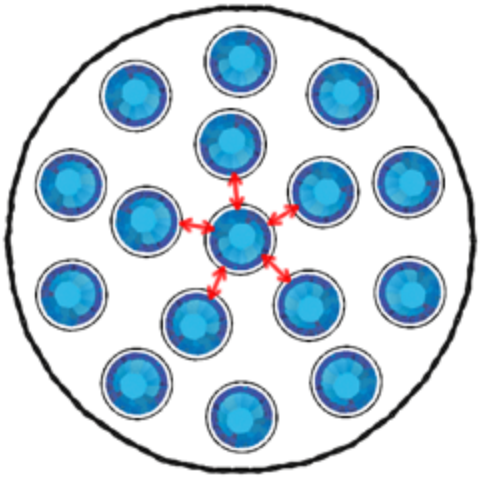
Espace vertical



Le paramètre Espace vertical spécifie la distance entre les rangées des cristaux qui sont sur des contours différents mais adjacents. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, car les contours doivent être placés de manière à ne pas laisser de grands espaces au milieu de l'objet.



Espace vertical 1.5 mm



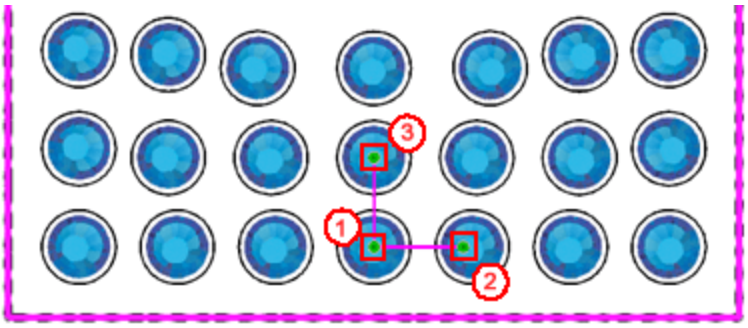
Espace vertical 3 mm

Lorsque le modèle de remplissage Contour est sélectionné, l'option Espace vertical ne peut pas être précise car le logiciel doit faire la moyenne des distances entre les cristaux afin de régler l'ajustement des rangées. Par conséquent, l'option Espace vertical que vous avez défini peut parfois ne pas être exactement la même sur l'objet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

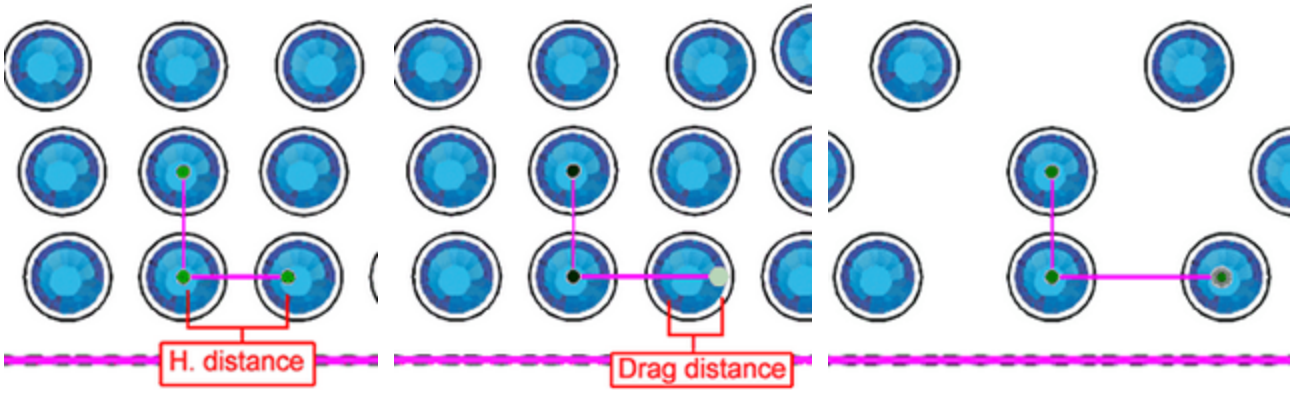
Mode Editer les points nodaux avec le Modèle de remplissage Contour cristaux

Quand vous sélectionnez un un objet avec modèle de remplissage Contour, et que vous cliquez sur l'icône "Editer les points nodaux" , vous pouvez modifier les points de contrôle du placement des cristaux. Il y a trois points de contrôle:



Poignées de contrôle

- Le point de contrôle 1 spécifie le décalage du paramètre, où le premier contour sera placé.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espace horizontal. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez changer l'espacement horizontal des cristaux.

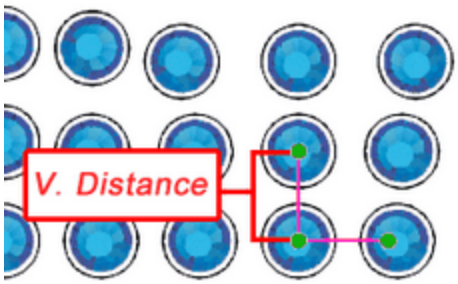


Ajuster l'espace horizontal | Distance de déplacement | Espace horizontal augmenté

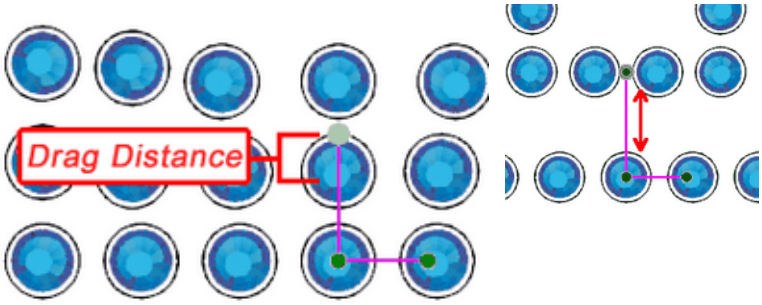
> Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 2 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace horizontal mais la ligne qui est définie entre ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 2.

- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 spécifie le paramètre Espacement vertical. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier l'espacement vertical des cristaux.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuster l'espace vertical



Distance de déplacement

Espace vertical augmenté

Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 3 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace vertical mais la ligne qui est définie entre ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 3.

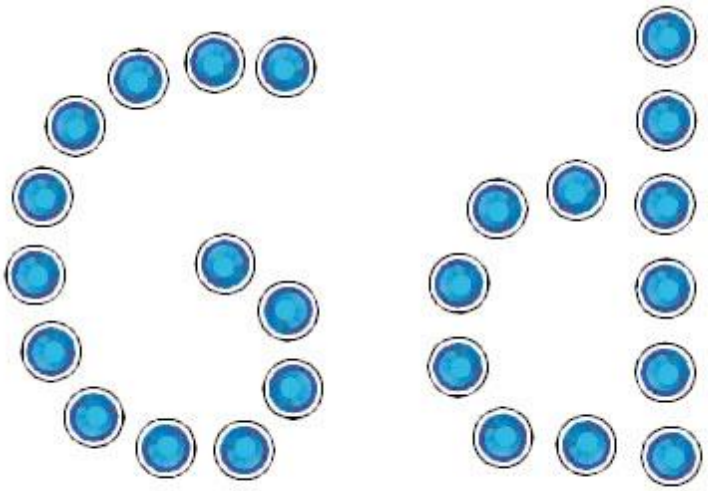
- Vous ne pouvez pas faire pivoter les poignées 1-2 et 1-3 car il n'y a aucun sens à changer l'angle de départ ou d'inclinaison dans le modèle de remplissage de contour. Par conséquent, les seules modifications que vous pouvez apporter aux poignées sont uniquement sur leur axe. La seule limite que vous avez est que vous ne pouvez pas rétrécir les poignées et faire chevaucher les cristaux.
- Si vous souhaitez modifier les contours de l'objet, vous devez activer le paramètre "Modifier le contour" dans la barre d'outils Options de l'outil.

Ligne simple

Le motif de remplissage "Ligne Simple" remplit les zones avec une rangée de cristaux, et contient le paramètre suivant:

- Espacement horizontal

Il est très utile pour remplir des dessins de texte artistique dont les formes sont normalement très difficiles à adapter pour le cristal.

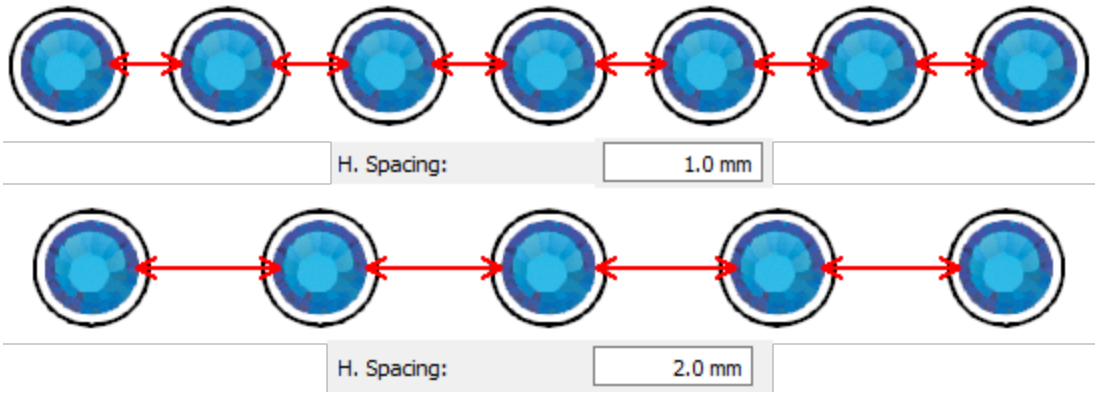


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Remplissage Cristal Ligne simple

Espacement Horizontal

Le paramètre Espacement horizontal spécifie la distance entre les cristaux. L'espacement Horizontal. dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les cristaux à l'intérieur de la forme doivent être répartis uniformément. Par conséquent, chaque fois que vous définissez une valeur 'espacement horizontal pour le motif de remplissage Ligne simple, vous devez toujours garder à l'esprit la fluctuation de la distance entre les cristaux.

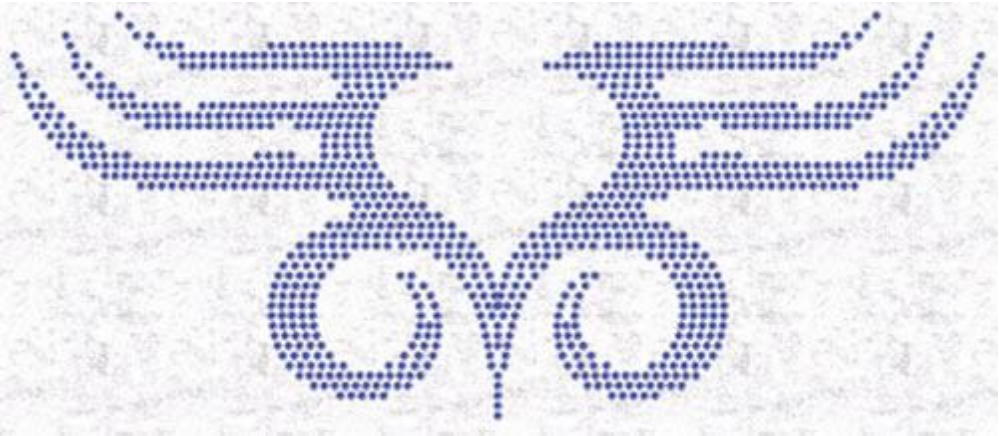


Espacement Horizontal

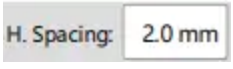
Remplissage Forme ajustée

Forme ajustée est la méthode de remplissage par défaut pour les objets de cristal, car il correspond mieux à la plupart des modèles que vous allez essayer de remplir avec des cristaux. Son principal avantage est de régler la façon dont les cristaux sont placés en adaptant l'espace entre les cristaux afin de mieux s'adapter aux formes des objets. Ce modèle de remplissage de cristaux contient les paramètres suivants:

- Espace horizontal
- Espace vertical
- Angle de départ

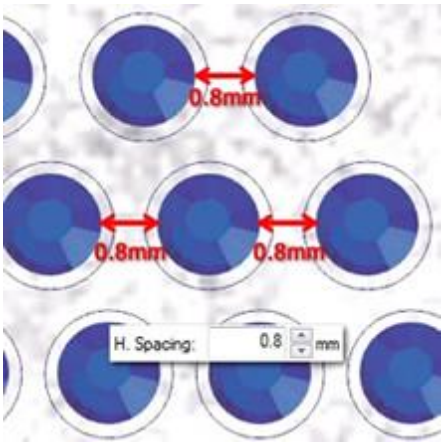


Espace horizontal

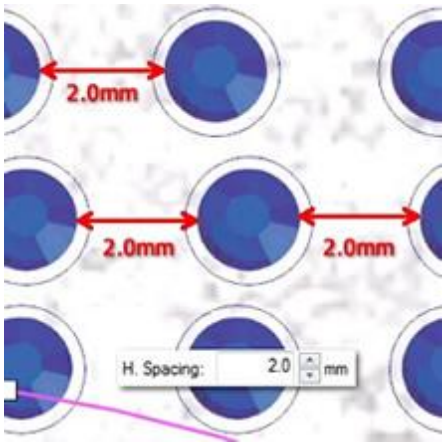


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Le paramètre Espace horizontal spécifie la distance entre les cristaux. L'espacement horizontal dans ce cas peut ne pas être précis, car les cristaux peuvent ne pas être répartis uniformément. Par conséquent, chaque fois que vous définissez une valeur d'espacement horizontal pour ce modèle de remplissage, vous devez toujours garder à l'esprit la fluctuation de la distance entre les cristaux.

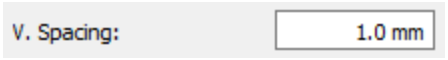


Espace horizontal à 0.8 mm

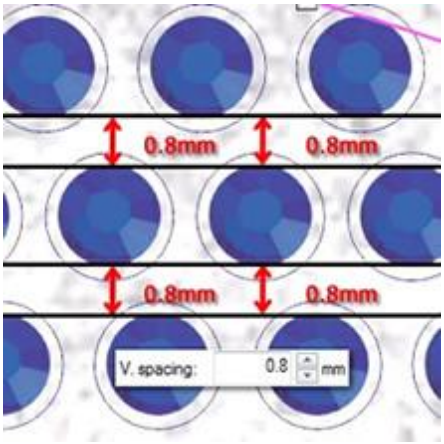


Espace horizontal à 2 mm

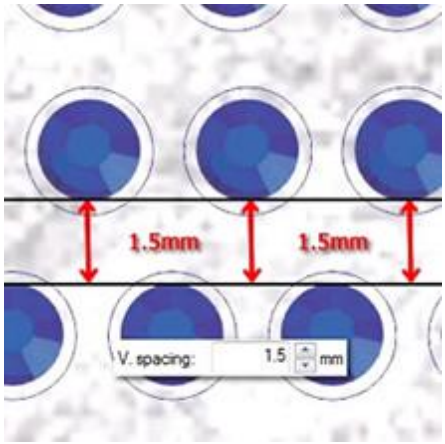
Espace vertical



Le paramètre Espace vertical spécifie la distance entre les rangées de cristaux qui sont sur des contours différents mais adjacents. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, car les contours doivent être placés de manière à ne pas laisser de grands espaces au milieu de l'objet.



Espace vertical à 1.5 mm



Espace vertical à 3 mm

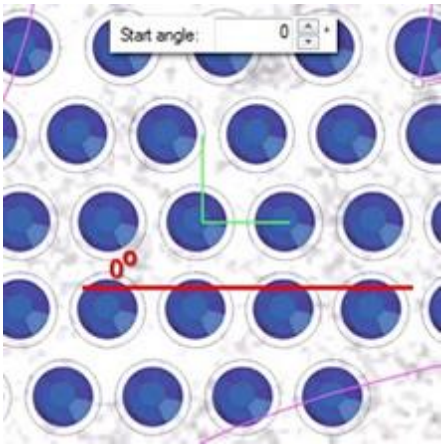
Lorsque le modèle de remplissage Forme ajustée est sélectionné, l'option Espace vertical ne peut pas être précise car le logiciel doit faire la moyenne des distances entre les cristaux afin de produire le résultat de l'ajustement du contour . Par conséquent, l'option Espace vertical que vous avez définie peut parfois ne pas être exactement la même sur l'objet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

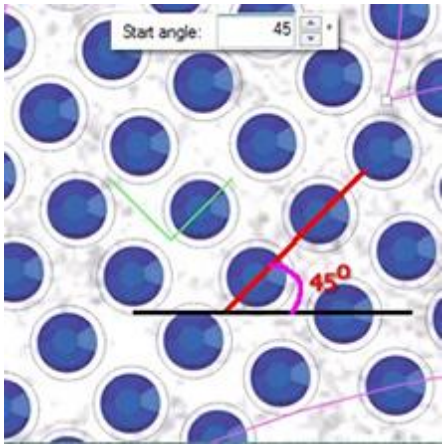
Angle de départ

Le paramètre Angle de départ spécifie l'angle des lignes horizontales de cristaux qui rempliront l'objet que vous avez créé. Lorsque l'angle de départ est défini sur 0 degré, les lignes seront horizontales. En changeant l'angle, vous obtiendrez des résultats différents sur le modèle de remplissage Forme ajustée. Chaque forme peut avoir besoin d'un angle de départ différent pour que le modèle s'insère dans l'objet. Par conséquent, il est recommandé de modifier les valeurs jusqu'à ce que vous trouviez celle qui correspond au dessin.

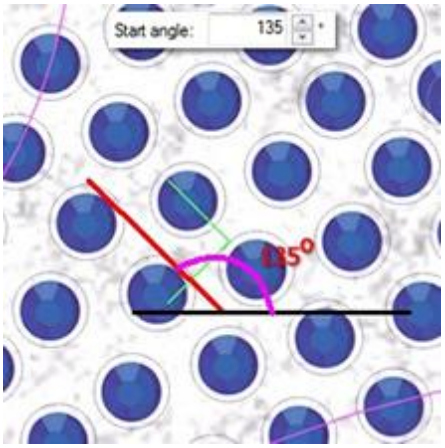
Pour un meilleur résultat, vous devrez également peut être ajuster les valeurs Espace horizontal et Espace vertical. En ajustant l'espacement entre les cristaux, vous pouvez appliquer le motif que vous souhaitez.



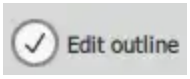
Angle de départ 0°



Angle de départ 45°

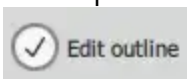


Angle de départ 135°

Le paramètre Angle de départ est également proposé dans l'objet sous la forme d'une poignée verte horizontale. Cette poignée peut être modifiée dans le mode "Editer les points nodaux" et que l'option 

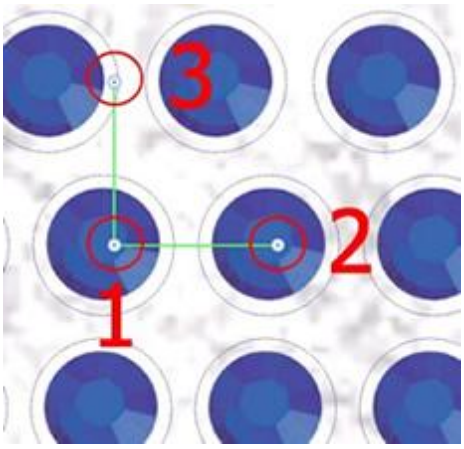
"Modifier le contour" n'est pas activée depuis la barre d'options d'outil. Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous souhaitez forcer le modèle à prendre un angle spécifique mieux adapté à une forme spécifique

Editer les points nodaux avec le modèle de remplissage Forme ajustée

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec le modèle de remplissage forme ajustée et que vous cliquez sur l'icône Editer les points nodaux , vous pouvez éditer les poignées de contrôle du placement du cristal. Si vous ne pouvez pas voir les poignées de contrôle telles qu'elles apparaissent dans les images ci-dessous, vous devrez décocher la case Modifier le contour, 

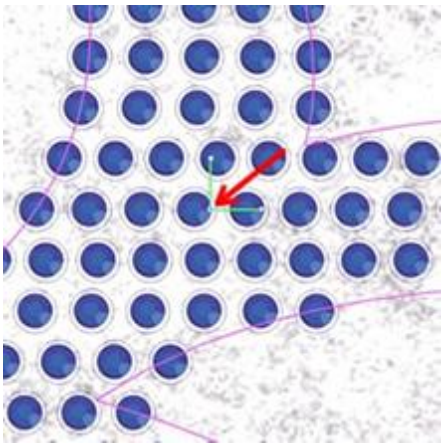
option qui se trouve dans la barre d'options Outils. Ensuite, vous verrez un coin vert à 90° au milieu de l'objet. Il y a trois points de contrôle:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

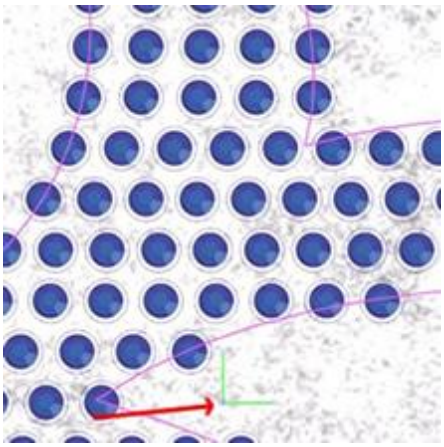


Poignées de contrôle

- Le point de contrôle 1 spécifie la position du premier cristal dans l'objet. Tous les autres cristaux seront placés en fonction du premier, en suivant les paramètres du modèle de remplissage Cristal spécifiés dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer et faire glisser ce point de référence dans l'objet et changer la façon dont les cristaux sont positionnés. En outre, vous pouvez sélectionner ce point de contrôle et utiliser les touches fléchées pour le déplacer pour des ajustements plus précis. En maintenant la touche Ctrl enfoncée et en utilisant la touche fléchée, l'étape de déplacement est plus grande pour des mouvements plus rapides. La façon dont les cristaux sont positionnés à l'intérieur de la forme changera immédiatement.



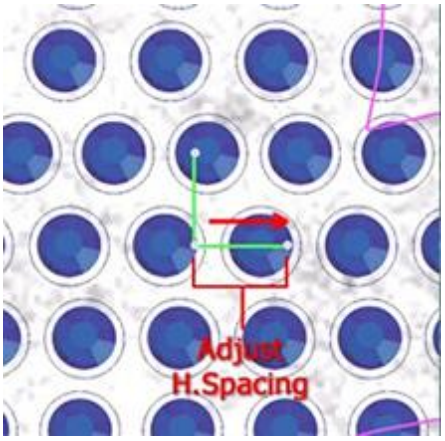
Point de référence



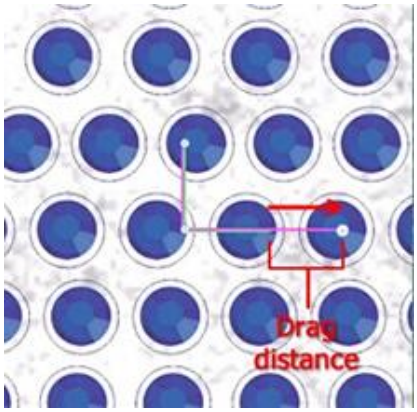
Point de référence à l'angle en bas et à gauche

- La distance entre les points de contrôle 1 et 2 spécifie le paramètre Espace horizontal. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez changer l'espacement horizontal des cristaux.

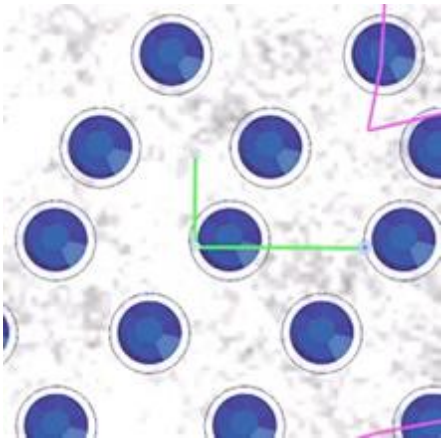
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuster l'espace horizontal



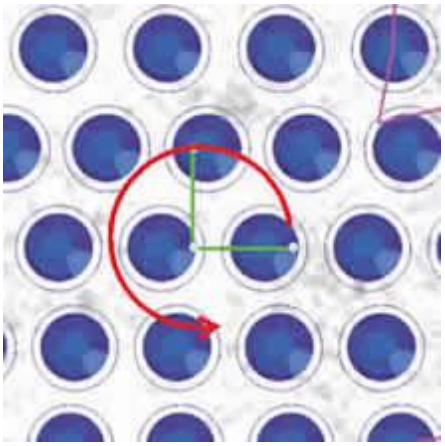
Distance de déplacement



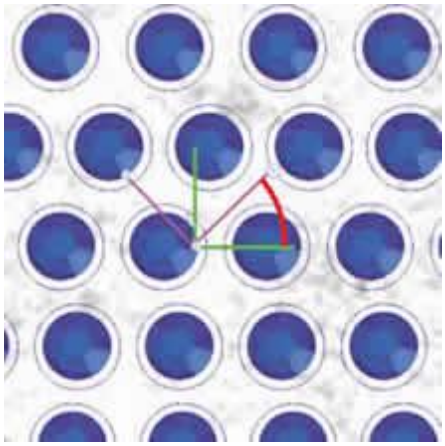
Espace horizontal augmenté

Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 2 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace horizontal mais la distance qui est définie à partir de ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 2.

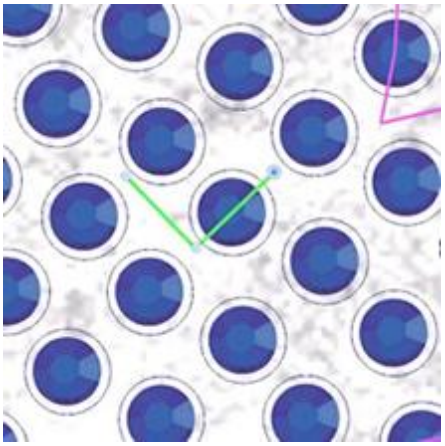
- L'angle de la ligne formée entre les deux points 1-2 spécifie l'angle de départ. En tournant le point de contrôle 2 dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, vous pouvez modifier l'angle de départ du remplissage de cristal.



Rotation du point de contrôle 2



Maintenir Ctrl pour pivoter par pas de 22.5°

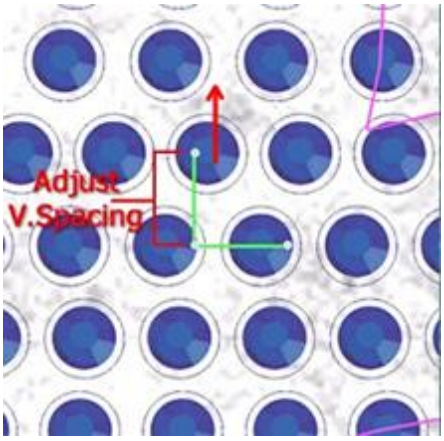


Rotation de 45° degrés

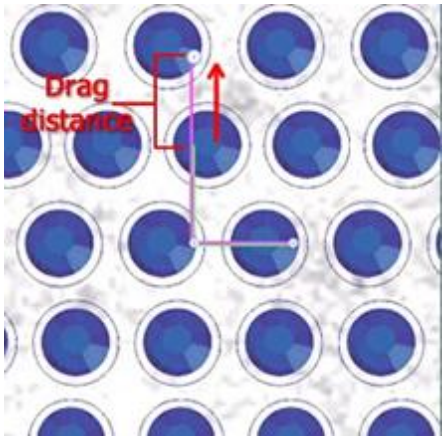
Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée (pour la touche "Cmd" de Mac OS), la poignée s'accroche tous les 22,5 degrés. De plus, si vous maintenez la touche Alt enfoncée, la poignée s'accroche aux points de la grille.

- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 spécifie le paramètre Espacement vertical. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier l'espacement horizontal des cristaux.

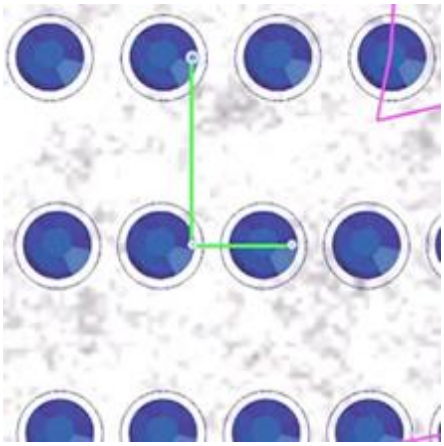
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuster l'espace horizontal



Distance de déplacement



Espace horizontal augmenté

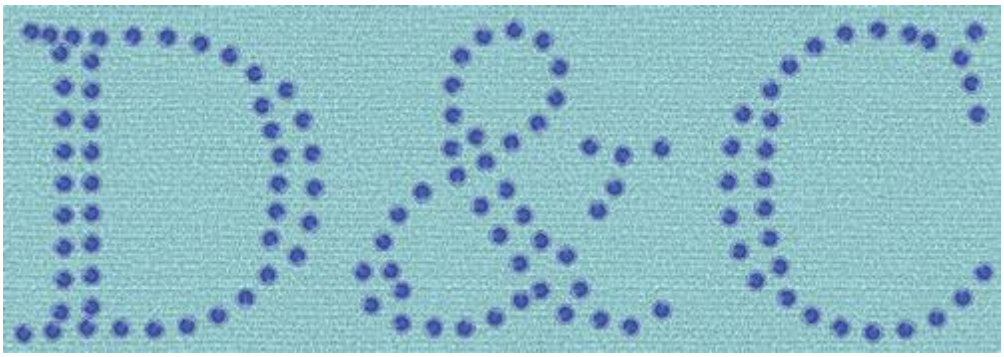
Important: La distance entre les points de contrôle 1 et 3 n'est pas la valeur réelle que vous voyez sur le paramètre Espace vertical mais la distance qui est définie à partir de ces deux points peut modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 3.

