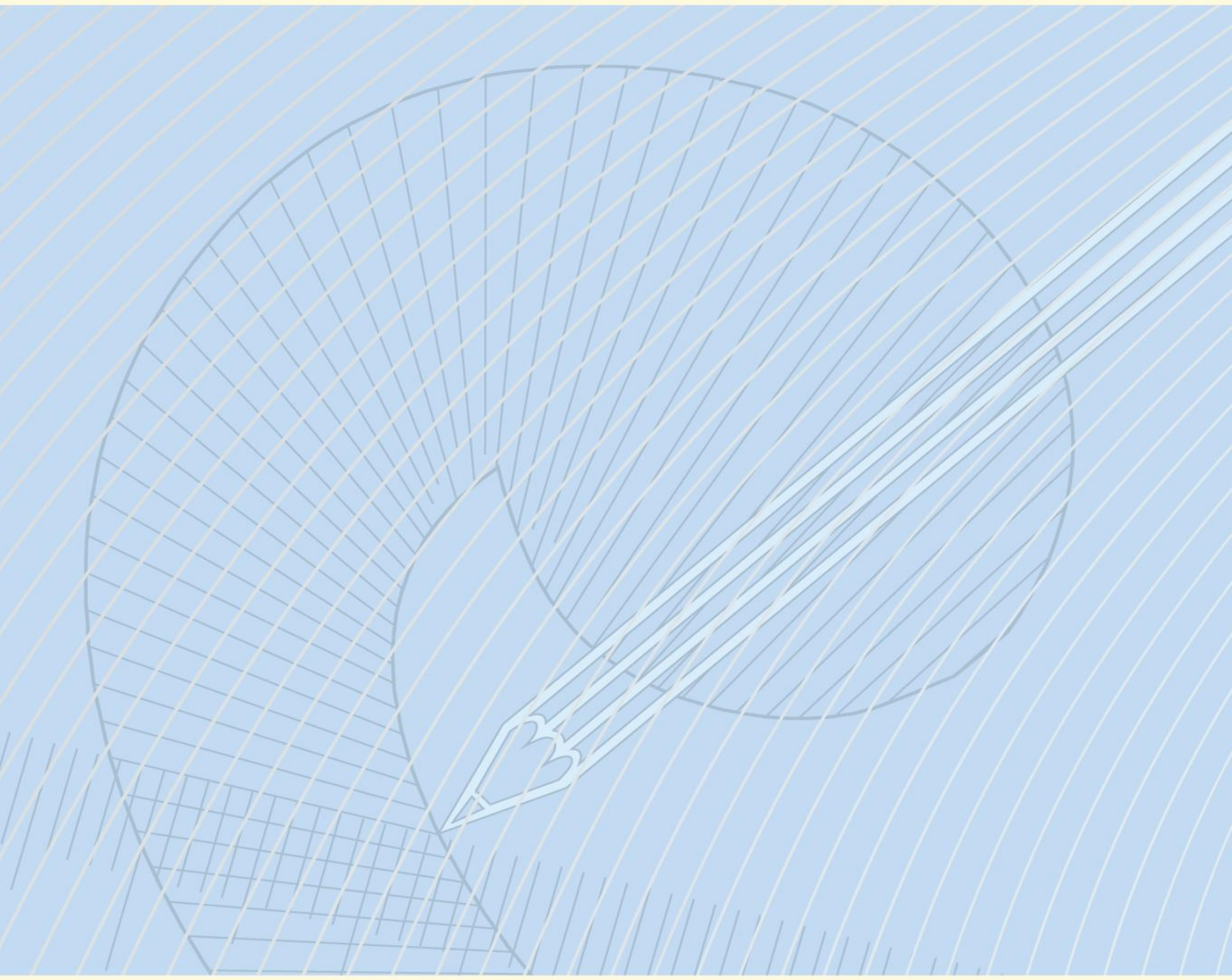
eXPerience® 8
embroidery software



# Guide de l'utilisateur - ADVANCED

**Manuel du logiciel eXPerience® (Wings' XP®)**
Version 8

## MANUEL DU LOGICIEL

Le contenu du présent Manuel du logiciel ainsi que le Logiciel associé sont la propriété de Wings Systems Ltd. Aucune partie de cette publication ni du logiciel qui l'accompagne ne peut être reproduite, adaptée, copiée ou distribuée, transmise, transcrite, stockée dans un système de recherche documentaire ou traduite dans quelque langage humain ou informatique que ce soit, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique, manuel ou autre, ni divulguée à un tiers.

**Marques :** eXPerience, Wings' XP, Wings' modular et Wings Systems sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Wings Systems Ltd.
Tous les autres produits, polices de caractères, noms/logos de sociétés et/ou marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

**Protection par brevet :** Certaines fonctionnalités et certains outils du logiciel eXPerience v.8 sont protégés par les brevets américains 8 694 146 – 10 132 018 – 12 241 193 et 12 518 360. D'autres brevets peuvent être en instance aux États-Unis et ailleurs.

**Important :**
Votre utilisation du logiciel eXPerience® est régie par le Contrat de licence utilisateur final (CLUF) de Wings Systems Ltd. Pour consulter le CLUF, veuillez vous reporter à la boîte de dialogue « Aide > À propos » du Logiciel (Windows) ou à la boîte de dialogue « eXPerience > À propos » (macOS).

**Avis, garanties et clauses 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 d'absence de contrefaçon. Wings Systems Ltd. n'assume aucune responsabilité quant aux erreurs ou omissions figurant dans les informations, le logiciel ou tout autre document référencé par le présent Manuel du logiciel ou lié à celui-ci.

Les références à des sociétés, à leurs services et à leurs produits sont fournies « en l'état », sans garantie d'aucune sorte, expresse ou implicite. Dans toute la mesure permise par la loi applicable, Wings Systems Ltd., ses dirigeants, ses employés ou ses sociétés affiliées ne pourront en aucun cas être tenus responsables de dommages spéciaux, accessoires, indirects ou consécutifs de quelque nature que ce soit, ni de dommages quels qu'ils soient, y compris, sans limitation, ceux résultant d'une perte d'usage, de données ou de bénéfices, qu'ils aient été ou non informés de la possibilité de tels dommages, et quel que soit le fondement de la responsabilité, découlant de ou en lien avec l'utilisation ou la performance de ces informations.

Les informations contenues dans le présent Manuel du logiciel sont fournies à titre purement indicatif et, bien que Wings Systems Ltd. soit confiante en leur exactitude, veuillez noter que ce manuel peut comporter des inexactitudes techniques ou autres, ou des erreurs typographiques. Des modifications sont périodiquement apportées aux informations qu'il contient ; ces modifications seront intégrées dans les nouvelles éditions du présent Manuel du logiciel sans préavis.
Wings Systems Ltd. peut apporter à tout moment des améliorations et/ou des modifications au(x) produit(s) et/ou au(x) programme(s) décrit(s) dans le présent Manuel du logiciel.

**Droits légaux des consommateurs.** Si vous êtes un consommateur (une personne physique agissant à des fins n'entrant pas dans le cadre de son commerce, de son activité, de son artisanat ou de sa profession), les clauses de non-responsabilité et les limitations énoncées dans la présente section ne s'appliquent que dans la mesure permise par la loi qui vous est applicable, et rien dans la présente section n'exclut, ne restreint ni ne modifie un quelconque droit, une quelconque garantie ou un quelconque recours dont vous disposez en vertu du droit impératif et qui ne peut légalement être exclu. En particulier, pour les consommateurs résidant dans l'Union européenne ou dans l'Espace économique européen, rien dans la présente section n'affecte la garantie légale de conformité relative aux contenus numériques et aux services numériques prévue par la Directive (UE) 2019/770 telle que transposée dans votre pays de résidence, ni aucune autre protection impérative des consommateurs dont vous bénéficiez.

**Responsabilité ne pouvant être exclue.** Rien dans la présente section ne limite ni n'exclut la responsabilité de Wings Systems Ltd., de ses dirigeants, de ses employés ou de ses sociétés affiliées en cas de décès ou de dommage corporel causé par une négligence, en cas de fraude ou de déclaration frauduleuse, en cas de faute lourde ou de faute intentionnelle, ou en cas de toute autre responsabilité qui ne peut être exclue ou limitée en vertu de la loi qui vous est applicable.

**Impression :**
Vous êtes autorisé à imprimer le présent Manuel du logiciel à condition que :
(a) Vous imprimiez un seul exemplaire du Manuel du logiciel pour votre usage personnel ;
(b) Vous NE supprimiez NI ne modifiiez les mentions de droit d'auteur ou autres moyens d'identification ou clauses de non-responsabilité tels qu'ils apparaissent dans le présent Manuel du logiciel ;
(c) Vous NE réalisiez PAS de manière systématique des copies imprimées ou électroniques du Manuel du logiciel, à quelque fin que ce soit ;
(d) Vous N'affichiez NI ne distribuiez aucune partie du Manuel du logiciel sur un quelconque réseau électronique, y compris, sans limitation, Internet et le World Wide Web ;
(e) Vous N'utilisiez tout ou partie du Manuel du logiciel à aucune fin commerciale.

Pour plus d'informations, visitez :
www.wingssystems.com
www.wingsxp.com

Contactez Wings Systems Ltd. :
info@wingssystems.com
info@wingsxp.com

Copyright © 2001-2026, Wings Systems Ltd. Tous droits réservés.

1. Prise en main 10
1.1 Installation ... 11
1.2 Maintenance ... 14
1.3 Clé logicielle ... 15
1.4 Mise à jour du logiciel ... 17
1.5 Obtenir de l'aide ... 18
1.6 Nouvelles fonctionnalités ... 19
1.7 Présentation de l'espace de travail ... 31
1.8 Techniques ... 36
1.9 Carte des raccourcis ... 37
2. Travailler avec les fichiers 49
2.1 Créer un motif ... 50
2.2 Ouvrir des motifs ... 51
2.3 Navigateur ... 54
2.4 Importer des fichiers ... 62
2.5 Importer des images vectorielles ... 65
2.6 Importer des images bitmap ... 65
2.6.1 Ouvrir comme arrière-plan ... 68
2.6.2 Numérisation automatique - Tracer les contours ... 70
2.6.3 Ouvrir comme point de croix ... 74
2.6.4 Ouvrir comme Broderie Photo ... 76
2.6.5 Ouvrir comme Broderie Peinture ... 78
2.6.6 Ouvrir comme Esquisse ... 80
2.6.7 Modifier les types de Surface bitmap ... 83
2.7 Importer des fichiers de broderie ... 95
2.8 Enregistrer les motifs ... 98
2.9 Imprimer les motifs ... 100
2.9.1 Imprimer le motif ... 101
2.9.2 Imprimer le dessin ... 105
2.10 Exporter le motif ... 107
2.10.1 Exporter vers Dropbox ... 107
2.10.2 Exporter vers une image ... 113
2.10.3 Exporter vers une image pour DTF/DTG.. ... 115
2.10.4 Exporter vers SVG ... 118
2.10.5 Exporter vers des machines de découpe ... 118
2.10.5.1 Exporter vers un fichier ... 120
2.10.5.2 Connexion directe à une machine de découpe ... 121
2.10.5.3 Configuration sans fil Artistic Edge ... 128
2.10.5.4 Imprimer les gabarits ... 132
2.10.6 Exporter vers StitchPort ... 137



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2.10.6.1 Configuration de StitchPort ..... 137
2.11 Envoyer vers la machine / USB ..... 142
2.12 Exporter vers USB ..... 143
3. Sélections 146
3.1 Sélectionner avec la souris (clic) ..... 147
3.2 Sélectionner avec les raccourcis clavier ..... 150
3.3 Sélectionner par type de point ..... 152
3.4 Sélectionner par couleur ..... 154
3.5 Sélectionner dans le gestionnaire de séquence ..... 154
3.6 Sélection par cristal ..... 155
4. Afficher vos motifs 158
4.1 Outils de zoom ..... 159
4.2 Mesurer ..... 160
4.3 Affichage du motif ..... 161
4.4 Affichage de l'épaisseur ..... 163
4.5 Cristaux superposés ..... 163
4.6 Définir la source lumineuse ..... 164
4.7 Afficher la grille ..... 165
4.8 Afficher le réticule ..... 167
4.9 Afficher le cadre de broderie ..... 168
4.10 Simulation (Maj+F11) ..... 168
4.11 Personnaliser les couleurs de l'interface ..... 170
4.12 Repères ..... 171
5. Créer des objets 177
5.1 Outils de numérisation - Comment piquer ..... 179
5.1.1 Numériser un contour ..... 183
5.1.2 Numérisation par points appariés ..... 190
5.1.3 Formes à main levée ..... 192
5.1.4 Formes avec la baguette magique ..... 194
5.2 Insérer un cristal ..... 195
5.3 Dessiner des formes ..... 197
5.3.1 Ellipse - Cercle ..... 198
5.3.2 Secteur ..... 199
5.3.3 Rectangle ..... 201
5.3.4 Trapèze - Parallélogramme ..... 203
5.3.5 Polygones ..... 204
5.3.6 Étoile ..... 206
5.3.7 QR code ..... 209


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

5.4 Options des outils ... 210
5.5 Mosaïques (circulaires-rectangulaires) ... 211
5.5.1 Mosaïque rectangulaire ... 213
5.5.2 Mosaïque circulaire ... 220
5.6 Bordure automatique ... 229
6. Modifier les objets 232
6.1 Modifier les nœuds ... 234
6.1.1 Sélectionner le(s) nœud(s) ... 236
6.1.2 Modifier la forme ... 237
6.1.3 Scinder le contour ... 241
6.1.4 Pont de pochoir ... 241
6.2 Positionner les objets ... 242
6.3 Copier - Dupliquer - Supprimer ... 244
6.4 Transformer les objets ... 244
6.4.1 Mettre à l'échelle - Redimensionner les objets ... 247
6.4.2 Incliner - Pencher les objets ... 248
6.4.3 Faire pivoter les objets ... 250
6.4.4 Mettre les objets en miroir ... 251
6.5 Ajouter de nouveaux objets comme clones ... 252
6.6 Aligner - Distribuer ... 253
6.7 Redimensionner automatiquement les objets ... 256
6.8 Façonner les objets ... 257
6.9 Combiner - Séparer ... 259
6.10 Convertir le contour en objet ... 260
6.11 Convertir la Surface en ligne centrale ... 261
6.12 Annuler - Rétablir ... 262
6.13 Supprimer les chevauchements ... 262
7. Modifier les points 264
7.1 Sélections dans l'éditeur de points ... 266
7.2 Déplacer les points ... 267
7.3 Déplacement par aimantation ... 268
7.4 Insérer des points ... 269
7.5 Supprimer des points ... 269
7.6 Afficher/Masquer les nœuds ... 270
7.7 Informations de l'éditeur de points ... 270
8. Lettrage 272
8.1 Ajouter du texte ... 273
8.2 Texte intelligent - Abréviations ... 277


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

8.3 Modifier la position des caractères ... 280
8.4 Orientation du texte - Positionnement ... 282
8.5 Enveloppe sur le texte ... 286
8.6 Monogrammes ... 288
8.6.1 Modifier le monogramme ... 289
8.6.2 Modifier le modèle de monogramme ... 290
8.6.3 Zones de chevauchement ... 292
9. Travailler avec les couleurs 294
9.1 Définir les couleurs par défaut ... 300
9.2 Sélections par couleur ... 301
9.3 Gestionnaire de couleurs ... 302
9.4 Harmonies ... 304
10. Réorganiser le motif 308
10.1 Réorganiser les objets ... 309
10.2 Gestionnaire de séquence ... 311
10.3 Réagencer ... 315
11. Outils 319
11.1 Créer une Liste de noms ... 320
11.2 Insérer un symbole ... 324
11.3 Bibliothèque de cliparts ... 326
11.4 Convertir ... 329
11.5 Créer un motif floral ... 331
11.6 Couteau ... 337
11.7 Matelassage Ambience ... 337
11.8 Redwork ... 340
12. Mosaïque 342
12.1 Mosaïque sur Surface ... 345
12.1.1 Rectangle ... 348
12.1.2 Circulaire ... 351
12.1.3 Contour ... 355
12.1.4 Ligne simple ... 357
12.1.5 Ajustement à la forme ... 357
12.1.6 Ajustement à la ligne ... 359
12.1.7 Frise florale ... 361
12.1.8 Remplissage d'espace ... 371
12.1.9 Remplissage floral ... 373
12.2 Mosaïque sur contour ... 379
12.3 Mosaïque et objets clonés ... 384


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

12.4 Mosaïque imbriquée ... 387
13. Broderie - Création de motifs de broderie 390
13.1 Propriétés (types de points - types de broderie) ... 391
13.1.1 Dessin de Surface ... 401
13.1.2 Bourdon - Zigzag ... 401
13.1.3 Remplissage ... 412
13.1.4 Colonne ... 421
13.1.5 Appliqué ... 426
13.1.6 Résille ... 432
13.1.7 Labyrinthe ... 435
13.1.8 Croix ... 437
13.1.9 Point de croix ... 440
13.1.10 Broderie Photo ... 442
13.1.11 Broderie Peinture ... 444
13.1.12 Esquisse ... 448
13.1.13 Dessin de contour ... 453
13.1.14 Piqûre - Manuel ... 453
13.1.15 Bourdon parallèle ... 458
13.1.16 Découpe ... 465
13.1.17 Vectoriel ... 471
13.1.18 Boutonnières ... 472
13.2 Sélectionner le tissu ... 474
13.3 Contraintes ... 476
13.4 Sens des points ... 477
13.5 Fonctions spéciales ... 483
13.6 Propriétés du motif ... 484
13.6.1 Général ... 485
13.6.2 Résumé ... 486
13.6.3 Fil ... 487
13.6.4 Points ... 488
13.6.4.1 Compter le nombre exact de points ... 490
13.6.4.2 Calculer le temps de broderie ... 491
13.6.4.2.1 Type de machine ... 492
13.6.4.3 Histogramme ... 493
13.6.5 Optimiseur ... 493
13.7 Machine / Cadre de broderie ... 499
13.7.1 Ajouter un multicadre ... 507
13.8 Séquence de broderie ... 514
13.8.1 Séquence de broderie ... 514
13.8.2 Outil de séquence automatique ... 515
14. Cristaux - Création de motifs avec des cristaux 518
14.1 Insérer des cristaux individuels ... 522


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

14.2 Créer un motif avec des cristaux ..... 523
14.3 Cristaux sur Surface - Propriétés ..... 529
14.3.1 Surface rectangulaire ..... 533
14.3.2 Surface circulaire ..... 539
14.3.3 Surface de contour ..... 544
14.3.4 Ligne simple ..... 547
14.3.5 Remplissage en forme ..... 548
14.3.6 Ajustement à la ligne ..... 553
14.4 Cristaux sur contour ..... 554
14.5 Cristaux superposés ..... 558
15. Découpe - Création de motifs avec des découpes 559
15.1 Créer un motif de découpe de A à Z ..... 560
15.2 Propriétés de découpe ..... 565
15.3 Imprimer et découper ..... 568
16. Pochoir - Création de motifs de pochoir 574
16.1 Créer un motif de pochoir ..... 576
16.2 Paramètres du pochoir ..... 582
17. Peinture - Peindre des motifs 587
17.1 Travailler avec les couleurs de peinture ..... 594
17.2 Modifier la largeur du pinceau ..... 597
17.3 Propriétés de peinture ..... 598
17.4 Sens des points ..... 605
18. Préférences du logiciel 608
18.1 Général ..... 609
18.2 Outils ..... 610
18.3 Écran ..... 613
18.4 Affichage ..... 614
18.5 Impression ..... 616
18.6 Ordre de la palette ..... 617
18.7 Cadres de broderie personnalisés ..... 618
18.8 StitchPort ..... 620
Index 623


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Prise en main

### Guide de démarrage avec eXPerience - Advanced

Votre logiciel eXPerience est entièrement équipé d'un environnement de travail de nouvelle génération, explicitement conçu pour vous assister de manière fluide grâce à sa conception innovante, sa brillante intégration 3D, son utilisation intuitive et sa qualité de broderie inégalée

Chaque création de broderie complexe nécessite logiquement beaucoup moins de temps et d'efforts pour être menée à bien, vous offrant ainsi en toute confiance bien plus de temps libre pour profiter pleinement du processus créatif lui-même.