Ligne ajustée

Le motif de remplissage Ligne ajustée remplit les objets avec des cristaux sous une forme de ligne continue, et là où c'est nécessaire, il ajoute plus de lignes. Ce modèle de remplissage a le paramètre suivant:

Espace horizontal

Il est très utile pour remplir des dessins de texte artistique qui sont sinon très difficiles à adapter pour les cristaux. Le modèle Ligne ajustée ajoutera des cristaux en ligne dans des zones étroites et doublera / triplera les lignes dans des zones plus larges. Cette méthode convient mieux aux textes artistiques qui ont des pleins et des déliés, ou à des dessins avec des objets à la fois étroits et larges.

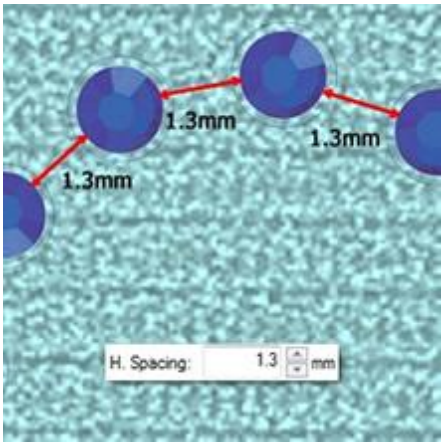


Remplissage Ligne ajustée pour le cristal

Espace horizontal

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

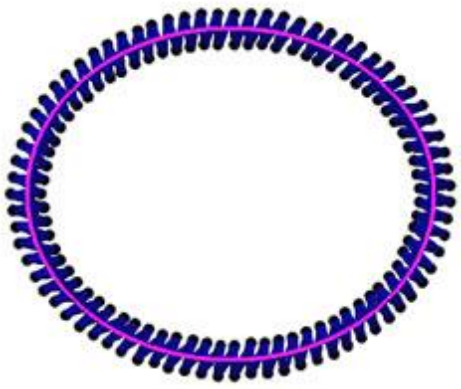
Le paramètre Espace horizontal spécifie la distance entre les lignes de cristaux. L'espacement horizontal dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les cristaux à l'intérieur de la forme doivent être répartis uniformément. Par conséquent, chaque fois que vous définissez une valeur Espacement horizontal pour le modèle de remplissage Ligne ajustée, vous devez toujours garder à l'esprit la fluctuation de la distance entre les cristaux.



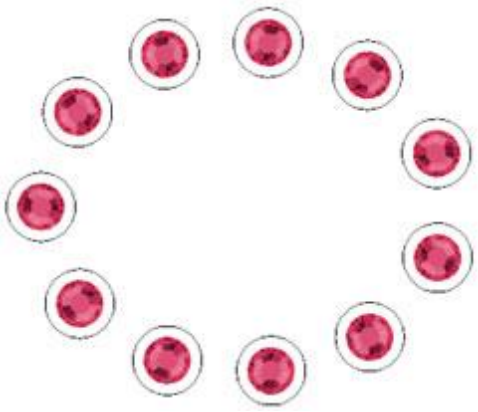
Espacement horizontal

Serti de cristaux

Le type "Cristal" est également disponible sur les sertis, et si vous les appliquez, les cristaux seront placés sur le contour de l'objet. Par exemple, le cercle de la figure suivante, au début, a un contour "Bourdon sériel", puis en utilisant "Cristaux" de l'onglet "Serti" dans la barre "Propriétés", il a des cristaux sur son contour. Les options disponibles pour personnaliser les cristaux lorsqu'ils sont appliquées au "Serti" sont décrites ci-dessous.



Serti en Bourdon sériel

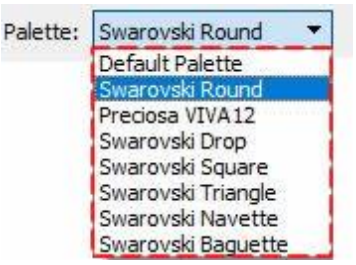


Serti avec Cristaux

Palette

Tout d'abord vous devez sélectionner la "Palette" de cristaux qui se situe dans la barre "Propriétés". La sélection de la palette est importante car, une fois que vous avez sélectionné la palette, seules les tailles et couleurs disponibles de la palette sélectionnée s'affichent.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La palette Swarovski Round contient 85 cristaux et la Preciosa Viva12 59 cristaux. Il existe également des palettes Swarovski de différentes formes: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" et "Baguette".

Si vous n'avez aucune des palettes disponibles, votre seule alternative est d'utiliser la palette par défaut. La palette Par défaut contient un seul cristal. Vous pouvez utiliser ce cristal pour remplir tous vos dessins de cristal et changer sa couleur simplement en changeant la couleur de la forme sur laquelle le cristal a été placé. Par conséquent, avec un seul cristal, vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur en changeant la couleur de la forme.

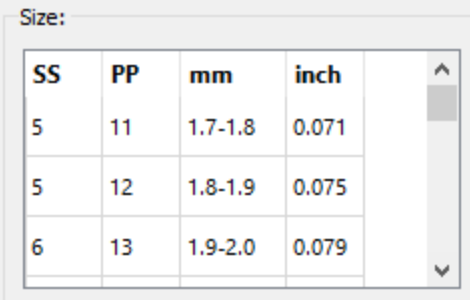
Taille

Ensuite, vous devez sélectionner l'une des "Tailles" de cristal disponibles. Les tailles de cristaux disponibles dépendent de la palette que vous avez sélectionnée. Par exemple, la palette Swarovski Round dispose de 15 tailles de cristaux différentes, la Preciosa en a 4 et la palette Default comprend toutes les tailles possibles qui peuvent être découpées à partir des machines à découper, 33 tailles. Le tableau de sélection des tailles comprend différentes valeurs afin qu'il soit plus facile pour l'utilisateur de sélectionner celui qui correspond au cristal / strass qu'il veut utiliser.

- SS: SS signifie Stone Size. Ce nom est utilisé pour le dos plat et les grosses pierres pointues
- PP: PP est l'abréviation de Pearl Plate. Ce nom est utilisé pour les pierres et provient des techniques de dimensionnement des perles. L'approximation de la taille est 1/2 PP = SS
- mm: Cette valeur indique la plage de taille approximative des cristaux en millimètres.
- inch: Cette valeur indique la taille exacte des cristaux en pouces.

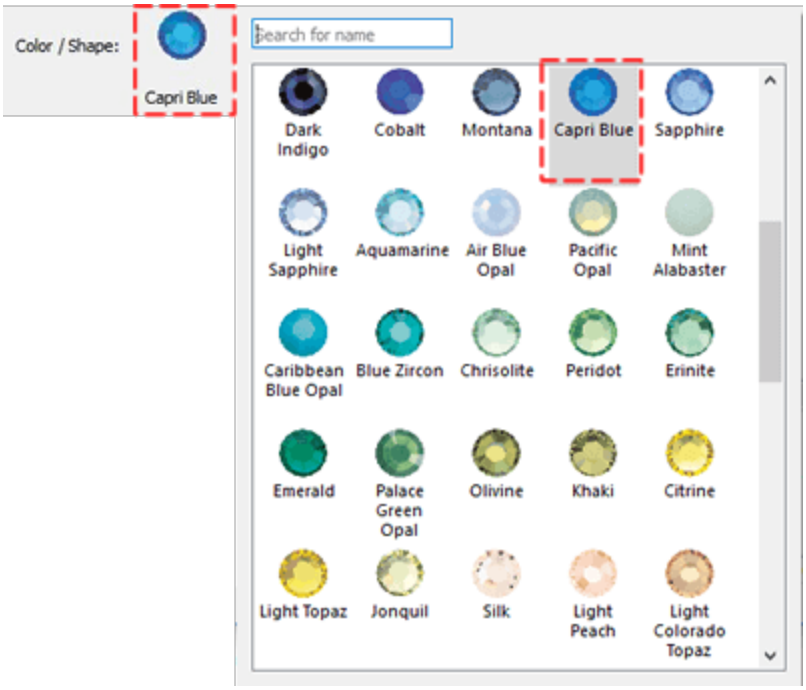
Habituellement, les paquets de cristaux mentionnent la taille réelle de chaque cristal. La taille est très importante pour le logiciel car toutes les tailles de trous de cristaux sont calculées en fonction de cette valeur. Si, par exemple, vous sélectionnez une taille plus grande que la taille réelle du cristal que vous souhaitez utiliser, les trous seront plus grands que les cristaux utilisés et le placement pourrait ne pas être correct. Si vous faites le contraire, les cristaux ne rentreront pas dans les trous que vous avez découpés. La taille de cristal par défaut du logiciel est SS10 ou PP21-PP22.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Couleur / Forme

Ensuite, vous pouvez cliquer sur l'icône de la couleur de cristal sélectionnée pour voir la liste complète des couleurs disponibles de la palette sélectionnée.



Décalage

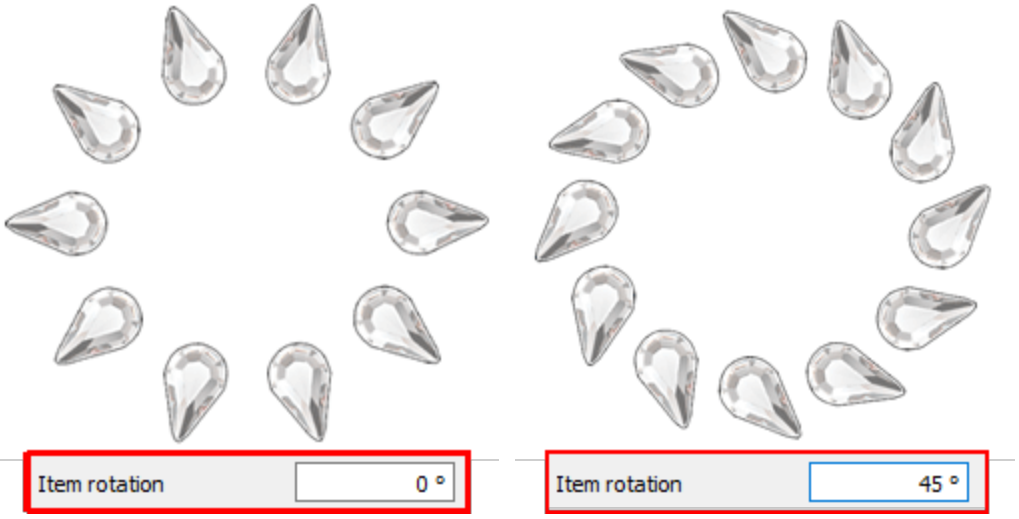
Le paramètre Décalage spécifie la distance entre le contour et le centre du cristal. Le paramètre Décalage peut également accepter des valeurs négatives comprises entre -15 et +15 mm. C'est un paramètre très utile lorsque vous voulez déplacer les cristaux placés sur les contours du dessin. Habituellement, lorsque vous appliquez des cristaux sur le contour, ils sont placés le long du contour et ils chevauchent la zone de surface de la forme. C'est la raison pour laquelle la valeur de décalage est là, pour vous permettre de faire les changements de positionnement sur le contour facilement.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Décalage du serti cristal à 0 mm | Décalage du serti cristal à 2.0 mm | Décalage du serti cristal à -2.0 mm

IRotation de l'élément

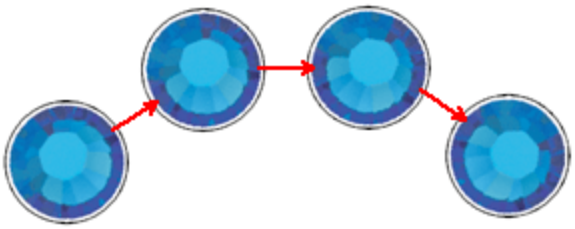
Avec la rotation de l'élément, vous avez la possibilité de faire pivoter les cristaux que vous avez insérés dans la forme.



Vous pouvez taper une valeur de rotation ou faire tourner la molette de la souris. La valeur que vous insérez définit l'angle de rotation exact souhaité par rapport à leur angle initial. La valeur de rotation par défaut de l'élément est zéro et ne peut être modifiée que de vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de rotation de l'élément sont prévisualisées dans le dessin. La rotation du cristal est toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Espacement

Le paramètre Espacement spécifie la distance entre les contours des cristaux. Pour ce calcul, l'offset de la taille des cristaux (cercle vert autour des cristaux) n'est pas pris en compte. L'espacement dans ce cas peut ne pas être précis, puisque les cristaux de même contour doivent être répartis uniformément et le logiciel ajoute également des cristaux sur les angles vifs. C'est une option très importante car elle vous permet de créer des trous de cristal parfaits sur le matériau que vous voulez et d'éviter le problème de superposition des cristaux.

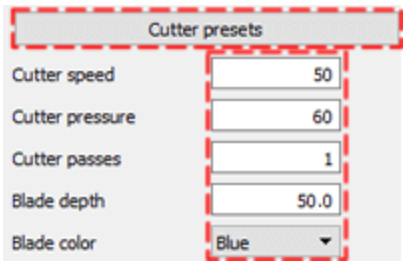


Espacement entre les cristaux

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Préréglages du Cutter

Comme vous allez envoyer votre dessin de cristaux à découper sur un cutter numérique pour la production de modèles, il est recommandé de "régler" les options du cutter en sélectionnant un préréglage. Si vous connaissez bien le cutter et le matériau utilisé, vous pouvez aussi ajuster les paramètres de votre cutter manuellement. Les options de coupe suivantes (Pression de coupe, Vitesse, Passages, Couleur de lame et Profondeur) doivent être ajustées correctement afin de produire tous vos dessins sur votre cutter. Les options de découpe doivent être ajustées pour chaque objet, ici dans "Propriétés" ou dans la boîte de dialogue "Exporter vers un cutter". Afin de vous aider à sélectionner les paramètres appropriés en fonction du matériau et du type d'opération, nous avons préparé différents préréglages de découpe. Cliquez sur le bouton Préréglage du Cutter et dans le menu déroulant, sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre Cutter et le matériau que vous allez utiliser. Ces préréglages n'affectent que les objets sélectionnés. Les paramètres que vous sélectionnez ici sont utilisés pour les objets sélectionnés lorsque vous exportez le motif vers un cutter numérique.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

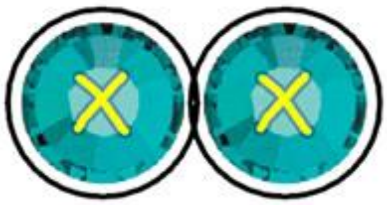
Séparer en cristaux indépendants

En utilisant le bouton "Séparer en cristaux indépendants", vous pouvez convertir l'objet sélectionné en cristaux individuels. Cela signifie que vous pouvez supprimer, déplacer ou ajouter manuellement des cristaux. Cette option est principalement utilisée pour éviter les chevauchements et pour affiner certaines conceptions. En outre, elle est très utile lorsque vous souhaitez créer une forme remplie de cristaux, puis affecter différentes couleurs / formes à certaines parties du motif. Gardez à l'esprit, cependant, que vous ne pouvez pas regrouper les cristaux séparés en un objet de surface de cristal. Conservez donc l'option "Séparer en cristaux indépendants" comme dernier choix ou conservez un objet dupliqué de celui que vous allez séparer en cristaux indépendants afin de pouvoir revenir en arrière et de pouvoir le modifier à nouveau.

Superposition de cristaux

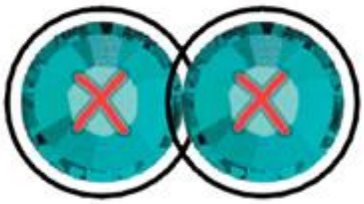
Cette option est très utile lorsque vous créez des motifs avec des cristaux. Vous pouvez activer cette option à partir du menu Vue en sélectionnant Superposition de Cristaux. En activant cette vue, tous les cristaux qui se chevauchent seront marqués d'un "X" afin d'être facilement reconnaissables. Si le chevauchement entre les cristaux est limité sur le contour des cristaux, le "X" sera jaune.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



cristaux superposés sur les contours

Si la superposition entre les cristaux est réellement sur les cristaux, le "X" sera rouge.



Cristaux superposés réellement

Chaque fois que vous terminez un dessin avec des cristaux, il est recommandé d'activer l'option Superposition ce Cristaux afin de vérifier s'il y a des chevauchements dans vos cristaux que vous n'avez pas remarqués et qui doivent être corrigés.

Remarque: Il est conseillé de ne pas laisser l'option Superposition de Cristaux en permanence car cela pourrait ralentir votre PC.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Découpe - Créer une dessin avec la fonction découpe

Le logiciel contient une fonction de "Découpe" de manière à simplifier la découpe. Dans le chapitre suivant, nous allons vous présenter comment la fonction Découpe travaille. Connectez-vous à votre Cutter numérique et les possibilités sont infinies. Vous pouvez facilement vous connecter à une variété de cutters numériques (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail et GCC Jaguar) ou exporter vers un format de fichier que votre cutter prend en charge (* .HPGL , *. SVG, *. DXF, *. Brother fichier FCM). Vous avez la possibilité de créer des formes, des motifs et des dessins dans le logiciel et le découper à partir de pratiquement n'importe quel matériau. Vous pouvez couper du tissu pour créer une applique, les gabarits pour les dessins en cristaux, le vinyle pour adhérer aux chemises, verrerie, murs ou miroirs, aimants pour votre voiture ou réfrigérateur, papier pour tout projet de scrapbooking ou de papeterie. Soyez prêt à expérimenter de nouvelles techniques, matériaux et dessins en un rien de temps! Dans le chapitre suivant, nous présenterons quelques exemples de création de motifs découpés. En règle générale, vous pourrez facilement changer n'importe quelle partie d'un dessin en une ligne de découpe en appliquant le type de serti "Découpe".

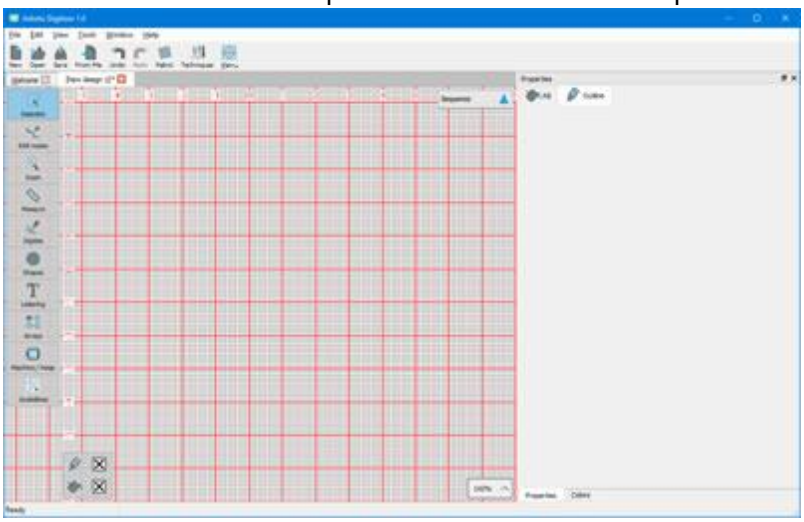
> Toutes les fonctionnalités décrites dans les rubriques suivantes (chapitre Découpe) sont activées uniquement si vous avez activé la technique Découpe pour le dessin à créer ou modifier.

Créer un dessin de découpe à partir de zéro

Dans ce chapitre nous allons créer un dessin à partir de zéro, sans utiliser aucune source d'illustration et en utilisant les outils de conception disponibles. Nous allons concevoir des objets et leur appliquer la fonction de Découpe.

1. Démarrer le logiciel et créer un nouveau dessin, la zone de travail va apparaître vide sans aucun dessin dessus.

2. Utilisez l'icône Techniques et assurez-vous que seule la technique "Découpe" est activée.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Nous allons créer un logo avec un objet "Texte" et un "Symbole", puis couper les lettres et le symbole en un matériau de couleur différente. Démarrer l'outil "Texte" depuis la barre d'outils "Outils".

4. Cliquez sur l'endroit où vous souhaitez placer l'objet texte. Maintenant sur la barre "Options d'outils" vous pouvez taper n'importe quel texte et vous pouvez également ajuster les options du texte avant de l'ajouter.

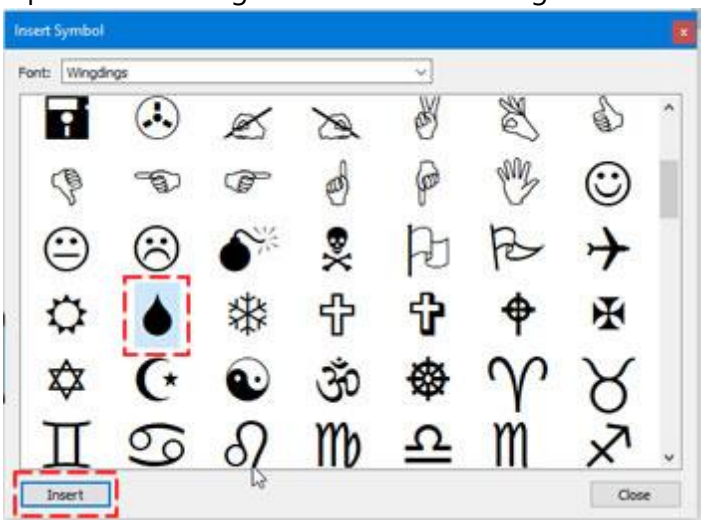
Ajuster les options de texte

5. Nous allons taper "Water" et nous allons cliquer sur la sélection Rectangle pour valider le texte entré et quitter l'outil de texte.

Texte créé

6. Afin de donner du contraste à l'objet texte, je vais sélectionner une couleur de surface claire et une couleur de serti plus sombre comme vous pouvez le voir dans la figure suivante.

7. Maintenant, nous allons utiliser l'option "Insérer" à partir du menu "Outils" afin d'ajouter une forme de goutte. Cliquez sur "Ajouter un symbole", sélectionnez la police "Wingdings", sélectionnez l'icône représentant une goutte comme sur la figure suivante et appuyez sur le bouton "Insérer".

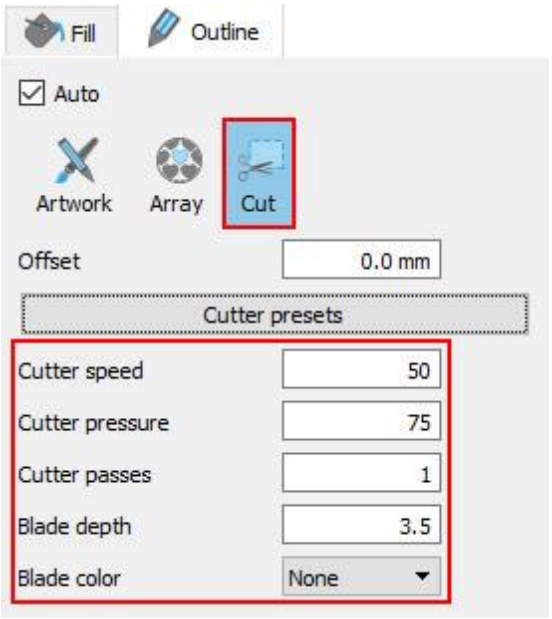


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. La boîte de dialogue "Insérer un symbole" se ferme et le curseur se transforme en croix pour vous laisser la possibilité de choisir la position du symbole. Cliquez et faites glisser pour définir la position et la taille du symbole.

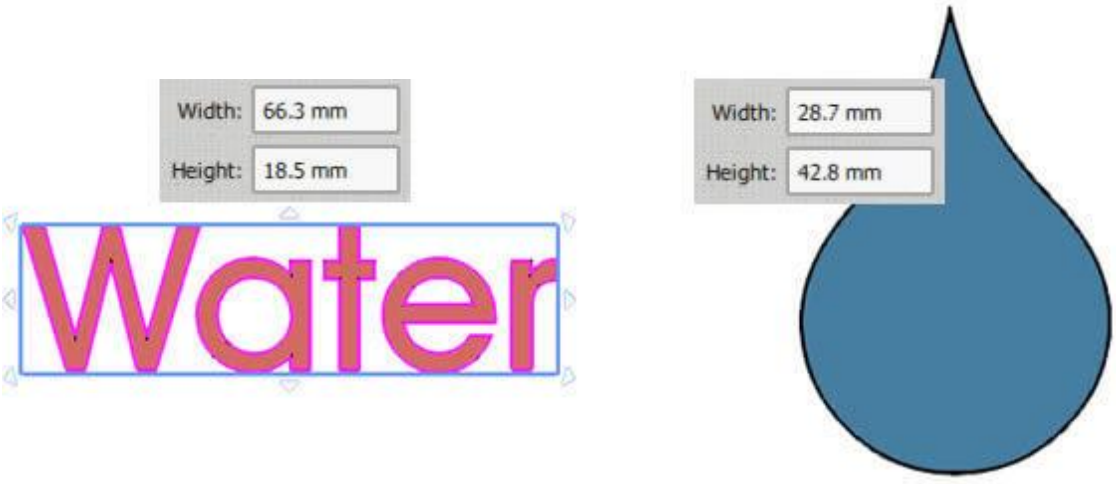
9. Nous allons sélectionner une couleur bleu clair pour la surface du symbole et un bleu plus foncé pour le serti du symbole.

10. Comme nous n'avons que la technique "Découpe" activée tous les objets sont réglés automatiquement avec un contour compatible avec la fonction "Découpe". Nous n'avons donc pas besoin de faire quoi que ce soit, les objets créés sont déjà des objets de découpe .Sélectionnez à la fois l'objet Texte et le symbole et vérifiez les propriétés du contour. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, il y a quelques options sur le "Cutter", nous les présenterons plus tard en détail.

1. 

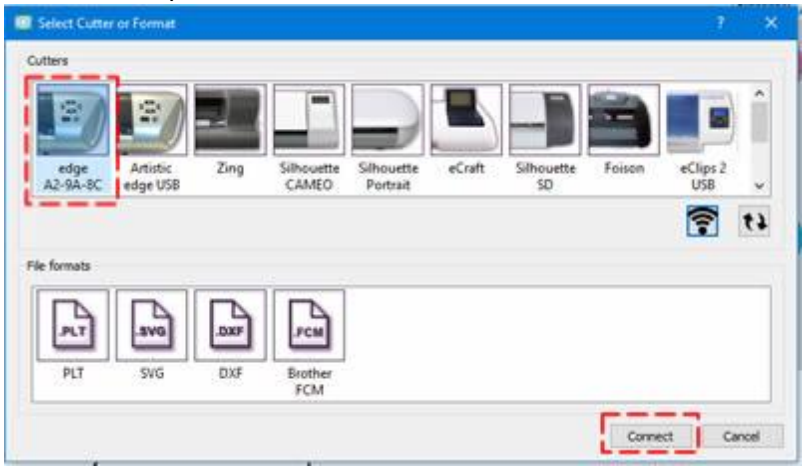
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

11. Supposons que nous en ayons fini avec le dessin et que nous soyons prêts à découper les pièces à l'aide de notre cutter numérique. Nous voulons couper les caractères sur un matériau de couleur rouge et le symbole sur un matériau de couleur bleue. Nous avons donc besoin d'un matériau adhésif rouge pour le texte d'une largeur de 66.3 mm et d'une hauteur de 18.5 mm et Bleu en fonction de la taille du symbole de la goutte à placer sur le tapis de découpe.



12. Utilisez l'option "Exporter vers le cutter du menu "Fichier-Exporter".

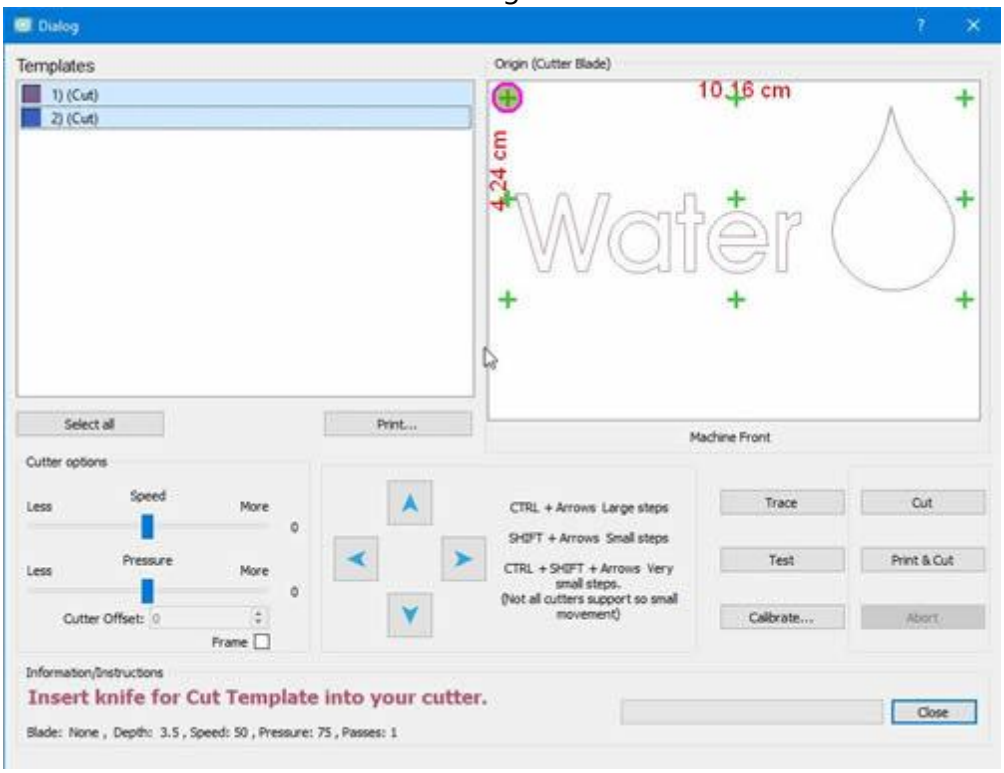
13. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, nous devons sélectionner l'un des Cutters connecté ou un format de fichier si nous voulons exporter dans un fichier pour un cutter distant. Dans notre exemple, nous allons utiliser Artistic Edge cutter. Cliquez sur l'icône Artistic Edge Cutter, puis cliquez sur "Connecter" pour continuer



14. La boîte de dialogue "Exporter vers le Cutter" apparaîtra, et en utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez découper n'importe quelle pièce du dessin avec votre cutter. Si le Cutter numérique est correctement connecté et allumé, alors vous devriez être en mesure de communiquer directement avec

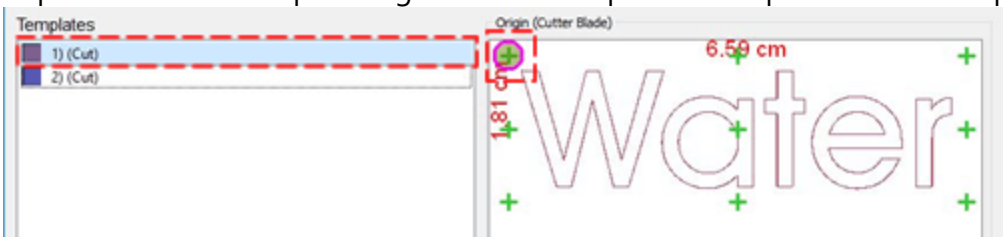
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

le Cutter à travers cette boîte de dialogue



15. Avant de continuer, vous devez avoir chargé le tapis de coupe avec les matériaux de découpe.

16. Nous allons d'abord sélectionner la partie Texte à couper dans la zone Gabarits et définir le point de départ dans le coin supérieur gauche. C'est le point sur lequel vous voulez que le cutter démarre



17. Si vous n'avez jamais utilisé ce matériau sur votre cutter, vous devez d'abord effectuer un test de découpe pour vérifier que le matériau est découpé correctement avec les paramètres actuels. En utilisant les touches fléchées, déplacez la lame à une position qui ne sera pas utilisée pour la découpe réelle et appuyez sur le bouton de test. Le cutter effectuera un test de découpe sur la matière. Veuillez maintenant peler la partie découpée afin de vérifier qu'elle ait été découpée correctement. Si ce n'est pas le cas, ajustez les options du cutter jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

18. Vous devez maintenant positionner la lame pour la coupe réelle du matériau. Dans notre cas, nous devons déplacer la lame près du bord de la partie supérieure gauche du matériau en fonction de l'origine que nous avons sélectionnée. Utilisez les boutons fléchés pour déplacer la lame à la position désirée. Si vous avez besoin d'affiner la position de la lame, vous pouvez utiliser les touches "Ctrl", "Maj" pour ajuster le pas du mouvement.

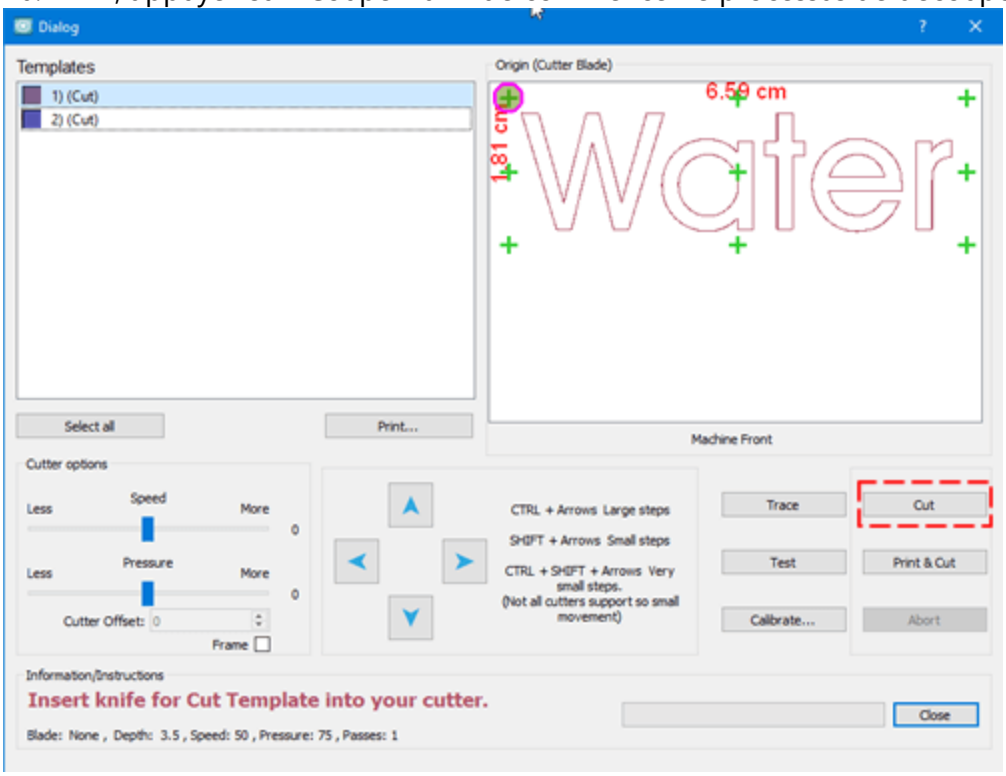
    - Maintenez la touche Maj enfoncée Shift afin de rendre le pas de déplacement plus petit.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Tenez la touche "Ctrl" Ctrl (pour Mac OS utilisez "Cmd") afin d'avoir un grand pas de déplacement.
- Utilisez les touches Ctrl et Maj simultanément (Ctrl + Shift) (pour Mac OS, utilisez "Cmd") pour faire un très petit pas de déplacement.

19. Vous pouvez "Tracer" la zone dont le dessin aura besoin pour s'assurer qu'elle s'intègre dans le matériau que vous avez placé.

20. Enfin, appuyez sur "Couper" afin de commencer le processus de découpe réelle ..

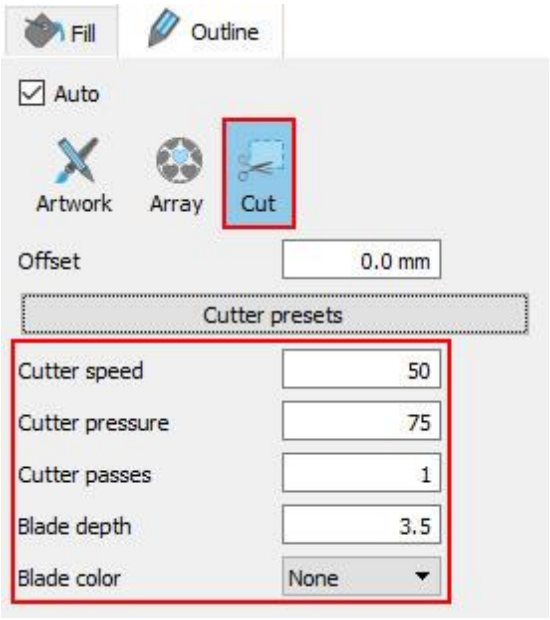


21. Une fois le processus de découpe de la partie texte terminé, vous devez couper la partie symbole. Sélectionnez le gabarit du symbole, définissez le même point de départ et déplacez la lame vers le coin supérieur gauche du matériau bleu sur le tapis de découpe à l'aide des flèches. Appuyez sur Découper pour continuer en coupant la partie Symbole. Si vous avez suivi toutes les étapes correctement, alors vous devez décoller les morceaux pour les utiliser pour vos projets.

Propriétés des Découpes

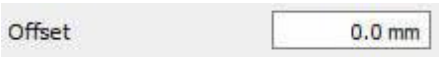
Comme nous l'avons déjà mentionné, nous pouvons facilement créer n'importe quel dessin de découpe. En appliquant le type de serti "Découpe" , l'objet sélectionné est marquée comme Découpe et nous pouvons la découper à l'aide de notre cutter numérique. Si nous n'avons que la technique "Découpe" activée et que nous importons un dessin vectoriel, il est automatiquement converti en serti de "Découpe" .Quand nous avons d'autres techniques, le logiciel sélectionne d'autres types de contour pour l'illustration. Nous pouvons alors appliquer "Découpe" sur n'importe quel objet en sélectionnant simplement l'objet, puis en appuyant sur le type "Découpe" dans l'onglet "Serti" de la barre "Propriétés".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pour le type "Découpe", nous avons la propriété "Décalage" et un ensemble de paramètres de coupe.

Décalage

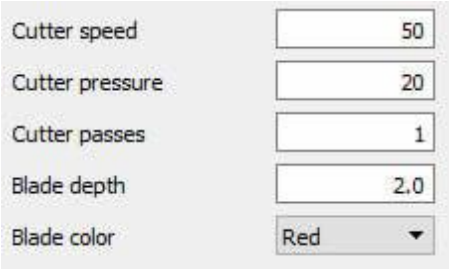


Si vous appliquez une valeur de "Décalage" sur un serti de "Découpe", vous pouvez spécifier une distance, intérieure ou extérieure par rapport au contour initial, sur lequel vous souhaitez que la "découpe" se positionne. Par exemple: si vous réglez la valeur de décalage à 3 mm, le serti de "Découpe" se déplacera de 3 mm dans toutes les directions en dehors de sa position initiale. A l'inverse, si vous réglez la valeur sur -3 mm, le serti de "Découpe" déplacera son contour de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de sa position de départ. Dans le champ numérique Décalage, vous pouvez entrer la valeur du décalage souhaitée, avec la valeur la plus basse de -15 mm et la valeur la plus élevée de 15 mm. En outre, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de décalage en tournant la molette de la souris, s'il y en a une. La valeur que vous donnez indique la position de la "Découpe" par rapport à sa position initiale. Si la valeur est négative, un décalage interne se produira et le contraire, si elle est positive. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin

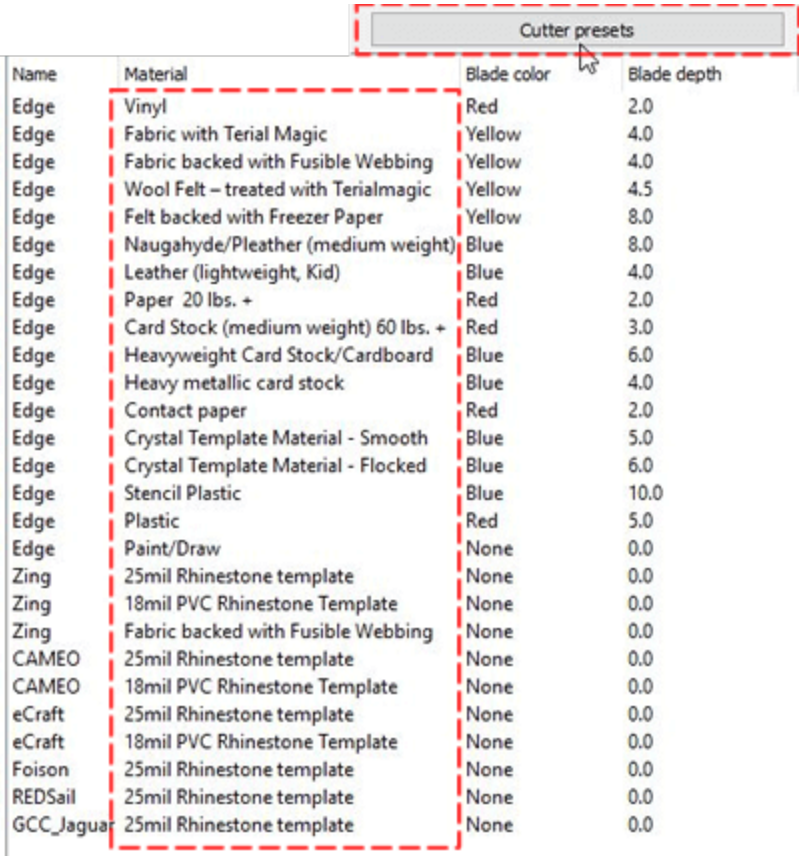
Préréglages du Cutter

Tous les objets de "Découpe" sont produits en plaçant une lame sur votre cutter numérique, puis en exportant le motif vers le cutter. Les options de coupe suivantes (Pression de coupe, Vitesse, Passages, Couleur de lame et Profondeur) doivent être ajustées correctement afin de produire tous les dessins à l'aide de votre cutter numérique. Ces options de découpe doivent être ajustées pour chaque objet, dans "Propriétés" ou dans la boîte de dialogue "Exporter vers un Cutter". Afin de vous aider à sélectionner les paramètres appropriés en fonction du matériau et du type d'opération, nous avons préparé différents préréglages de découpe. Cliquez sur le bouton Préréglages du Cutter et dans le menu déroulant, sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre Cutter et le matériel que vous allez utiliser. Cette sélection prédéfinie n'affecte que les objets sélectionnés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Par exemple, si vous allez découper un dessin sur du Vinyl à l'aide de l'outil de découpe Artistic Edge, vous devez sélectionner le préréglage approprié. Si nous sélectionnons le préréglage Edge - Vinyl alors toutes les options de cutter sont définies comme sur la figure ci-dessus.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

Dans le cas où vous avez un matériau spécial ou que vous voulez améliorer la qualité de "Découpe", vous pouvez également ajuster les options de coupe en modifiant les options suivantes (vitesse de coupe, pression, passages, profondeur de lame et sélection de lames).

Vitesse de coupe

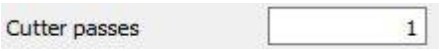
Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la vitesse à laquelle la machine va couper le dessin. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez cependant faire des ajustements, à travers le panneau de la machine. Remplissez librement pour modifier le paramètre de vitesse en fonction de la vitesse à laquelle vous voulez que le motif soit coupé. Le champ Vitesse de coupe peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 100.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pression de coupe

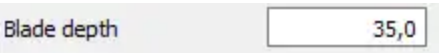
Avec cette valeur, si elle est activée, vous pouvez spécifier la force que la machine va ajouter sur la lame afin de couper le motif ou sur le stylo / pinceau afin de dessiner le motif. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. N'hésitez pas à modifier le réglage de la pression de coupe en fonction de la profondeur à laquelle vous souhaitez que le matériau soit coupé ou peint. La valeur de Pression de coupe varie d'un matériau de coupe à un autre. Un matériau plus épais nécessite plus de pression et un moins épais, moins de pression. Le champ de pression de coupe peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 100.

Passages de coupe



Vous pouvez spécifier le nombre de passages avec lesquelles vous souhaitez créer le motif. Il définit réellement combien de fois chaque forme sera parcourue par la machine.

Profondeur de la lame



Avec cette option, vous pouvez définir la profondeur de la lame de coupe. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez faire des ajustements directement sur la machine. N'hésitez pas à modifier le paramètre Profondeur de la lame en fonction de la profondeur à laquelle vous voulez que le matériau soit coupé. Cette valeur est là seulement pour votre information, pour vous rappeler que pour cet objet vous devez changer la profondeur de la lame sur la machine. La valeur de la profondeur de la lame varie du matériau de coupe au matériau de coupe. Un matériau plus épais nécessite plus de profondeur et un plus fin, moins de profondeur. Le champs "Profondeur de lame" accepte des valeurs comprises entre 1 et 12.

Couleur de la lame

Ce menu déroulant répertorie la couleur de lame que vous devez utiliser pour découper le matériau spécifique. Ceci est applicable sur certaine machines qui comprennent différentes lames, avec des couleurs différentes. Habituellement, chaque couleur signifie différents matériaux. Consultez le manuel des cutters pour plus d'informations sur la lame et sa matière destinée.

Par exemple, pour les cutters Artistic Edge, les lames sont destinées à l'usage suivant:

- Bouchon de lame bleu = pour couper des matériaux plus épais
- Bouchon de lame rouge = pour couper des matériaux minces

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Bouchon de lame jaune = pour couper les tissus

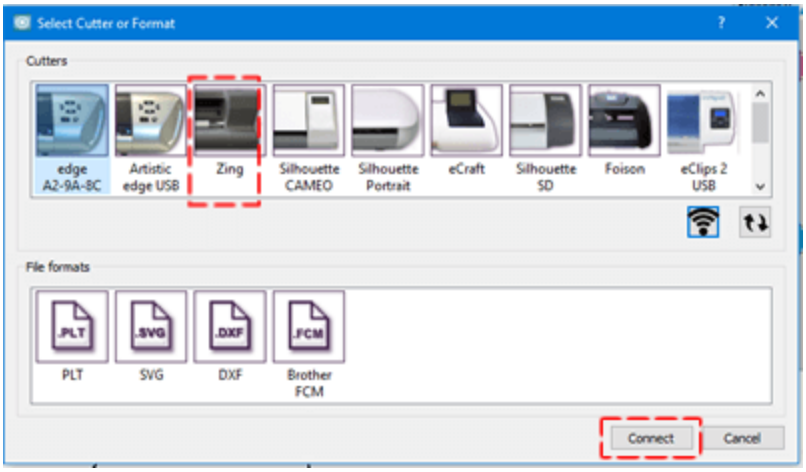
Sélectionnez la couleur de lame que vous utiliserez pour l'objet actuellement sélectionné et pendant le processus de découpe, le logiciel vous notifiera que vous devrez utiliser la couleur de lame correspondante pour couper la forme.

Imprimer & Découper

Permettez nous de vous faire une brève présentation sur la façon dont la fonctionnalité "Imprimer & Découper" fonctionne. Comme nous l'avons déjà mentionné, la fonctionnalité Imprimer & Découper fonctionne de deux façons selon le cutter utilisé. Pour "Artistic Edge", "Zing" et "Foison Koala" qui ont un pointeur laser, nous devons aligner (sur le papier imprimé) le pointeur laser avec des marques spéciales pendant la procédure afin que l'impression et la découpe soient correctement alignées. Pour Silhouette CAMEO qui a un mécanisme de reconnaissance optique spécial, nous devons placer le papier imprimé sur le cutter et le Cutter reconnaîtra les marques spéciales en utilisant la reconnaissance optique. Pour l'exemple suivant, nous avons utilisé un cutter "Zing" qui utilise un pointeur laser. Nous allons travailler avec le dessin suivant.

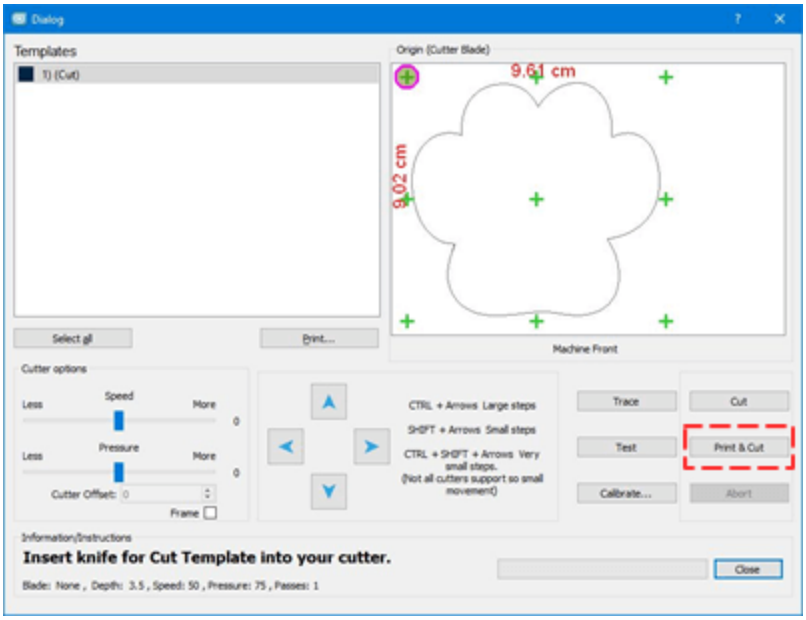
La ligne externe est définie pour avoir le type de serti "Découpe". Dans le menu "Fichier", cliquez sur l'option "Exporter" et, à partir du menu qui apparaît, utilisez l'option "Vers les cutters". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, nous devons sélectionner l'un des Cutters à connecter ou un format de fichier si nous voulons exporter dans un fichier compatible avec un cutter distant. Dans notre exemple, nous utiliserons le cutter "Zing", cliquez sur l'icône du cutter "Zing" et ensuite sur "Connecter" pour continuer.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



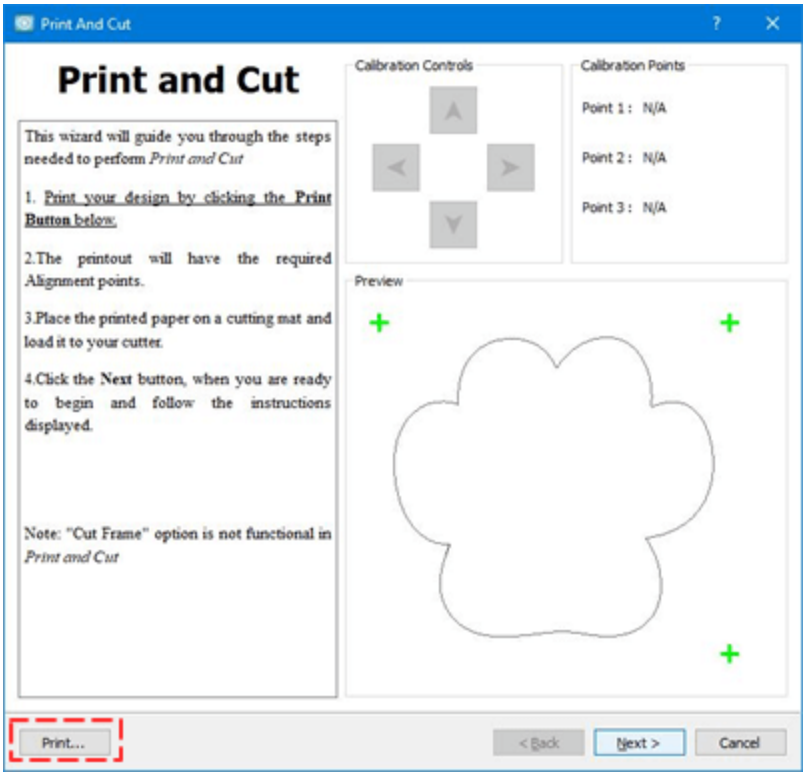
Sélectionnez un cutter ou exporter vers un fichier

La boîte de dialogue Exporter vers un cutter apparaîtra, et en utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez découper n'importe quelle pièce de dessin avec votre cutter. Si le cutter numérique est correctement connecté et allumé, alors vous devriez être en mesure de communiquer directement avec le Cutter à travers cette boîte de dialogue. Pour les besoins de cette démonstration, nous présenterons la fonctionnalité Imprimer & Découper.

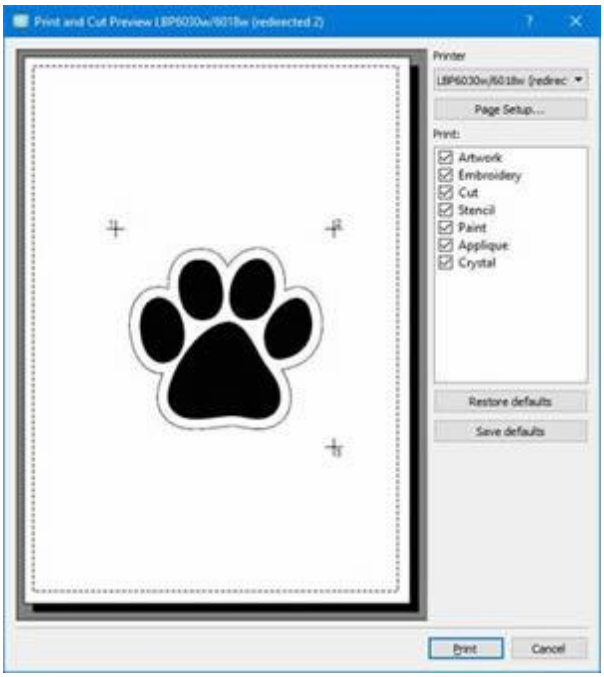


Un assistant va commencer à nous guider à travers la procédure. Vous devez d'abord appuyer sur Imprimer pour envoyer le dessin à votre imprimante.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



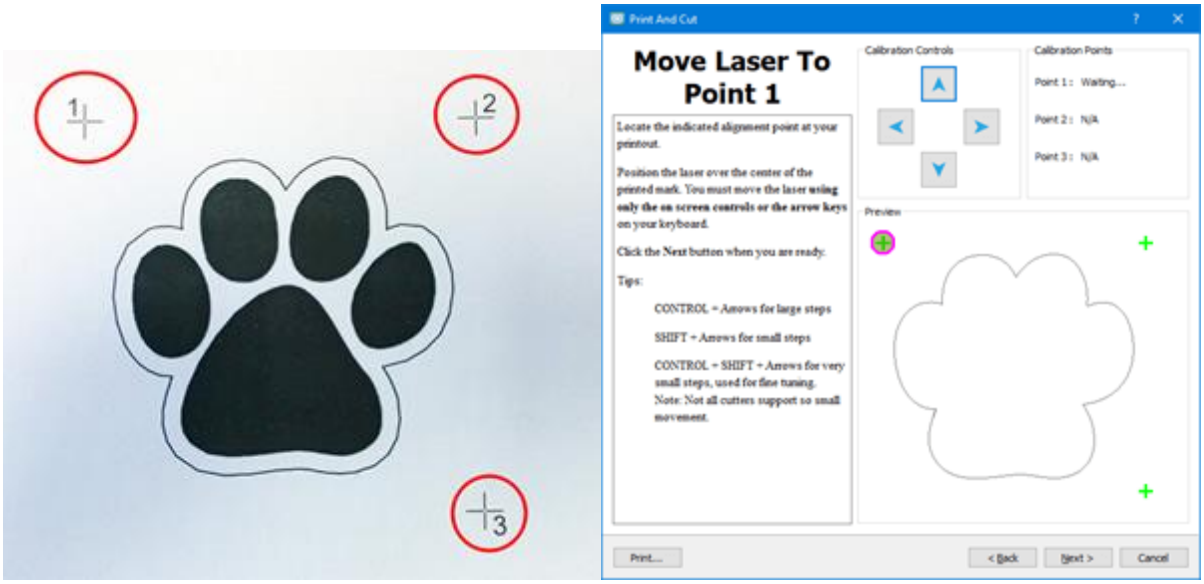
Réglez les options d'impression et appuyez sur "Imprimer" pour envoyer à votre imprimante.



À ce stade, nous devons mentionner que vous pouvez supprimer la ligne de découpe de l'impression afin d'avoir seulement l'illustration et non la ligne de découpe.

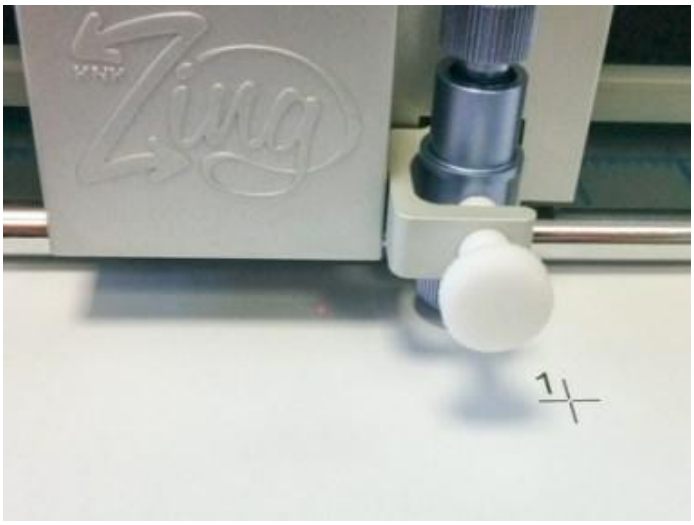
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous devez maintenant placer le papier imprimé sur le tapis de coupe et placer le tapis sur le cutter. Le papier imprimé apparaît sur la figure suivante. Maintenant, en appuyant sur Suivant dans l'assistant d'impression et de découpe, on vous demande de déplacer le pointeur laser sur les 3 repères dans les ellipses rouges.



Appuyez sur Suivant pour définir le premier, déplacez le pointeur laser en utilisant les flèches vers le centre de la croix de chaque ellipse.

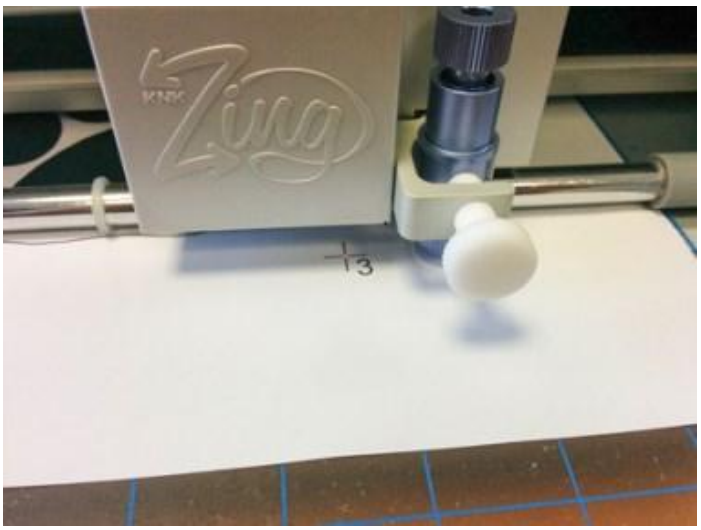
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Déplacez le pointeur laser en utilisant les touches fléchées de votre clavier pour positionner le pointeur au centre de l'axe de la première ellipse.

Déplacez-vous au centre du premier repère à l'aide des touches fléchées et appuyez sur Suivant.

Déplacez le pointeur au centre du second repère à l'aide des touches fléchées et appuyez sur Suivant.



Déplacez-vous au centre du troisième repère rouge à l'aide des touches fléchées et appuyez sur Découpe pour lancer le processus de coupe réel.

À la fin, vous pouvez enlever le papier supplémentaire et vous avez le contour de votre dessin qui est découpé.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

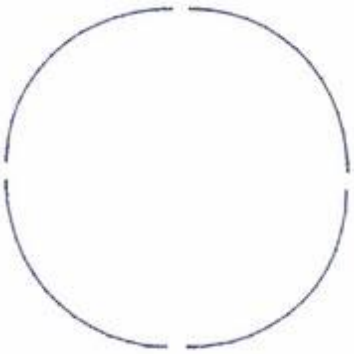
Pochoir - Créer des dessins de pochoir

Dans cette section, nous allons décrire la capacité du logiciel à créer des dessins "Pochoir". Un pochoir produit une image ou un motif en coloriant une surface au travers d'une feuille intermédiaire qui comporte des trous. Ces trous créent le motif en laissant passer les couleurs sur le support final. Il existe des motifs au pochoir qui ont de grandes zones de découpe et dans ce cas, on est obligé de créer des "ponts" avant la découpe pour les rendre plus solides et plus faciles à utiliser. Pour ce faire, vous devez ajouter un pont dans le contour du dessin et augmenter le support du matériau. De nombreux paramètres du logiciel peuvent vous aider à ajuster le dessin du pochoir et à produire le résultat souhaité.