Mais eXPerience... est bien plus que cela encore. Il intègre de manière fluide de puissants outils intégrés, explicitement conçus pour créer des motifs professionnels de découpe, de peinture et de quilting. De plus, vous pouvez créer sans effort de superbes pochoirs et de magnifiques motifs personnalisés en toute sécurité à l'aide de cristaux ou de strass. Il s'agit véritablement d'un logiciel unique, capable de donner vie en toute confiance à toutes vos créations artisanales.

Toute cette puissante est facilement accessible et fluide sur les deux plateformes : MS Windows® et macOS®. Vous n'aurez plus jamais à vous soucier des conflits de compatibilité entre systèmes d'exploitation !

Vous trouverez plus d'informations sur eXPerience sur notre site officiel : www.wingsxp.com

## Installation

La toute première étape pour utiliser correctement le logiciel est son installation. Avant de poursuivre, veuillez prendre un moment pour vérifier que votre système répond bien à la configuration minimale requise.

> Remarque : les systèmes d'exploitation autres que ceux expressément indiqués ci-dessous ne sont absolument pas pris en charge.

### Configuration minimum requise

| | |
|---|---|
| **Système d'exploitation :** | Windows 10 ou 11 avec les dernières mises à jour.<br>La dernière version de macOS et la version précédente, à la date de sortie de ce logiciel. |
| **CPU:** | Intel Core i3/i5/i7/i9, AMD Ryzen 3/5/7/9 ou ARM.<br>Apple M1 à M5 |
| **RAM:** | 6 GB de RAM |
| **Hard disk:** | 1,5 Go d'espace libre non compressé |
| **Carte graphique :** | Accélérateur graphique 3D compatible DirectX 11, avec au moins 1 Go de mémoire vive et un affichage en couleurs 32 bits (Windows uniquement) |
| **Résolution de l'écran :** | 1366 x 768 |
| **Connection Internet :** | Requise |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Installation du logiciel

Veuillez vous assurer de vous connecter avec un compte utilisateur disposant de tous les droits d'administrateur.

Fermez soigneusement toutes les autres applications, y compris impérativement les logiciels antivirus ainsi que les applications exécutées en arrière-plan dans la zone de notification ou la barre des tâches. Dans le cas contraire, cela pourrait malheureusement perturber le processus d'installation.

### Installation sous Windows

Insérez correctement la clé USB d'installation dans un port USB disponible de votre ordinateur. Assurez-vous impérativement de fermer tous les programmes en cours d'exécution avant de poursuivre.

Ouvrez l'Explorateur de fichiers Windows, puis accédez à la clé USB d'installation connectée, intituléeeXPerience, puis exécutez directement le programme « setup.exe ».

Si vous avez reçu un lien permettant de télécharger le fichier d'installation, saisissez-le dans la barre d'adresse de votre navigateur Web, puis téléchargez le fichier. Extrayez ensuite le fichier d'installation de l'archive ZIP téléchargée en effectuant un clic droit dessus, puis en sélectionnant « Extraire tout… ». Suivez les instructions affichées à l'écran pour extraire le fichier, accédez au nouveau dossier, puis lancez le fichier en double-cliquant dessus.

Si vous lancez l'installation sous Windows 10 ou 11, un écran de sécurité s'affiche avec des informations sur le logiciel et vous demande l'autorisation de l'exécuter. Connectez-vous en tant qu'administrateur ou sélectionnez « Autoriser » si vous êtes déjà connecté avec un compte administrateur.

1. La boîte de dialogue initiale du processus d'installation s'affiche. Suivez les étapes de l'assistant pour poursuivre. Le cas échéant, laissez votre « clé USB matérielle » et le traceur de découpe débranchés pendant toute la durée de l'installation. Cliquez sur « Suivant > » pour continuer.
2. Lorsque la fenêtre du contrat de licence s'ouvre, sélectionnez le premier bouton radio afin d'accepter les termes du contrat. Veuillez lire attentivement les conditions générales, puis cliquez sur le bouton « Suivant > ».
3. Dans la boîte de dialogue suivante, indiquez l'emplacement où vous souhaitez installer le logiciel. Vous pouvez modifier le « Dossier d'installation » par défaut en cliquant sur le bouton « Parcourir… », puis en sélectionnant un dossier personnalisé. Cliquez sur « Suivant > » pour continuer.
4. Dans la boîte de dialogue suivante, sélectionnez les types de fichiers que vous souhaitez associer au logiciel. Par défaut, l'application est configurée pour prendre en charge automatiquement tous les formats de fichiers de broderie compatibles. Cliquez sur « Suivant > » pour continuer.
5. Le logiciel est maintenant prêt à être installé. Cliquez sur « Installer » pour commencer. Pendant l'installation automatique, vous pouvez cliquer sur le bouton « Afficher les détails » afin de consulter le déroulement du processus en arrière-plan.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

6. Pendant le processus d'installation, des boîtes de dialogue peuvent s'afficher pour demander l'autorisation d'installer les pilotes nécessaires des machines à broder. Cliquez sur « Installer » pour continuer.
7. Un message vous informe lorsque l'installation est terminée. Cliquez sur « Terminer » pour achever l'installation.
8. Lancez le logiciel en double-cliquant sur le raccourci (eXPerience) situé sur votre bureau.
9. Un message s'affiche pour vous inviter à cliquer sur « OK » afin de saisir la clé du logiciel et le code d'activation. Une connexion Internet active est indispensable à cette étape. Si vous disposez d'une clé USB, branchez-la maintenant.
10. La fenêtre « Clé logicielle » s'affiche. Saisissez précisément le numéro de série et le code d'activation fournis dans les champs correspondants, puis cliquez sur « Activer ». Si la validation réussit, le message rassurant « Clé mise à jour avec succès » s'affiche.
11. Relancez le logiciel en double-cliquant sur le raccourci.(eXPerience) situé directement sur le bureau.
12. La fenêtre « Informations d'enregistrement » s'affiche. Remplissez soigneusement le formulaire avec des informations valides, puis cliquez sur le bouton « Enregistrer ».
13. Félicitations, vous pouvez maintenant utiliser le logiciel.

### installation sous macOS

Insérez la clé USB d'installation dans un port USB disponible de votre Mac. Elle est normalement montée automatiquement et une icône portant le nomeXPerience s'affiche sur votre bureau. Double-cliquez sur le disque monté pour l'ouvrir, puis exécutez le fichier « eXPerience.dmg » en double-cliquant dessus. Passez ensuite directement à l'étape 5.

Si vous disposez d'un lien direct pour télécharger le fichier d'installation, saisissez-le dans la barre d'adresse d'un navigateur Web récent, puis téléchargez le fichier.

1. Dans le Dock, vous pouvez suivre la progression du téléchargement en temps réel.
2. Une fois le téléchargement en arrière-plan terminé, l'icône de téléchargement change automatiquement.
3. Cliquez sur l'icône « Téléchargements » : la liste des fichiers téléchargés s'affiche. Cliquez ensuite sur le fichier"eXPerience.dmg"». Un avertissement standard vous indique que ce logiciel a été téléchargé depuis Internet. Cliquez sur « Ouvrir » pour poursuivre. Cette étape de sécurité ne s'affiche que lors du tout premier lancement de l'application.
4. Le fichier est une image disque et cliquer sur «eXPerience.dmg » la monte sur votre Mac afin d'en afficher le contenu. Une icône représentant l'image disque montée apparaît alors sur votre bureau. Si vous fermez la fenêtre du Finder, vous pouvez la rouvrir à tout moment en double-cliquant sur l'icône «eXPerience» située sur votre bureau.
5. Pour installer correctement «eXPerience», faites glisser l'icône principale vers l'icône du dossier système « Applications ».
6. Faites glisser l'application "eXPerience.dmg" vers l'icône du dossier « Applications ».
   « Remarque » : ne double-cliquez surtout pas directement sur les icônes principales, car cela exécuterait temporairement le programme depuis l'image disque montée, au lieu de l'installer définitivement sur votre disque.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

7. L'installation est maintenant terminée et vous pouvez éjecter le support d'installation en toute sécurité. Effectuez simplement un clic droit sur eXPerience sur votre bureau, puis sélectionnez l'option « Éjecter ».
8. Pour lancer le logiciel, ouvrez le Finder, accédez au dossier « Applications », puis recherchez l'icône "eXPerience" .
9. La fenêtre de connexion « Clé logicielle » s'affiche. Saisissez précisément le « Numéro de série » et le « Code d'activation » dans les champs prévus à cet effet. Une connexion Internet active est indispensable. Après avoir saisi la clé et le code d'activation, cliquez sur « Activer ».
10. Après une activation réussie, le message « Clé mise à jour avec succès » s'affiche.
11. Retournez dans le dossier « Applications », puis recherchez l' "eXPerience"  Double-cliquez sur l'icône pour lancer le logiciel.
12. Vous pouvez maintenant utiliser leeXPerience.

## Maintenance

### Modification de l'installation sous Windows

Pour accéder aux options de maintenance du programme pour eXPerience, suivez les étapes suivantes :

**Lancement de la maintenance du programme :**

- Si vous disposez d'un support physique, insérez simplement le DVD eXPerience dans votre lecteur de DVD-ROM. Le programme d'installation devrait démarrer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur le fichier d'installation principal situé sur le DVD ou, si vous avez acheté le logiciel en version numérique, sur le fichier d'installation que vous avez précédemment téléchargé.
- Vous pouvez également utiliser une méthode plus rapide : ouvrez le menu Démarrer de Windows, puis accédez à Tous les programmes (ou Toutes les applications) >eXPerience, puis cliquez sur « DésinstallereXPerience".

**Accès administrateur :**

- Si le contrôle de compte d'utilisateur (UAC) de Windows est activé sur votre système, il peut vous être demandé de saisir les identifiants d'un compte administrateur ou simplement de cliquer sur « Oui » ou « Autoriser » dans une boîte de dialogue de sécurité. Cette procédure est tout à fait normale : confirmez simplement que le programme est autorisé à apporter des modifications au système.

**Options de maintenance du programme :**

Une fois la boîte de dialogue de maintenance du programme affichée, trois options vous sont proposées :

- **Ajouter ou supprimer des composants :** sélectionnez cette option si vous souhaitez ajouter de nouvelles fonctionnalités à votre installation ou supprimer celles que vous n'utilisez plus.
- **Mettre à jour les composants** : sélectionnez cette option pour rechercher et installer les toutes dernières mises à jour disponibles pour votre logiciel.
- **Supprimer tous les composants** : sélectionnez cette option uniquement si vous souhaitez désinstaller complètement et définitivement eXPerience de votre ordinateur.

Sélectionnez l'option dont vous avez besoin, cliquez sur « Suivant > », puis suivez attentivement les instructions affichées à l'écran pour terminer le processus.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Modification de l'installation sous macOS

Pour modifier ou désinstaller propremente XPerience sur votre ordinateur macOS :

1. Ouvrez une nouvelle **Fenêtre du Finder** , puis accédez directement à votre dossier principal **d' Applications**.
2. Recherchez l'icône eXPerience de l'application, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers la Corbeille (ou effectuez un clic droit et sélectionnez « Placer dans la Corbeille »).
3. Si vous devez réinstaller le logiciel ultérieurement, suivez simplement les instructions d'installation d'origine fournies.

## Clé logicielle

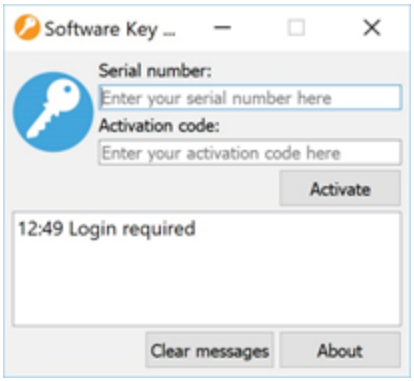
Le logiciel est fourni avec une clé logicielle comprenant un « Numéro de série » et un « Code d'activation ». Ces codes se trouvent dans l'emballage du logiciel et sont nécessaires pour l'activer.

### Localisation de l'outil de gestion de la clé logicielle

L' **Outil de gestion de la clé logicielle** est installé avec le logiciel principal et est accessible :

- Sous **Windows** : dans la zone de notification, en bas à droite de la barre des tâches, à côté de l'icône de l'antivirus.
- Sous **macOS**: dans la barre des menus, en haut à droite de l'écran.

L'icône de l'outil de gestion de la clé logicielle change de couleur en fonction de son état d'activation.




### Activation de votre logiciel

1. **Au démarrage :** Si le logiciel n'a pas été activé, vous serez invité à saisir votre « Numéro de série » et votre « Code d'activation » au démarrage.
2. **Connexion Internet requise :** Assurez-vous de disposer d'une connexion Internet pour procéder à l'activation.
3. **Saisie de votre clé** :
   - Ouvrez l'outil de gestion de la clé logicielle.
   - Saisissez votre « Numéro de série » et votre « Code d'activation » dans les champs correspondants.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Cliquez sur **Activate**.

4. **Confirmation :** Une fois l'activation effectuée, le message « Clé mise à jour avec succès » s'affiche, confirmant que votre logiciel est prêt à être utilisé.

Remarque : après l'activation, redémarrez le logiciel pour commencer à l'utiliser.

## Résolution des problèmes d'activation

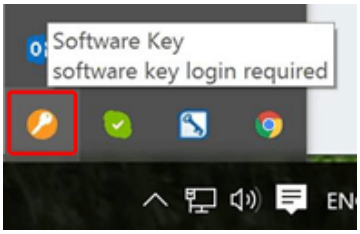
Si le logiciel ne démarre pas :

1. **Vérifiez l'état de la clé logicielle.** : ouvrez l'outil de gestion de la clé logicielle depuis la zone de notification sous Windows ou la barre des menus sous macOS.
2. **Réactivez la clé si elle est inactive.** : si votre clé est indiquée comme inactive, saisissez à nouveau votre « Code d'activation », puis cliquez sur « Activer ».

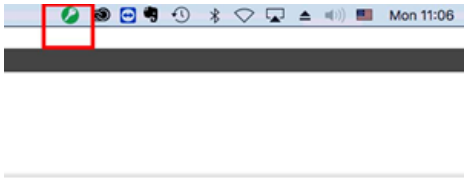
Si vous rencontrez des difficultés, vérifiez que vous disposez d'une connexion Internet et que votre numéro de série ainsi que votre code d'activation ont été saisis correctement.

## Utilisation du logiciel sur un autre ordinateur

Pour utiliser le logiciel sur un autre ordinateur, suivez les étapes ci-dessous afin de déconnecter la clé logicielle de votre ordinateur actuel, puis de l'activer sur l'autre ordinateur.




*Windows*




*macOS*

### Étape 1 : déconnexion de la clé logicielle (Log Out)

1. Ouvrez l'outil de gestion de la clé logicielle :
   - Sous **Windows** : recherchez-le dans la zone de notification, en bas à droite de la barre des tâches, à côté de l'icône de l'antivirus.
   - Sous **macOS** : recherchez-le dans la barre des menus, en haut à droite de l'écran.
2. Assurez-vous d'être connecté à Internet.
3. Cliquez sur « Déconnexion » (Logout) . Vous serez immédiatement déconnecté.

### Étape 2 : activation du logiciel sur un autre ordinateur

1. Sur le nouvel ordinateur, ouvrez l'outil de gestion de la clé logicielle en lançant le logiciel.
2. Saisissez votre « Numéro de série » et votre « Code d'activation » dans les champs correspondants.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

3. Cliquez sur « Activer » pour terminer l'activation sur cet ordinateur.

Vous pouvez désormais utiliser le logiciel sur le nouvel ordinateur.

### Passage d'un ordinateur à un autre

Si vous devez revenir au premier ordinateur ou utiliser un autre ordinateur, répétez cette procédure :

1. Déconnectez-vous (Log Out) de la **clé logicielle** sur l'ordinateur actuellement utilisé.
2. Accédez à l'autre ordinateur, puis ouvrez l' **Outil de gestion de la clé logicielle,** puis connectez-vous à l'aide de votre « Numéro de série » et de votre « Code d'activation ».

> N'oubliez jamais de vous déconnecter de l'outil de gestion de la clé logicielle sur un ordinateur avant de vous connecter sur un autre.

## Mise à jour du logiciel

Le logiciel vérifie régulièrement la disponibilité de mises à jour afin de vous donner accès aux dernières fonctionnalités et améliorations.