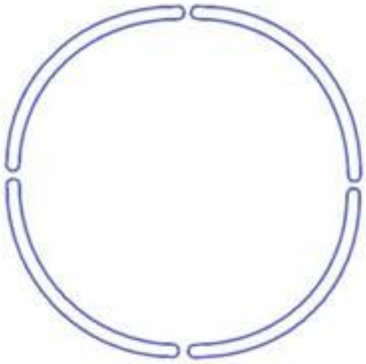
Afin de pouvoir utiliser le type "Pochoir", nous devons avoir la technique "Pochoir" activée.

Travailler avec un pochoir

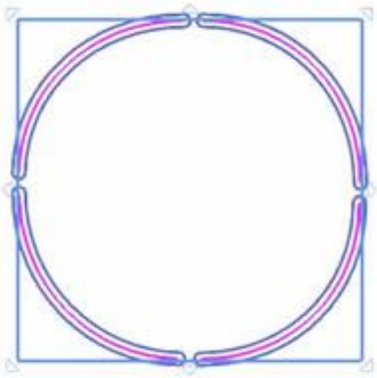
Le logiciel inclut un type de contour spécial qui peut convertir n'importe quelle forme ouverte en forme de "pochoir". Pour l'appliquer sur une forme ouverte, il faut sélectionner l'objet puis cliquer sur l'icône "Pochoir" sur l'onglet "Serti" de la barre "Propriétés". La forme ouverte deviendra une forme de pochoir sans altérer l'illustration. Un contour de courbe sera dessiné autour d'elle pour spécifier la zone qui sera coupée.



Forme ouverte



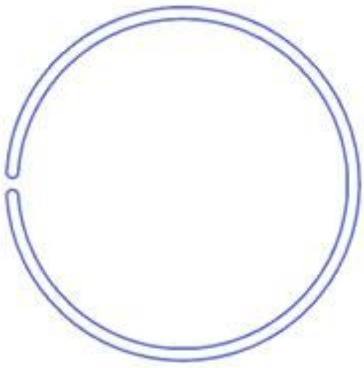
Outil Pochoir appliqué



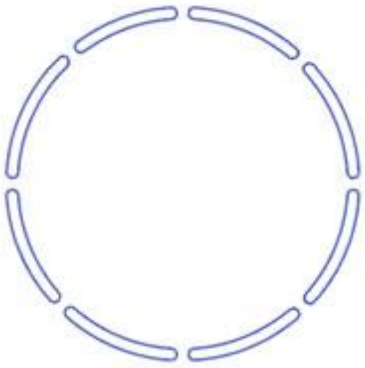
Le contour existe mais il est masqué

Si vous essayez d'appliquer un pochoir sur une forme fermée, vous ne verrez aucune différence. Si vous souhaitez créer un gabarit basé sur une forme fermée, vous devez ajouter des ponts de pochoir sur la forme. Pour ce faire, démarrez le mode "Editer les points nodaux" et faites un clic droit sur le contour de la forme fermée, au point où vous souhaitez ajouter le pont de pochoir, et à partir du menu contextuel utilisez l'option "Pont de pochoir". La forme fermée deviendra ouverte et maintenant elle ressemblera à un pochoir. Selon la forme et sa taille, vous devrez peut-être ajouter plus de ponts au pochoir, afin de rendre votre pochoir plus stable. Par exemple, si vous avez un cercle de forme de pochoir, vous ne pouvez pas avoir qu'un seul pont de pochoir. Vous devez ajouter plus d'un pont afin de rendre le pochoir plus stable.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Un seul pont de pochoir



Plusieurs ponts de pochoir

Il est important de savoir que si la forme fermée sur laquelle vous souhaitez appliquer un pont de pochoir est une forme intégrée à une autre, alors vous devrez utiliser en premier lieu la fonction "Convertir en courbe" en sélectionnant l'option correspondante du menu contextuel, puis ensuite vous pourrez ajouter "Ponts de pochoir" comme sur n'importe quel objet normal.

Créer un dessin de pochoir

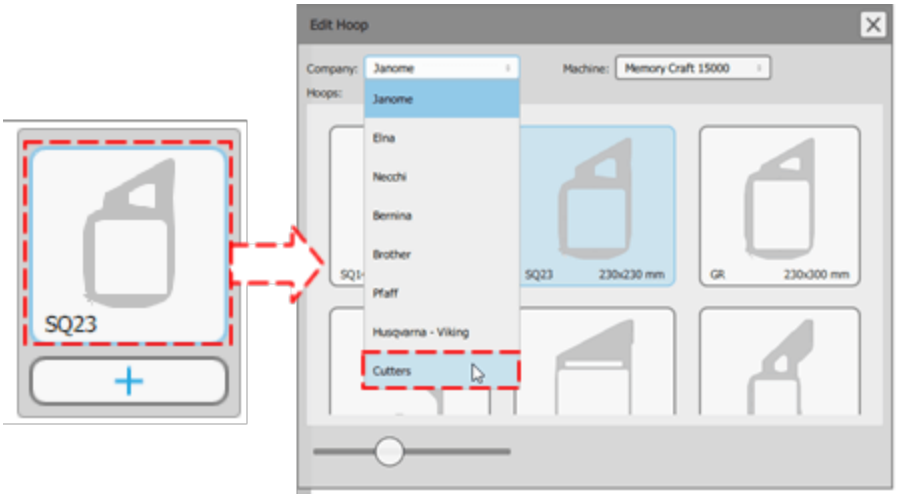
Ceci est un tutoriel étape par étape pour vous guider sur la façon de créer un nouveau dessin, importer un fichier vectoriel et le convertir en dessin "Pochoir".

1. Démarrer le logiciel et créer un nouveau dessin pour commencer avec une feuille vierge.

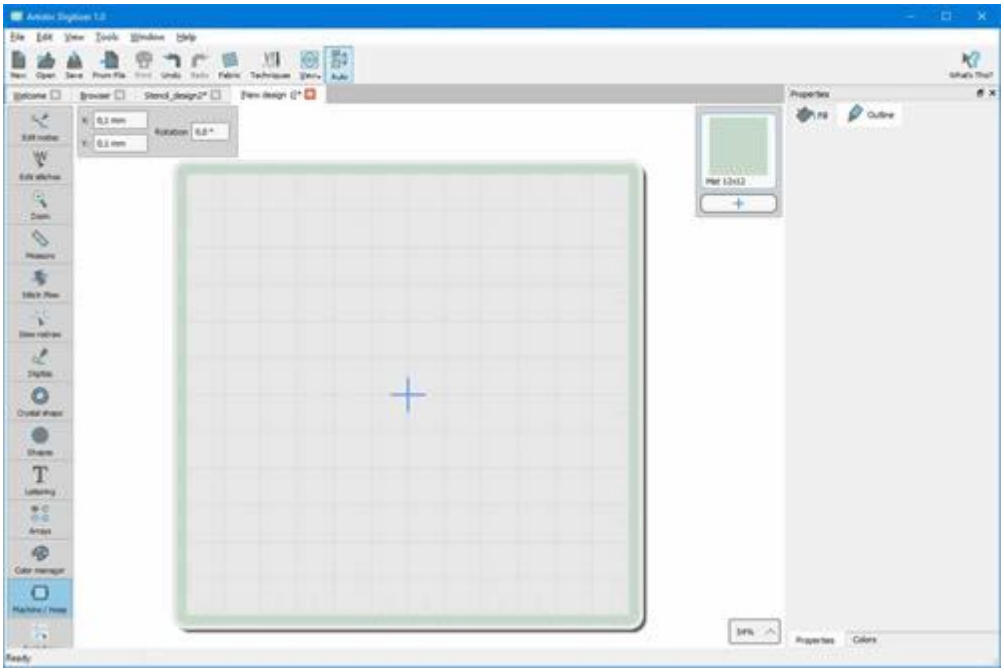
Assurez-vous que la technique "Pochoir" est activée.

2. Si vous souhaitez prévisualiser votre dessin sur un tapis de découpe, appuyez sur l'option "Machine / Cadre" sur la barre "Outils" et vous verrez alors une barre de cercle dans la partie supérieure droite de la zone de travail. Double-cliquez sur ce cercle et la boîte de dialogue "Modifier le cadre" apparaîtra. Développer le menu déroulant Marque et choisissez l'option "Cutters", alors vous pouvez sélectionner l'une des machines disponibles et leurs tapis de coupe. Pour exemple nous allons sélectionner le cutter "Artistic Edge".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



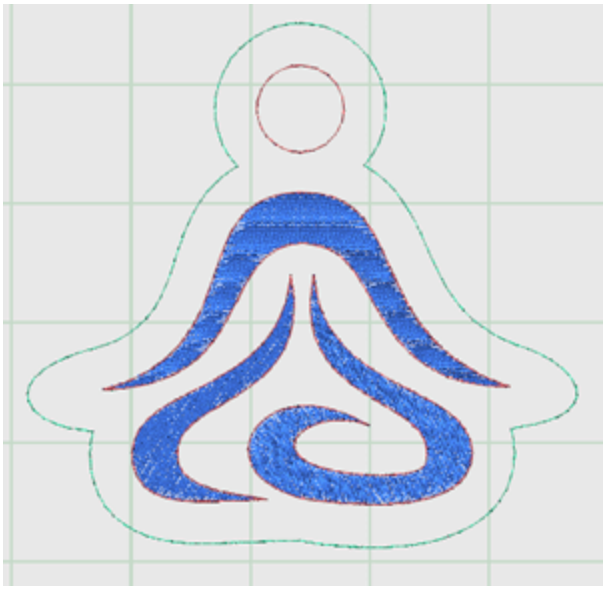
3. Si vous avez suivi l'exemple jusqu'à ce point, vous devriez avoir un design vierge avec un tapis de coupe au centre.



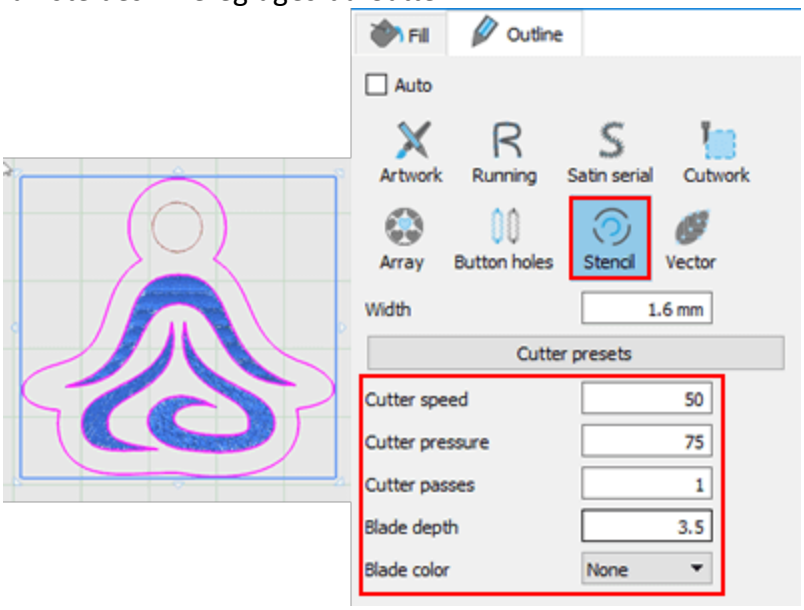
4. Utilisez l'icône "Ouvrir" ou "Importer - à partir du fichier" afin de sélectionner le motif à importer.

5. Pour les besoins de cette démonstration, nous allons importer une illustration de contour. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



6. Sélectionnez le contour vert et cliquez sur le type de Serti "Pochoir" sur la barre "Propriétés". Pour notre exemple avec le cutter "Artistic Edge", nous allons sélectionner le matériau "Pochoir Plastique" dans la liste des "Préréglages du Cutter"

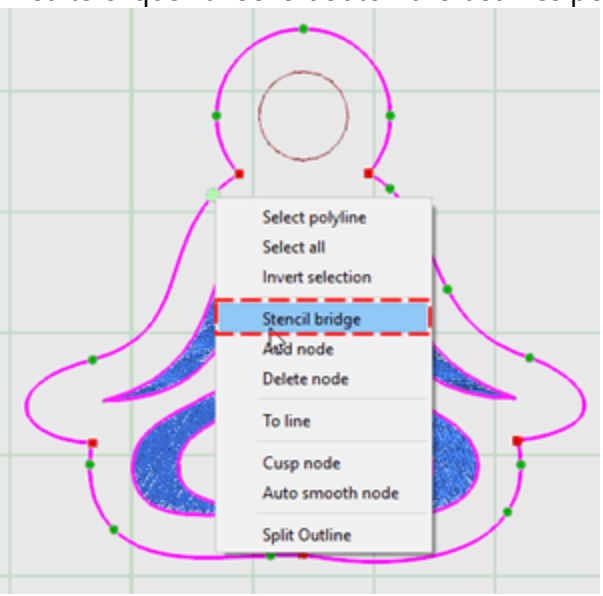


7. L'illustration est une forme fermée et la zone de découpe du pochoir n'est pas visible. Pour la convertir en un dessin de pochoir, vous devez la convertir en une forme ouverte en ajoutant des ponts au pochoir.

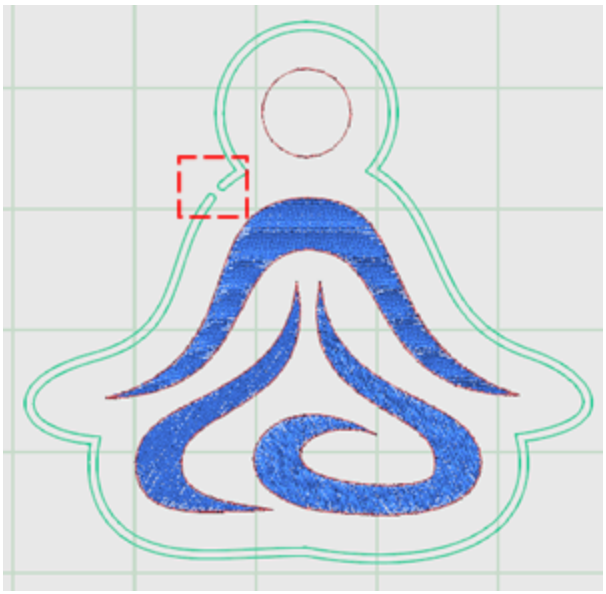
   Pour ce faire, vous devez cliquer sur l'icône "Editer les points nodaux" à partir de la barre "Outils".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ensuite cliquez avec le bouton droit sur les points où vous souhaitez ajouter des "ponts de pochoir".

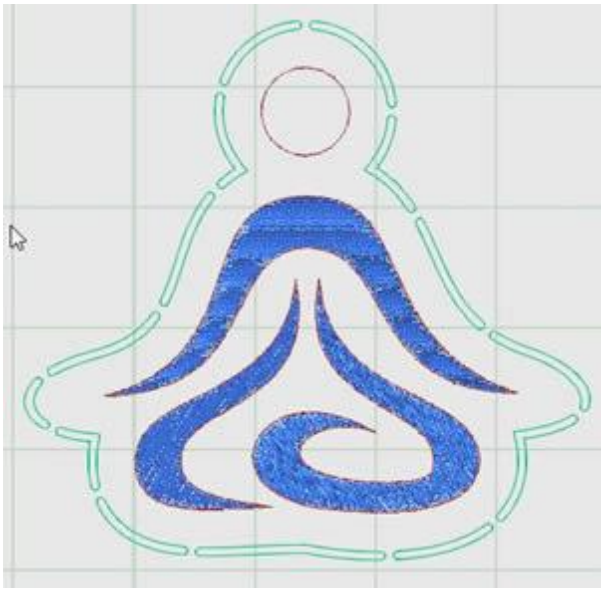


8. La forme est maintenant une forme ouverte et un "pont de pochoir" existe sur la position définie.

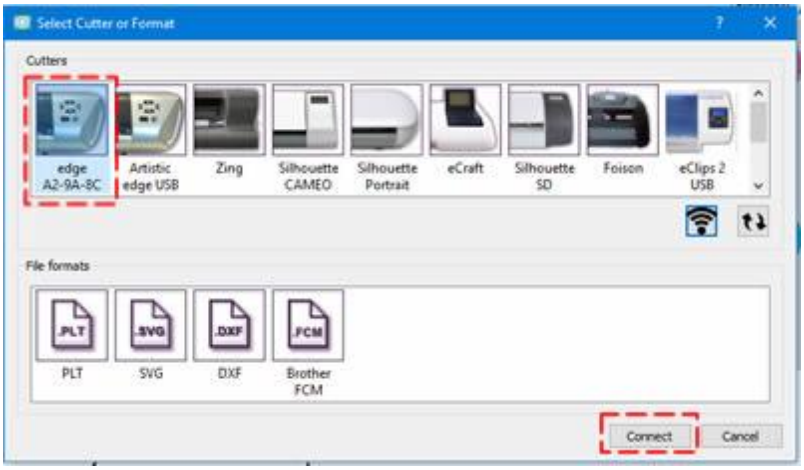


9. Continuez à ajouter des ponts de pochoir à des distances assez proches pour rendre le pochoir plus stable.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



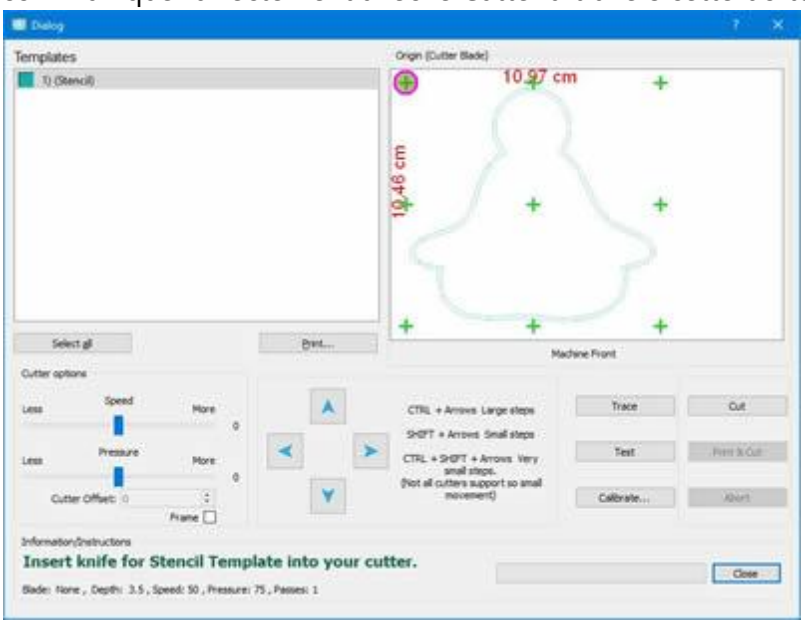
10. Le dessin du pochoir est prêt et vous pouvez l'envoyer à votre cutter. Dans le menu "Fichier", allez à "Exporter" et utilisez l'option "Vers le cutter". À partir de la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez un Cutter à connecter ou un format de fichier si dans le cas où vous souhaiteriez exporter vers un fichier et l'importer manuellement dans votre cutter. Dans notre exemple, nous utiliserons le cutter "Artistic Edge", cliquez sur l'icône Artistic Edge Cutter, puis sur Connecter pour continuer.



11. À ce stade, si le cutter est connecté à votre ordinateur, la boîte de dialogue "Exporter vers le Cutter" apparaîtra. En utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez couper le motif Pochoir avec votre cutter. Si le Cutter numérique est correctement connecté et allumé, alors vous devriez être en mesure de

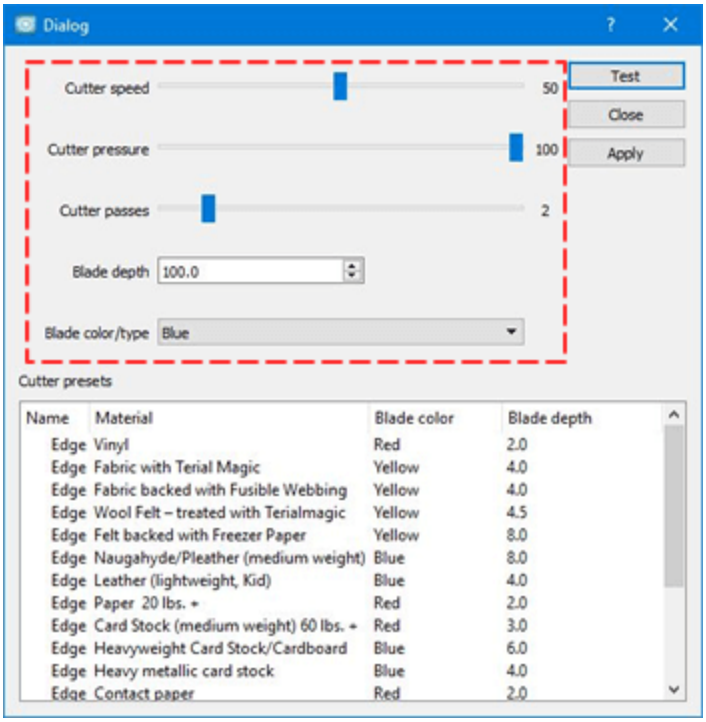
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

communiquer directement avec le Cutter à travers cette boîte de dialogue.



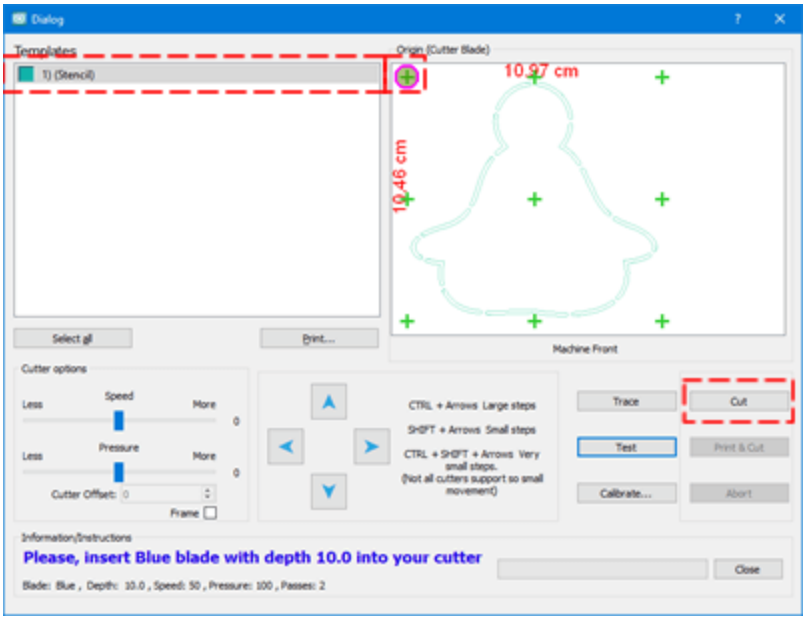
12. Vous êtes maintenant prêt à envoyer le motif au cutter. Avant de continuer, vous devez avoir chargé le tapis de coupe avec le matériau de coupe sur le cutter.
13. Sélectionnez d'abord les pièces du dessin que vous voulez couper dans la zone Gabarits. Vous n'avez qu'un seul gabarit, l'étape suivante est de sélectionner une origine. C'est le point sur lequel vous voulez que le cutter commence à couper.
14. Si vous n'avez jamais utilisé ce matériau sur votre Cutter, vous devez d'abord effectuer une coupe "Test" pour vérifier que le matériau est coupé correctement avec les paramètres actuels. En utilisant les touches fléchées, déplacez la lame à une position qui ne sera pas utilisée pour la coupe réelle et appuyez sur le bouton de test.
15. La boîte de dialogue "Test de coupe" apparaîtra avec la liste de tous les paramètres de découpe que vous pouvez ajuster. Effectuez les réglages que vous préférez ou sélectionnez un préréglage parmi ceux disponibles. Cliquez sur "Test" pour couper le dessin de test, qui sera coupé en fonction des paramètres spécifiques. Peler la partie coupée afin de vérifier si elle a été coupée correctement. Si vous êtes satisfait des paramètres spécifiques, vous pouvez cliquer sur Appliquer. Les paramètres seront mis à jour dans la barre d'outils Propriétés.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



16. Vous êtes maintenant prêt à envoyer le motif au cutter. Placez la "lame" pour la coupe réelle du matériau. Dans notre cas, nous devons déplacer la lame près du bord de la partie supérieure gauche du matériau en fonction de l'origine que nous avons sélectionnée. Utilisez les boutons fléchés pour déplacer la lame à la position désirée. Si vous avez besoin d'affiner la position de la lame, vous pouvez utiliser les touches "Ctrl" (Cmd pour Mac), "Maj" de votre clavier pour ajuster le pas du mouvement.
    - Maintenez la touche Maj enfoncée pour rendre le mouvement plus petit.
    - Maintenez la touche Ctrl (pour Mac OS "Cmd") afin d'avoir un grand pas de mouvement.
    - Utilisez les touches Ctrl et Maj (pour Mac OS "Cmd") ensemble pour faire un très petit pas de mouvement.
17. Vous pouvez également "Tracer" la zone utilisée par le dessin pour s'assurer qu'elle s'intègre dans le matériau que vous avez placé.
18. Enfin, appuyez sur "Couper" pour commencer le processus de coupe réel.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

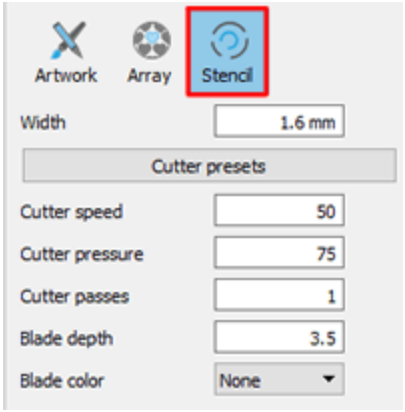


19. Après le processus de coupe, retirer le tapis de coupe avec le matériau et peler les formes coupées pour produire le pochoir. C'est tout pour l'instant ! Si vous avez suivi le guide, vous devriez maintenant avoir votre premier dessin de pochoir créé.

Paramètres du pochoir

Pour chaque motif que vous créez, vous avez la possibilité de faire des ajustements sur la largeur du pochoir et sur les paramètres du cutter qui affecteront la façon dont le pochoir sera coupé. Il est par conséquent important de faire les ajustements corrects pour assurer les meilleurs résultats. Tous les réglages peuvent être effectués dans la barre "Propriétés" de l'onglet "Serti", où les paramètres du pochoir apparaîtront après la sélection de l'objet. Les paramètres que vous pouvez ajuster sont les suivants:

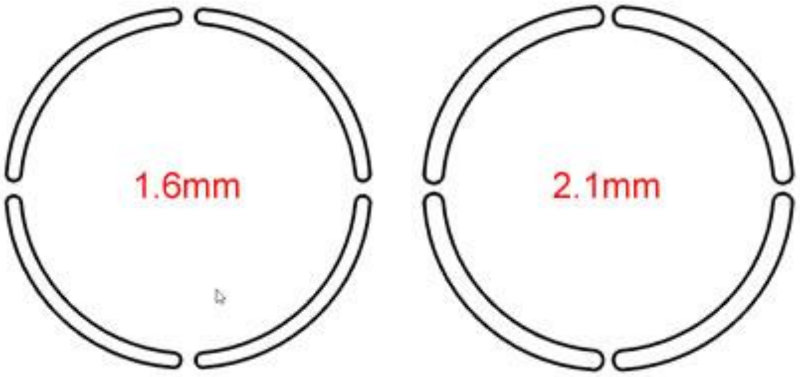
- Largeur
- Préréglages du Cutter
- Vitesse de coupe
- Pression de coupe
- Passages de coupe
- Profondeur de la lame
- Couleur de la lame



Largeur

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

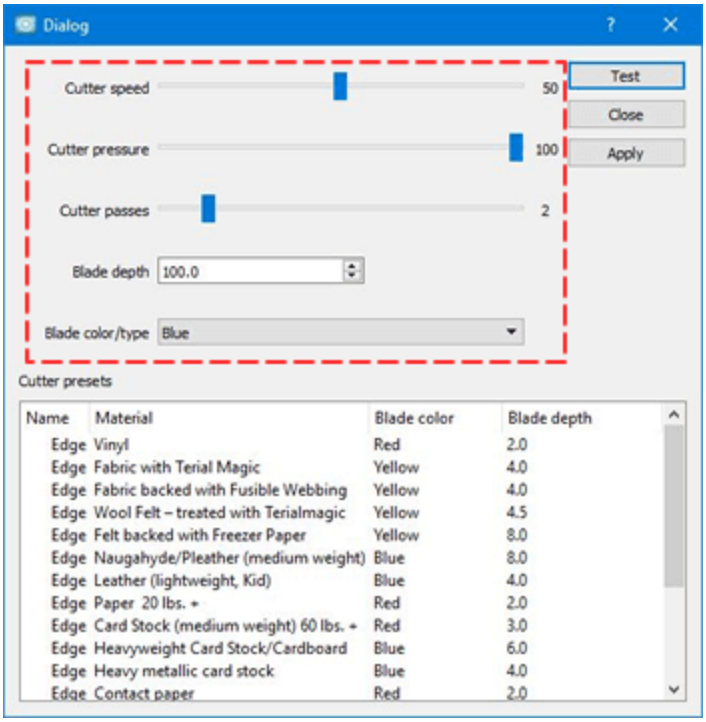
Avec la propriété Largeur, vous pouvez changer la largeur du pochoir. La valeur par défaut est 1,6 mm et c'est celle que vous utiliserez le plus souvent dans vos dessins. La valeur minimale est de 0,5 mm et la valeur maximale de 3,0 mm.



Plus la valeur de largeur est élevée, plus la largeur du pont de pochoir est petit. Si vous définissez la largeur à 3.0mm, le pont sera minuscule. Si vous voulez garder cette largeur de pochoir mais que vous voulez augmenter la largeur du pont, vous devrez modifier le contour de la forme et augmenter manuellement la largeur du pont.