### Notifications automatiques de mise à jour

#### Système d'exploitation Windows

Le logiciel vérifie régulièrement la disponibilité de mises à jour et vous avertit lorsqu'une nouvelle version est disponible. Lorsqu'une mise à jour est prête, une icône Mises à jour  apparaît dans la zone de notification. Cliquez sur cette icône pour lancer l'assistant d'installation, qui vous guidera tout au long du processus de mise à jour.

#### macOS

À chaque démarrage du logiciel, celui-ci recherche automatiquement les mises à jour. Si une mise à jour est disponible, une boîte de dialogue s'affiche avec des informations sur la nouvelle version. Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Installer la mise à jour : installe immédiatement les mises à jour.
- Me le rappeler plus tard : affiche une nouvelle notification ultérieurement.
- Ignorer cette version : ignore cette mise à jour.
- Pour autoriser le téléchargement et l'installation automatiques des futures mises à jour, cochez « Télécharger et installer automatiquement les mises à jour à l'avenir » avant de cliquer sur Installer la mise à jour.

### Recherche manuelle des mises à jour

Vous pouvez également rechercher manuellement les mises à jour à tout moment :


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

1. Ouvrez le logiciel.
2. Accédez au menu **Aide** et sélectionnez**Rechercher les mises à jour**.
3. Suivez les instructions pour installer les mises à jour disponibles.

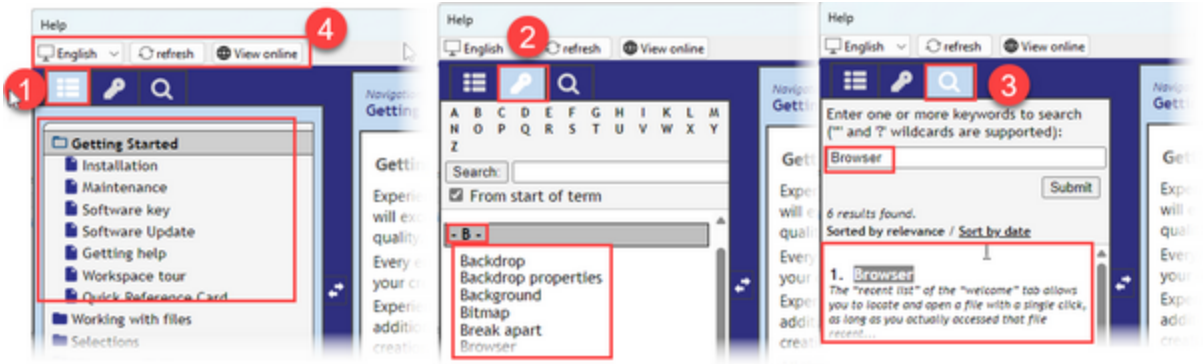
Ces options de mise à jour vous permettent de bénéficier en permanence des dernières fonctionnalités et améliorations du logiciel.

## Obtenir de l'aide

Le **Guide de l'utilisateur** complet du logiciel est facilement accessible dans le menu **Aide** sous l'intitulé Rubriques d'aide. Vous pouvez y accéder rapidement en sélectionnant **Rubriques d'aide** directement dans le menu ou en appuyant simplement sur la touche de raccourci **F1** .

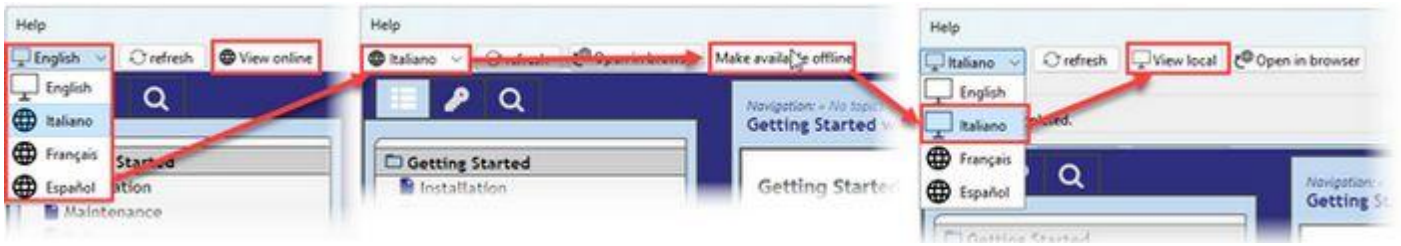
### Navigation dans les rubriques d'aide

Les Rubriques d'aide proposent plusieurs options de navigation intuitives, conçues pour vous permettre de trouver aussi facilement que possible les informations dont vous avez besoin :

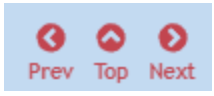



- **Table des matières :** Affichez clairement tous les sujets organisés de manière logique par thème. Cliquez sur une rubrique principale pour la développer et afficher les sous-rubriques correspondantes.
- **Index :** Recherchez des termes ou des concepts spécifiques par ordre alphabétique. Saisissez simplement un mot ou une expression pour trouver rapidement les informations correspondantes.
- **Rechercher :** Effectuez une recherche en texte intégral dans l'ensemble du contenu de l'aide en saisissant un mot ou une expression spécifique.
- **Sélection de la langue :** Choisissez facilement une autre langue pour le Guide de l'utilisateur. Les langues signalées par une icône en forme de globe sont uniquement disponibles en ligne, tandis que celles signalées par une icône en forme de moniteur sont également disponibles hors ligne. Pour les langues uniquement disponibles en ligne, une option vous permet de les télécharger afin d'y accéder ensuite de manière permanente hors ligne.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Remarque : si vous décidez de modifier la langue de l'interface du logiciel depuis le menu Outils, sous l'onglet Options de la section Général, le Guide de l'utilisateur vous proposera automatiquement de télécharger la traduction correspondante, si elle est disponible.

- Vous pouvez également parcourir facilement le Guide de l'utilisateur à l'aide des flèches de navigation pour passer d'une rubrique à l'autre, vers l'avant ou vers l'arrière. 


### Ressources d'aide supplémentaires

**Aide imprimable (PDF) :** Une version PDF pratique du Guide de l'utilisateur est également disponible. Pour y accéder rapidement, sélectionnez Aide imprimable directement dans le menu Aide.

**Afficher l'aide sur (aide contextuelle) :**

- Cet outil puissant fournit instantanément une aide détaillée sur des outils, des zones ou des fonctions spécifiques directement dans le logiciel.
- Accédez-y facilement depuis le menu **Aide** ou appuyez sur **Maj+F1** .
- Une fois l'outil activé, le pointeur de la souris se transforme immédiatement en point d'interrogation. Cliquez simplement sur une fonction, un outil ou une zone pour afficher une aide précise et ciblée portant uniquement sur cet élément.

**Info-bulles :** Les info-bulles fournissent rapidement des informations essentielles lorsque vous placez le pointeur de la souris sur des icônes, des boutons ou d'autres éléments spécifiques de l'interface utilisateur.

Toutes ces ressources ont été conçues pour vous aider à exploiter pleinement les nombreuses fonctions et outils du logiciel.

## Nouvelles fonctionnalités

### Prise en charge native de macOS :

Vous pouvez désormais profiter d'une expérience entièrement native sous macOS, sans solution de contournement ni couche d'émulation. Vous bénéficiez ainsi de performances plus fluides, d'une meilleure stabilité et d'une interface cohérente et intuitive, entièrement optimisée pour Mac. Les problèmes de compatibilité sont réduits au minimum, ce qui vous permet de créer plus facilement et plus efficacement sous macOS. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Interface moderne :

Découvrez une interface utilisateur moderne et élégante, spécialement conçue pour améliorer la convivialité et rendre la navigation particulièrement intuitive. Cette interface entièrement repensée intègre des éléments visuels actualisés et épurés, une organisation nettement améliorée et des processus de travail simplifiés, afin de vous permettre de trouver et d'utiliser plus facilement que jamais l'ensemble des outils et fonctionnalités. **En savoir plus...**

### Monogrammes :

L'introduction des fonctions de création de monogrammes enrichit considérablement les possibilités de personnalisation de vos motifs. Vous pouvez désormais créer facilement de superbes monogrammes personnalisés à l'aide de nombreux modèles et cadres décoratifs inclus, et ainsi concevoir des motifs personnalisés véritablement uniques et attrayants. **En savoir plus...**

### Importation améliorée des fichiers vectoriels :

Vous pouvez désormais importer un éventail beaucoup plus large de formats de fichiers vectoriels courants, notamment des fichiers PDF détaillés et des fichiers .ai. Cette fonctionnalité élargit les ressources disponibles pour créer des motifs de broderie et vous permet d'utiliser facilement une plus grande variété de supports créatifs. **En savoir plus...**

### Prise en charge des machines à broder personnalisées :

Le logiciel vous permet désormais de définir précisément le modèle de votre machine à broder et même de créer des entrées personnalisées pour les nouvelles machines qui ne figurent pas encore dans la liste par défaut. Cette fonctionnalité permet au logiciel de traiter et d'optimiser avec précision vos motifs de broderie pour votre modèle de machine spécifique, améliorant ainsi la précision et l'efficacité de la broderie. **En savoir plus...**

### Prise en charge étendue des formats de fichiers :

Le logiciel prend désormais en charge davantage de formats de fichiers de broderie et de versions de ces formats, notamment .pes, .jef et .jef+, ce qui étend sa compatibilité avec différentes machines à broder et différents logiciels. Cette prise en charge élargie améliore l'efficacité du processus de travail et réduit les problèmes de compatibilité. **En savoir plus...**

### Gestionnaire de couleurs :

Le nouveau gestionnaire de couleurs facilite l'organisation et la simplification des palettes de couleurs complexes. Regroupez les couleurs similaires pour simplifier votre motif, réduire la taille du fichier et accélérer le processus de broderie. Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour les projets de grande taille, où une gestion précise des couleurs est essentielle. **En savoir plus...**

### Espace de travail amélioré :

L'espace de travail amélioré offre une convivialité accrue et une navigation particulièrement intuitive. L'organisation visuelle des principaux outils, des panneaux de conception et des autres composants de l'interface est désormais beaucoup plus claire et plus accessible. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Conversion des types de points :

Passez facilement d'un type de point à un autre. Que vous modifiiez des motifs existants ou que vous en créiez de nouveaux, cette fonctionnalité vous offre davantage de souplesse et vous fait gagner du temps en vous permettant d'expérimenter différents styles de points et d'améliorer vos motifs. **En savoir plus...**

### Fonctions améliorées d'édition des points :

Les fonctions améliorées d'édition des points, notamment l'édition des points élastiques, permettent de contrôler plus précisément la position et la forme des points. Ces améliorations vous offrent une plus grande maîtrise créative de vos motifs de broderie. **En savoir plus...**

### Répéter la dernière transformation :

Gagnez du temps en répétant instantanément des transformations précédentes complexes d'un simple clic. Cette fonctionnalité est idéale pour les opérations répétitives et les ajustements successifs, car elle vous permet d'effectuer beaucoup plus rapidement des modifications répétées, avec moins d'interventions manuelles, tout en conservant un processus créatif fluide. **En savoir plus...**

### Points de fixation et d'arrêt automatiques :

Assurez la tenue de chaque point grâce à la fonction automatique de points de fixation et d'arrêt. Cette fonctionnalité renforce la stabilité de vos motifs et réduit les risques d'effilochage ou d'autres problèmes, en particulier dans les zones complexes comportant un grand nombre de points. **En savoir plus...**

### Insérer des symboles :

Ajoutez facilement des symboles et des icônes spéciaux à vos motifs. Choisissez parmi une grande variété de polices et de symboles pour intégrer rapidement des éléments décoratifs, élargir vos possibilités de création et apporter une touche unique à vos projets. **En savoir plus...**

### Informations utiles dans l'Éditeur de points :

Le puissant Éditeur de points fournit désormais des données en temps réel, telles que la densité moyenne et la longueur des points des motifs bruts, afin d'améliorer la précision et le contrôle des ajustements les plus fins. Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour affiner d'anciens motifs, car elle vous permet de prendre des décisions éclairées qui influencent directement la qualité et l'aspect des points. **En savoir plus...**

### Type de point Remplissage filet :

Le logiciel permet désormais de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner des formes bitmap spécifiques générées nativement et remplies de points. Cette fonctionnalité offre une nouvelle souplesse aux artistes et aux créateurs qui souhaitent réaliser des projets véritablement originaux et hautement personnalisés. **En savoir plus...**

### QR Codes automatiques :

Générez instantanément des codes QR de haute qualité pour partager facilement vos motifs. Cette fonctionnalité moderne simplifie le partage numérique et permet de fournir rapidement à vos clients ou collaborateurs un accès


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

direct à vos motifs au moyen d'un code à scanner, améliorant ainsi l'accessibilité et la communication. **En savoir plus...**

### Densité et largeur de satin réglables dans les motifs bruts :

Réglez avec précision la densité et la largeur des points satin. Vous disposez d'un contrôle total sur les caractéristiques des points afin d'obtenir un aspect soigné et professionnel ainsi que des résultats de haute qualité, notamment pour les motifs bruts importés qui nécessitent des ajustements précis. **En savoir plus...**

### Convertir un type de point défini par des paires de nœuds en tout autre type :

Convertissez facilement des points complexes grâce à une technique basée sur des « paires de nœuds », qui permet de changer instantanément de type de point tout en conservant intactes les paires d'origine et sans modifier la structure générale du motif. Cette fonctionnalité offre davantage de souplesse et permet d'expérimenter rapidement et efficacement différents styles de points afin d'obtenir le résultat esthétique souhaité. **En savoir plus...**

### Présentation du nouveau point Sketch en instance de brevet

La toute dernière nouveauté du logiciel de broderie est la technique de point « Sketch », en instance de brevet. Avec Sketch, une simple image bitmap peut être transformée en un dessin artistique au fusain à l'aide d'un seul fil noir ou d'un assortiment soigneusement sélectionné de fils gris. Cette technique est conçue pour être utilisée sur des tissus blancs ou clairs et couvre généralement environ 20 % de la surface totale, ce qui la rend adaptée aux broderies aérées sur des matières délicates telles que les tee-shirts. Les versions inversées de Sketch sur des tissus foncés sont également entièrement prises en charge. Cette fonctionnalité élargit considérablement les possibilités artistiques et de personnalisation offertes aux utilisateurs. **En savoir plus...**

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

Cette fonctionnalité très pratique permet de faire pivoter, d'incliner et de redimensionner librement et avec précision des formes bitmap déjà remplies de points complexes. Elle offre ainsi un niveau de souplesse entièrement nouveau aux artistes et aux créateurs qui souhaitent réaliser des projets véritablement originaux et hautement personnalisés. Cette fonction puissante permet également de résoudre les problèmes de broderie dans les zones de chevauchement complexes ou d'obtenir facilement la symétrie souhaitée dans le produit fini. **En savoir plus...**

### Modifier dans l'Éditeur de nœuds les images bitmap remplies de points

Le puissant Éditeur de nœuds peut désormais être utilisé directement pour modifier des images bitmap contenant déjà des points générés. En insérant de nouveaux nœuds et en ajustant soigneusement leur position, vous pouvez modifier la forme et l'aspect de l'image brodée selon vos besoins. Cette fonctionnalité offre une plus grande souplesse et davantage de possibilités de personnalisation pour les images bitmap brodées, avec des capacités d'édition beaucoup plus précises. Elle est particulièrement utile pour adapter parfaitement une image à une forme ou à une zone spécifique. La possibilité de modifier des images bitmap brodées dans l'Éditeur de nœuds ouvre ainsi de nouvelles perspectives créatives. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Images avec remplissage bitmap - Zone de détourage

Un détourage précis est désormais disponible pour tous les types de remplissage bitmap, à savoir Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture et Esquisse. Par défaut, ces types d'images occupent une zone rectangulaire standard. Vous n'êtes désormais plus limité à cette forme rectangulaire. Le détourage peut être utilisé pour créer une forme de sortie totalement différente, par exemple une image PaintStitch ovale, ou pour supprimer certaines parties d'une image afin de les intégrer à des motifs plus élaborés et plus complexes. **En savoir plus...**

### Appliquer Découper et Intersection aux images bitmap

Les puissants outils Découper et Intersection offrent une autre manière de modifier les images bitmap. L'outil Découper permet, par exemple, de supprimer instantanément certaines parties du motif et de créer facilement des ouvertures. L'outil Intersection peut également être utilisé pour combiner plusieurs formes superposées en ne conservant que leur zone commune. Ces outils vous permettent d'améliorer considérablement vos images bitmap et de créer rapidement des motifs de broderie véritablement uniques. **En savoir plus...**

### Découper les images bitmap remplies de points et les diviser en plusieurs parties

Lorsque vous travaillez sur des motifs de broderie complexes, il est souvent nécessaire de diviser une image bitmap en plusieurs parties distinctes afin d'adapter parfaitement le motif aux limites de broderie de votre cadre ou de créer une forme artistique originale. L'outil précis « Couteau » vous permet de découper une image bitmap en plusieurs éléments distincts. Ces éléments peuvent ensuite être déplacés individuellement dans l'espace de travail selon les besoins. **En savoir plus...**

### Transparence vers zone de détourage

Lorsqu'une image PNG comportant de la transparence est importée et convertie dans un type de remplissage bitmap, tel que Point de croix, PaintStitch ou Sketch, le logiciel génère des points uniquement dans la zone non transparente de l'image. Dans ce cas, une option supplémentaire du menu Convertir permet de « Convertir la transparence en zone de détourage » afin de supprimer définitivement la zone transparente vide de l'image. **En savoir plus...**

### Convertir en points les images comportant de la transparence sans remplir les zones transparentes

eXPerience v.8.0  prend en charge les fichiers PNG modernes comportant une transparence alpha et génère uniquement des points dans les zones pleines et non transparentes de l'image. Le produit fini présente ainsi des contours nets, sans gaspillage de fil ni recouvrement inutile du tissu dans les zones d'arrière-plan transparentes. **En savoir plus...**

### Les objets qui se chevauchent créent des ouvertures dans les images bitmap

Cette fonctionnalité supprime automatiquement les points masqués qui ne sont pas visibles lorsque d'autres objets se superposent aux images bitmap. Lorsqu'un objet plein est placé sur un remplissage bitmap, une ouverture propre reprenant exactement sa forme est immédiatement générée. Cette fonctionnalité fonctionne avec tous les types de points complexes, notamment Broderie Photo, Broderie Peinture et Esquisse. Elle s'applique également aux objets d'arrière-plan situés sous le remplissage bitmap, dont les zones de


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

chevauchement sont supprimées afin d'obtenir un motif plus épuré. Cette fonction améliore considérablement l'aspect final des motifs et fait gagner un temps précieux lors de leur modification. **En savoir plus...**

### Remplissage Matrice avec les types de remplissage bitmap

Le nouvel outil Matrice permet de remplir facilement n'importe quelle zone définie à l'aide d'une seule image bitmap. Il produit de superbes effets répétitifs avec Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture et Esquisse, qui donnent une nouvelle dimension à vos projets. Cette fonctionnalité est très simple à utiliser et permet d'expérimenter différents motifs répétitifs afin d'obtenir des résultats originaux. **En savoir plus...**

### Nouveau type de remplissage Matrice, Remplissage floral

Le « Remplissage floral » est un nouveau type de remplissage Matrice qui crée automatiquement d'impressionnants motifs floraux organiques à partir de vos propres fleurs numérisées, afin de remplir entièrement la zone définie. Il combine intelligemment les outils « Treille florale » et « Remplissage spatial » pour produire des motifs de broderie naturels, élégants et uniques. **En savoir plus...**

### Utiliser des images bitmap dans vos matrices rectangulaires ou circulaires

L'utilisation d'images bitmap dans une matrice rectangulaire structurée ou une matrice circulaire apporte une nouvelle dimension à vos projets créatifs. Qu'il s'agisse d'un motif Point de croix, d'une Broderie Photo réaliste, d'une Broderie Peinture ou d'une Esquissse délicate, ces matrices permettent de créer des répétitions originales et parfaitement symétriques. Elles peuvent être générées très facilement à partir de n'importe quelle image bitmap intégrée à la forme de matrice choisie. Leur taille totale et leur position peuvent être entièrement personnalisées. Le résultat est un motif professionnel et visuellement remarquable. **En savoir plus...**

### Nouvel outil révolutionnaire permettant d'ajouter des points d'entrée et de sortie tout en réorganisant les objets.

Le nouvel outil « Réorganiser », en instance de brevet, permet de modifier simultanément et facilement les séquences complexes du motif, les points de coupe ainsi que les points d'entrée et de sortie. Il fonctionne directement dans un calque monochrome et affiche graphiquement toute la séquence de broderie, tout en permettant d'effectuer rapidement des modifications par glisser-déposer. Vous pouvez également ajouter ou supprimer des coupes de fil et ajuster précisément les points d'entrée et de sortie. Cet outil visuel innovant simplifie considérablement le processus de création, fait gagner du temps et améliore l'efficacité de la digitalisation. **En savoir plus...**

### Nouveau type de remplissage Matrice, Remplissage spatial

Le nouveau type « Remplissage spatial » utilise des copies dispersées de la forme interne sélectionnée pour créer un rendu original et affirmé sur l'ensemble de la forme extérieure. Les copies générées sont redimensionnées et orientées de manière aléatoire afin d'ajouter du relief et de la texture au motif. Ce type de remplissage offre de nombreuses possibilités créatives et convient particulièrement aux grandes formes ouvertes auxquelles il apporte davantage d'intérêt visuel. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Afficher - masquer les objets pendant la modification

Ce nouvel outil permet de masquer temporairement certains objets à l'écran afin de faciliter la modification des motifs denses comportant plusieurs calques, tels que des zones de remplissage complexes, des formes qui se chevauchent ou des bordures épaisses superposées. Il vous aide à vous concentrer sur les formes et les calques sous-jacents sans avoir à déplacer les éléments supérieurs, qui restent ainsi à l'écart. La modification devient plus claire et plus fiable, ce qui simplifie considérablement la création de motifs complexes. **En savoir plus...**

### Points aléatoires (Satin - Satin sériel)

Les points Satin et Satin sériel traditionnels peuvent apporter du relief et de la texture à un motif de broderie. Lorsqu'ils sont disposés de manière aléatoire, ils créent toutefois un effet visuel entièrement nouveau. Cette technique offre une plus grande liberté artistique dans la composition organique d'un motif ainsi qu'un rendu original et imprévisible. La disposition irrégulière apporte du mouvement et de l'énergie au motif, permettant de créer chaque fois une pièce unique. L'utilisation de points satin aléatoires peut ainsi enrichir n'importe quel projet de broderie et lui conférer un véritable aspect artisanal. **En savoir plus...**

### Prise en charge du texte vertical

eXPerience v.8.0 prend entièrement en charge la disposition verticale du texte. Cette fonctionnalité génère automatiquement les points nécessaires pour remplir précisément la zone de texte verticale définie, ce qui permet d'intégrer facilement des lettres empilées verticalement dans vos motifs. Cette amélioration très attendue offre une plus grande souplesse typographique et permet d'ajouter des éléments visuels originaux à vos projets de broderie. **En savoir plus...**

### Espacement précis entre les caractères

L'espacement des lettres brodées peut désormais être réglé à l'aide de valeurs numériques précises. Selon votre motif, une valeur plus faible resserre l'espacement, tandis qu'une valeur plus élevée éloigne les lettres. Ces paramètres peuvent être ajustés avec précision selon vos préférences afin de personnaliser au maximum la typographie de vos motifs. **En savoir plus...**

### Nœuds lisses - Affiner la forme vectorielle

eXPerience v.8.0 supprime désormais automatiquement les nœuds superflus, améliorant ainsi considérablement la qualité générale des motifs créés après l'utilisation de Vectorisation automatique. Les nœuds anguleux n'étant pas supprimés par cet outil automatique, il est recommandé de convertir manuellement les nœuds anguleux indésirables en nœuds lisses avant de l'appliquer afin d'obtenir un résultat optimal. **En savoir plus...**

### Adapter automatiquement le motif de broderie au cadre

eXPerience v.8.0 propose désormais l'option « Adapter au cadre », une fonctionnalité permettant d'ajuster parfaitement n'importe quel motif au cadre sélectionné. Le logiciel redimensionne automatiquement votre motif afin qu'il tienne entièrement dans la zone de broderie du cadre. Il n'est plus nécessaire d'effectuer des réglages manuels fastidieux ni d'estimer la taille correcte : le logiciel s'en charge automatiquement. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Modifier la densité des motifs de points (.dst, .pes, .jef, .vip, etc.)

eXPerience v.8.0 permet de modifier librement la densité des points des fichiers de broderie importés, tels que .dst, .pes, .jef, .vip, etc., dans une plage de 25 %. L'ajustement de la densité permet de mettre en valeur certains éléments ou de réduire le nombre élevé de points afin de protéger les tissus délicats. Ce réglage précis peut également être très utile pour compenser les modifications importantes apportées à l'échelle du motif. **En savoir plus...**

### Appliquer des fonctions spéciales (Coupe et Arrêt) aux objets depuis le Gestionnaire de séquence

Le Gestionnaire de séquence offre davantage de possibilités de personnalisation pour vos motifs. La fonction « Coupe » déclenche une coupe nette du fil juste avant un objet spécifique, ce qui permet de contrôler plus précisément le déroulement de la broderie. La fonction « Arrêt » met la machine à broder en pause juste avant la broderie de l'objet sélectionné afin de permettre un changement de couleur de fil ou l'ajout d'un élément décoratif. Cette fonctionnalité accessible directement dans le Gestionnaire de séquence permet de créer des motifs de broderie encore plus précis et créatifs. **En savoir plus...**

### Ajout d'un réticule couvrant tout l'écran

L'outil Réticule couvre désormais l'intégralité des deux écrans afin d'améliorer la précision et la rapidité de création lors de l'utilisation des outils de digitalisation. Ce réticule étendu offre un repère visuel beaucoup plus clair, facilitant ainsi l'alignement précis des différents objets d'un projet. **En savoir plus...**

### Ajouter automatiquement des points de fixation et d'arrêt, si nécessaire, aux motifs de points (.dst, .pes, .jef, .vip, etc.)

Une stabilisation correcte de votre broderie est essentielle pour éviter qu'elle ne se défasse ou se déforme. C'est pourquoi eXPerience v.8.0 ajoute désormais automatiquement des points de fixation et d'arrêt lorsque cela est nécessaire dans les motifs de points bruts importés, tels que .dst, .pes, .jef, .vip, etc. Cette fonction permet non seulement de gagner beaucoup de temps et de réduire les interventions manuelles, mais aussi de garantir des résultats professionnels de haute qualité pour chaque motif.

Fixation : petits points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de le maintenir parfaitement.

Arrêt : petits points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'éviter que la broderie ne se défasse. **En savoir plus...**

### Rechercher une couleur précise à l'aide d'un code hexadécimal ou du nom/numéro d'un fil

Il est désormais possible d'effectuer une recherche dans le panneau Couleurs repensé à l'aide d'un code hexadécimal standard, également appelé triplet hexadécimal. Vous pouvez sélectionner une nuance numérique exacte en saisissant simplement sa combinaison de six lettres et chiffres. Vous pouvez également rechercher instantanément un fil précis dans la palette active à l'aide de son nom ou de son numéro de couleur. Trouver la couleur idéale n'a jamais été aussi simple ni aussi rapide. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Nouveau système d'aide

Le nouveau système d'aide entièrement repensé utilise le format HTML, ce qui facilite la mise à jour du contenu et améliore considérablement son accessibilité dans différentes langues. Il n'est désormais plus nécessaire de télécharger de volumineux fichiers propres à chaque langue, car le contenu détaillé de l'aide est immédiatement accessible dans toutes les langues prises en charge depuis le référentiel en ligne. Les utilisateurs qui préfèrent un accès hors ligne peuvent toujours télécharger manuellement le fichier correspondant. Ce système moderne basé sur le Web simplifie l'apprentissage et permet d'apporter rapidement des mises à jour et des améliorations sans avoir à installer une mise à jour complète du logiciel. **En savoir plus...**

### Lors du chargement d'un fichier de points ou d'un fichier graphique, le nouveau motif conserve le même nom

Lors du chargement d'un fichier de points ou d'un fichier graphique dans eXPerience v.8.0 , le nouveau projet de motif reprend automatiquement le nom complet du fichier d'origine. Cette fonction facilite l'organisation des fichiers, accélère l'accès quotidien aux motifs et évite les opérations de renommage inutiles. Il reste bien entendu possible de renommer manuellement le motif lors de son enregistrement final. **En savoir plus...**

### Sélection automatique de la couleur dans Broderie Photo en fonction de la couleur du tissu

Lorsque vous travaillez sur un tissu foncé, une Broderie Photo monochrome est automatiquement rempli avec une couleur blanche claire et contrastée, et inversement sur un tissu clair. Cette fonctionnalité s'applique à tous les motifs Broderie Photo monochromes, fait gagner du temps lors de la modification et garantit une excellente visibilité de vos motifs. **En savoir plus...**

### Augmentation de la taille prise en charge par Broderie Photo / Esquisse pour couvrir des cadres plus grands

Il est désormais possible de créer des motifs PaintStitch et Sketch beaucoup plus grands, ce qui améliore la résolution visuelle et la netteté du résultat brodé final. Les nouvelles machines à broder équipées de cadres grand format peuvent ainsi exploiter pleinement cette fonctionnalité et permettre la création courante de motifs de broderie de très grande taille. **En savoir plus...**

### Propriétés des objets repensées

Les propriétés des objets entièrement repensées dans eXPerience v.8.0  offrent une expérience utilisateur quotidienne beaucoup plus fluide et intuitive. Le déplacement du panneau des propriétés directement dans la zone principale de création et l'intégration de l'accélération graphique 3D permettent de réduire ou de masquer facilement les éléments secondaires momentanément inutiles afin d'obtenir un espace de travail plus clair et mieux organisé. Il n'est plus nécessaire de rechercher les propriétés dans des onglets imbriqués, car toutes les propriétés essentielles sont immédiatement accessibles à l'écran. La zone « Propriétés » se masque même automatiquement lorsqu'un outil de dessin ne permettant pas de sélectionner des objets est utilisé. Dans l'ensemble, ces importantes améliorations de l'interface rendent le processus de digitalisation beaucoup plus fluide, agréable et productif. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Réglages 3D

De nombreux réglages 3D ont été effectués afin de représenter fidèlement la largeur réelle des fils numériques et d'éviter toute interprétation erronée de la densité des points. Une attention particulière a été portée à la largeur des fils simulés afin qu'ils ne paraissent pas trop fins, ce qui pourrait donner à tort l'impression que la broderie finale n'est pas assez dense. Des ajustements mathématiques précis ont ainsi été réalisés pour représenter fidèlement le motif dans son aspect réel. Ces améliorations visuelles offrent une représentation particulièrement précise et réaliste du motif et permettent de concevoir avec davantage de confiance et de précision. **En savoir plus...**

### Prise en charge de davantage de machines à broder et de cadres

La prise en charge de nombreux modèles de machines supplémentaires a été ajoutée, élargissant considérablement la gamme de machines capables de bénéficier des puissantes fonctionnalités de eXPerience v.8.0 . Une plus grande variété de tailles de cadres est également prise en charge, offrant davantage de possibilités créatives et une plus grande liberté de choix au quotidien. **En savoir plus...**

### Remplacer la sélection par défaut de la machine lors du chargement de fichiers de points .pes, .jef ou .jef+

Pour les professionnels qui utilisent fréquemment différentes machines, l'option « Remplacer la sélection de la machine par défaut à partir des données du fichier de points » constitue un outil particulièrement utile. Lorsqu'elle est activée, la machine par défaut active est automatiquement modifiée en fonction du fichier de points brut importé. Par exemple, lors du chargement d'un fichier .pes, le logiciel sélectionne automatiquement un modèle de machine Brother compatible. Cette fonction intelligente permet de gagner un temps précieux et évite d'avoir à modifier manuellement les paramètres avant chaque broderie. **En savoir plus...**

### Prise en charge des codes-barres dans les fiches d'impression

La fonction détaillée de fiche d'impression de eXPerience v.8.0  comprend un code-barres pouvant être scanné par les machines à broder modernes compatibles afin de charger rapidement les motifs en lisant simplement le code imprimé sur la fiche d'impression du logiciel. Cette fonction simplifie le processus de production quotidien, réduit considérablement le temps de configuration manuelle et améliore l'efficacité des ateliers de broderie industrielle. Outre les informations de base du motif, le code-barres peut également contenir le nombre exact de points et les données précises des changements de couleur, ce qui élargit encore ses possibilités d'utilisation industrielle. **En savoir plus...**

### Convertir les objets vectoriels en points bruts pour une modification précise des points

La nouvelle fonction permettant de convertir manuellement des objets vectoriels complexes directement en points bruts modifiables offre des possibilités d'édition manuelle beaucoup plus précises. Elle est particulièrement utile lorsque les points devant d'un motif complexe doivent être ajustés avec précision pour tenir compte de l'élasticité et de la tension d'un tissu particulier. Cette fonction de digitalisation avancée permet ainsi d'obtenir de bien meilleurs résultats sur le produit fini. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Prise en charge de la largeur des marqueurs dans la sélection des couleurs des types Paint

L'outil créatif « Paint » prend désormais en charge la largeur physique des marqueurs directement dans la palette de sélection des couleurs, ce qui permet de choisir une largeur de pinceau précise afin d'obtenir des résultats artistiques plus détaillés et plus fidèles. Les incohérences visuelles dans les aperçus de peinture sont ainsi supprimées, car la largeur virtuelle du pinceau associée à chaque couleur peut être réglée en fonction de sa largeur physique réelle. Cette amélioration enrichit l'expérience de peinture numérique et permet aux artistes de reproduire plus fidèlement leurs créations colorées. **En savoir plus...**

### Améliorations du fonctionnement de la fonction de digitalisation

Les nouveaux objets de base insérés pendant la digitalisation sont désormais automatiquement placés à l'emplacement prévu et reprennent les paramètres de couleur des objets précédemment digitalisés. Cette amélioration simplifie l'insertion de nombreuses petites sections complémentaires, telles que des zones de maintien, et augmente considérablement la productivité ainsi que la fluidité du processus de digitalisation. **En savoir plus...**

### Améliorations du fonctionnement de la fonction Supprimer l'objet

Lorsqu'un objet est supprimé, l'objet suivant de la séquence est automatiquement sélectionné. Le Gestionnaire de séquence et l'attention de l'utilisateur restent ainsi positionnés à l'emplacement actuel, ce qui simplifie le processus de travail et fait gagner du temps de production. **En savoir plus...**

### Les objets graphiques peuvent créer des ouvertures dans la broderie

Lors de la création d'un motif de broderie, il peut être utile de laisser certaines zones entièrement ouvertes tout en brodant densément les zones voisines. Les objets graphiques permettent de réaliser facilement ce type d'ouverture. Ils peuvent être placés dans des zones précises afin de créer des ouvertures nettes dans la broderie sans avoir recours à des opérations booléennes complexes, telles que Découper, Soudure ou Intersection. Il suffit de sélectionner l'objet ou la forme graphique souhaitée et de le placer sur le motif brodé. Les points situés sous la zone couverte sont alors automatiquement supprimés, tandis que le reste du motif demeure intact. L'utilisation d'objets graphiques constitue ainsi une solution rapide, simple et sûre pour créer des ouvertures personnalisées dans un motif de broderie sans modifier définitivement l'illustration d'origine remplie de points.

### Amélioration de la prise en charge HiDPI sous Windows avec plusieurs moniteurs

D'importantes mises à jour apportées à eXPerience v.8.0 améliorent considérablement la prise en charge HiDPI, notamment sur les écrans haute résolution de grande taille tels que les écrans 4K. Ces améliorations renforcent la compatibilité visuelle et offrent une expérience utilisateur plus nette sous Windows 10/11, quelles que soient la taille et la configuration physique de l'installation.