Toutes les options sauf "Largeur" font référence aux réglages de coupe. Certaines machines ne vous permettent pas de modifier certaines ou toutes ces valeurs via notre logiciel. Vous pouvez cependant faire des ajustements, à travers le panneau de la machine. Ces options seront toujours disponibles dans la barre d'outils "Propriétés" car aucun cutter n'est sélectionné. Si vous voulez voir quelles sont les options que le cutter vous permet de régler, vous pouvez aller à Fichier> Exporter> Vers le Cutter et dans la boîte de dialogue de l'assistant qui apparaît, sélectionnez le cutter que vous avez connecté sur le PC. Cliquez sur "Connecter" et dans la boîte de dialogue suivante sélectionnez "Test". Dans la boîte de dialogue de test ne seront activées que les options que vous pouvez ajuster pour le cutter connecté. En utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez ajuster ces paramètres et même les tester sur le cutter. Si vous êtes satisfait du réglage que vous avez sélectionné, vous pouvez cliquer sur "Appliquer" à l'objet (la barre d'outils Propriétés sera mise à jour automatiquement).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



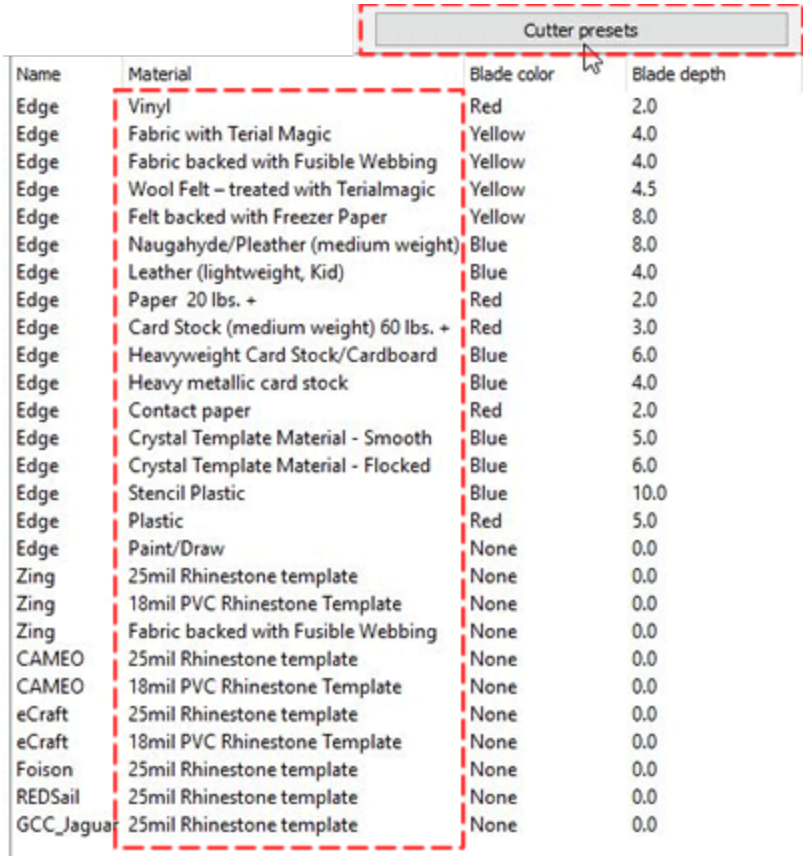
Boîte de dialogue Test

Préréglages du Cutter

Le bouton Préréglages du cutter vous permet de sélectionner les préréglages des paramètres du cutter, en fonction du matériau que vous couperez et de la lame que vous utiliserez, et de les appliquer à l'objet actuellement sélectionné. En cliquant sur le bouton Préréglages du Cutter, une liste déroulante apparaîtra avec les préréglages de cutter disponibles. Les préréglages de la lame sont listés avec les informations suivantes: nom, matériau, couleur de la lame et profondeur de la lame.

- Nom: Liste le nom du cutter pour lequel le gabarit a été créé
- Matériel: Répertorie le matériau que vous pouvez couper en utilisant le préréglage. Ceux-ci se réfèrent aux strass, ils sont principalement pour le vinyle.
- Couleur de la lame: indique la couleur de la lame que vous devez utiliser pour découper le matériau spécifique. Ceci est applicable sur des machines spécifiques qui incluent diverses lames. Habituellement, chaque couleur est pour couper différents matériaux. Consultez le manuel du cutter pour plus d'informations sur les lames et les matières qu'elles peuvent découper.
- Profondeur de la lame: Indique la profondeur de la lame que vous devez régler sur la lame du cutter. Habituellement, la profondeur de la lame est définie manuellement. Par conséquent, vous devez vérifier le manuel du cutter et trouver comment changer la profondeur de la lame.

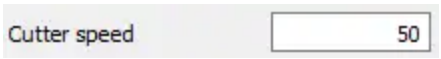
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

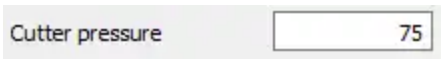
Pour appliquer le préréglage que vous voulez, vous pouvez simplement cliquer dessus. Les paramètres de la barre d'outils Propriétés seront ajustés en conséquence.

Vitesse de coupe



Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la vitesse à laquelle la machine va couper le dessin. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez cependant faire des ajustements, à travers le panneau de la machine. Remplissez librement pour modifier le paramètre de vitesse en fonction de la vitesse à laquelle vous voulez que le motif soit coupé. Le champ Vitesse de coupe peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 100.

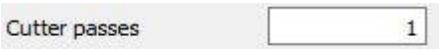
Pression de coupe



Avec cette valeur, si elle est activée, vous pouvez spécifier la force que la machine va ajouter sur la lame afin de couper le motif ou sur le stylo / pinceau afin de dessiner le motif. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. N'hésitez pas à modifier le réglage de la pression de coupe en fonction de la profondeur à laquelle vous souhaitez que le matériau soit coupé ou peint. La valeur de Pression de coupe varie d'un matériau de coupe à un autre. Un matériau plus épais nécessite plus de pression et un moins épais, moins de pression. Le champ de pression de coupe peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 100.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Passages de coupe



Vous pouvez spécifier le nombre de passages avec lesquelles vous souhaitez créer le motif. Il définit réellement combien de fois chaque forme sera parcourue par la machine.

Profondeur de la lame

Avec cette option, vous pouvez définir la profondeur de la lame de coupe. Cette valeur varie d'une machine de découpe à une autre et certaines machines ne vous permettent pas de changer cette valeur à travers notre logiciel. Vous pouvez faire des ajustements directement sur la machine. N'hésitez pas à modifier le paramètre Profondeur de la lame en fonction de la profondeur à laquelle vous voulez que le matériau soit coupé. Cette valeur est là seulement pour votre information, pour vous rappeler que pour cet objet vous devez changer la profondeur de la lame sur la machine. La valeur de la profondeur de la lame varie du matériau de coupe au matériau de coupe. Un matériau plus épais nécessite plus de profondeur et un plus fin, moins de profondeur.

Couleur de la lame

Ce menu déroulant répertorie la couleur de lame que vous devez utiliser pour découper le matériau spécifique. Ceci est applicable sur certaine machines qui comprennent différentes lames, avec des couleurs différentes. Habituellement, chaque couleur signifie différents matériaux. Consultez le manuel des cutters pour plus d'informations sur la lame et sa matière destinée. Par exemple, pour les cutters Artistic Edge, les lames sont destinées à l'usage suivant:

- Bouchon de lame bleu = pour couper des matériaux plus épais
- Bouchon de lame rouge = pour couper des matériaux minces
- Bouchon de lame jaune = pour couper les tissus

Sélectionnez la couleur de lame que vous utiliserez pour l'objet actuellement sélectionné et pendant le processus de découpe, le logiciel vous notifiera que vous devrez utiliser la couleur de lame correspondante pour couper la forme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Peinture - Dessins de peinture

Le logiciel vous donne la possibilité de créer des dessins de "Peinture" en montant un stylet / pinceau sur votre cutter numérique. C'est une manière totalement nouvelle de créer des illustrations de peinture sur des vêtements ou tout autre matériel. Il existe différents types de "Surfaces de Peinture" et différents types de "Serti de peinture". Chaque motif créé au travers de notre logiciel sera "peint" sur le matériau que vous avez choisi. Le cutter numérique se déplace d'avant en arrière avec un stylet / pinceau qui y est attaché et dessine le motif que vous avez créé, objet après objet, en suivant une séquence d'actions similaire à celle que vous suivez habituellement lorsque vous coupez un motif. Bien que cette fois au lieu de lames, vous changez les couleurs des stylets / Pinceaux.

Afin de créer des dessins de peinture, vous devez avoir la technique "Peinture" activée.

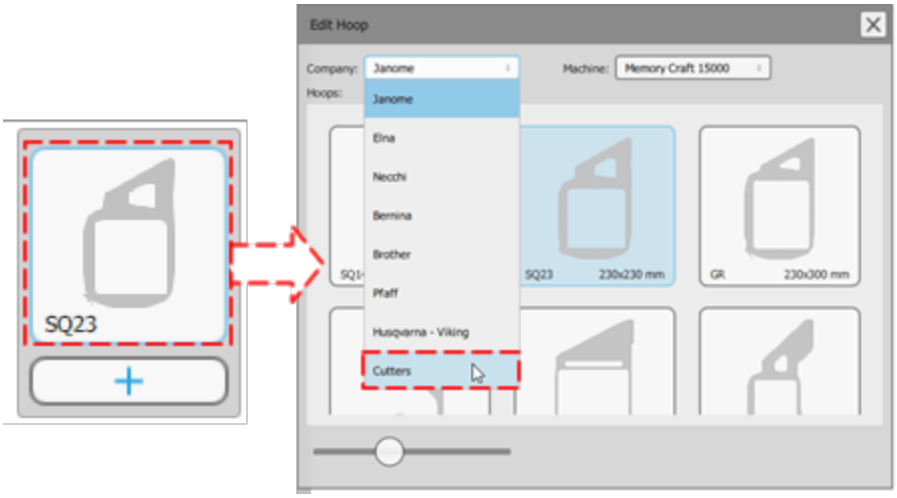
Créer un dessin de peinture

1. Démarrer le logiciel et créer un nouveau dessin, afin d'obtenir une page vierge.

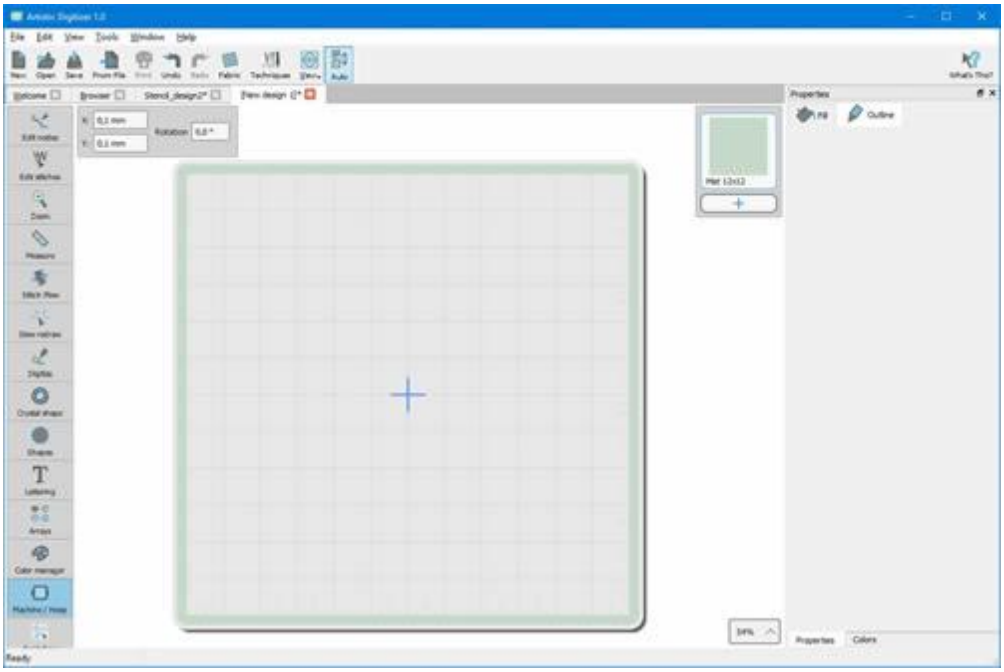
2. Cliquez sur l'icône"Techniques" et assurez-vous que seule la technique "Peinture" est activée.

3. Si vous souhaitez prévisualiser votre dessin sur un tapis de découpe, appuyez sur l'option "Machine / Cadre" sur la barre "Outils" et vous verrez alors une fenêtre de sélection de cadre dans la partie supérieure droite de la zone de travail. Double-cliquez sur ce cercle et la boîte de dialogue "Modifier le cadre" apparaîtra. Développer le menu déroulant "Marque" et recherchez l'option "Cutters". Vous pouvez alors sélectionner l'une des machines disponibles et leurs tapis de coupe.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



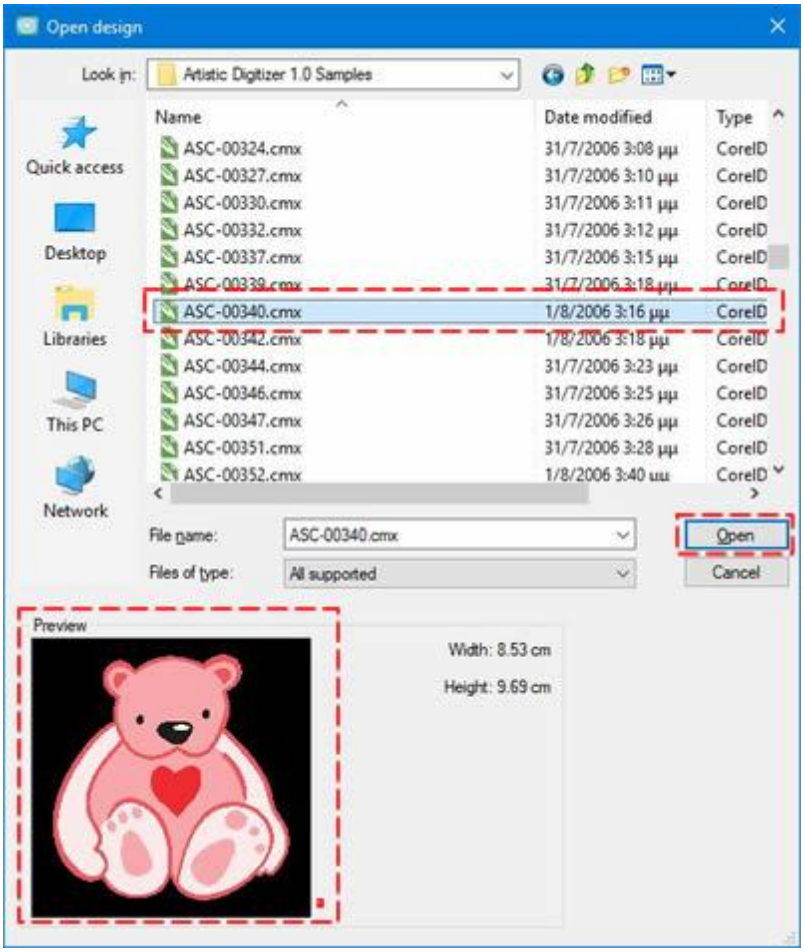
4. Si vous avez suivi l'exemple jusqu'à ce point, vous devriez avoir un dessin vierge avec un tapis de coupe au centre.



5. Utilisez l'icône "Ouvrir" ou "Importer à partir d'un fichier" afin de sélectionner le motif à importer.

6. La boîte de dialogue "Ouvrir un dessin" apparaît à partir de laquelle vous pouvez parcourir pour localiser une image bitmap ou vectorielle à importer dans le dessin.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



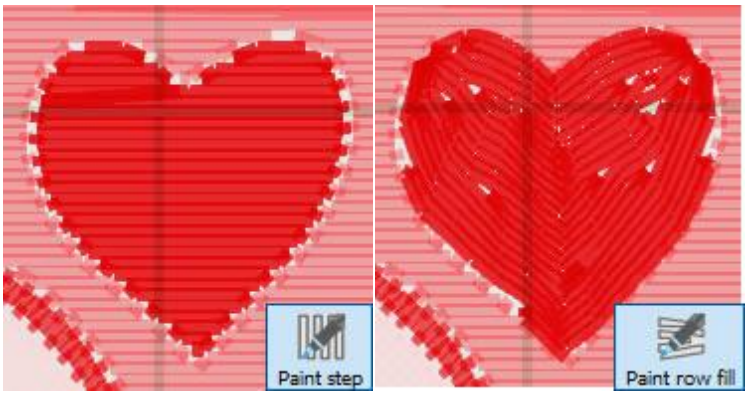
7. Accédez au dossier "Documents" et localisez le dossier "Embroidery designs". Dans ce dossier, vous trouverez un dossier avec divers exemples. Parmi les échantillons, vous trouverez de nombreux modèles de dessins vectoriels que vous pouvez facilement importer et convertir en un dessin de peinture. Sélectionnez l'un d'eux et cliquez sur le bouton "Ouvrir".

8. L'image importée apparaîtra dans la zone de travail et puisque seule la technique "Peinture" est activée, le logiciel convertira le dessin importé en utilisant des types de peinture et des couleurs de peinture. Vous pouvez avoir un meilleur aperçu de l'effet de peinture en activant l'option "peinture réaliste" du menu affichage.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dessin importé Affichage Peinture Réaliste

9. Sélectionnez l'un des objets du dessin et sur la barre "Propriétés" vous pouvez voir que les types "Surface" ou "Serti" ont été appliqués automatiquement. Chaque fois que vous sélectionnez un objet, ses propriétés apparaissent dans la barre "Propriétés". Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en maintenant enfoncée la touche "Maj" et en cliquant sur les objets que vous voulez ajouter à la sélection.
10. Par exemple, sélectionnez le cœur, et vous pouvez voir que "Peinture remplissage" est le type de peinture sélectionné automatiquement. Vous pouvez facilement modifier le type de surface en cliquant sur tout autre type de surface, par exemple "Peinture Colonne"

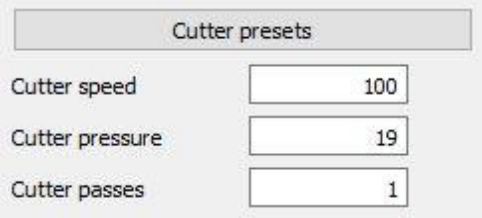


11. En utilisant les outils d'édition disponibles, vous pouvez effectuer de nombreuses transformations sur le dessin. mais maintenant, nous ne mentionnerons que l'utilisation des options de la barre "Propriétés". Il existe différentes propriétés pour chaque type de peinture. Par exemple pour la "Peinture Colonne" de la figure précédente, vous pouvez ajuster la "Densité" et les mouvements "court / long".

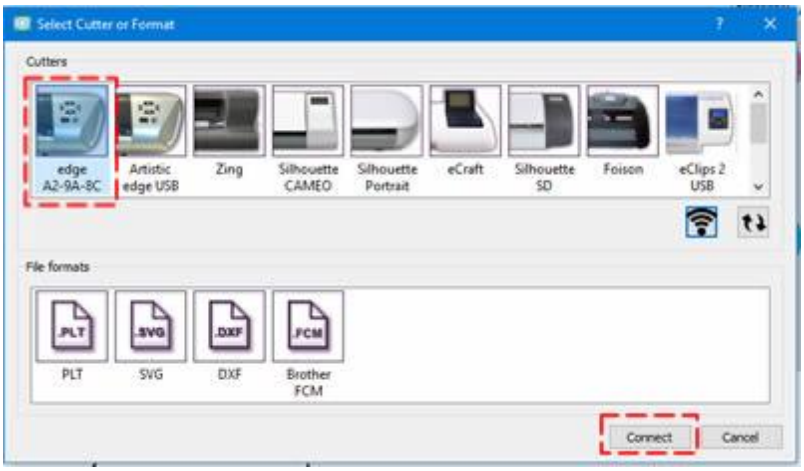
Objet initial Désactiver court/long Augmenter la densité

12. À ce stade, nous devons parler des paramètres du Cutter : nous supposons que vous possédez un cutter numérique "Artistic Edge" et que votre dessin n'a que des objets de peinture. Sélectionnez alors tous les objets et à partir de "Préréglages du cutter", sélectionnez le préréglage "Edge - Paint". L'ensemble d'options de coupe sélectionné (vitesse de coupe, pression, passages) sera appliqué à tous les objets sélectionnés. Cet ensemble de paramètres convient uniquement aux objets Peinture.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



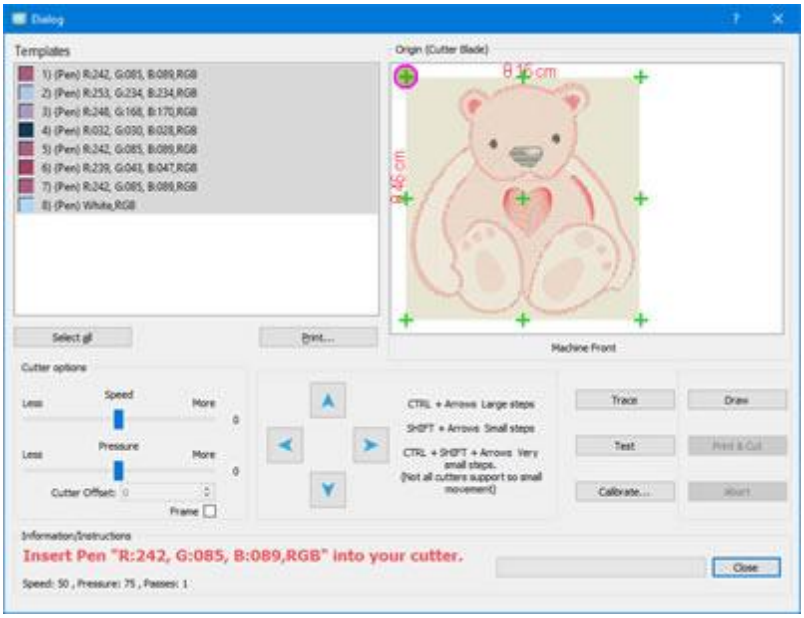
13. Lorsque vous avez terminé le dessin et que vous êtes prêt à "peindre" les pièces à l'aide de votre cutter numérique (le cutter doit supporter une brosse au lieu de la lame), utilisez l'option "Vers le cutter" du menu "Fichier">"Exporter". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous devez sélectionner l'un des "Cutters" à connecter ou un "Format de fichier" si vous souhaitez exporter votre dessin vers un cutter distant. Dans cet exemple, nous utiliserons le cutter "Artistic Edge" : cliquez sur l'icône "Artistic Edge", puis sur "connecter" pour continuer.



Vous devriez toujours enregistrer le dessin au format de fichier ".draw", afin de l'avoir pour référence ultérieure.

14. La boîte de dialogue "Exporter vers le Cutter" apparaîtra, et en utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez peindre n'importe quelle pièce du dessin avec votre cutter. Si le cutter numérique est correctement connecté et allumé, alors vous devriez être en mesure de communiquer directement avec lui au travers de cette boîte de dialogue.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si vous avez appliqué une palette de pinceaux aux couleurs de ce motif, vous devriez alors voir sur le nom du pinceau qui a été sélectionné et dans l'aperçu les couleurs réelles de la palette de pinceaux que vous avez sélectionné pour le dessin. Certaines couleurs peuvent avoir été remplacées par leur couleur la plus proche de la palette Pinceau.

15, Avant de continuer, vous devez avoir chargé le tapis de coupe avec le matériau à peindre sur le cutter.

Si vous n'avez jamais utilisé ce matériau ou la brosse sur votre Cutter, vous devez d'abord effectuer un "Test" pour vérifier que le stylet/pinceau dessine comme vous le souhaitez sur le matériau actuel. Plus d'informations sur le paramètre de fonctionnalité de test sont fournies dans un sujet distinct.

16, Afin de procéder et de peindre les objets du dessin sur n'importe quel matériau comme du papier ou sur un tissu, vous devez sélectionner tous les éléments de la zone Modèles et sélectionner une origine. L'origine est le point sur lequel vous voulez que le cutter commence à peindre.

17, Ensuite, placez le stylet/Brosse correspondant sur le porte-lame sur votre cutter et positionnez la tête de Cutter, au-dessus de la zone que vous voulez peindre. Plus précisément, vous devez placer la tête près du bord de la partie supérieure gauche du matériau en fonction de l'origine que vous avez sélectionnée. Utilisez les boutons fléchés pour déplacer la tête à la position désirée. Si vous avez besoin d'affiner la position de la tête, vous pouvez utiliser les touches "Ctrl", "Maj" de votre clavier pour ajuster le pas du mouvement.

- Maintenez la touche "Maj" enfoncée pour rendre le pas de déplacement plus petit.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée (pour Mac OS utilisez "Cmd") afin d'avoir un grand pas de déplacement.
- Utilisez les touches "Ctrl" (Cmd) et "Maj" pour faire un très petit pas de déplacement.

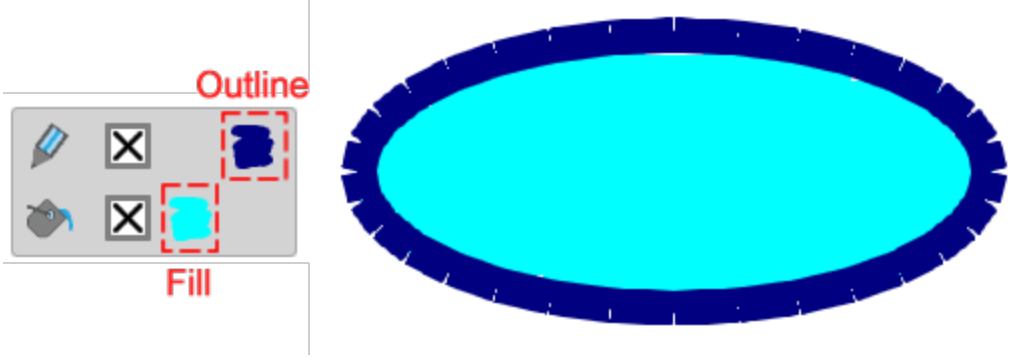
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez également "Tracer" la zone dont le dessin aura besoin pour s'assurer qu'elle s'intègre dans le matériau que vous avez placé.

18, Enfin, appuyez sur "Dessiner" pour démarrer le processus de peinture réel. Lorsque la partie du premier pinceau est terminée, le cutter s'arrête et vous êtes invité à placer le stylet / pinceau suivant sur le porte-stylo.

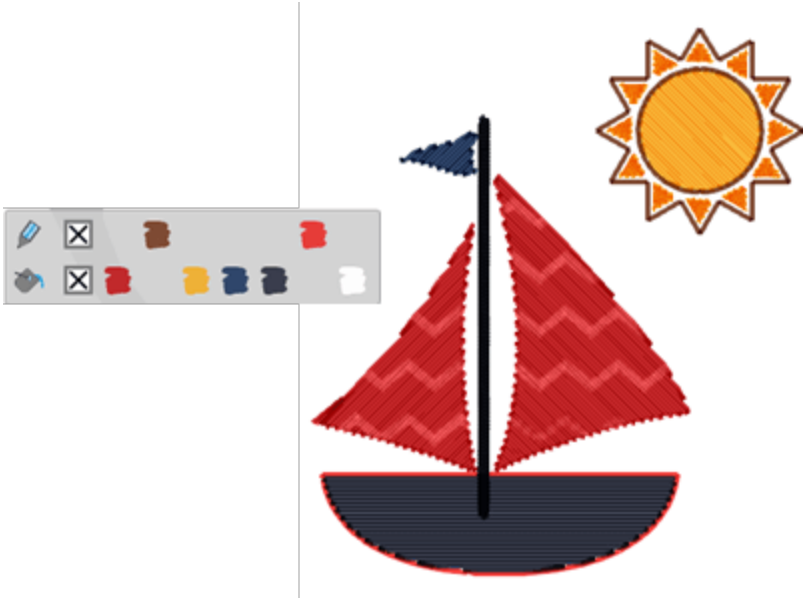
Travailler avec des couleurs de peinture

Dans cette section, nous allons vous montrer comment travailler avec les couleurs pour vos projets Peinture. Dans les rubriques suivantes, nous supposons que vous n'avez activé que la technique "Peinture" afin de montrer comment gérer les couleurs de Stylet Pinceau pour vos motifs. Par défaut, lors de la création d'un nouveau dessin vierge, la barre "Couleurs utilisées", située dans la partie inférieure de l'application, est vide. Lorsque vous créez un objet, les couleurs "Surface" et "Serti" par défaut sont automatiquement appliquées et vous pouvez les voir sur la barre "Couleurs utilisées". Puisque vous n'avez activé que la technique "Peinture", l'icône de couleur ressemble à un "coup de pinceau" comme sur la figure suivante.



Cette barre contient toutes les couleurs qui sont déjà utilisées sur ce dessin et vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur à n'importe quel objet, supprimer la surface ou le serti, sélectionner une nouvelle couleur et modifier n'importe quelle autre couleur. La rangée supérieure contient les couleurs du "serti" et la rangée inférieure les couleurs de "surface". Si vous ouvrez un dessin avec plusieurs objets, vous pouvez voir toutes les couleurs de serti utilisées sur la rangée supérieure et toutes les couleurs de surface utilisées sur la rangée inférieure. Lorsqu'un objet est sélectionné, les couleurs de cet objet apparaissent en surbrillance. Si vous cliquez sur une autre couleur (surface ou serti) que celles déjà appliquées à cet objet, la couleur sur laquelle vous cliquez est automatiquement appliquée à l'objet sélectionné. Dans le cas où vous créez un dessin avec seulement la technique "Peinture" activée, toutes les couleurs utilisées seront des couleurs "Pinceau", comme sur la figure suivante.

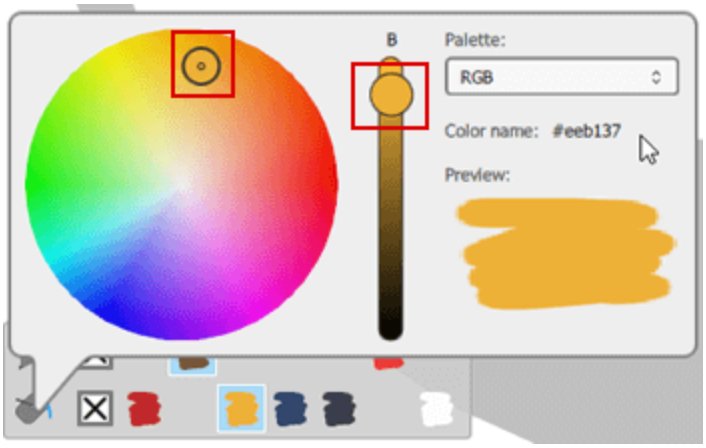
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cliquez sur la couleur "aucune" ☒ (surface - serti) pour supprimer la surface ou le serti de l'objet sélectionné.