### Prise en charge d'une version ARM native pour les nouveaux Mac équipés de processeurs M1/M2

La récente arrivée des processeurs Apple M1 et M2 a suscité un vif intérêt dans l'ensemble du secteur technologique grâce à leurs performances élevées et à leur excellente efficacité énergétique. À mesure que de plus en plus d'utilisateurs adoptent ces nouveaux processeurs, il devient essentiel de suivre l'évolution du matériel en proposant des versions logicielles ARM natives officielles. Le code est ainsi optimisé pour fonctionner


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

directement sur le processeur, sans passer par un émulateur logiciel ni une couche de traduction. Les versions ARM natives officielles améliorent considérablement la vitesse de traitement et l'efficacité générale pour les utilisateurs, tout en permettant éventuellement d'exploiter de nouvelles fonctions matérielles du système d'exploitation. La prise en charge continue des nouvelles technologies matérielles garantit une expérience quotidienne optimale à tous les utilisateurs de eXPerience . **En savoir plus...**

### Nombre illimité de niveaux d'annulation

Les créateurs peuvent désormais bénéficier d'un nombre pratiquement illimité de niveaux d'annulation. Cette fonctionnalité permet d'explorer librement différentes possibilités créatives et d'expérimenter de nombreux motifs sans craindre de perdre l'avancement du projet. Elle renforce ainsi la liberté de création et apporte une plus grande tranquillité d'esprit. **En savoir plus...**

### Prise en charge des paires de crénage dans les polices prédigitalisées pour créer des lettrages précis

La prise en charge intelligente des paires de crénage intégrée aux polices prédigitalisées permet de positionner précisément les lettres en ajustant automatiquement l'espace entre les caractères qui interagissent. Cette fonctionnalité produit des lettrages plus fluides et plus soignés afin que chaque motif de broderie personnalisé corresponde fidèlement au résultat attendu. **En savoir plus...**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Présentation de l'espace de travail

La fenêtre principale de l'application se compose de menus, de barres d'outils, de barres de propriétés et d'onglets de motifs. Ensemble, ces éléments constituent l'espace de travail. Vous pouvez personnaliser l'agencement de ces composants en fonction de votre flux de travail.

Lorsque vous ouvrez l'application, le logiciel organise les outils pour vous aider à vous concentrer sur des tâches telles que la création, la modification et l'affichage des motifs. Vous pouvez réorganiser les composants de l'espace de travail afin de créer une disposition adaptée à vos préférences. La personnalisation de l'espace de travail peut améliorer votre productivité. Le logiciel fournit plus loin dans cette section des informations sur la personnalisation de l'espace de travail.

### Outils et disposition par défaut

Au démarrage du logiciel, l' **Écran d'accueil** apparaît et permet d'accéder à différentes ressources et tâches. Les options comprennent :

- **Créer un nouveau motif :** Commencez un nouveau projet de motif.
- **Ouvrir un motif existant** : Chargez un motif précédemment enregistré.
- **Navigateur de motifs** : Parcourez les fichiers de motifs.

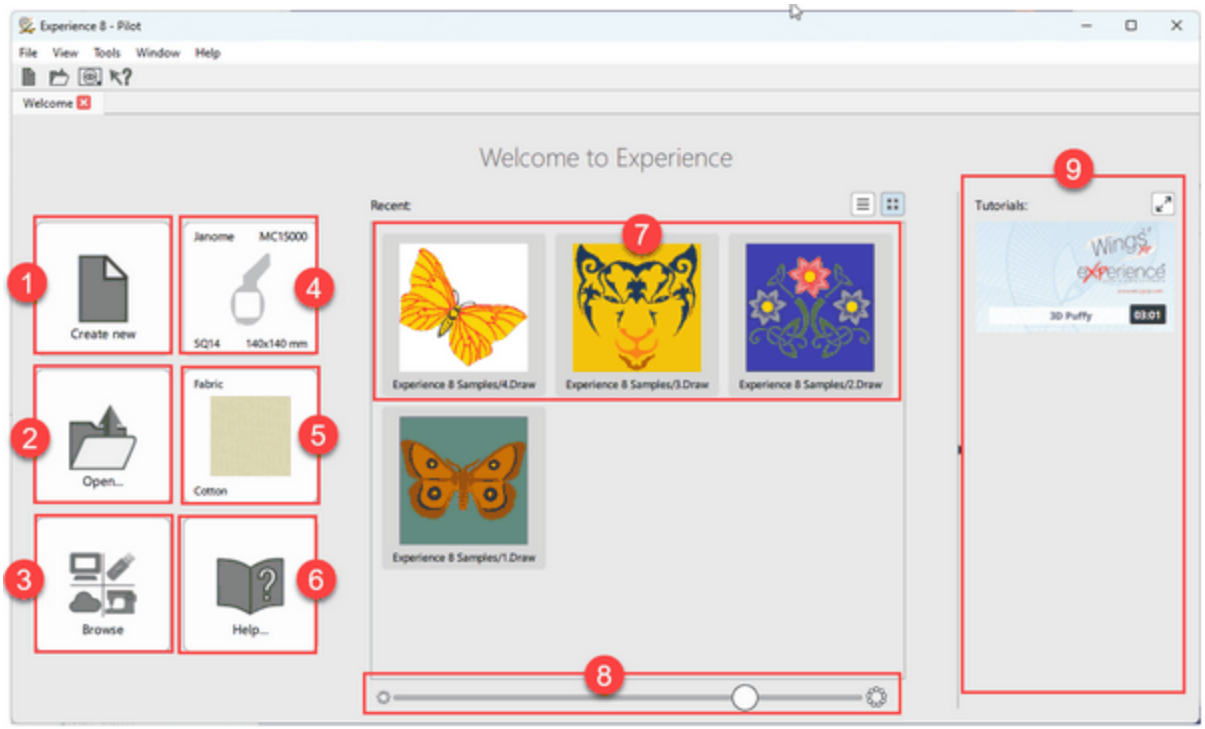
L'Écran d'accueil permet d'accéder aux motifs créés afin de les rouvrir d'un simple clic.

Vous pouvez également définir des paramètres par défaut propres aux motifs :

- **Machine à broder et cadre de broderie** : Sélectionnez une machine préférée et choisissez un cadre de broderie à utiliser par défaut pour les nouveaux motifs.
- **Type et couleur du tissu** : Choisissez un type et une couleur de tissu par défaut.

Depuis l'Écran d'accueil, vous pouvez accéder au **Guide de l'utilisateur** et visionner des vidéos de didacticiel.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




1. **Créer un nouveau motif :** Démarrez un nouveau projet.
2. **Ouvrir un motif existant** : Chargez un fichier de motif enregistré.
3. **Démarrer le Navigateur de motifs** : Parcourez vos fichiers de motifs.
4. **Définir la machine à broder et le cadre de broderie par défaut** : Choisissez une machine à broder et un cadre de broderie par défaut pour les nouveaux motifs.
5. **Sélectionner le type et la couleur du tissu** : Définissez un type et une couleur de tissu par défaut pour vos projets.
6. **Ouvrir le Guide de l'utilisateur** : Accédez au manuel pour obtenir de l'aide.
7. **Charger les fichiers récemment utilisés** : Ouvrez les fichiers de motifs sur lesquels vous avez récemment travaillé.
8. **Régler la taille des icônes d'aperçu** : Personnalisez la taille des icônes d'aperçu des fichiers récents.
9. **Regarder les vidéos de didacticiel :** Visionnez des didacticiels présentant les fonctionnalités du logiciel.

## Composants et disposition de l'espace de travail

La fenêtre principale de l'application est organisée en différents composants, que vous pouvez tous personnaliser :

**Zone supérieure :**

- **Barre de titre :** Affiche le nom du logiciel et le projet actif.
- **Menu principal** : Contient des options de gestion des fichiers, de modification et d'affichage.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **Barre d'outils standard** : Permet d'accéder aux outils et aux commandes.
- **Barre d'options des outils** : Affiche les options et les paramètres de l'outil actuellement sélectionné.

**Côté gauche :**

- Barre d'outils Outils : contient les principaux outils de création et de modification des éléments de broderie.

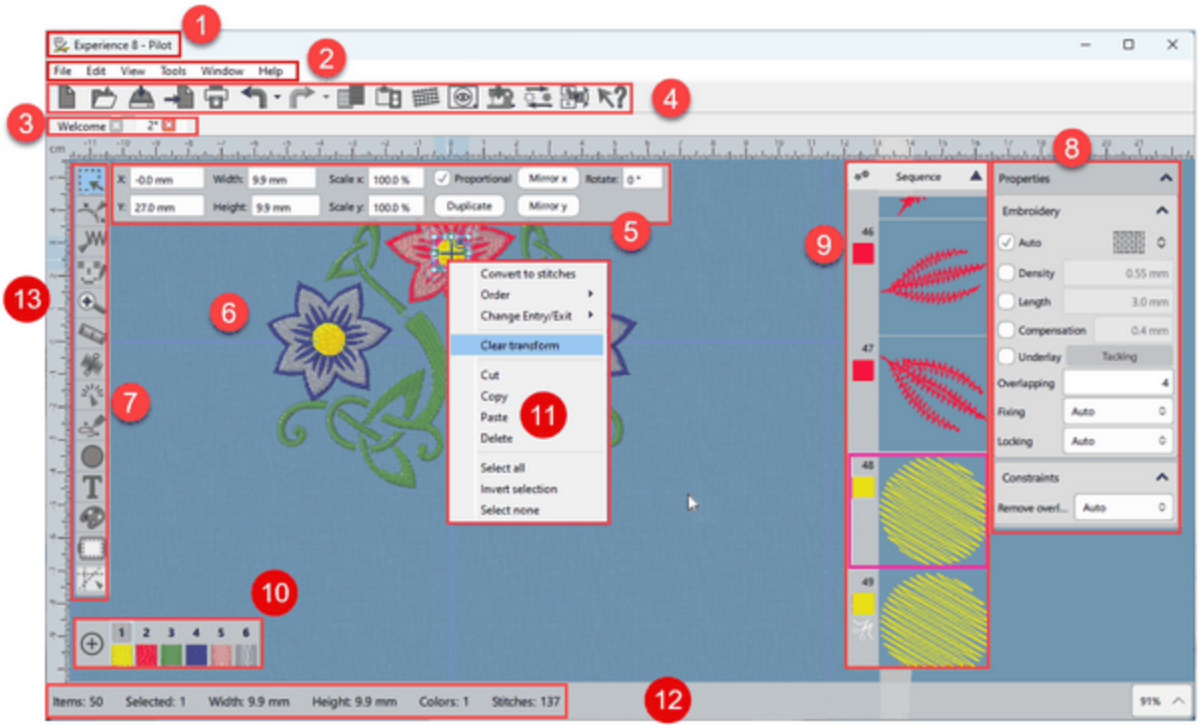
**Côté droit :**

- **Onglet Propriétés :** Panneau contextuel affichant les propriétés de l'objet sélectionné, telles que sa taille, sa couleur et son type de point. Les options varient selon la forme, la taille et la fonction de l'objet.
- **Panneau Séquence :** Affiche la séquence des éléments du motif et vous permet de gérer les calques et leur agencement.

**Zone inférieure :**

- Barre des couleurs utilisées : affiche les couleurs actuellement actives dans le motif.
- Barre d'état : fournit des informations sur l'outil actif, les propriétés de l'objet et l'état du système.

Les sections suivantes décrivent en détail chacun de ces composants ainsi que leurs options de personnalisation.




## 1. Barre de titre

Située en haut de la fenêtre de l'application, la **Barre de titre** affiche les informations sur le fichier et les commandes de la fenêtre. Elle indique le nom du logiciel et celui du fichier actif. Un double-clic sur la Barre de titre fait basculer la fenêtre entre sa taille agrandie et sa taille personnalisée.

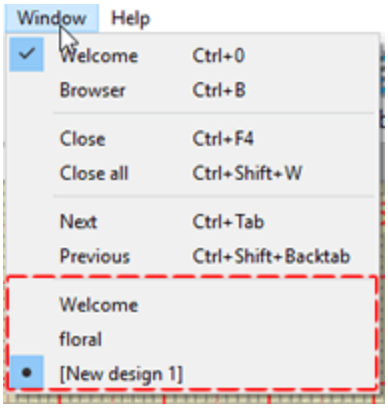

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 2. Barre de menus principale

Située sous la Barre de titre, la **Barre de menus principale** donne accès aux principales commandes. Elle se compose notamment des menus **Fichier, Édition, Affichage** et **Outils** . Cliquez sur un menu pour afficher les commandes disponibles.

## 3. Onglets de motifs

Les Onglets de motifs vous permettent de passer d'un motif ouvert à un autre. Cliquez sur un onglet en haut de la zone de création pour activer le motif correspondant. Vous pouvez également utiliser le menu **Fenêtre** pour sélectionner un motif dans la liste.




## 4. Barre d'outils standard

La **Barre d'outils standard** contient des boutons de raccourci donnant accès aux fonctions de l'application. Les icônes représentent des fonctions telles que **Nouveau, Ouvrir, Enregistrer, Couper** et **Coller.** La barre d'outils comprend également des outils tels que **Soudure, Découpage, Intersection, Sélectionner le tissu** ainsi que des options de réglage de l'affichage.

## 5. Barre d'options des outils

La **Barre d'options des outils** est une barre d'outils contextuelle. Elle s'adapte à l'outil sélectionné et affiche les propriétés et paramètres qui lui sont propres. Utilisez-la pour modifier les propriétés de l'objet sélectionné. Lorsque vous changez d'outil, la barre se met à jour afin d'afficher les réglages correspondants.

## 6. Zone de création

La **Zone de création** est l'espace de travail dans lequel vous créez et modifiez les motifs. Située au centre de la fenêtre de l'application, cette zone affiche votre travail. Chaque motif ouvert possède son propre **Onglet de motif** . Cliquez sur un onglet pour afficher le motif correspondant dans la Zone de création. Les outils et les menus agissent directement sur le contenu de la Zone de création, ce qui vous permet d'ajouter, de modifier et d'affiner vos motifs.

## 7. Barre d'outils Outils

La barre d'outils Outils contient des raccourcis vers les outils d'affichage et de création. Ceux-ci comprennent les modes de sélection (Rectangle et Lasso), le mode Modifier les nœuds de la forme, les préréglages d'affichage (Zoom avant, Zoom précédent, Zoom général, Panoramique), le retraçage lent, la création de formes ou


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

l'insertion de Formes prédéfinies, ainsi que l'outil Texte, et le « Gestionnaire de couleurs ». Le manuel du logiciel décrit ces outils et leur utilisation dans des sections distinctes.

### 8. Propriétés

Le **Panneau Propriétés** vous permet de personnaliser les caractéristiques de broderie du motif. Vous pouvez modifier le type de point en cliquant sur l'option correspondante. Chaque type de point comprend des paramètres que vous pouvez consulter et modifier dans le Panneau Propriétés. Lorsque vous sélectionnez un objet dans la zone de création, ses propriétés s'affichent ici, ce qui vous permet de régler des paramètres tels que la densité, la longueur et le style des points. Le manuel décrit plus loin chaque paramètre ainsi que son influence sur la qualité de la broderie.

### 9. Gestionnaire de séquence

Le **Gestionnaire de séquence** représente la séquence de broderie et identifie les types d'objets, tels que la broderie et l'appliqué, à l'aide d'icônes. Vous pouvez utiliser cet outil pour modifier l'ordre de broderie afin d'optimiser la qualité du résultat. La sélection d'un élément dans le Gestionnaire de séquence met en surbrillance l'objet correspondant dans la zone de création, ce qui vous permet de réorganiser l'ordre de broderie.

### 10. Couleurs

Le **Panneau Couleurs** affiche et gère les couleurs de votre motif, lesquelles correspondent aux couleurs de fil utilisées par la machine à broder. Vous pouvez y **créer, modifier, supprimer** et **sélectionner** les couleurs de votre motif. Chaque couleur correspond à une aiguille de la machine, ce qui permet de gérer les couleurs.

### 11. Menus contextuels

**Les Menus contextuels** apparaissent lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un élément dans la zone de création et proposent des options adaptées au contexte. Ces options dépendent de l'objet sélectionné et du mode actif. Par exemple, un clic droit sur un objet du motif en mode **Modifier les nœuds de la forme** affiche les options de modification des nœuds, tandis qu'un clic droit dans la zone de création affiche les options relatives aux objets. Cliquez avec le bouton droit sur un objet pour afficher les fonctions disponibles.

### 12. Barre d'état

La **Barre d'état** affiche des informations sur les objets sélectionnés, telles que leur largeur, leur hauteur et leur nombre de points. Lorsque vous effectuez des transformations, comme une rotation ou un redimensionnement, la Barre d'état affiche les valeurs correspondantes.

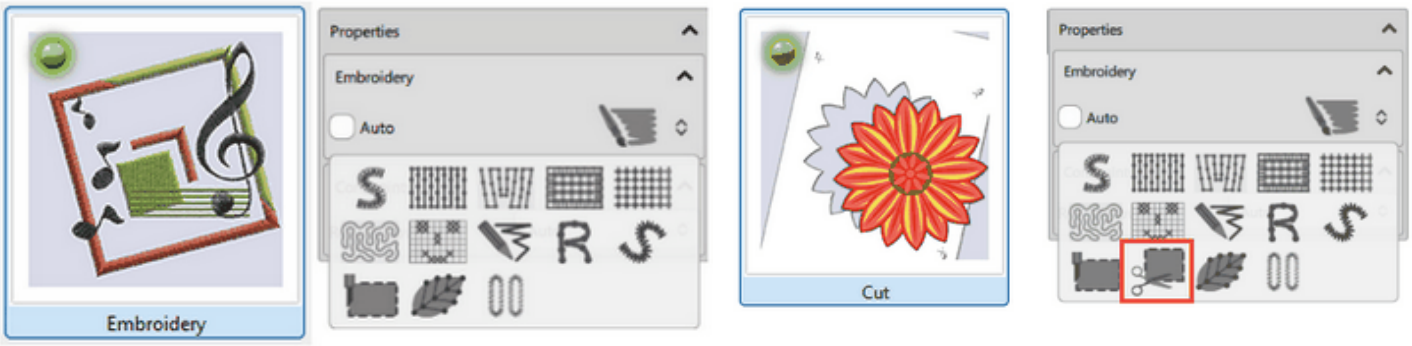
### 13. Règle

La **Règle** s'affiche le long des bords gauche et supérieur de la zone de création et indique les mesures sur les axes virtuels X et Y. Le point d'origine (0,0) se trouve à l'intersection des axes. Vous pouvez définir les unités de la règle en centimètres ou en pouces. L'échelle de la règle s'adapte dynamiquement au niveau de zoom actuel, fournissant ainsi un repère pour l'alignement et la mise à l'échelle.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Techniques

Les outils et options disponibles dans votre espace de travail se mettent à jour dynamiquement en fonction des techniques activées pour le motif en cours. Considérez les techniques comme différentes disciplines créatives. Par exemple, sur l'écran de gauche de la figure ci-dessous, seule la technique « Broderie » est active ; le logiciel affiche donc les types de points associés à la broderie. À droite, la technique « Découpe » a été ajoutée, faisant apparaître l'outil de serti « Découpe ». Vous pouvez choisir parmi cinq techniques principales : Pochoir, Broderie, Découpe, Cristaux et Peinture.




### Pochoir

L'activation de la technique « Pochoir » déverrouille l'outil de serti Pochoir. Cet outil vous permet de convertir tout tracé ouvert en motif de pochoir.

### Broderie

L'activation de la technique « Broderie » donne accès à un ensemble d'outils classiques utilisant une aiguille et du fil. Ceux-ci comprennent des types de remplissage plein, tels que Bourdon, Remplissage, piping , Appliqué et Résille, ainsi que des types de sertis linéaires, tels que Piqûre et Bourdon parallèle.

### Découpe

L'activation de la technique « Découpe » ajoute le type de serti Découpe à votre boîte à outils. Cette option vous permet de numériser des tracés destinés à une machine de découpe numérique et d'envoyer facilement les lignes de découpe à votre machine.

### Cristaux

La technique Cristaux déverrouille les outils Surface de cristaux et Serti de cristaux. Ils vous permettent de disposer en mosaïque des strass ou des cristaux sur n'importe quelle partie de votre motif, en choisissant parmi une bibliothèque de formes et de tailles de cristaux.

### Peinture

La technique Peinture vous donne accès à différents types de remplissage de peinture, notamment Zigzag, Remplissage, piping et Résille de peinture, ainsi qu'à des types de sertis de peinture, à savoir Ligne de peinture et Zigzag de peinture. Ces outils permettent de définir certaines parties de votre motif pour l'application de peinture plutôt que de fil.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Par défaut, lorsque vous créez un nouvel espace de travail, le logiciel mémorise et applique les mêmes techniques que celles utilisées dans votre dernier motif. Pour changer de discipline créative et déverrouiller les outils masqués, cliquez sur l'icône Techniques  située dans la barre d'outils Standard.

Dans ce menu, cliquez sur une icône pour activer ou désactiver une technique. Notez que lorsqu'une technique est déjà utilisée dans votre motif, par exemple si vous avez dessiné une forme avec l'outil Découpe, son icône comporte un voyant rouge indiquant qu'elle est « verrouillée ». Vous ne pouvez pas désactiver une technique tant que ses outils sont utilisés. Lorsqu'une technique est activée mais inutilisée, un voyant vert s'affiche, indiquant qu'elle peut être désactivée. Les techniques inactives affichent un voyant noir. L'activation ou la désactivation d'une technique actualise votre espace de travail en affichant ou en masquant les outils correspondants.

## Carte des raccourcis

| *Général* | Windows | macOS |
|---|---|---|
| ***Fonctions principales*** | | |
| *Nouveau motif(1)* | *Ctrl+N* | |
| *Ouvrir un motif(1)* | *Ctrl+O* | |
| *Enregistrer le motif(1)* | *Ctrl+S* | |
| *Enregistrer le caractère dans la police(1)* | *Ctrl + F12* | |
| *Imprimer le motif(1)* | *Ctrl+T* | |
| | | |
| *Fermer le motif(1)* | *Ctrl + F4* | |
| *Fermer le programme(1)* | *Alt + F4* | |
| *Aide(1)* | *F1* | |
| *Afficher l'aide sur* | *Maj+F1* | |
| *Annuler les modifications (1)* | *Alt+Retour arrière / Ctrl+Z* | |
| *Rétablir les modifications(1)* | *Ctrl+Maj+Z* | |
| ***Arrière-plans*** | | |
| *Masquer l'arrière-plan* | *Alt+1* | |
| *Afficher l'arrière-plan* | *Alt+2* | |
| *Arrière-plan estompé* | *Alt+3* | |
| *Arrière-plan au premier plan* | *Alt+4* | |
| ***Outils d'affichage*** | | |
| *Croix de positionnement* | *C* | |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | | |
|---|---|---|
| *Grille (1)* | *G* | |
| *Zoom avant* | *Z* | |
| *Zoom précédent* | *Maj +Z* | |
| *Zoom général(1)* | *A* | |
| *Afficher/Masquer les panneaux et barres d'outils* | *Espace* | |
| *Mesurer(1)* | *F9* | |
| *Aperçu 3D* | *P* | |
| *Informations sur le motif* | *Ctrl+I* | |
| *Outil de sélection lasso* | *L* | |
| ***Autre*** | | |
| *Préréglages(2)(3)* | *E / Pavé num. ** | |
| ***Basculer vers*** | | |
| *Éditeur d'objets* | *B* | |
| *Éditeur de points* | *M* | |
| *Éditeur de nœuds* | *N* | |
| *Basculer entre les fenêtres ouvertes (suivante)* | *Ctrl+Tab* | |
| *Basculer entre les fenêtres ouvertes (précédente)* | *Ctrl+Maj+Tab* | |
| *Fermer le motif* | *Ctrl+F4* | |
| *Fermer eXPerience* | *Alt+F4* | |
| *(1) Ces raccourcis ne fonctionnent pas pendant la numérisation*<br>*(2) Inactif dans l'éditeur de points*<br>*(3) Inactif dans l'éditeur de nœuds*<br>*(4) Actif pendant la numérisation automatique* | | |

| | | |
|---|---|---|
| *Éditeur d'objets* | | |
| ***Réorganiser*** | | |
| | *Placer à la fin* | *Fin* |
| | *Placer au premier plan* | *Début* |
| | *Reculer d'un niveau* | *Bas de page* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *Avancer d'un niveau* | *Haut de page* |
| ***Sélection*** | | |
| | *Sélectionner l'objet suivant* | *Tab* |
| | *Sélectionner l'objet précédent* | *Maj+Tab* |
| | *Inverser la sélection* | *Ctrl+Maj+I* |
| | *Tout sélectionner* | *Ctrl+A / Pavé num. +* |
| | *Tout désélectionner* | *Ctrl+Maj+A* |
| | *Masquer le ou les objets* | *H* |
| | *Afficher le ou les objets* | *Ctrl+H* |
| | *Grouper* | *Ctrl+G* |
| | *Dissocier* | *Ctrl+U* |
| ***Transformer*** | | |
| | *Déplacer le ou les objets de 1/10 mm vers la gauche* | ← |
| | *Déplacer le ou les objets de 1/10 mm vers la droite* | → |
| | *Déplacer le ou les objets de 1/10 mm vers le haut* | ↑ |
| | *Déplacer le ou les objets de 1/10 mm vers le bas* | □ |
| | *Déplacer le ou les objets de 1 mm vers la gauche* | *Ctrl+* ← |
| | *Déplacer le ou les objets de 1 mm vers la droite* | *Ctrl+* → |
| | *Déplacer le ou les objets de 1 mm vers le haut* | *Ctrl+* ↑ |
| | *Déplacer le ou les objets de 1 mm vers le bas* | *Ctrl+* □ |
| | *Supprimer le ou les objets* | *Suppr* |
| | *Copie à 2 points* | *K* |
| | *Joindre les objets* | *Ctrl + J* |
| | *Séparer* | *Ctrl + B* |
| | *Répéter la dernière modification (objet uniquement)* | *R* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *Ajouter les nouveaux objets en tant que clones* | *Ctrl +Maj +C* |
| | *Ajouter les nouveaux objets à la fin* | *Ctrl +Maj +E* |
| | *Copier le ou les objets* | *Ctrl+C / Ctrl + Inser* |
| | *Couper le ou les objets* | *Ctrl+X / Maj + Suppr* |
| | *Coller le ou les objets* | *Ctrl+V / Maj + Inser* |
| ***Autre*** | | |
| | *Dupliquer le motif* | *Ctrl+Maj+D* |
| | *Dupliquer le motif par cliquer-glisser* | *D* |
| | *Saisir du texte* | *T* |
| | *Insérer un symbole depuis la bibliothèque* | *I* |
| | *Copier les attributs depuis* | *Ctrl+R* |
| | *Afficher comme motif continu* | *Ctrl+P* |

| *Éditeur de points* | | |
|---|---|---|
| ***Édition de base des points*** | | |
| | *Insérer un point* | *Inser* |
| | *Insérer un point au début* | *Pavé numérique +* |
| | *Supprimer un point* | *Suppr* |
| ***Sélection*** | | |
| | *Aller au premier point de l'objet suivant* | *Tab* |
| | *Aller au premier point de l'objet précédent* | *Maj + Tab* |
| | *Aller au premier point de l'objet actuel* | |
| | *Aller à l'objet suivant* | ↑ |
| | *Aller au point suivant* | → |
| | *Aller au point précédent* | ← |

| *Éditeur de nœuds* | | |
|---|---|---|
| ***Édition de base des nœuds*** | | |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1/10 mm vers la gauche* | ← |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1/10 mm vers la droite* | → |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1/10 mm vers le haut* | ↑ |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1/10 mm vers le bas* | □ |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1 mm vers la gauche* | *Ctrl+* ← |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1 mm vers la droite* | *Ctrl+* → |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1 mm vers le haut* | *Ctrl+* ↑ |
| | *Déplacer le ou les nœuds de 1 mm vers le bas* | *Ctrl+* □ |
| | *Insérer un nœud* | *Inser* |
| | *Supprimer le ou les nœuds* | *Suppr* |
| | *Joindre les nœuds* | *Ctrl+J* |
| ***Sélection*** | | |
| | *Nœud suivant* | *Tab* |
| | *Nœud précédent* | *Maj+Tab* |

| | *Numérisation* | |
|---|---|---|
| | **Sélectionner la fonction spéciale Couleurs d'aiguille** | |
| | *Sélectionner le porte-couleur d'aiguille [1] à [10]* | *1,2,3…9,0* |
| | *Sélectionner la fonction spéciale Coupe-fil* | *Ctrl+1* |
| | *Sélectionner la fonction spéciale Stop* | *Ctrl+2* |
| | *Désélectionner toutes les fonctions spéciales* | *Ctrl+0* |
| | *Insérer la fonction spéciale de division d'objet* | *Ctrl+`* |
| | *Déplacer le point de départ* | *Ctrl+[* |
| | *Déplacer le point d'arrivée* | *Ctrl+]* |
| | *Déplacer simultanément les points de départ et d'arrivée* | *X* |
| | *Sélectionner le type de point de chaînette* | *Ctrl + "-"* |
| | *Sélectionner le type de point de boucle* | *Ctrl + "+"* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | **Commencer la numérisation** | |
| | *Manuel* | *F2* |
| | *Piqûre* | *F3* |
| | *Bourdon * numérisation par paires de points* | *F4* |
| | *Remplissage* | *F5* |
| | *Zigzag * numérisation par paires de points* | *F6* |
| | *Bourdon parallèle* | *F7* |
| | *Colonne * numérisation par paires de points* | *F8* |
| | *Broderie Photo* | *F9* |
| | *Point de croix* | *F10* |
| | *Numérisation du Bourdon en contour* | *Maj+F4* |
| | *Numérisation du Zigzag contour* | *Maj+F6* |
| | *Numérisation du point colonne en contour* | *Maj+F8* |
| | ***Corrections*** | |
| | *Supprimer le dernier nœud numérisé* | *Retour arrière* |
| | *Masquer les objets* | *H* |
| | *Afficher les objets* | *Ctrl+H* |
| | ***Options d'insertion*** | |
| | *Texte* | *T* |
| | *Texte en vectoriel, forme et remplissage de bloc* | *T* |
| | *Formes* | *S* |
| | ***Outils d'affichage*** | |
| | *Zoom avant* | *Z* |
| | *Zoom arrière* | *Maj + Z* |

*Tableau de pas variable (100 %)*

| | ***Densité du bourdon (en mm)*** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ***0,35*** | ***0,40*** | ***0.45*** | ***0,50*** | ***0,55*** | ***0,60*** |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Largeur de bourdon (en mm)*** | ***0,25*** | *0,70* | *0,80* | *0,90* | *1,00* | *1,10* | *1,20* |
| | ***0,50*** | *0,60* | *0,68* | *0,77* | *0,85* | *0,94* | *1,02* |
| | ***0,75*** | *0,53* | *0,60* | *0,68* | *0,75* | *0,83* | *0,90* |
| | ***1,00*** | *0,46* | *0,52* | *0,59* | *0,65* | *0,72* | *0,78* |
| | ***1,50*** | *0,40* | *0,46* | *0,52* | *0,58* | *0,63* | *0,69* |
| | ***2,00*** | *0,37* | *0,42* | *0,47* | *0,53* | *0,58* | *0,63* |
| | ***2,50*** | *0,35* | *0,40* | *0,45* | *0,50* | *0,55* | *0,60* |
| | ***3,00*** | *0,35* | *0,40* | *0,45* | *0,50* | *0,55* | *0,60* |
| | ***3,50*** | *0,35* | *0,40* | *0,45* | *0,50* | *0,55* | *0,60* |
| | ***4,00*** | *0,35* | *0,40* | *0,45* | *0,50* | *0,55* | *0,60* |
| | ***4,50*** | *034* | *038* | *043* | *048* | *053* | *058* |
| | ***5,00*** | *033* | *037* | *042* | *047* | *051* | *0.56* |
| | ***5,50*** | *032* | *036* | *041* | *045* | *050* | *054* |
| | ***6,00*** | *030* | *034* | *038* | *043* | *047* | *051* |
| | ***6,50*** | *0,28* | *032* | *036* | *041* | *045* | *049* |
| | ***7,00*** | *027* | *031* | *035* | *039* | *043* | *047* |
| | ***7,50*** | *027* | *031* | *035* | *039* | *043* | *047* |
| | ***8,00*** | *027* | *031* | *035* | *039* | *043* | *047* |

*Par exemple, une barre en bourdon d'une largeur de 1 mm et d'une densité de 0,4 aura une densité de 0,52 avec un pas variable de 100 %*


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| Général | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Nouveau document** | Ctrl+N | Cmd+N |
| **Ouvrir un document** | Ctrl+O | Cmd+O |
| **Enregistrer le document** | Ctrl+S | Cmd +S |
| **Enregistrer le document sous** | Ctrl+Maj+S | Cmd +Maj+S |
| **Imprimer le document** | Ctrl+P | Cmd +P |
| **Exporter vers une image** | Ctrl+Maj+E | Cmd +Maj+E |
| **Exporter au format SVG** | Ctrl+Alt+E | Cmd +Alt+E |
| **Aide** | F1 | F1 |
| **Afficher l'aide sur...** | Maj+F1 | Maj+F1 |

| Sélection | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Tout sélectionner** | Ctrl+A | Cmd+A |
| **Inverser la sélection** | Ctrl+Maj+I | Cmd+Maj+I |
| **Objet supérieur** | Ctrl+Début | Cmd+Début |
| **Objet inférieur** | 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 le tissu** | Ctrl+F | Cmd+F |
| **Options** | Ctrl+T | Cmd+T |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| Modifications | | |
|---|---|---|
| **Options de l'optimiseur** | Ctrl+Maj+J | Cmd+Maj+J |
| **Répéter la dernière transformation** | Ctrl+R | Cmd+R |
| **Grouper** | Ctrl+G | Cmd+G |
| **Dissocier** | Ctrl+U | Cmd+U |
| **Combiner** | Ctrl+J | Cmd+J |
| **Séparer** | Ctrl+K | Cmd+K |
| **Convertir en courbes** | Ctrl+Q | Q |
| **Avancer d'un niveau** | Haut de page | Haut de page |
| **Reculer d'un niveau** | Bas de page | Bas de page |
| **Placer au premier plan du motif** | Fin | Fin |
| **Placer à l'arrière-plan du motif** | Début | Début |
| **Directions** | Ctrl+Maj+D | Cmd+Maj+D |
| **Diviser** | Maj+D | Maj+D |
| Modifier les points | | |
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Insérer des points** | Entrée | Retour |
| **Supprimer des points** | Retour arrière | Retour arrière |

| Redessin lent | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Début du motif** | Début | Fn + Flèche gauche |
| **Objet précédent** | Flèche haut | Flèche haut |
| **Objet suivant** | Flèche bas | Flèche bas |
| **Point suivant** | Flèche droite | Flèche droite |
| **Point précédent** | Flèche gauche | Flèche gauche |
| **Fin du motif** | Fin | Fn + Flèche droite |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| Création | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Insérer un symbole** | Ctrl+F11 | Cmd+F11 |
| **Insérer un clipart** | Ctrl + I | Cmd + I |
| **Supprimer les objets** | Suppr | Suppr |
| **Modifier les nœuds de la forme** | F10 | F10 |
| **Modifier les points** | Maj +F10 | Maj +F10 |
| **Main levée** | F5 | F5 |
| **Contour** | Ctrl+F5 | Cmd+F5 |
| **Rectangle** | F6 | F6 |
| **Trapèze** | Maj+F6 | Maj+F6 |
| **Ellipse** | F7 | F7 |
| **Secteur** | Maj+F7 | Maj+F7 |
| **Polygone** | Y | Y |
| **Étoile** | S | S |
| **Texte** | F8 | F8 |

| Barre d'alignement | | |
|---|---|---|
| | **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 les centres horizontalement** | C | C |
| **Aligner les centres verticalement** | E | E |
| **Même largeur** | Maj+W | Maj+W |
| **Même hauteur** | Maj+H | Maj+H |
| **Même taille** | Maj+S | Maj+S |
| **Espacement horizontal** | Maj+C | Maj+C |
| **Espacement vertical** | Maj+E | Maj+E |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| Affichage | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Zoom avant** | Z | Z |
| **Zoom précédent** | F3 | F3 |
| **Zoom général** | Maj + F4 | Maj + F4 |
| **Zoom sur le motif** | F4 | F4 |
| **Outil Main (déplacement panoramique)** | H | H |
| **Mesurer** | F9 | F9 |
| **Cristaux superposés** | O | O |
| **Croix de positionnement** | Ctrl + H | Cmd + H |

| Arrière-plan | | |
|---|---|---|
| | **MS Windows** | **MAC OS** |
| **Masquer** | Alt+1 | Alt+1 |
| **Sous la broderie** | Alt+2 | Alt+2 |
| **Renforcement des contours** | Alt+3 | Alt+3 |
| **Au-dessus de la broderie** | Alt+4 | Alt+4 |

Les claviers modernes d'ordinateurs portables et de bureau peuvent comporter une série de touches multifonctions sur la rangée des « fonctions ». Ces touches peuvent exécuter des actions spéciales liées notamment au volume sonore, à la lecture et à la luminosité de l'écran. Par défaut, elles exécutent souvent ces actions spéciales selon les préférences du système d'exploitation ou du clavier. Si ces touches exécutent des actions spéciales, vous devez maintenir la touche Fn enfoncée chaque fois que vous appuyez sur une touche de fonction afin de l'utiliser comme une touche classique F1 à F12. Par exemple, pour utiliser le raccourci Ctrl+F5 (Cmd+F5 sous macOS), vous devez en réalité appuyer sur Ctrl+Fn+F5 (Cmd+Fn+F5).