Vous pouvez affecter une nouvelle couleur à l'objet sélectionné, en cliquant sur l'icône de la "Surface" ou celle du"Serti" . Le "sélecteur de couleur" apparaît pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'objet sélectionné. De la même manière, si vous cliquez sur l'une des couleurs utilisées, vous pouvez modifier la couleur. Le "sélecteur de couleur" apparaît et vous pouvez changer la couleur. La nouvelle couleur est automatiquement appliquée à tous les objets qui utilisaient la couleur précédente. Vous pouvez également faire un clic droit sur n'importe quelle couleur et utiliser l'option "Modifier la couleur" pour modifier la couleur.

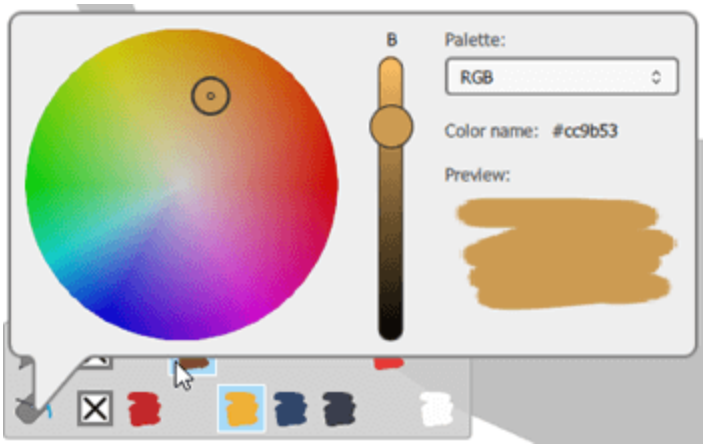
Dans le sélecteur de couleurs, vous pouvez également définir la couleur "Largeur" du pinceau.



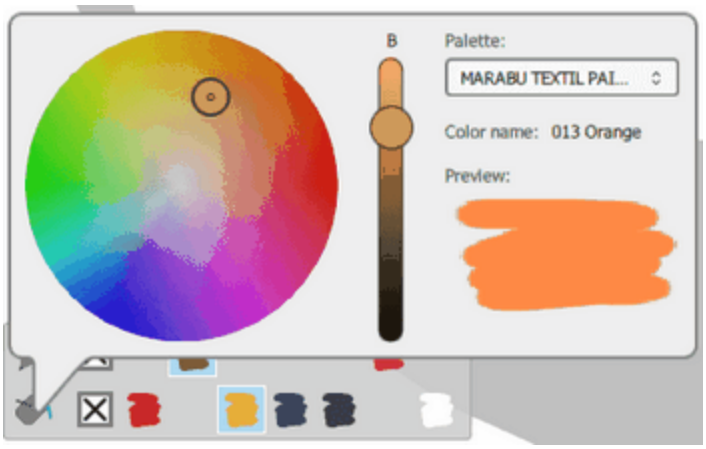
En utilisant "sélecteur de couleur", vous pouvez déplacer le petit rond à l'intérieur du cercle chromatique pour sélectionner toute autre couleur et vous pouvez également ajuster la luminosité de la couleur, en utilisant la barre de progression qui se trouve à côté du cercle chromatique. Lorsque vous faites glisser

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cette poignée vers le haut, l'objet devient plus lumineux. À tout moment, vous pouvez voir un aperçu de la couleur sélectionnée dans la zone d'aperçu.



Par défaut, la palette RVB est chargée, mais si vous sélectionnez une palette dans les palettes du fabricant, vous pouvez voir le "nom de la couleur" des couleurs disponibles de la palette sélectionnée tout en utilisant le "sélecteur de couleurs". Vous pouvez afficher toutes les couleurs de la palette spécifique en cliquant sur l'onglet "Échantillons". Si vous connaissez le nom de la couleur, tapez-le dans le champ du nom de la couleur, puis appuyez sur "Entrée" et le logiciel le trouvera pour vous.



Une chose à garder à l'esprit est que généralement les palettes stylet / Pinceau ont un nombre limité de couleurs. Lorsqu'un dessin contient trop de couleurs, le programme ne peut pas toujours faire correspondre toutes les couleurs à une couleur identique de la palette de stylets / pinceaux. Il existe un mécanisme qui associe les couleurs du dessin au plus proche disponible dans la palette de couleurs sélectionnée.

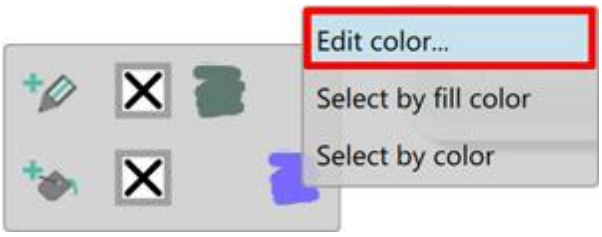
Vous pouvez aussi utiliser le "Gestionnaire de couleurs" pour gérer et réduire les couleurs du dessin ou les "Harmonies" afin de remplacer automatiquement les couleurs du dessin en utilisant diverses techniques. Si vous définissez une couleur par défaut alors la couleur RVB est définie comme couleur de surface ou de serti par défaut, non seulement pour la technique de peinture, mais pour toutes les techniques. Enfin, vous pouvez faire une Sélection par couleur afin de sélectionner plusieurs couleurs.

Changer la largeur du pinceau

Les vrais pinceaux ont différentes largeurs. Par conséquent, pour que le logiciel soit plus précis, dans la palette de pinceaux, vous avez la possibilité de définir la largeur de la couleur de pinceau spécifique que

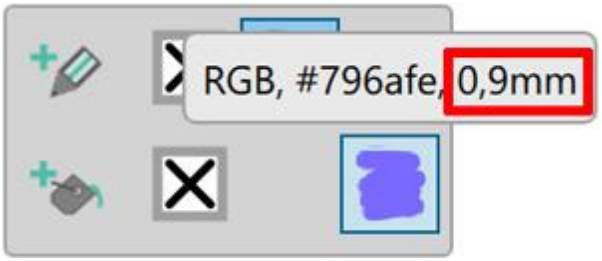
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

vous utiliserez. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur une couleur de pinceau/peinture et sélectionnez l'option "Modifier la couleur", ou sélectionnez l'objet rempli avec la couleur de peinture que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur la couleur dans la barre des couleurs actuellement utilisées.



La boîte de dialogue "Modifier la couleur" apparaîtra dans laquelle vous pourrez définir la "Largeur" du pinceau que vous utiliserez.

Dans le champ "Largeur", tapez la largeur du pinceau que vous aimez ou utilisez les flèches haut et bas pour augmenter ou diminuer la largeur actuelle. Après avoir modifié la largeur, cliquez en dehors de la boîte de dialogue "Modifier la couleur..." pour confirmer la modification. Si vous survolez la couleur sur laquelle vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris, vous verrez que, dans une boîte d'informations contextuelle, vous indique la largeur de couleur de la couleur spécifique.



La largeur modifiée apparaîtra sur le dessin, surtout si l'option "Affichage > Peinture réaliste" est activée. En ajustant la largeur et la densité du "remplissage peinture", vous pouvez simuler le résultat exact que vous obtiendrez lorsque vous peindrez le dessin.

> Important : N'oubliez pas que les palettes du fabricant de pinceaux ont une largeur de pinceau fixe et que la largeur ne peut pas être modifiée.

Propriétés des peintures

La barre des propriétés contient les "Propriétés" pour tous les types d'objets disponibles, il existe différents types de broderie, de cristal et de peinture. Dans ce chapitre, nous présentons la technique "Peinture", nous allons donc tester les propriétés des types de Peinture disponibles. Les types de peinture sont séparés en

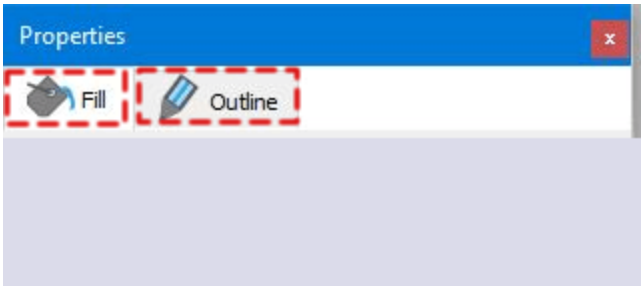
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

types utilisés pour remplir un objet (Surface) et les types qui sont placés sur les objets (Serti). En utilisant les options fournies, vous pouvez changer le type de surface ou de serti de n'importe quelle partie du dessin en cliquant simplement sur le type désiré.

La technique "Peinture" doit être activée pour le dessin actuel afin d'afficher les types de Peinture disponibles.

Surface de peinture

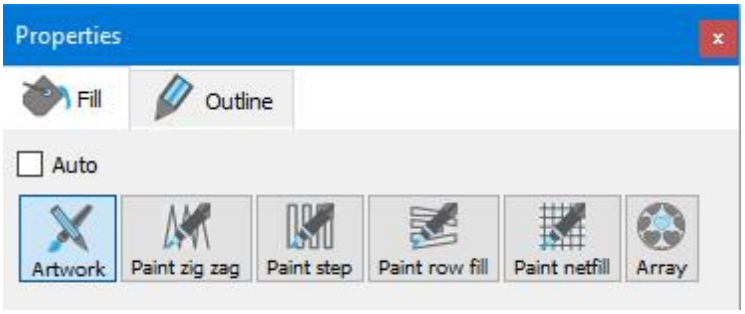
Serti de peinture



Les types de surface de peinture ajoutés dans Peinture sont "ZigZag", "Remplissage", "Colonnel" et "Résille" et les types de peinture pour le serti sont ZigZag et Ligne. En utilisant les types de peinture disponibles, vous pouvez choisir la méthode qui va peindre vos objets. Chacun d'entre eux utilise une méthode différente pour peindre une forme qui vous permet de donner une impression de broderie aux dessins de peinture que vous créez.

Surface de peinture

Selon les techniques activées, dans l'onglet de Surface, il peut y avoir différents types de surface, "Broderie" , "Cristaux"ou "Peinture". À ce stade, nous ne présenterons que les types de "peinture", celles qui permettent la technique "Peinture". Lorsque la technique "Peinture" est activée dans l'onglet "Surface", les types de remplissage de peinture sont ajoutés. Les types de remplissage de peinture ont un pinceau représenté leurs icônes pour révéler qu'ils sont des types de peinture. Les types de remplissage disponibles ne sont visibles que lorsque vous sélectionnez un objet à partir du dessin ou le dessin entier. Lorsqu'un dessin vectoriel est importé et que la technique "Peinture" est activée, le dessin est rempli automatiquement avec les types de peinture. Vous pouvez appliquer un remplissage de peinture sur le motif manuellement en sélectionnant un objet, puis en cliquant sur le remplissage souhaité ("Peinture Zig Zag") , "Peinture Remplissage" , "Peinture Colonne" , "Peinture Résille" . Le type de surface de peinture appliqué par défaut est le "Remplissage Peinture" .



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

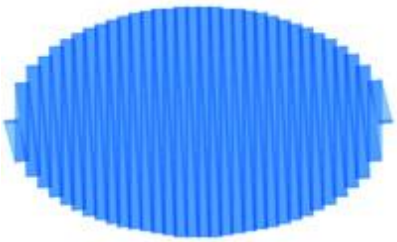
Tous les types de surface de peinture peuvent avoir des propriétés communes telles que les paramètres de Découpe et Supprimer les chevauchements qui seront décrits à la fin de cette rubrique.

Peinture Zig Zag

Ce type de peinture est un type de surface spécial dans lequel les traits de pinceau connectent deux points d'un côté à l'autre côté de l'objet. Ces points sont formés comme des lignes en zigzag étroitement agencées le long de la forme de l'objet. La direction de l'objet définit l'angle des points. Nous pouvons facilement modifier l'angle du "Zig Zag" en utilisant l'outil "Directions" dans la section "Sens des points" de la barre "Outils". Les objets généralement petits et oblongs seront automatiquement remplis avec le type de peinture ZigZag.

De plus, en sélectionnant un «préréglage de cutter» ou en ajustant les paramètres de coupe (vitesse de coupe, pression de coupe et passages), vous définissez les paramètres qui seront utilisés par le cutter numérique pour produire cet objet.

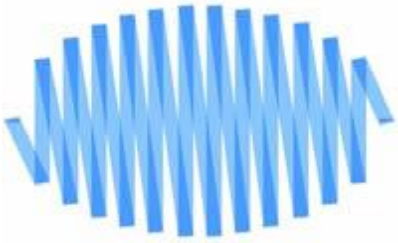
Illustration



Peinture Zig-Zag

Si vous activez la propriété "densité", vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau du Zig Zag. Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des lignes de pinceau que vous souhaitez. Vous pouvez également ajuster la densité en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm, ce qui assure une bonne couverture de l'objet.

Si vous augmentez la densité à plus de 5 mm, le remplissage de peinture ZigZag se transformera en lignes simples qui ne seront pas connectées à une ligne diagonale. Cela signifie que si deux lignes successives s'éloignent de plus de 2,5 mm de largeur, le ZigZag passera à des lignes simples.



Densité 3.00 mm

Densité 5.00 mm

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Peinture Remplissage

Le type «Peinture remplissage» est une série de lignes de pinceau couramment utilisées pour remplir de grandes surfaces. Vous pouvez créer différents motifs de remplissage en modifiant l'angle et la densité des lignes de pinceau. La plupart du temps, les grands objets sont remplis avec ce type de surface "Peinture remplissage". C'est la surface de peinture par défaut pour chaque objet qui sera rempli avec une couleur de pinceau.

Illustration

Peinture Remplissage

Si vous activez la propriété "Densité", vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau du "Remplissage de Peinture". Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des lignes de pinceau que vous souhaitez. Vous pouvez également ajuster la densité en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm, ce qui assure une bonne couverture de zone. Si vous augmentez la densité à plus de 5 mm, la peinture de remplissage sera remplacée par des lignes individuelles qui ne seront pas connectées entre elles. Cela signifie que si deux lignes successives s'éloignent de plus de 2,5 mm de largeur, le type de peinture Remplissage sera composé de lignes simples.

Densité 3.00 mm

Densité 5.00 mm

Peinture Colonne

Le type de surface "Peinture Colonne" est un type de surface similaire au type "Peinture Remplissage". Il est composé de lignes de pinceau longitudinales et perpendiculaires à la direction définie automatiquement par le logiciel. La surface Peinture Colonne est couramment utilisé pour remplir des formes longues et courbes. Le type Peinture Colonne peut être posé sur n'importe quel angle et avec des densités variables.

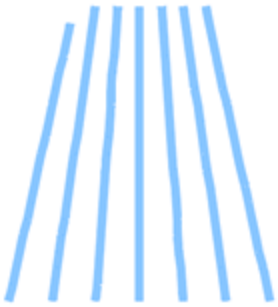
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Illustration

Peinture Colonne

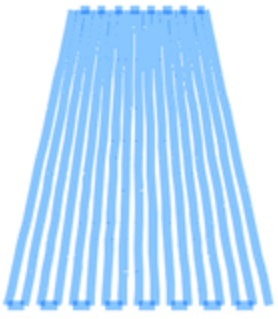
Si vous activez la propriété "Densité", vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau de la surface "Peinture colonne". Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des lignes de pinceau que vous souhaitez. Vous pouvez également ajuster la densité en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm, ce qui assure une bonne couverture de zone. Si vous augmentez la densité à plus de 5 mm, le remplissage "Peinture Colonne" se transforme en lignes simples qui ne seront pas connectées entre elles. Cela signifie que si deux lignes successives s'éloignent d'une largeur de 2,5 mm, Peinture Colonne bascule sur des lignes simples.

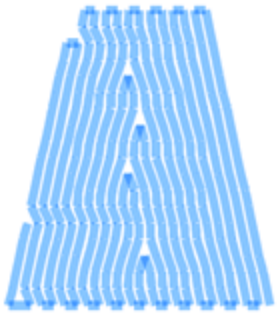
Densité 3 mm



Densité 5 mm

Il y a aussi une option supplémentaire, "Utiliser court / long", qui vous permet de remplir l'objet avec des points de remplissage qui vont ajuster la densité en fonction de la forme dans laquelle ils sont placés. Ce paramètre concerne les lignes de pinceau qui passent des parties étroites aux parties larges d'un objet. Si vous souhaitez conserver la même densité dans toutes les parties de Peinture Colonne, vous devez activer ce paramètre. De cette façon, il y aura moins de lignes de pinceau dans les parties étroites de la surface Peinture Colonne et plus de lignes de pinceau dans les parties épaisses.





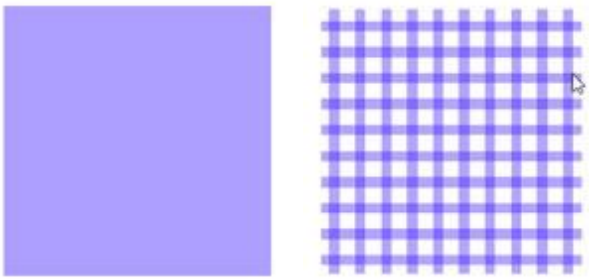
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Densité 3 mm Densité 5 mm

Si ce paramètre est désactivé, le même nombre de lignes de pinceau passera dans l'objet Peinture Colonne. Par conséquent, dans certaines zones étroites de la forme, il peut y avoir trop de lignes et la qualité du résultat peut ne pas être la qualité attendue. D'autre part, si ce paramètre est activé, le type de Peinture Colonne tentera de remplir la forme de la meilleure façon possible en évitant de peindre des zones qui ont déjà été recouvertes de couleur en utilisant des mouvements de pinceau courts / longs

Peinture Résille:

La surface "Peinture Résille" est un type de peinture spécial qui est formé par des lignes de balayage qui se croisent avec des lignes de peinture équidistantes parallèles. Ces deux lignes de balayage forment un réseau de lignes de peinture. En utilisant les propriétés disponibles, vous pouvez ajuster la taille des cases, l'angle de la résille et enfin ajouter un décalage.



Objet vectoriel Peinture Résille

La surface Peinture Résille inclut certaines options qui nous permettent de personnaliser la façon dont elle sera appliquée sur l'objet sélectionné. Ces options sont les suivantes:

"Taille des cases": Cette option vous permet de spécifier la taille de chaque carré du réseau. Par exemple, en réglant la taille de la cellule à 2,0 mm, tous les carrés du réseau auront une taille de côté de 2,0 mm. La valeur maximale de la taille de la cellule est de 9,9 mm et la minimum est de 0,5 mm. Pour modifier la valeur de l'option Taille des cases, vous devez soit saisir une nouvelle valeur, puis appuyer sur la touche Entrée du clavier. Une autre façon d'augmenter ou de diminuer la valeur est de cliquer dans le champ Taille de la cellule et d'utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. En changeant cette valeur, vous pouvez créer un réseau avec de grands carrés ou de petits carrés selon vos préférences.

"Angle": Avec cette option vous pouvez changer l'angle de la surface Peinture Résille. Par exemple: Lorsque l'angle est réglé sur 0 degrés, la surface Peinture Résille sera alignée sur les axes X et Y en créant des angles droits. Si vous modifiez la valeur de l'angle à 30 degrés, la Résille sera orientée de 30 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et changera complètement sa direction. Les valeurs d'angle que vous pouvez définir se situent entre 0 et 360 degrés. Pour changer la valeur de l'angle, vous devez taper la valeur exacte souhaitée et appuyer sur la touche Entrée du clavier ou cliquer dans le champ Angle et utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin. En modifiant le remplissage de l'angle de la Résille, vous pouvez l'orienter en fonction de la forme sur laquelle elle est appliquée. Cette capacité vous permet de produire des résultats de peinture optimals.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Décalage": Cette option vous permet de spécifier la distance, interne ou externe, à laquelle vous voulez placer la Résille. Par exemple: si vous définissez la valeur de décalage sur 3 mm, la Résille augmentera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'extérieur de son contour d'origine. D'autre part, si vous réglez la valeur sur -3 mm, la Résille diminuera sa taille de 3 mm dans toutes les directions à l'intérieur de son contour d'origine. La valeur maximale que le décalage peut avoir est de 9,0 mm et le minimum est de -9,0 mm. Pour modifier la valeur Décalage, vous devez taper la valeur exacte souhaitée et appuyer sur la touche Entrée du clavier ou cliquer dans le champ "Décalage" et utiliser la molette de la souris pour changer sa valeur. Les modifications que vous allez apporter seront immédiatement appliquées au dessin de peinture.

Préréglages du Cutter

Tous les objets de peinture sont produits en plaçant un pinceau / stylet sur votre cutter numérique, puis en exportant le motif vers le cutter. Lors de l'exportation de dessins de peinture, il faut indiquer au cutter d'utiliser une vitesse inférieure et une pression inférieure afin d'obtenir les meilleurs résultats. Ce sont des paramètres que vous devez ajuster soit pour chaque objet, ici dans "Propriétés", en utilisant les propriétés suivantes (Pression du cutter, Vitesse, Passages) ou dans la boîte de dialogue "Exporter vers le Cutter". Afin de vous aider à sélectionner les paramètres appropriés en fonction du matériau et du type d'opération, nous avons préparé différents préréglages de fonctionnement. Cliquez sur le bouton Préréglages du Cutter et dans le menu déroulant, sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre Cutter et le matériel que vous allez utiliser. Cette sélection prédéfinie n'affecte que les objets sélectionnés. Par exemple, pour les utilisateurs d'un Cutter Artistic Edge, vous pouvez sélectionner l'option PAINT/DRAW prédéfinie. Après avoir sélectionné le préréglage, vous verrez les valeurs des propriétés suivantes changer (Pression de coupe, Vitesse, Passages).

"Vitesse de coupe": Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la vitesse à laquelle le cutter numérique produira le motif. Cette valeur prend des valeurs de 0 à 100, 100 est la vitesse maximale que chaque cutter numérique peut prendre en charge. Certains cutters numériques peuvent ne pas vous permettre d'ajuster cette valeur à travers notre logiciel, vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. Ainsi, la sélection de la vitesse par cette propriété peut ne pas être appliquée pendant la production.

"Pression de coupe": Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la pression (force) que le cutter numérique utilisera sur sa tête. Dans notre cas, nous utiliserons un pinceau / stylo à notre découpeuse numérique afin de peindre un dessin dont la pression doit être moindre que lorsque nous utilisons réellement une lame. Cette valeur prend des valeurs de 0 à 100, 100 est la pression maximale que chaque cutter numérique peut supporter. Certains cutters numériques peuvent ne pas vous permettre d'ajuster cette valeur à travers notre logiciel, vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. La valeur que vous avez sélectionnée peut donc être ignorée. La valeur de la pression varie d'un matériau à l'autre.

"Passages": Vous pouvez spécifier le nombre de passages avec lesquelles vous souhaitez créer le motif. Il définit réellement combien de fois chaque forme sera parcourue par la machine.

Retirer les superpositions:

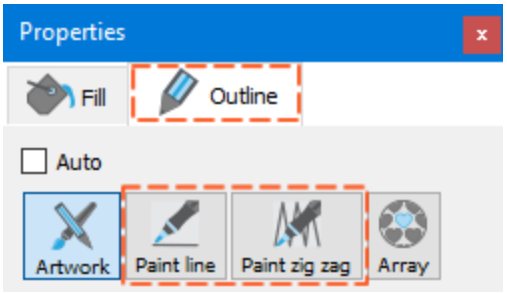
C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des passages de pinceau sur la matière utilisée. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront peints normalement, en colorant par leurs coups de pinceau le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas peints. Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

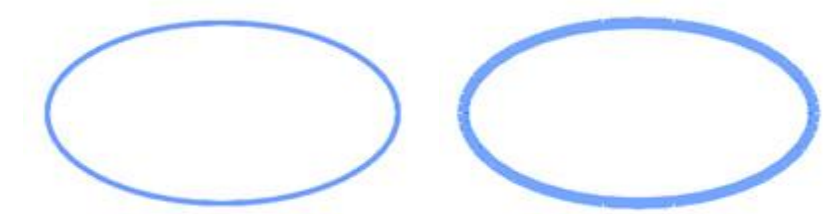
Serti de peinture

Selon les techniques activées, l'onglet de serti peut comporter différents types, "Broderie" , "Cristaux", "Découpe", "Pochoir"ou "Peinture". À ce stade, nous ne présenterons que les types serti qui permettent la technique "Peinture". Lorsque la technique "Peinture" est activée dans l'onglet "Serti", les types "Peinture ligne" et "Peinture Zig Zag" sont ajoutés. Les types de peinture ont un pinceau représenté dans leurs icônes pour signifier qu'ils sont des types de peinture. Les types de serti disponibles ne sont visibles que lorsque que vous sélectionnez un objet à partir d'un dessin ou le dessin entier. Vous pouvez appliquer n'importe quel type de peinture en sélectionnant un objet, puis en cliquant sur le serti souhaité (Ligne de peinture , Peinture ZigZag). Lorsqu'un dessin vectoriel au trait est importé et que seule la technique de peinture est activée, le programme peint automatiquement les contours. Par défaut, le serti est défini sur Peinture Ligne (Ligne). Pour les dessins qui n'ont pas de bordure, l'option serti n'est pas disponible.



Peinture Ligne

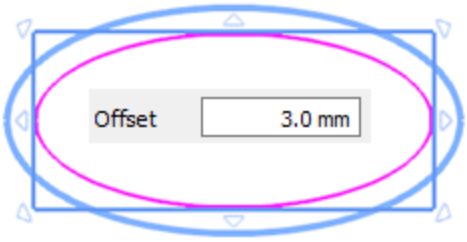
Le type "Peinture" est constitué d'une seule ligne de pinceau entre deux points. Il est utilisé principalement pour souligner un contour, les détails fins ou pour créer des dessins d'art "redwork". Le programme règle automatiquement "Peinture Ligne" sur les sertis des dessins d'art et sur les contours d'objets minces. Pour tous les objets "Peinture Ligne", vous pouvez ajuster le "Décalage" et divers paramètres du cutter.

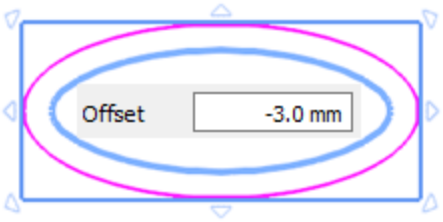


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dessin au trait Serti Peinture ligne

Si vous tapez une valeur "Décalage", la "ligne de peinture" est placée à la distance définie en fonction de la position du contour initial. Si la valeur est négative, la "ligne de peinture" se déplacera vers l'intérieur du contour et si elle est positive vers l'extérieur. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin. Vous pouvez taper n'importe quelle valeur que vous souhaitez et en appuyant sur "Entrée" le décalage est appliqué. De plus, vous pouvez cliquer sur le champ et ensuite tourner la molette de la souris, s'il y en a une. Le décalage peut prendre des valeurs de -15 mm à 15 mm.





Peinture ZigZag

Ce type de peinture est appliqué sur des objets de contour épais en formant des lignes de pinceau en zigzag étroitement placées le long de celui-ci. Il est généralement utilisé sur les sertis épais et les dessins au trait. En général, tous les dessins d'art composés de lignes épaisses et les contours d'objets seront remplis avec le type de peinture ZigZag. Sur ce type de peinture, vous pouvez ajuster la densité et afin d'avoir l'aspect désiré.

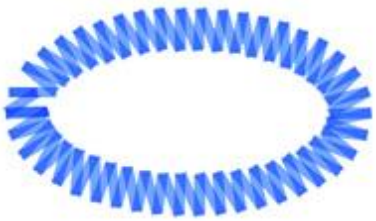
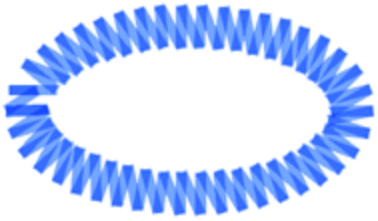


Illustration Peinture Zig-Zag

En utilisant la propriété "Densité", vous pouvez ajuster la distance entre les lignes de pinceau du contour "Peinture ZigZag". Une fois que vous activez l'option de densité, vous pouvez taper une valeur de densité et appuyez sur "Entrée" pour appliquer. Vous pouvez également cliquer dans le champ et faire tourner la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm, ce qui assure une bonne couverture de zone. Si vous augmentez la densité à plus de 4 mm, le remplissage de peinture ZigZag passera à des lignes simples qui ne seront pas connectées par une ligne diagonale. Cela signifie que si deux lignes successives s'éloignent de plus de 2,5 mm de largeur, le ZigZag passera à des lignes simples.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

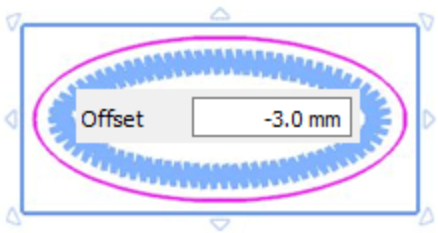


Densité 3 mm

Densité 5 mm

Si vous tapez une valeur "Décalage", le serti "Peinture Zig Zag" est placé à la distance définie en fonction de la position du contour initial. Si la valeur est négative, le serti "Peinture Zig Zag" se déplacera à l'intérieur du contour et s'il est positif à l'extérieur. La valeur de décalage par défaut est zéro et ne peut être modifiée que par vous. Toutes les modifications que vous effectuez sur la valeur de décalage sont automatiquement prévisualisées sur le dessin. Vous pouvez taper n'importe quelle valeur que vous souhaitez et en appuyant sur "Entrée" le décalage est appliqué. De plus, vous pouvez cliquer sur le champ et ensuite tourner la molette de la souris, s'il y en a une. Le décalage peut prendre des valeurs de -15 mm à 15 mm.