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

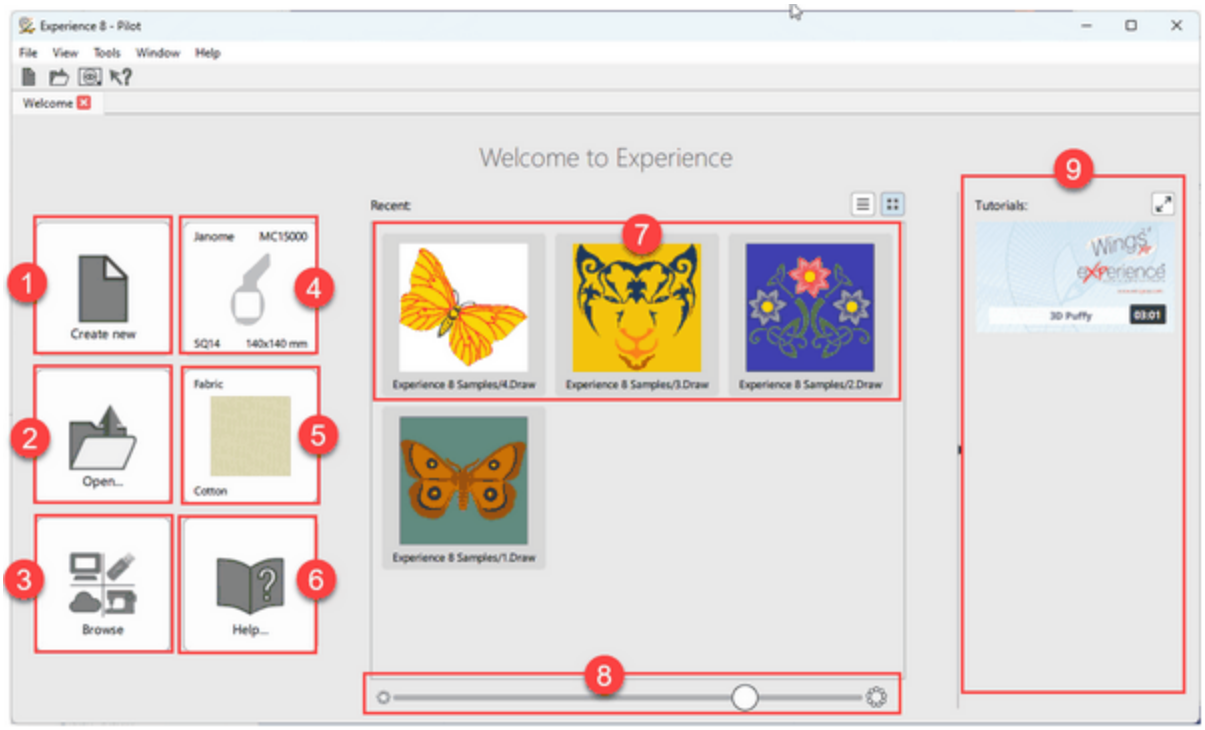




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Travailler avec les fichiers

Lorsque vous lancez le logiciel, l'écran d'accueil donne accès aux ressources de l'application, vous permettant d'effectuer vos tâches. Les principales options disponibles sur l'écran d'accueil sont les suivantes :




1. Créer un nouveau motif : démarrez un projet de broderie.
2. Ouvrir un motif existant : chargez un motif précédemment enregistré.
3. Lancer le navigateur de motifs : explorez les fichiers de motifs disponibles.
4. Sélectionner la machine à broder et le cadre par défaut : choisissez votre machine à broder et le cadre correspondant pour les nouveaux motifs.
5. Sélectionner le tissu et la couleur par défaut : définissez un type de tissu et une couleur par défaut pour vos projets.
6. Ouvrir le guide utilisateur : accédez au manuel du logiciel pour obtenir de l'aide et des instructions.
7. Charger les fichiers récemment utilisés : ouvrez les fichiers de motifs sur lesquels vous avez travaillé.
8. Ajuster la taille des icônes d'aperçu : personnalisez la taille des icônes d'aperçu dans la liste des fichiers récents.
9. Regarder les démonstrations : visionnez des vidéos pédagogiques présentant les fonctionnalités et les fonctions du logiciel.

Cette disposition vous permet de naviguer dans le logiciel et d'utiliser efficacement ses fonctionnalités.

## Créer un motif

Lorsque vous lancez le logiciel, l'**écran de Bienvenue** s'affiche. Vous pouvez créer un nouveau motif en sélectionnant «**Créer nouveau**» . Depuis l'écran d'accueil, vous pouvez définir votre machine à broder et choisir


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

en toute confiance un cadre pour votre motif. Vous pouvez également sélectionner facilement le type de tissu et sa couleur de base.

Cliquez sur "**Créer nouveau**» pour générer un nouveau fond correspondant parfaitement au cadre et aux paramètres de tissu sélectionnés.

Vous pouvez créer librement un nouveau motif à tout moment en utilisant l'une des méthodes simples suivantes :

- Selectionnez "**Nouveau**" depuis le menu Fichiers
- Cliquez sur l'iône **Nouveau**  directement sur la **barre d'outils standard**.
- Utilisez le raccourci clavier**Ctrl + N** (ou **Cmd + N** sur macOS).

Vous pouvez maintenant commencer à créer votre motif de toutes pièces en utilisant les outils de création disponibles, ou importer rapidement une illustration existante grâce aux options d'importation.

## Ouvrir des motifs

Dans ce logiciel spécialisé, le format de fichier natif par défaut est...**.DRAW** . Ce format stocke de manière exhaustive toutes les informations essentielles liées à votre motif, notamment les points, les formes et les propriétés. Afin de conserver en toute sécurité tous les détails de votre création, veillez à toujours enregistrer correctement vos motifs de travail dans ce format. Lorsque vous ouvrez ultérieurement un fichier **.draw**, vous retrouverez exactement le même motif entièrement modifiable que lors de sa création initiale.

### Ouvrir des motifs

Vous pouvez ouvrir un fichier de plusieurs façons :

- Utilisez la fonction «**Ouvrir**» directement depuis l'interface interactive **Écran d'accueil**.
- Sélectionnez manuellement «**Ouvrir**" depuis le menu principal.
- Appuyez sur le raccourci clavier **Ctrl + O** (ou **Cmd + O** sous macOS).
- Cliquez simplement sur l'icône **Ouvrir un motif**  située bien en évidence **dans la barre d'outils Standard.**

De plus, vous pouvez ouvrir facilement des fichiers situés n'importe où sur votre ordinateur à l'aide du navigateur de fichiers de votre système (**Explorateur de fichiers** sous Windows ou **Finder** sous macOS). Il vous suffit de faire glisser le fichier — qu'il s'agisse d'un fichier graphique natif ou d'un fichier de broderie machine — dans la zone de création active pour l'importer automatiquement dans le motif actuellement ouvert. Vous pouvez également le déposer dans la zone des onglets de motifs, en haut de l'écran, afin de le créer et de l'ouvrir instantanément dans un nouvel onglet.

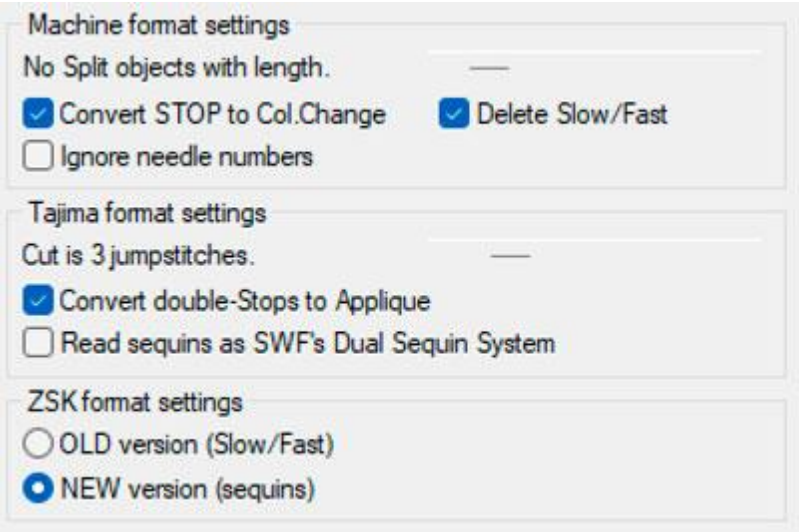
Lorsque vous utilisez correctement la commande standard « **Ouvrir**», une boîte de dialogue de navigation conviviale s'affiche, vous permettant de parcourir facilement les différents dossiers et emplacements de votre ordinateur. Cette boîte de dialogue affiche uniquement les types de fichiers actuellement pris en charge par le logiciel. Vous pouvez filtrer les fichiers visibles en sélectionnant un type de fichier précis dans le menu déroulant « Type de fichier ». Par exemple, si vous souhaitez importer exclusivement une image **.CMX**, sélectionnez simplement l'option **.CMX**, et seulement les fichiers compatibles **.CMX** s'afficheront clairement. De même, vous pouvez filtrer les fichiers par grandes catégories, par exemple en sélectionnant l'option générale « **"Tous les fichiers de broderie**" pour afficher rapidement tous les fichiers de broderie pris en charge.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Lorsque vous sélectionnez un fichier, un aperçu visuel s'affiche généralement dans la partie inférieure de la boîte de dialogue d'ouverture. Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers simultanément en maintenant la touche Ctrl enfoncée — ou Cmd sous macOS — ou la touche Maj tout en cliquant. Chaque motif sélectionné s'ouvrira alors dans son propre onglet.

## Paramètres des fichiers de broderie

La boîte de dialogue **« Ouvrir... »**propose automatiquement des paramètres avancés spécifiques à chaque format pour gérer efficacement les motifs de broderie machine bruts lors de leur importation dans le logiciel. Ces paramètres essentiels vous permettent de contrôler précisément la manière dont certaines fonctions complexes de la machine, commandes natives et fonctions spéciales sont interprétées, afin de garantir une compatibilité optimale entre de nombreux formats de machines différents et d'obtenir des résultats de broderie aussi propres que possible. Vous trouverez ci-dessous une description détaillée de chaque paramètre avancé que vous pouvez configurer directement dans cette boîte de dialogue.




### Paramètres du format de machine

La section « Paramètres du format de machine » comprend des options générales qui déterminent la manière dont certaines commandes essentielles et fonctions importantes sont gérées de façon uniforme dans les différents formats de machine.

1. **Scinder les objets au-delà de cette distance :**
   Utilisez la barre de défilement pour définir la distance maximale autorisée, mesurée en millimètres, au-delà de laquelle les objets reliés du motif seront scindés en segments de points distincts. Cette fonction avancée est particulièrement utile lorsqu'un motif importé ne contient pas de coupes de fil et présente donc de longs points indésirables reliant différentes zones. En définissant une distance de scission légèrement supérieure au point légitime le plus long du motif d'origine, vous pouvez scinder automatiquement ces longs points de déplacement en objets distincts et obtenir ainsi des séparations plus nettes dans le motif.
2. **Convertir les STOP en changements de couleur :**
   L'activation de cette option convertit automatiquement toutes les anciennes commandes **Stop** masquées dans le motif en nouvelles commandes de**Changement de couleurs.**Cette option est particulièrement utile si votre


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

machine récente interprète principalement les changements de couleur plutôt que les anciennes commandes de Stop pour passer d'une partie colorée du motif à une autre.

3. **Supprimer les commandes de vitesse lente/rapide :**
   Lorsqu'elle est activée, cette option supprime définitivement toutes les fonctions **Lent** et **Rapide** intégrées au motif importé. Ces commandes réglant dynamiquement la vitesse de broderie, leur suppression est particulièrement utile lorsqu'une vitesse uniforme est préférable ou lorsque les paramètres de vitesse du motif d'origine ne sont pas compatibles avec votre machine.
4. **Ignorer les numéros d'aiguille :**
   En sélectionnant cette option, le programme ignore tous les numéros d'aiguille enregistrés dans le fichier du motif. Cette fonction est particulièrement utile si les couleurs d'aiguille sont déjà configurées sur votre machine ou si les numéros d'aiguille enregistrés dans le motif importé entrent en conflit avec vos propres réglages.

**Paramètres du format Tajima**

La section « Paramètres du format Tajima » contient des options spécifiques aux motifs destinés aux machines à broder Tajima, notamment des commandes liées aux points et des fonctions personnalisées.

1. **La coupe correspond à : "point sauté" :**
   Ce paramètre vous permet de définir le nombre minimal de point sautét consécutifs. **Point sautés**qui seront interprétés comme une seule commande de coupe dans le motif de broderie machine brut. Utilisez la barre de défilement pour définir le nombre souhaité de points sautés consécutifs déclenchant cette commande. Ce seuil est essentiel pour interpréter correctement les commandes de coupe intégrées aux fichiers Tajima importés.
2. **Convertir les doubles arrêts en appliqué :**
   Les anciennes machines Tajima utilisent fréquemment la commande générique **d'arrêt** servant spécifiquement à indiquer un changement de couleur obligatoire. L'activation de cette option interprète deux commandes consécutives rapides ou plus **Stop**comme une commande intégrée**Appliqué**. Cela simplifie la structure du motif et garantit que les éléments d'appliqué sont correctement brodés lors de leur chargement dans le logiciel.
3. **Interpréter les paillettes comme le système de double paillette SWF :**
   Si votre motif au format Tajima contient des paillettes, activez cette option afin de les interpréter comme compatibles avec le **Système de double paillette SWF** . Ce réglage garantit que les commandes de paillettes sont correctement traitées par les machines SWF prenant en charge les doubles paillettes, ce qui permet de reproduire fidèlement des motifs complexes de paillettes.

**Paramètres du format ZSK**

La section « Paramètres du format ZSK » propose des options de compatibilité pour différentes versions de machines à broder ZSK. Ces paramètres vous permettent de choisir entre les anciennes et les nouvelles versions du code ZSK, qui interprètent certaines fonctions différemment.

1. **ANCIENNE version (Lent/Rapide) :**
   Sélectionnez cette option si votre motif utilise l' **ancien code ZSK**, dans lequel **la fonction 20** est interprétée comme une commande personnalisée de **vitesse lente**. Ce réglage est essentiel pour charger correctement les


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

motifs créés avec d'anciennes machines ZSK, afin que le logiciel reconnaisse correctement les réglages mécaniques de vitesse lente intégrés.

2. **NOUVELLE version (Paillettes) :**
   Choisissez cette option si votre motif a été créé avec le **Nouveau code ZSK**, dans lequel **la fonction 20** est interprétée comme une **commande de paillettes**. Ce réglage est essentiel pour les motifs créés avec des machines ZSK plus récentes utilisant des paillettes, afin que le logiciel reconnaisse et applique correctement les commandes de paillettes.

### Importation de fichiers graphiques et de broderie

Le logiciel peut ouvrir différents autres types de fichiers, qui sont importés en tant que nouveaux motifs. Par exemple, vous pouvez ouvrir des fichiers graphiques ou des fichiers de broderie, mais sachez que cela implique une conversion. Si vous ouvrez un fichier .pes — un fichier de broderie — il sera importé en tant que nouveau motif. Toutefois, ce motif ne contiendra que les informations relatives aux points, sans aucune donnée concernant le dessin. Par conséquent, le redimensionnement ou la modification des propriétés des points peut produire des résultats inattendus. En revanche, si vous chargez le fichier d'origine au format **DRAW** à partir duquel le fichier **.PES** a été exporté, vous aurez accès à l'ensemble des options de modification.

Lors de l'ouverture d'une image vectorielle, celle-ci est automatiquement convertie en motif de broderie. En revanche, l'importation d'une image bitmap nécessite une conversion, et une liste d'options de conversion vous sera proposée.

> Remarque : lors de l'importation d'un fichier dans un nouveau motif, le logiciel attribue au nouveau motif le nom du fichier ouvert.

### Fichiers récents

Sur l'écran d'accueil, vous trouverez la liste des derniers fichiers enregistrés ou ouverts récemment. Pour ouvrir l'un de ces fichiers, il vous suffit de double-cliquer dessus.

> Remarque : si un **avertissement de perte de données** apparaît lors de l'ouverture d'un fichier .**DRAW** créé avec une version antérieure du logiciel, cela signifie que certaines informations graphiques risquent d'être perdues. Dans ce cas, il est conseillé d'enregistrer le fichier sous un nouveau nom afin de conserver le fichier d'origine intact. Cette procédure vous permet de travailler avec différentes versions du logiciel tout en protégeant votre travail graphique.

## Navigateur

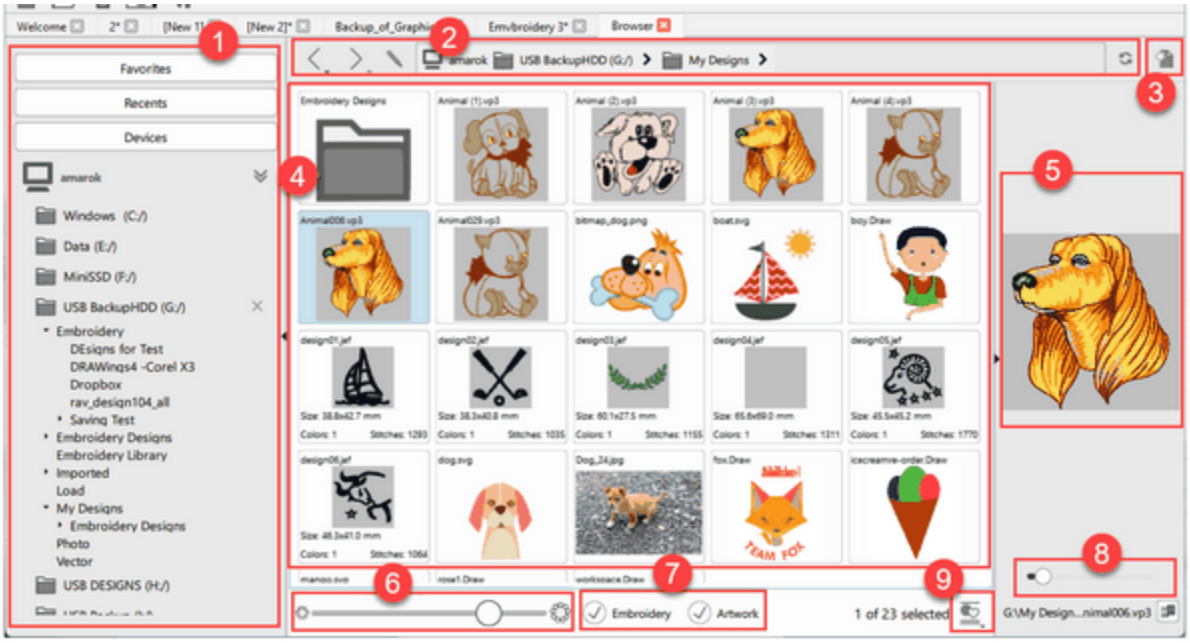
La **Liste récente** de l'onglet **Bienvenue** vous permet de localiser et d'ouvrir facilement un fichier, à condition de l'avoir consulté récemment. Pour les fichiers qui ne figurent pas dans la liste, vous pouvez les localiser à l'aide de l'**Explorateur** .