Décalage Peinture Zigzag positif



Décalage Peinture Zigzag négatif

Préréglages du Cutter

Tous les objets de peinture sont produits en plaçant un pinceau / stylet sur votre cutter numérique, puis en exportant le motif vers le cutter. Lors de l'exportation de dessins de peinture, il faut indiquer au cutter d'utiliser une vitesse inférieure et une pression inférieure afin d'obtenir les meilleurs résultats. Ce sont des paramètres que vous devez ajuster soit pour chaque objet, ici dans "Propriétés", en utilisant les propriétés suivantes (Pression du cutter, Vitesse, Passages) ou dans la boîte de dialogue "Exporter vers le Cutter". Afin de vous aider à sélectionner les paramètres appropriés en fonction du matériau et du type d'opération, nous avons préparé différents préréglages de fonctionnement. Cliquez sur le bouton Préréglages du Cutter et dans le menu déroulant, sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre Cutter et le matériel que vous allez utiliser. Cette sélection prédéfinie n'affecte que les objets sélectionnés. Par exemple, pour les utilisateurs d'un Cutter Artistic Edge, vous pouvez sélectionner l'option PAINT/DRAW prédéfinie. Après avoir sélectionné le préréglage, vous verrez les valeurs des propriétés suivantes changer (Pression de coupe, Vitesse, Passages).

"Vitesse de coupe": Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la vitesse à laquelle le cutter numérique produira le motif. Cette valeur prend des valeurs de 0 à 100, 100 est la vitesse maximale que chaque cutter numérique peut prendre en charge. Certains cutters numériques peuvent ne pas vous permettre d'ajuster cette valeur à travers notre logiciel, vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. Ainsi, la sélection de la vitesse par cette propriété peut ne pas être appliquée pendant la production.

"Pression de coupe": Avec cette valeur, vous pouvez spécifier la pression (force) que le cutter numérique utilisera sur sa tête. Dans notre cas, nous utiliserons un pinceau / stylo à notre découpeuse numérique afin de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

peindre un dessin dont la pression doit être moindre que lorsque nous utilisons réellement une lame. Cette valeur prend des valeurs de 0 à 100, 100 est la pression maximale que chaque cutter numérique peut supporter. Certains cutters numériques peuvent ne pas vous permettre d'ajuster cette valeur à travers notre logiciel, vous pouvez faire des ajustements à travers le panneau de la machine. La valeur que vous avez sélectionnée peut donc être ignorée. La valeur de la pression varie d'un matériau à l'autre.

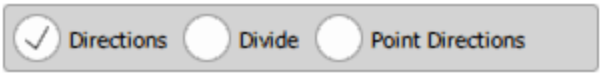
"Passages": Vous pouvez spécifier le nombre de passages avec lesquelles vous souhaitez créer le motif. Il définit réellement combien de fois chaque forme sera parcourue par la machine.

Retirer les superpositions:

C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des passages de pinceau sur la matière utilisée. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront peints normalement, en colorant par leurs coups de pinceau le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas peints. Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

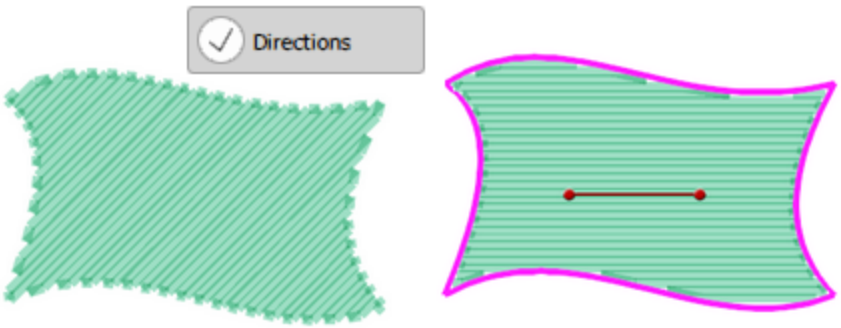
Sens des points

L'outil "Sens des poins" est un mode de fonctionnement spécial qui fournit des outils pour ajuster les directions des lignes de peinture et diviser les objets en sections. En utilisant les outils de Sens des points disponibles, vous pouvez améliorer l'aspect de vos dessins. Lorsque vous démarrez Sens des points, pour tout objet sur lequel vous cliquez, les options disponibles s'affichent dans la partie supérieure de la zone de travail. Par exemple, si vous cliquez sur un objet de surface Peinture Zig zag ou Peinture Colonne, trois fonctions sont disponibles: Directions, Division et Point de convergence.

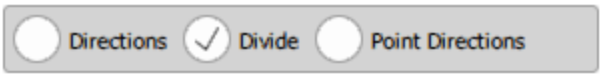


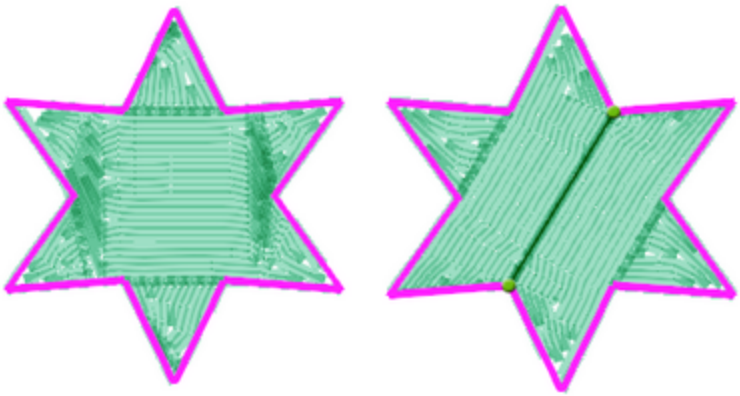
Si vous cliquez sur un objet Peinture Remplissage Step, vous ne voyez que l'option "Directions". Par exemple, si vous démarrez Sens des points et cliquez sur un objet Peinture Remplissage similaire à l'image suivante, vous ne disposez que de l'option Directions et vous devez cliquer et faire glisser pour tracer une ligne qui définira la direction des lignes de peinture. Une fois que vous relâchez la souris, la direction est automatiquement appliquée.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

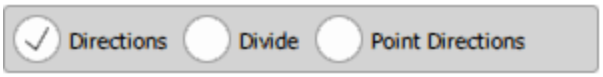


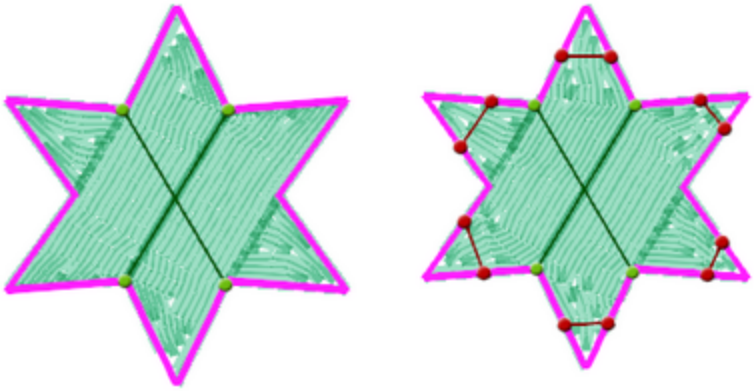
De même, si vous cliquez sur une forme de surface Peinture Colonne comme dans l'image suivante, toutes les options de Sens des points sont disponibles. Cliquez pour sélectionner celui que vous souhaitez utiliser. Utilisons “Division”.





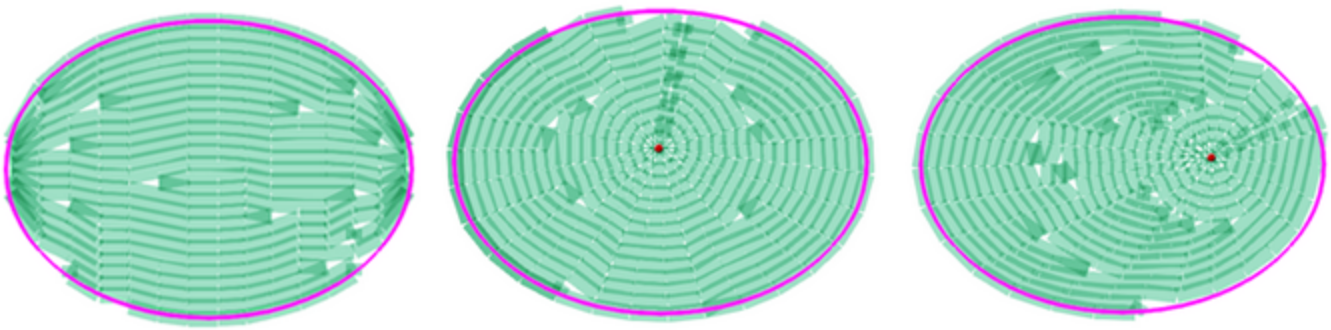
Vous pouvez maintenant continuer à ajouter des lignes de division ou choisir une autre option. De même, si vous démarrez l'outil Directions, vous pouvez ajouter une ou plusieurs lignes directrices avant de passer à un autre outil.





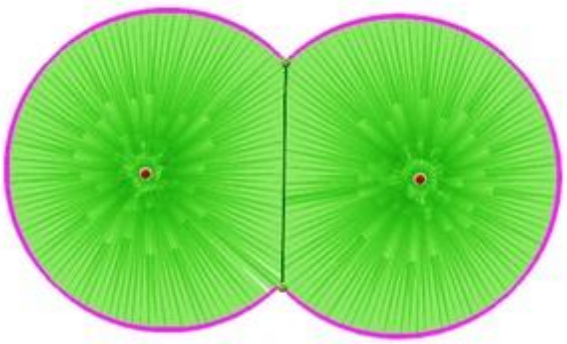
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La troisième option de l'outil Sens des points est "Point de convergence" et apparaît uniquement sur les types de points "Peinture Zigzag" et "Peinture Colonne". En utilisant ce mode, vous pouvez spécifier un point sur un objet et cet objet sera rempli de lignes de peinture partant de son bord extérieur vers le point sélectionné.



Point de convergence sur Peinture Colonne

Vous pouvez également appliquer plusieurs Points de convergence sur un objet, mais uniquement si vous avez divisé l'objet en deux sections ou plus.



Vous pouvez lancer l'outil "Directions" à l'aide du raccourci clavier Ctrl + Maj + D (mac OS Cmd + Maj + D).

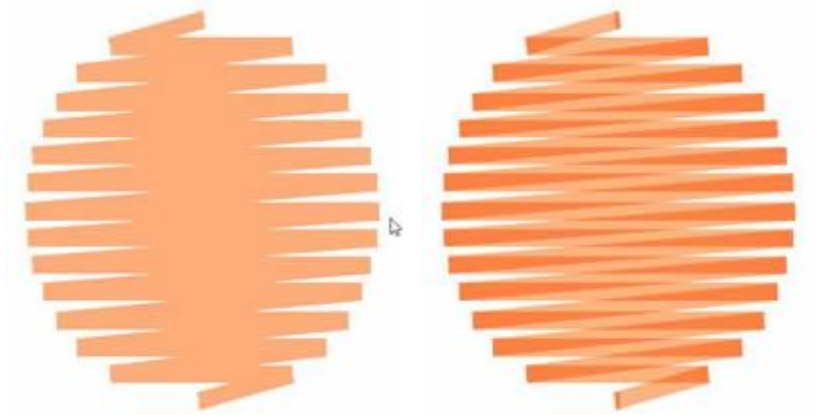
Vous pouvez démarrer le mode "Division" en utilisant les raccourcis clavier Maj + D (mac OS Maj + D).

Peinture réaliste

Vous pouvez activer ou désactiver l'option "Peinture réaliste" dans le menu "Affichage". En activant l'option Peinture réaliste, le logiciel va essayer de créer un aperçu plus réaliste du dessin de peinture que vous avez créé. Les lignes de pinceau deviendront transparentes afin de simuler leurs chevauchements qui seront d'une couleur plus sombre. Cela vous donnera un aperçu plus précis du résultat final. Par contre, si vous désactivez l'option Peinture réaliste, vous obtenez une couverture de couleur unie qui est l'option par défaut avec

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

laquelle les objets sont remplis. C'est une option très utile qui vous permet d'avoir un meilleur aperçu du résultat final de Peinture.



Avec Peinture Réaliste Sans Peinture Réaliste

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Préférences du logiciel

Dans cette section, nous allons présenter la boîte de dialogue "Options" et comment définir les préférences pour différents aspects du logiciel. Vous pouvez démarrer la boîte de dialogue "Options", en utilisant "Options" du menu "Outils" ou en appuyant sur la touche de raccourci Ctrl + T. Pour les utilisateurs de Mac OS, allez dans le menu "Artistic" - "Préférences" ou utilisez les touches "Cmd +". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous pouvez ajuster les propriétés dans chaque onglet de menu.

Cliquez sur chaque onglet, représentés sur l'image ci-dessus, pour voir leurs options.

Général

Dans l'onglet "Général" de la boîte de dialogue "Options", vous pouvez sélectionner une langue pour l'interface utilisateur, gérer les "Niveaux d'annulations" et les "Étapes de sauvegarde automatique" et enfin sélectionner le système de mesure et ses options. Vous pouvez augmenter ou diminuer les "Niveaux d'annulation" du programme en fonction de vos besoins. Le nombre que vous définissez est le nombre d'opérations que vous pouvez annuler.

Le bouton « Mettre à jour les manuels » n'apparaît que si une mise à jour est disponible pour la langue actuellement sélectionnée.

> Remarque: un nombre de niveaux d'annulation élevé demande plus de mémoire système.

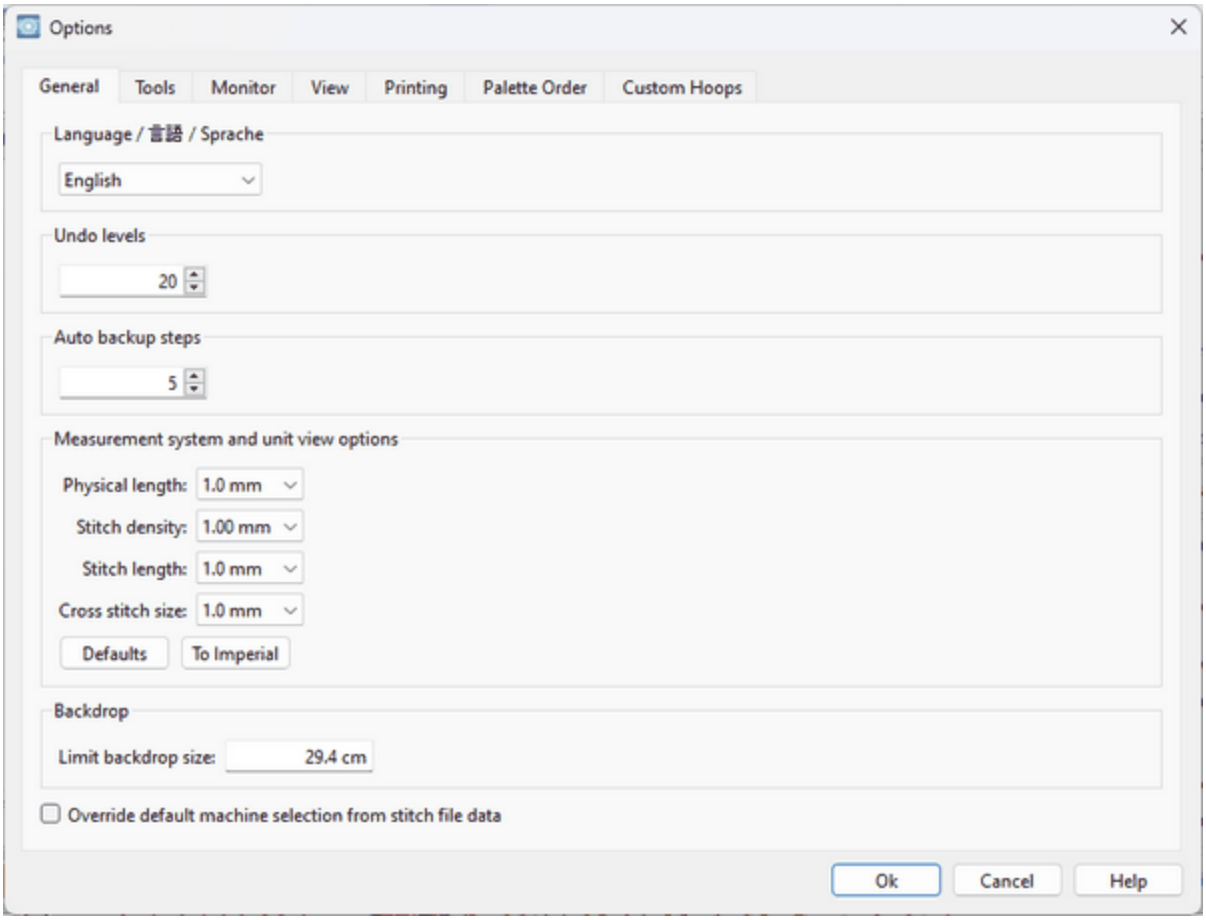
Avec l'option "Étapes de sauvegarde automatique", vous pouvez définir après combien d'actions une sauvegarde se produira. Par exemple, si les étapes de sauvegarde sont définies sur 5, le logiciel effectuera une sauvegarde toutes les 5 modifications que vous apporterez à votre dessin.

Vous pouvez sélectionner le "Système de mesure" du programme, par défaut, le programme affiche toutes les valeurs de mesure en unités métriques (mm). Si vous souhaitez afficher dans "Pouces", vous pouvez utiliser le bouton "Impériale" et cela va changer l'affichage de toutes les mesures en pouces.

Vous pouvez ajuster la "Taille limite de l'image de fond" en donnant une nouvelle valeur. Cette valeur numérique spécifie la largeur ou la hauteur maximale de toute image importée. Si l'une des dimensions de l'image importée (largeur ou hauteur) est supérieure à la "limite de taille de l'image de fond" par défaut (29,5 cm), les valeurs de résolution (largeur, hauteur et dpi) sontajustées automatiquement pour correspondre à cette limite.

En cochant l'option « Remplacer la sélection de la machine par défaut à partir des données du fichier de point », la machine par défaut changera en fonction du fichier de point importé comme .pes, .jef, etc. Par conséquent, si vous importez un fichier .jef et que votre machine par défaut a été définie sur Brother, elle passera automatiquement à la machine Janome. Actuellement, les formats de fichiers points pris en charge sont . pes, .jef, .jef+et .jpx.

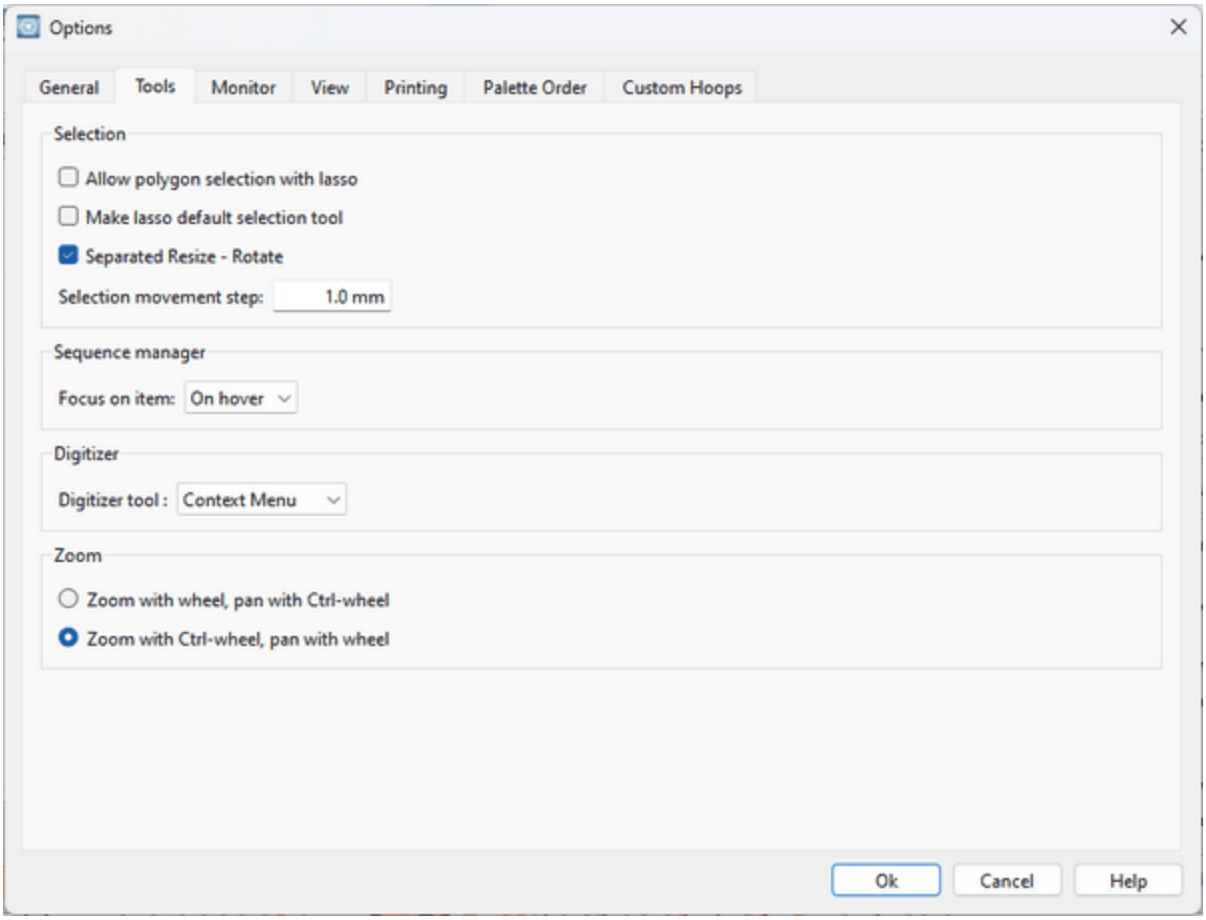
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Outils

Dans l'onglet "Outils", vous pouvez modifier certaines options concernant les outils de sélection, le focus du gestionnaire de séquence et la sélection d'un mode pour l'outil "Vectoriser".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sélection

- Si vous cochez la case "Permettre la sélection des objets au lasso", vous activez une fonctionnalité supplémentaire de l'outil lasso. Cette fonctionnalité vous permet de dessiner des segments rectilignes pour créer le lasso de sélection. Pour dessiner un lasso composé de segments rectilignes, démarrez l'outil lasso et cliquez à chaque fois que votre segment doit changer d'orientation. Lorsque votre dernier segment sera défini, votre polygone de sélection sera créé et tous les objets qui sont à l'intérieur seront sélectionnés.
- Vous pouvez définir le "Lasso" comme outil de sélection par défaut en utilisant "Activer la sélection au lasso par défaut".
- Le logiciel comporte deux modes de fonctionnement pour les transformations. La valeur par défaut est "Séparer Redimensionner - Pivoter" et cela signifie que lorsque vous sélectionnez un objet, vous avez des poignées "Redimensionner" et vous devez cliquer sur l'objet pour basculer vers les poignées "Pivoter". Plus d'informations sont disponibles dans le chapitre Transformer les objets.
- Dans le champ "Sélection du pas de déplacement", vous pouvez spécifier la distance à laquelle vous voulez qu'un objet soit déplacé chaque fois que vous appuyez sur la "touche fléchée" de votre clavier. Le mouvement par défaut est 1 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

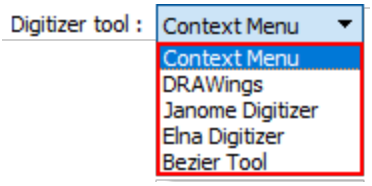
Gestionnaire de Séquence

À l'aide du menu déroulant "Focus sur l'élément", vous pouvez spécifier de quelle façon les objets sélectionnés dans la barre de Séquences doivent être mis en évidence. Pour appliquer cette option, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue et redémarrez le logiciel.

- Survol: en sélectionnant cette option, chaque fois que vous passez la souris sur un objet dans le gestionnaire de séquences, celui-ci est immédiatement mis en évidence (mis en surbrillance et centré dans l'espace de travail).
- Clic: En sélectionnant cette option, lorsque vous cliquez sur un objet dans le gestionnaire de séquences, il est immédiatement mis en évidence (mis en surbrillance et centré dans l'espace de travail).
- Jamais: En sélectionnant cette option, l'option de mise en évidence sera désactivée.

Vectoriser

En général en utilisant l'outil "Dessiner les contours" , vous pouvez créer des objets composés de courbes ou de lignes connectées. Comme il s'agit de l'outil de numérisation le plus utilisé, nous avons pensé qu'il était préférable de fournir différents modes de fonctionnement, de sorte que les utilisateurs habitués à différents logiciels de dessin, comme les programmes de dessins vectoriels, se familiarisent avec l'utilisation de cet outil. À l'aide du menu déroulant «Outil de vectorisation», vous pouvez sélectionner un mode de fonctionnement pour l'outil "Dessiner les contours". Tous les modes de fonctionnement ont les mêmes capacités, la différence réside dans la façon de poser les points nodaux. Plus d'informations sur les modes de fonctionnement et leur utilisation est disponible sur le chapitre Dessiner les contours.

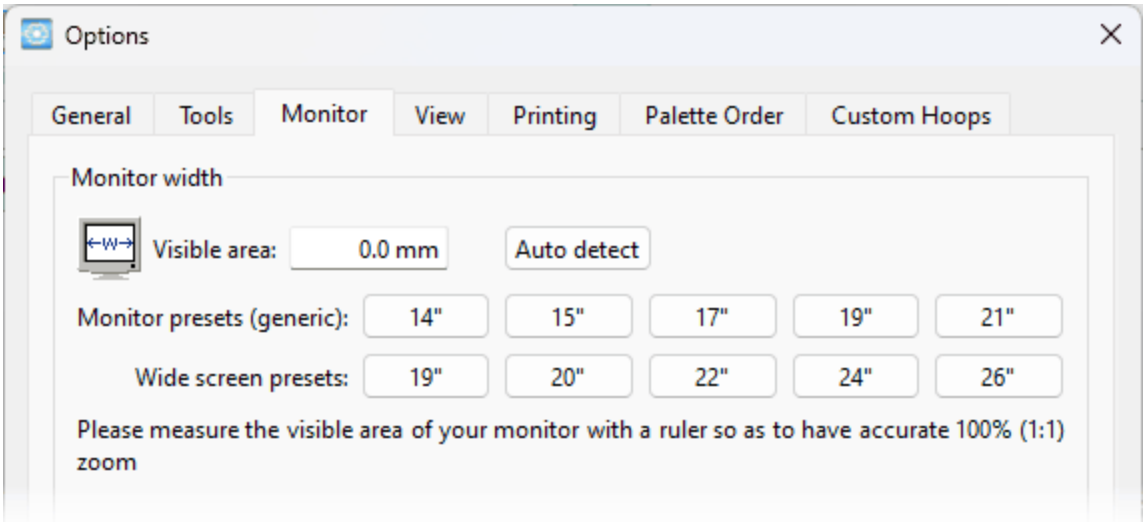


Enfin, le bouton Options avancées du Scanner inclut des paramètres spéciaux pour le scanner. Merci de ne pas modifier ces options. Ces options doivent être modifiées uniquement dans des occasions spéciales par du personnel expérimenté.

Ecran

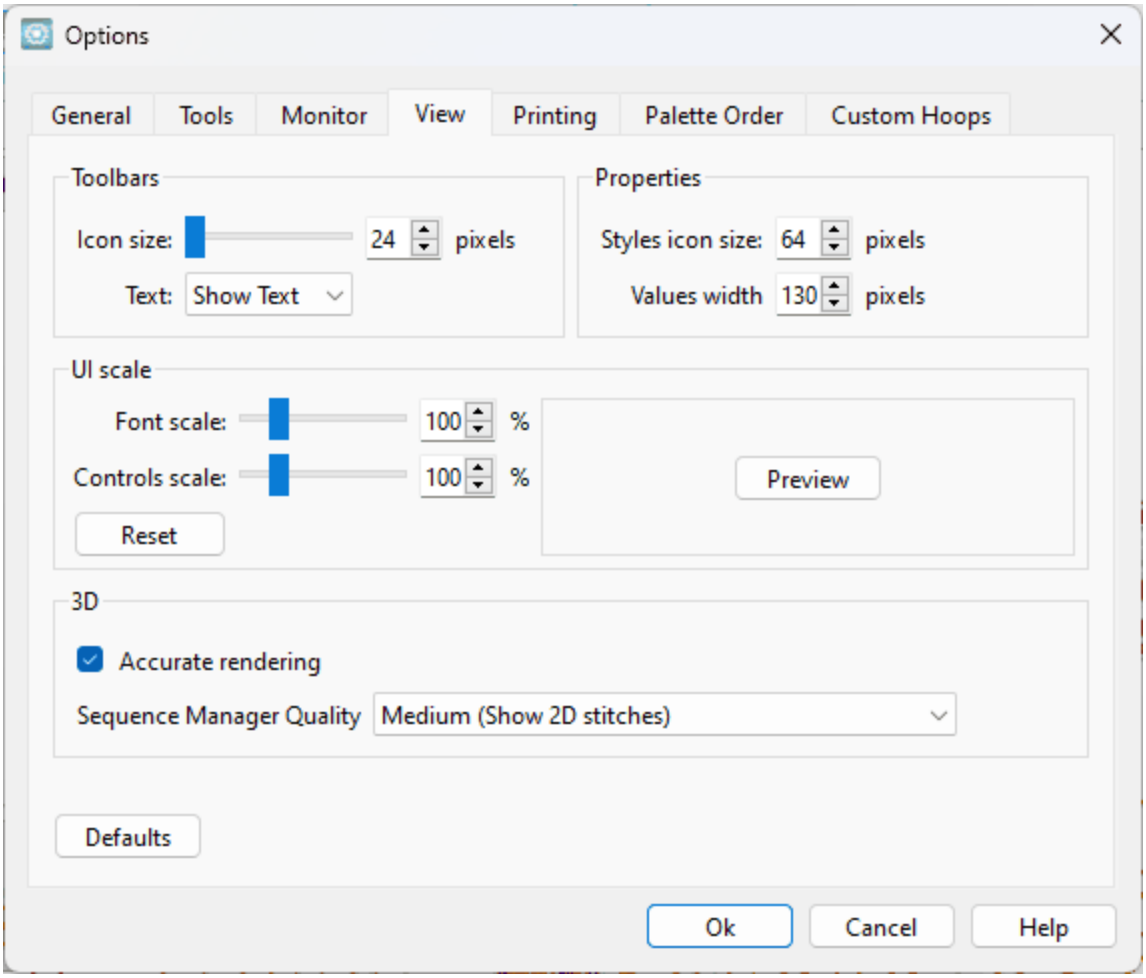
Dans l'onglet "Ecran", vous pouvez définir la largeur réelle de votre moniteur. Ceci est important si vous souhaitez afficher vos motifs dans leur taille réelle lorsque vous cliquez sur la sélection du zoom à 100% dans la barre d'outils standard. Afin de trouver la largeur de votre moniteur, vous pouvez mesurer la zone visible avec une règle. Le résultat de votre mesure doit être entré dans le champ de texte "Zone d'affichage" au format métrique correct. Une autre façon de définir la largeur de votre moniteur est en connaissant la taille de votre moniteur en pouces, et en cliquant simplement sur le bouton de taille prédéfinie du moniteur respectif. Le programme définira automatiquement la largeur de votre moniteur. Enfin en utilisant l'option "Autodétection" le programme va essayer de détecter automatiquement la taille de votre moniteur. Pour activer vos modifications, vous devez cliquer sur "OK" dans la boîte de dialogue "Options". La prochaine fois que vous essaierez d'afficher votre motif dans un zoom à 100%, la taille de votre motif sera la taille réelle.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Affichage

Dans l'onglet "Affichage", vous pouvez ajuster la façon dont vous visualisez les barres d'outils. Vous pouvez modifier la taille des icônes "Type de point", des "Icônes de style" et des icônes des barres d'outils "Standard" et "Outils". Vous pouvez également sélectionner si le texte "Label" est affiché ou non et la position de l'étiquette.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Propriétés

- Taille des icônes Styles : Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la taille des icônes "Style" de la barre d'outils "Propriétés". Le numéro de ce champ indique la taille en pixels des icônes. Vous pouvez entrer la taille exacte que vous voulez ou vous pouvez ajuster la taille en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a un. La taille de l'icône Styles ne peut pas dépasser 64 pixels.
- Largeur des valeurs : dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la largeur des valeurs de la barre d'outils des propriétés. Vous pouvez entrer la taille exacte que vous voulez ou vous pouvez ajuster la taille en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a un. La "largeur des valeurs" de la barre d'outils Propriétés ne peut pas être inférieure à 100 pixels.

Barres d'outils

À l'aide de la barre de suivi "Taille des icônes", vous pouvez définir la taille des icônes pour la barre d'outils "Standard" dans la zone supérieure de l'application et pour la barre d'outils "Outils" dans la zone gauche de l'application. Le nombre que vous définissez est la taille de l'icône en pixels. De plus, vous pouvez choisir d'afficher ou non le texte de l'étiquette à côté de chaque icône.

Échelle de l'interface utilisateur

À l'aide des barres de piste "Échelle de police" ou "Échelle des contrôles", vous pouvez mettre à l'échelle les "Polices" visibles ou les "Contrôles" du logiciel en général. En utilisant le bouton "Réinitialiser", vous pouvez restaurer l'échelle d'interface utilisateur par défaut.

Enfin, en utilisant le bouton "Par défaut", vous pouvez restaurer les valeurs par défaut dans l'onglet "Affichage", à l'exception de "l'échelle de l'interface utilisateur" qui a une option "Réinitialiser" distincte. Pour appliquer tous les réglages que vous avez effectués, vous devez cliquer sur le bouton "OK" de la boîte de dialogue "Options" et redémarrer le logiciel. La prochaine fois que vous démarrerez le logiciel, toutes les modifications que vous avez apportées prendront effet immédiatement.

3D

Dans cette section, vous pouvez effectuer des réglages sur les paramètres 3D du logiciel.

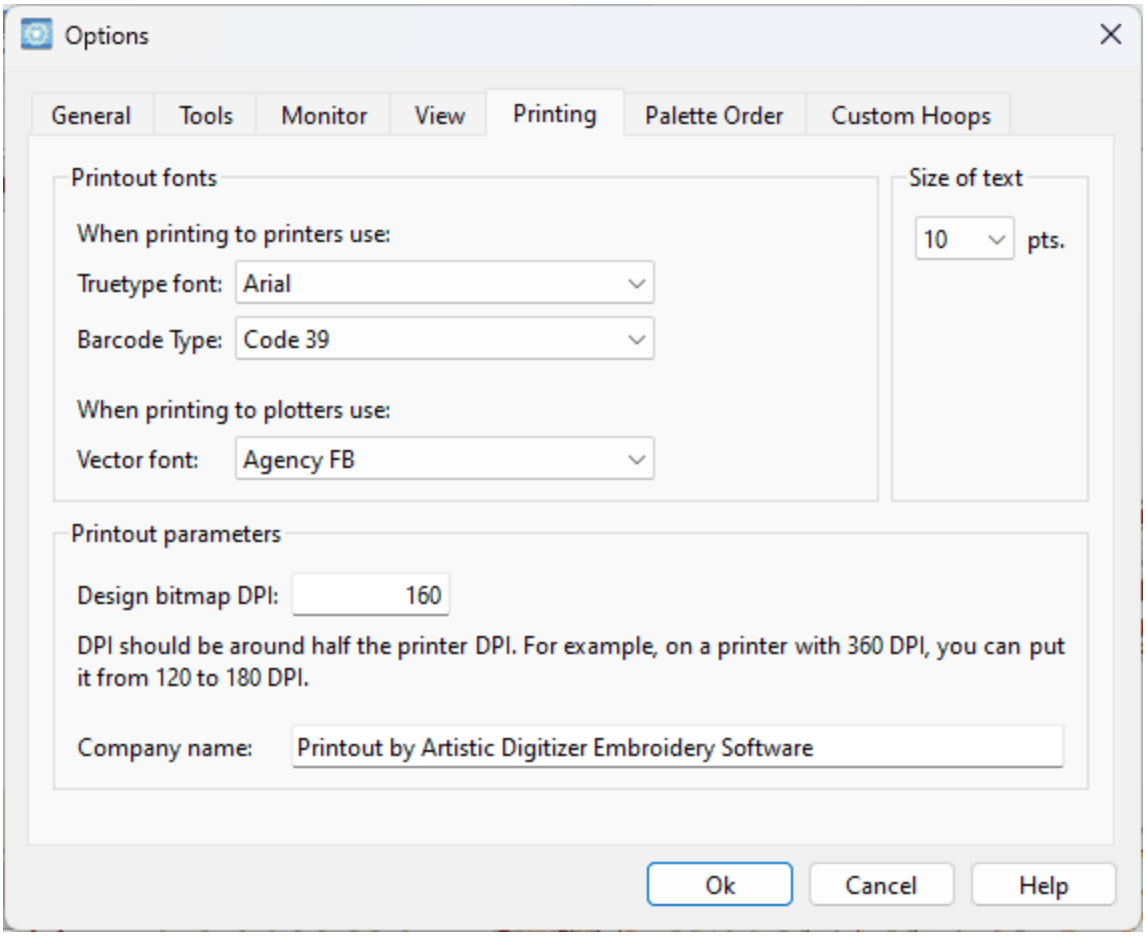
- En cochant l'option "Rendu précis", la qualité 3D sera meilleure et plus précise.
- Dans le menu déroulant "Qualité du gestionnaire de séquences", vous pouvez sélectionner la qualité des formes sur le gestionnaire de séquences. Vous pouvez définir la qualité sur "Faible (afficher le contour si possible)", Moyenne (afficher les points 2D) ou "Élevée (afficher les points 3D)".

Ces paramètres affectent la vitesse du logiciel, ainsi que la qualité de la sortie 3D rendue.

Impression

Dans l'onglet Impression, vous pouvez ajuster les polices d'impression, la taille du texte et les paramètres d'impression.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Polices d'impression

Dans l'option "Polices d'impression", vous pouvez définir la "police True Type" que l'imprimante utilisera pour l'impression, la "police vectorielle" que le traceur utilisera pour l'impression et le "Type de code-barres" que vous préférez voir dans l'impression. Le "Type de code-barres" pris en charge est le "Code 39" et le "Code étendu 39"

De plus, dans l'option "Taille du texte", vous pouvez spécifier la taille des polices dans l'impression. Cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez une taille.

Paramètres d'impression

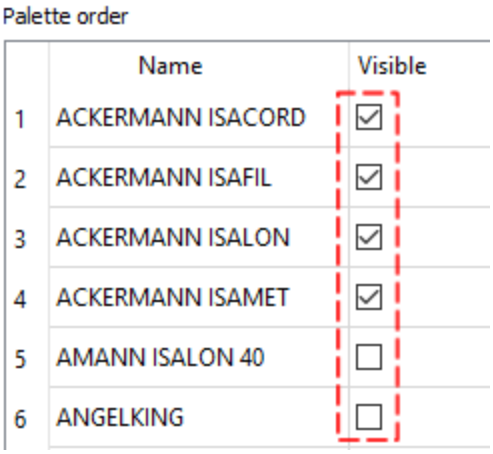
Dans les "Paramètres d'impression", vous pouvez définir le "DPI" (Points par pouce) de l'impression et le "Nom de Société" qui sera ajouté sur l'impression. Définir le "DPI" de l'impression est important pour la qualité d'impression. La valeur DPI qui doit être placée dans le champ "Résolution en DPI" et doit être environ la moitié du DPI dont l'imprimante est capable. Par exemple, sur une imprimante avec 360 dpi, vous pouvez définir la valeur de 120 à 180 dpi. Dans le champ "Nom de la société", vous pouvez ajouter le nom de la société ou un slogan que vous souhaitez afficher dans l'impression.

Organiser les palettes

À l'aide de l'onglet "Palette", vous pouvez sélectionner les "Palettes de fils" disponibles et modifier l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la liste de couleurs "Gestionnaire de couleurs".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

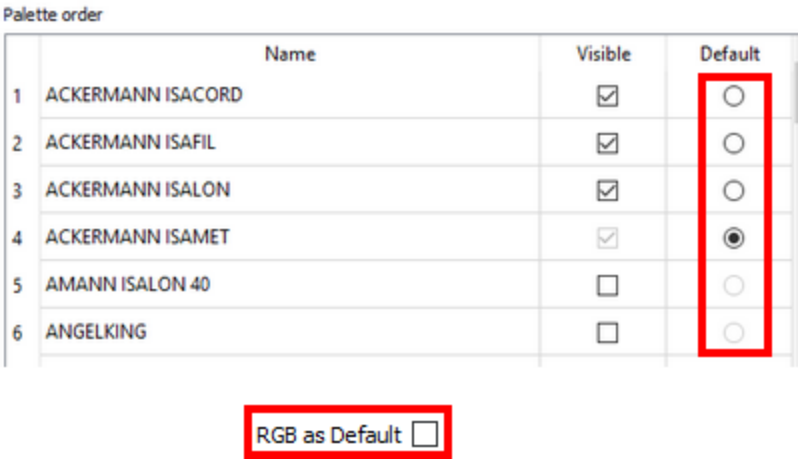
Utilisez la case à cocher en regard de chacune des palettes de fabricant de fil disponibles pour sélectionner celles qui seront disponibles dans la liste de couleurs du "Gestionnaire de couleurs" ou de l'onglet de "Couleur".



De plus, vous pouvez sélectionner l'une des palettes disponibles et en faisant glisser vers une autre position dans la liste et, comme cela, vous pouvez déplacer les palettes les plus utilisées dans la position la plus pratique.

Définir la palette de couleurs par défaut

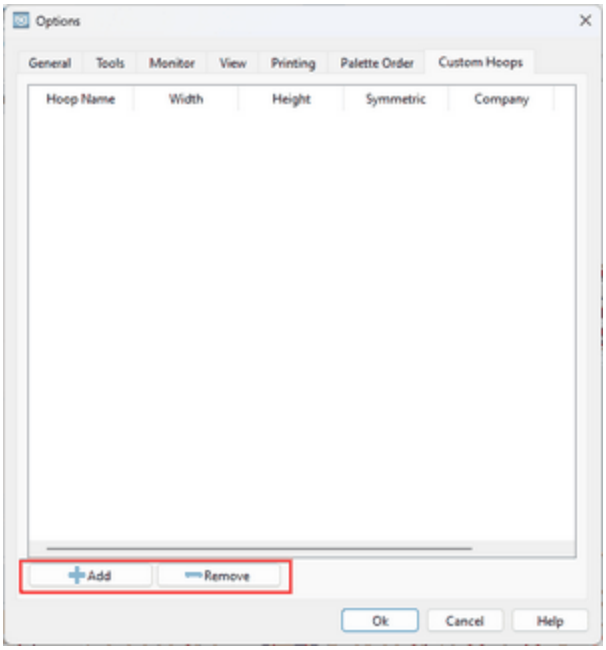
Vous pouvez également sélectionner la palette de fabricant par défaut à utiliser pour tout nouveau dessin à l'aide de la liste déroulante "par défaut". Si vous souhaitez utiliser des couleurs RVB, vous pouvez activer l'option "RVB par défaut" dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.



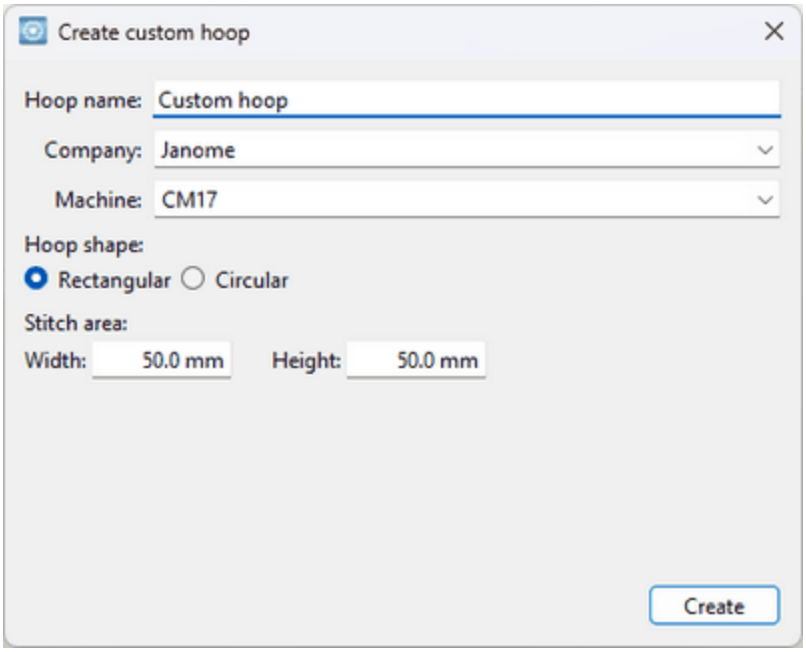
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cadres de broderie personnalisés

Dans l'onglet "Cadres de broderie personnalisé" de la boîte de dialogue "Options", vous pouvez créer des cadres personnalisés dans le cas où vous utilisez un cadre qui n'est pas disponible sur la liste des cadre de broderie.En cliquant sur le bouton "Plus", la boîte de dialogue "Créer un cadre personnalisé" s'affiche dans laquelle vous avez la possibilité de définir un nouveau cadre personnalisé avec les dimensions que vous souhaitez. Le cadre que vous créerez sera ajouté à la liste des cadres pour la machine sélectionnée, vous permettant de le réutiliser autant de fois que vous le souhaitez. Les dimensions que vous entrerez doivent être les dimensions que le fabricant du cadre donne pour le cadre spécifique.



Pour créer un cadre personnalisé, vous devez donner les dimensions souhaitées, sélectionner le fabricant de la machine et le modèle de la machine, sélectionner la forme du cercle et définir un nom, puis l'ajouter à la liste des cadres en appuyant sur le bouton Ajouter.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Nom du cadre – Description: La première option que vous avez est de taper le Nom du cadre – Description dans le champs respectif. La nom-description que vous allez taper dans ce champ sera le nom que vous verrez dans le menu déroulant Sélectionnez un cadre. Si vous oubliez de remplir ce champ, le logiciel vous demandera de le faire. Il est également recommandé d'ajouter toujours une description du cercle (ovale, rectangle arrondi, etc.) et de ses dimensions dans le champs Nom du cadre – Description, afin de vous aider à décider lequel vous devez utiliser.
- Marque: Sélectionnez le fabricant de la machine sur laquelle vous utilisez ce cercle.
- Machine: Sélectionnez le modèle de la machine, le cercle sera listé sur les cercles disponibles de la machine sélectionnée.
- Forme du cadre: Sélectionnez si le nouveau cercle sera rectangle Rectangle ou Circulaire.
- Largeur: Dans le champs Largeur vous pouvez donner la largeur du cadre que vous souhaitez utiliser.
- Hauteur: Dans le champs Hauteur vous pouvez donner la hauteur du cadre que vous souhaitez utiliser.

Après avoir ajusté les options, vous pouvez enregistrer le cadre en appuyant sur le bouton "Créer" qui ajoutera le cadre à la liste des cercles de la machine sélectionnée. Pour utiliser le cadre que vous venez de créer, vous devez sélectionner un cadre via l'onglet "Accueil" ou en utilisant l'icône "Machine / Cadre" sur la barre d'outils.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- A -

Abréviations 244
Afficher la grille 146
Afficher le cadre de broderie 148
Aide 20
Ajouter - supprimer des points nodaux (nœuds) 205
Ajouter des lignes de guide 151
Ajouter du texte 242
Ajouter les nouveaux objets en tant que clones 222
Aligner 223
Angle de départ de l'étoile 176
Angle de départ du diagramme circulaire 169
Angle de départ du Polygone 175
Angle de fin du diagramme circulaire 169
Annuler 232
Appliqué
  Séquence 393
Arrondi 171
Artistic edge 116
Axe X 179
Axe Y 179

- B -

Baguette magique 164
Barre d'outils
  Imprimer 90
  Mesurer 143
Bibliothèque de Cliparts 293
Bitmap 57
Bordure automatique 198
Bourdon
  Compensation 374
  Densité 374
  Maintien 374
  Motif 374
  Points décoratifs 374
  Retirer les superpositions 374
  Séquence 374
Bourdon sériel
  Compensation 418
  Densité 418
  Maintien 418
  Motif 418
Broderie 359
Broderie Aérée 368
Broderie Dense 368
Broderie Légère 368
Broderie Normale 368
Broderie Normale légère 368
Broderie Peinture 406
Broderie Photo 404
Broderie Rouge 308
Broderie Ultra légère 368

- C -

Cadre de broderie 148
Carte de référence rapide 39
changer la largeur du pinceau 553
Changer le cadre de broderie 451
Changer les couleurs 267
Charger un dessin 46
Clé logicielle 16
Clones 222
Coller 213
Colonne
  Densité 387
  Longueur 387
  Motifs 387
  Points décoratifs 387
  Retirer les superpositions 387
  Séquence 387
Combiner 230
Configuration requise 12
Conserver la séquence entre les objets superposés, même coupés 445
Convertir
  Bordure Automatique 297
  Convertir en courbe 297
  Convertir la surface en ligne centrale 297
  Convertir le serti en objet indépendant 297
  Créer des sertis à partir de formes 297
  Créer des surface à partir de formes 297
  Créer un motif floral 297
  Découper 297
  Encadrement Matelassage / Quilting 297
Convertir à la Broderie Rouge 308
Convertir en courbes 85
Convertir le serti en objet indépendant 230
Copier 213
Couleur de serti par défaut 267
Couleur de surface par défaut 267
Couleur des objets graphique 267
Couleur des objets texte 267
Couper 213
Create Rectangles 171
Créer des diagrammes circulaires 169
Créer des Ellipses 167
Créer des formes automatiques 164

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Créer des objets 156
Créer des Parallélogrammes 173
Créer des Polygones 175
Créer des Trapèzes 173
Créer un dessin de Découpe à partir de zéro 515
Créer une treille florale 299
Cristaux 473
  Insérer des cristaux 476
Cristaux indépendants 165
Cristaux superposés 512
Croix 402, 403

- D -

Découpe
  Bourdon sériel 520
  Décalage de la Découpe 520
  Partie à jeter 520
  Piqûre 520
  Piqûre préalable 520
  Résille 520
  Séparer 520
  Serti 520
Découper 304, 515
Définir la couleur de serti 267
Définir la couleur de surface 267
Définir une couleur par défaut 267
Déplacer des points de broderie 238
Déplacer d'une séquence en arrière 276
Déplacer d'une séquence en avant 276
Déplacer les nœuds (points nodaux) 205
Déplacer les objets 211
Depuis la caméra 82
Depuis le scanner 84
Désélectionner 133
Dessin de cristaux 477
Dessiner lentement
  Se déplacer à travers les objets - Points 148
  Se déplacer dans les Objets - Points 148
  Simulation 148
Dessins de peinture 545
Diagrammes circulaires 169
Disposition de la Mosaïque 312
Disposition du remplissage Mosaïque
  Forme ajustée 325
  Ligne ajustée 327
  ligne simple 324
  Remplissage circulaire 318
  Remplissage contour 322
  Remplissage Rectangle 315
Distance du coupe-fil entre les objets 445
Distance du coupe-fil pour le points de croix 445
Double passage 414
Dropbox 97
DXF 108

- E -

Echelle 216
Editer la courbe 205
Editer la mise en forme du texte 248
Editer le modèle de monogramme 257
Editer les formes par les points nodaux 202
Editer les points de broderie 235
Editer les points nodaux 202
Editeur de nœuds 202
Editeur de points de broderie 235
Ellipses 167
Empreinte 432
En courbe 205
En ligne 205
Encadrement de matelassage / Quilting 305
Enregistrer 89
Enregistrer dessin 89
Enregistrer sous 89
Enveloppe 253
Epaisseur du serti 179
Espace de travail 30
Exporter
  Vers Dropbox 97
Exporter dessin
  Dxf 106
  Fichier vectoriel 105
  Quilting 106
Exporter en dxf 106
Exporter les cristaux
  En DXF 108
  En HPGL 108
  En SVG 108
Exporter l'image de broderie 103
Exporter un dessin 97
  Image de broderie 103
Exporter vers Dropbox 97
Exporter vers le cutter 106, 109
Exporter vers les cutters
  Artistic Edge 116
  Configuration sans fil 116
Exporter vers un fichier de quilting 106
Exporter vers un fichier vectoriel 105

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- F -

Fermer le contour 205
Formats de fichiers 89
Formes 167

- G -

Général 443
Général - Propriétés du dessin 444
Gestionnaire de couleurs 269, 551
gestionnaire de fichiers 125, 128
Gestionnaire de séquences 277
Grille 146
Grouper 229

- H -

Harmonie 271
Hauteur 179
HPGL 108

- I -

Image de fond 60
Image depuis la caméra 82
Importation de bitmaps 57
Importer
    Bitmap 55
    Broderie 55
    Vectorielle 55
Importer des fichiers de broderie 85
Importer un bitmap depuis le scanner 84
Imprimer & Découper 524
Imprimer dessin 91
Imprimer illustration 95
Imprimer les Découpes 121
Incliner 218
Insérer des points de broderie 239
Insérer un symbole 292
Installation 12
Inverser la sélection 133

- J -

Joindre les points nodaux 210

- L -

La gestion des couleurs 263
Labyrinthe 399
Largeur 179
Lettrage 242
Lignes de guide 151
Longueur 414
Longueur de la pose applique 445

- M -

Matelassage / Quilt
    Bloc de matelassage / Quilt 305
même hauteur 226
même largeur 226
même taille 226
Mettre en biais 218
Mettre en forme
    Découper 227
    Fusionner 227
    Intersection 227
Minimiser les changements de couleurs 445
Miroir en hauteur 220
Miroir en largeur 220
Mise à jour 17
Mode d'emploi 20
Modèle de remplissage Cristal
    Rectangle 488
Modèle de remplissage cristaux
    Ligne Simple 501
Modèle de remplissage des Cristaux
    Circulaire 493
Modèles de remplissage cristaux
    Contour 498
    Forme ajustée 502
    Ligne ajustée 507
Modifier la légende 257
Modifier la treille florale 299
Modifier les objets 202
Monogramme 256
    Editer le modèle de monogramme 257
    Modifier la légende 257
    Zones superposées 260
Montrer - Masquer les points piqués 240
Montrer les épaisseurs de la broderie 144
Mosaïque 310
    Mosaïque emboîtée 355
    Sur un serti d'objet 346
    Treille Florale 329

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mosaïque et clones 351
Mosaïque sur la surface 312
Mouvement guidé 238

- N -

Nombre de cotés du Polygone 175
Noms en série 289
Nouveaux objets en tant que clones 222

- O -

Objets en miroir 220
Obtenir la même hauteur 226
Obtenir la même largeur 226
Obtenir la même taille 226
Obtenir une image depuis la caméra 82
Open as backdrop 60
Optimiser 443
Options 569
  Affichage 573
  Ecran 572
  Général 569
  Imprimer 574
  Ordre des palettes 575
  Outils 570
Options d'optimisation 445
Options d'outils 179
Outil de direction 435
Outil de division 435
Outil de mesure 143
Outil Directions 564
Outil Division 564
Outils d'affichage 141
Outils de dessin 156
  Définir les contours 157
  Formes à main levée 162
Ouvrir dessin 46
Ouvrir en tant qu'image de fond 60
Ouvrir un fichier DRAW 46

- P -

Paint transformations 554
Parallélogrammes 173
Paramètres de la surface de cristal 482
Paramètres du Pochoir 539
Parcourir 47
Parcourir / Navigateur de dessins 47
Pas de coupe-fil entre les objets combinés 445
Peinture 545
Peinture Réaliste 566
Piqûre 414
  Epaisseur 414
  Largeur du serti 414
  Points décoratifs 414
  Simple pass 414
  Simple passage 414
  Styles 414
  Thickness 414
  Triple pass 414
  Triple passage 414
Placement du texte 249
Placer à la fin du dessin 276
Placer au début du dessin 276
Pochoir 531
  Dessin de pochoir 532
Point de bourdon 359
Point de bourdon sériel 359
Point de Colonne 359
Point de croix 359, 402, 403
  Croix 403
  Cross 402
  Image de fond 402, 403
  Taille des cases 402, 403
Point de piqûre 359
Point de remplissage 359
Points de broderie
  Désélectionner 236
  Inverser la sélection 236
  Rectangle de sélection 236
  Sélection en un seul clic 236
  Sélectionner tout 236
Points de sortie à la connexion la plus courte, même avec les coupes-fils 445
Polygones 175
Pont de pochoir 211
Prêt à l'emploi 167
Print cut 121
Projets de matelassage / Quilting. 399
Propriétés de l'image de fond 60
Propriétés de l'imprimante 90
Propriétés de l'objet
  Serti 414, 561
Propriétés des Découpes 520
Propriétés des objets 370, 414
  Appliqué 393
  Bourdon 374
  Bourdon sériel 418
  Colonne 387
  Croix 403
  Cross 402

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Propriétés des objets 370, 414
Piqûre 414
Remplissage 372, 381
Sans remplissage 374
Sans serti 414
Surface 555
Propriétés du dessin 443
Général 444
Optimiseur des propriétés du dessin 445

- Q -

Quilting 106
Quoi de neuf 22

- R -

Ray size Star 176
Readymade 167
Rectangles 171
Redimensionner automatiquement les objets 226
Réer un dessin avec Cristaux 477
Régler la source lumineuse 145
Remplissage 372
Compensation 381
Densité 381
Longueur 381
Maintien 381
Motif 381
Points décoratifs 381
Retirer les superpositions 381
Séquence 381
Réorganiser 276
Réorganiser les objets 276
Répartir 223
Repeats 402
Répétitions 402, 403
Circulaires 181
Rectangulaires 181
Répétitions circulaires 189
Répétitions rectangulaires 183
Résille 397
Rétablir 232
Retirer les superpositions 233
Rotation 219

- S -

Sans remplissage 374
Sans serti 414
Sélection dans le gestionnaire de séquences 136
Sélection de couleur 268
Sélection du tissu 368
Sélection par couleur 135, 268
Sélectionner des points de broderie 236
Sélectionner le nœud (point nodal) 204
Sélectionner le tissu 368
Sélectionner par couleur de Serti 268
Sélectionner par couleur de Surface 268
Sélectionner par cristal 136
Sélectionner par n'importe quelle couleur 268
Sélectionner tout 133
Sélectionnez avec la souris
Clic simple 131
Lasso 131
Rectangle 131
Sélectionnez par type de point 134
Sélections 131
Séparer 230
Séparer le contour 210
Séparer le groupe 229
Séparer un objet 304
Séquence de broderie 465
Séquence de broderie automatique 465
Séquence de broderie manuelle 470
Serti 267, 414, 561
Bourdon sériel 418
Serti Cristal 508
Serti en objet indépendant 230
Sertis automatiques 198
Shapes 167
Single crystals 165
Source de lumière 145
Stars 176
Start angle Star 176
Stratégie d'optimisation 445
De bas en haut 445
De droite à gauche 445
De gauche à droite 445
De grand à petit 445
De l'extérieur à l'intérieur 445
de l'intérieur vers l'extérieur 445
De petit à grand 445
du haut vers le bas 445
Superposition de cristaux 145, 512
Supprimer 213
Supprimer des points de broderie 239
Surface 267, 555
Surface de cristal
Paramètres 482
Surface Labyrinthe 399

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

SVG 105, 108
Symbole 292

- T -

Taille 216
Taille des branches de l'étoile 176
Taille des cases 402, 403
Techniques 34
Texte 242
Texte intelligent - Abréviations 244
Tracer/Vectoriser 57
Transformation des Peintures 554
Transformations 202
Transformer 213
Trapèze oblique 173
Trapèzes 173
Travailler avec des fichiers 45
Treille Florale 299
- Appliquer une forme en tant que feuille 299
- Appliquer une forme en tant que fleur 299
- Echelle de la feuille 329
- Echelle de la fleur 329
- Inverser la Treille Florale 329
- Inverser les branches 329

Type de point 134
Types de points 359

- V -

Vectorielle 56
Voir les épaisseurs 144
Vue
- Aperçu 3D 143
- Contour 143
- Points 143
- Points piqués 143

- Z -

Zones superposées dans les monogrammes 260
Zoom
- Décentrer 141
- Zoom précedent 141
- Zoomer 141

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.