Vous pouvez ouvrir l' **Explorateur** en cliquant sur le bouton « **Parcourir** » de l'onglet **Bienvenue** ou en sélectionnant l'option « **Explorateur** » dans le menu **Fenêtre** .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

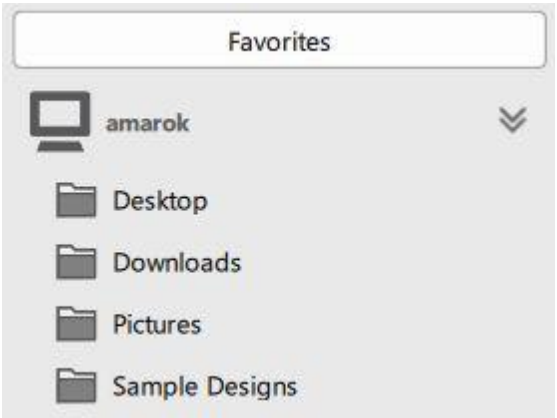



Dans l'onglet **Explorateur** , vous pouvez accéder à n'importe quel dossier de votre ordinateur. Des icônes d'aperçu s'affichent pour tous les fichiers pris en charge contenus dans ce dossier. Lorsque vous cliquez sur une icône, un aperçu du motif sélectionné s'affiche dans la zone d'aperçu.




## 1. Zone de navigation :

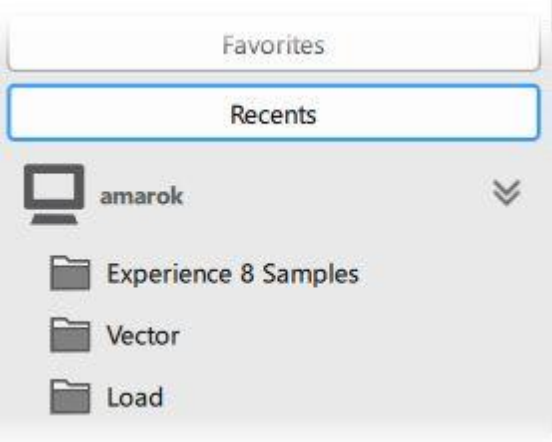
**Favoris :** Vous pouvez accéder rapidement à vos dossiers favoris en cliquant dessus dans la section **Favoris** . Pour retirer un dossier de la liste des favoris, sélectionnez l'option de suppression dans le menu contextuel accessible par clic droit.




**Dossiers récents :** Pour afficher les dossiers précédemment consultés, cliquez sur l'onglet **Récents** . Les


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

dossiers que vous avez consultés sont répertoriés afin que vous puissiez facilement ouvrir leur contenu. L'explorateur affiche immédiatement leur contenu dans la zone **Contenu du dossier** .

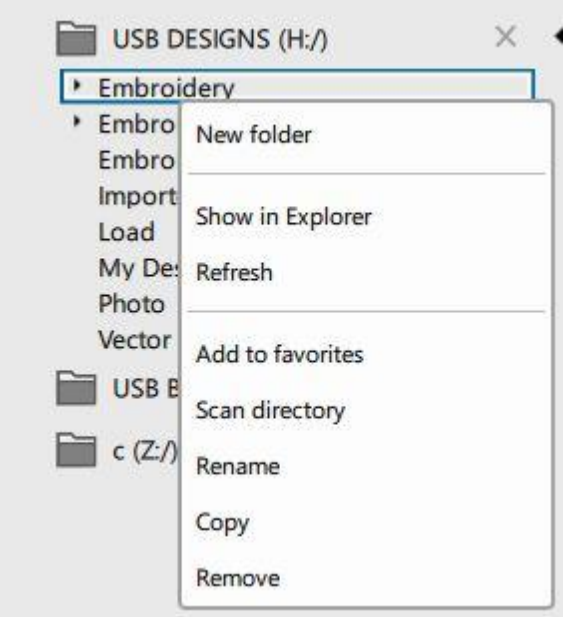



**Périphériques :** Dans la section **Périphériques** , vous pouvez afficher les unités de stockage internes de votre ordinateur, les clés USB et tous les périphériques de stockage externes connectés.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Un clic droit sur un dossier permet d'accéder aux options suivantes :




- Créer **un nouveau dossier**
- Ouvrir le dossier dans l' **Explorateur de fichiers** (Windows) ou le **Finder** (macOS)
- **Actualiser** le contenu du dossier
- Ajouter le dossier à la liste des **Favoris** .
- Analyser le contenu du répertoire et ajouter facilement les sous-dossiers aux favoris
- Renommer le dossier
- Copier le dossier
- Supprimer le dossier

Vous pouvez déplacer un dossier en cliquant dessus, puis en le faisant glisser dans un autre dossier.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

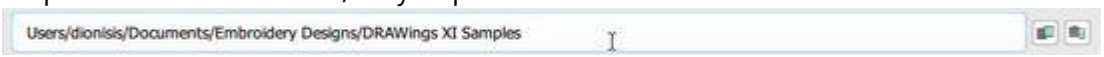
## 2. Barre d'adresse/Chemin du dossier

La barre d'adresse vous permet de :

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




- Cliquer sur l'icône Modifier/Crayon pour saisir ou coller le chemin d'un dossier.




- **Actualiser** l'affichage du dossier actuel
- **Copier** le chemin du dossier actuel
- **Coller** le chemin d'un autre dossier
- Revenir en arrière ou avancer à l'aide des boutons fléchés

## 3. Recherche

Pour rechercher un motif précis dans le dossier actuel, cliquez sur le bouton Rechercher.

Vous pouvez affiner considérablement votre recherche à l'aide de paramètres avancés :




- **Nom du fichier :** Rechercher des noms de fichiers.
- **Modifié** : Filtrer les motifs selon leur date de modification.
- **Nombre de points** : Rechercher selon le nombre de points du motif.
- **Nombre de couleurs** : Filtrer les motifs selon leur nombre de couleurs.

Pour modifier les valeurs numériques, cliquez dans le champ et saisissez la valeur, ou faites glisser l'icône vers la gauche ou vers la droite pour diminuer ou augmenter la valeur.

Vous pouvez affiner chaque paramètre afin d'obtenir des résultats précis. Par exemple :


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Options du nom de fichier :**

- **Tous :** Recherche dans tous les fichiers.
- **Contient** : Recherche le texte n'importe où dans les noms de fichiers.
- **Est égal à** : Recherche une correspondance exacte avec votre texte.
- **Commence par** : Recherche le texte au début des noms de fichiers.
- **Se termine par** : Recherche le texte à la fin des noms de fichiers.

**Options de modification :**

- **Tous** : Recherche dans tous les motifs.
- **Est** : Recherche les motifs modifiés à une date précise.
- **Est antérieur/postérieur à** : Recherche les motifs modifiés avant ou après une date précise.
- **Entre** : Recherche les motifs modifiés entre deux dates.

**Options du nombre de points :**

- **Tous** : Recherche dans tous les motifs.
- **Est égal à** : Recherche les motifs correspondant exactement au nombre de points indiqué.
- **Est supérieur/inférieur à** : Recherche les motifs comportant plus ou moins de points que le nombre indiqué.
- **Entre** : Recherche les motifs dont le nombre de points est compris dans la plage indiquée.

**Options du nombre de couleurs :**

- **Tous** : Recherche dans tous les motifs.
- **Est égal à** : Recherche les motifs comportant exactement le nombre de couleurs indiqué.
- **Est supérieur/inférieur à** : Recherche les motifs comportant plus ou moins de couleurs que le nombre indiqué.
- **Entre** : Recherche les motifs dont le nombre de couleurs est compris dans la plage indiquée.

### 4. Contenu du dossier

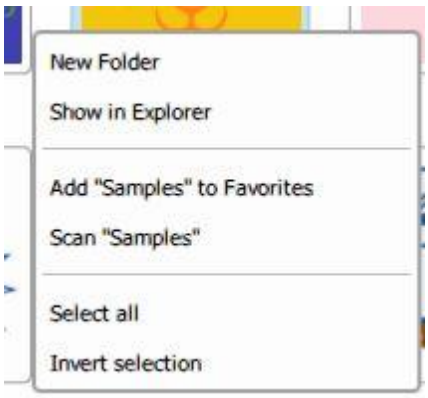
Vous pouvez afficher le contenu de chaque dossier et interagir facilement avec celui-ci. Un clic droit sur un fichier propose plusieurs options utiles :


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




- Ouvrir le fichier
- Ouvrir le dossier dans l' **Explorateur de fichiers** (Windows) ou le **Finder** (macOS)
- Sélectionner tous les motifs
- Inverser la sélection actuelle
- Renommer le fichier
- Copier le fichier
- Supprimer le fichier

Un clic droit dans une zone vide propose les options suivantes :




- Créer un **nouveau dossier**
- Ouvrir le dossier dans l' **Explorateur de fichiers** (Windows) ou le **Finder** (macOS)
- Ajouter le dossier actuel aux **Favoris**
- Analyser le dossier actuel afin de rechercher les sous-dossiers contenant des fichiers et les ajouter aux favoris
- Sélectionner tous les fichiers et dossiers


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

> Vous pouvez également déplacer des fichiers ou des dossiers en cliquant dessus, puis en les faisant glisser.

Pour sélectionner plusieurs motifs, maintenez la touche **Ctrl** (Windows) ou la touche **Cmd** (macOS) enfoncée pendant que vous cliquez sur chaque motif. Vous pouvez également maintenir la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant pour sélectionner une plage continue de motifs.

### 5. Zone d'aperçu

La **zone d'aperçu** se trouve sur le côté droit de la fenêtre de l'Explorateur. Lorsque vous sélectionnez un fichier pris en charge, son aperçu s'affiche dans cette zone. Vous pouvez redimensionner cette zone en faisant glisser son bord gauche ou la masquer entièrement en cliquant sur la petite flèche située à gauche.

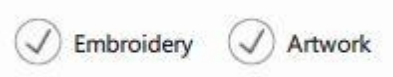
### 6. Niveau de zoom

Vous pouvez ajuster la taille des icônes à l'aide de la **Barre de taille des icônes** afin d'augmenter ou de réduire intuitivement la taille des icônes affichées dans la fenêtre.



### 7. Filtre d'affichage

Utilisez les options **Broderie** et **Illustration** pour filtrer les types de motifs affichés dans l'Explorateur.

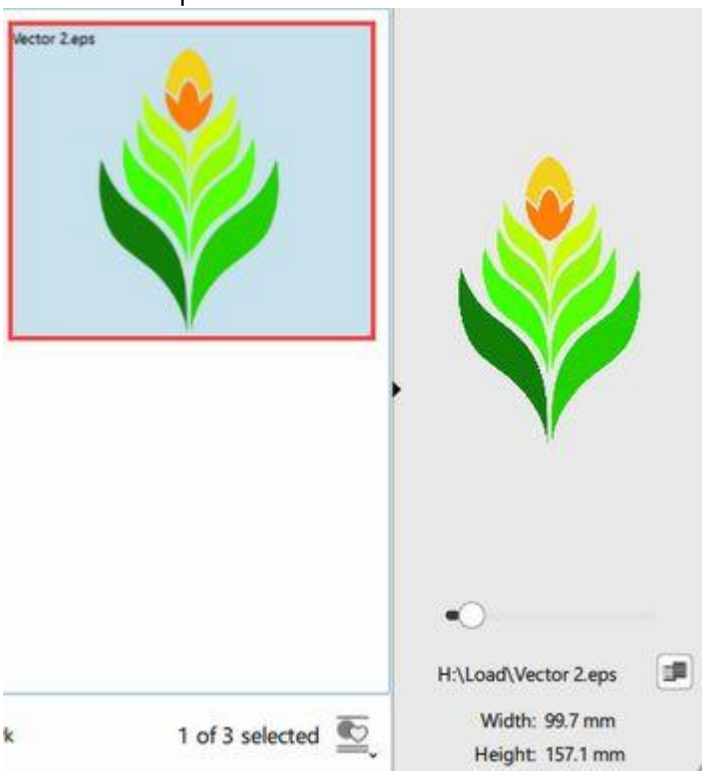



### 8. Redimensionner l'aperçu

Sur le côté droit de la zone d'aperçu se trouve une section redimensionnable dédiée, dans laquelle vous pouvez afficher clairement le motif sélectionné. Vous pouvez ajuster librement la taille de l'image d'aperçu à l'aide du


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

curseur correspondant situé en dessous.




### 9. Modifier l'affichage

En bas de la fenêtre de l'Explorateur, vous pouvez choisir le mode d'affichage des motifs en cliquant sur l'icône Affichage . Les options d'affichage sont les suivantes :

- **Minimal** : Affiche uniquement l'image d'aperçu du motif.
- **Normal** : Affiche le nom du motif directement au-dessus de son aperçu.
- **Détails** : Affiche le nom du motif au-dessus de l'aperçu ainsi que des informations supplémentaires utiles en dessous, telles que les dimensions, le nombre de couleurs et le nombre de points.

## Importer des fichiers

Le logiciel peut importer de manière fiable des fichiers créés dans d'autres applications et les convertir aisément en de magnifiques dessins. Les types de fichiers pris en charge sont répartis en trois grandes catégories : fichiers de broderie, fichiers graphiques et divers fichiers de dessin.

Pour importer facilement un fichier, accédez au menu « Fichier > Importer », puis sélectionnez l'option « À partir d'un fichier ». Une boîte de dialogue standard de navigation s'affiche afin de vous permettre de rechercher et de sélectionner le fichier à importer.

**Procédez comme suit :**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

1. **Choisissez le dossier :**Accédez au dossier de votre ordinateur dans lequel le fichier est enregistré.
2. **Filtrez les fichiers :**Vous pouvez filtrer les fichiers affichés en sélectionnant un type de fichier précis. Par exemple, pour importer une image .JPG, sélectionnez l'option correspondante dans la liste déroulante « Type de fichiers » afin de n'afficher que les images .JPG. Vous pouvez également appliquer un filtre par catégorie générale. Par exemple, l'option « Tous les fichiers de broderie » affiche tous les types de fichiers de broderie pris en charge.
3. **Aperçu :**Cliquez une fois sur un fichier pour en afficher un aperçu dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

Gardez à l'esprit que le logiciel réagit différemment selon le type de fichier graphique ou de fichier importé.

## Fichiers graphiques

Il existe deux grands types de fichiers image :**Images vectorielles**et**Images bitmap**.

### Images vectorielles

Les images vectorielles utilisent des équations mathématiques pour créer les dessins. Ces équations sont traduites en points précis reliés par des lignes ou des courbes, appelées tracés vectoriels, qui constituent les formes d'une image vectorielle. Le principal avantage des images vectorielles est qu'elles peuvent être agrandies ou réduites à n'importe quelle taille sans perte de qualité ni de détails.

Les types de fichiers vectoriels courants comprennent :

- **.PDF**
- **.AI**
- **.CMX**
- **.DXF**
- **.EPS**
- **.WMF**
- **.EMF**
- **.SVG**
- **.PLT**
- **.FCM**
- **.SVGZ**
- **.SVG.GZ**

Notez que certains fichiers vectoriels peuvent également contenir des objets bitmap incorporés, par exemple une photo importée depuis un fichier .JPG. Ces bitmaps incorporés peuvent être conservés sous forme de bitmaps dans le dessin ou être automatiquement convertis en zones de Point de croix ou de Broderie Peinture.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Images bitmap

Les images bitmap sont constituées de minuscules carrés colorés individuels appelés pixels. Une fois créées à une taille donnée, c'est-à-dire avec un nombre fixe de pixels, elles ne peuvent pas être fortement agrandies sans perdre en qualité et prendre un aspect flou ou fortement pixellisé. Les images bitmap sont généralement des photographies prises avec un appareil photo numérique ou des images téléchargées depuis Internet.

Les formats de fichiers bitmap courants comprennent :

- **.BMP**
- **.DIB**
- **.GIF**
- **.JPG**
- **.JPEG**
- **.JPE**
- **.PNG**
- **.ICO**
- **.PBM**
- **.PGM**
- **.PPM**
- **.XBM**
- **.XPM**

Le logiciel traite différemment ces deux types d'images. Les images vectorielles peuvent être converties directement et avec une grande précision en dessins de broderie de haute qualité. Les images bitmap doivent quant à elles faire l'objet d'une conversion automatique, dont le résultat dépend fortement de la qualité et de la netteté de l'image d'origine. Des instructions détaillées sur la conversion des images bitmap et vectorielles sont fournies dans les sections suivantes de ce manuel.

### Fichiers de broderie

Le logiciel peut importer la plupart des formats de broderie standard disponibles dans le commerce. Sélectionnez un fichier de broderie, tel qu'un fichier .DST, .PES ou .JEF : il sera importé tel quel dans l'espace de travail. Le dessin d'origine n'est ni converti ni modifié définitivement ; il est simplement inséré dans votre projet, ce qui vous permet d'ajouter de nouveaux éléments, de le combiner avec d'autres dessins ou d'en supprimer certaines parties avant de le broder à nouveau. Le logiciel propose également des outils permettant de vectoriser le dessin du fichier de broderie importé afin de le reconvertir en un dessin vectoriel entièrement modifiable.

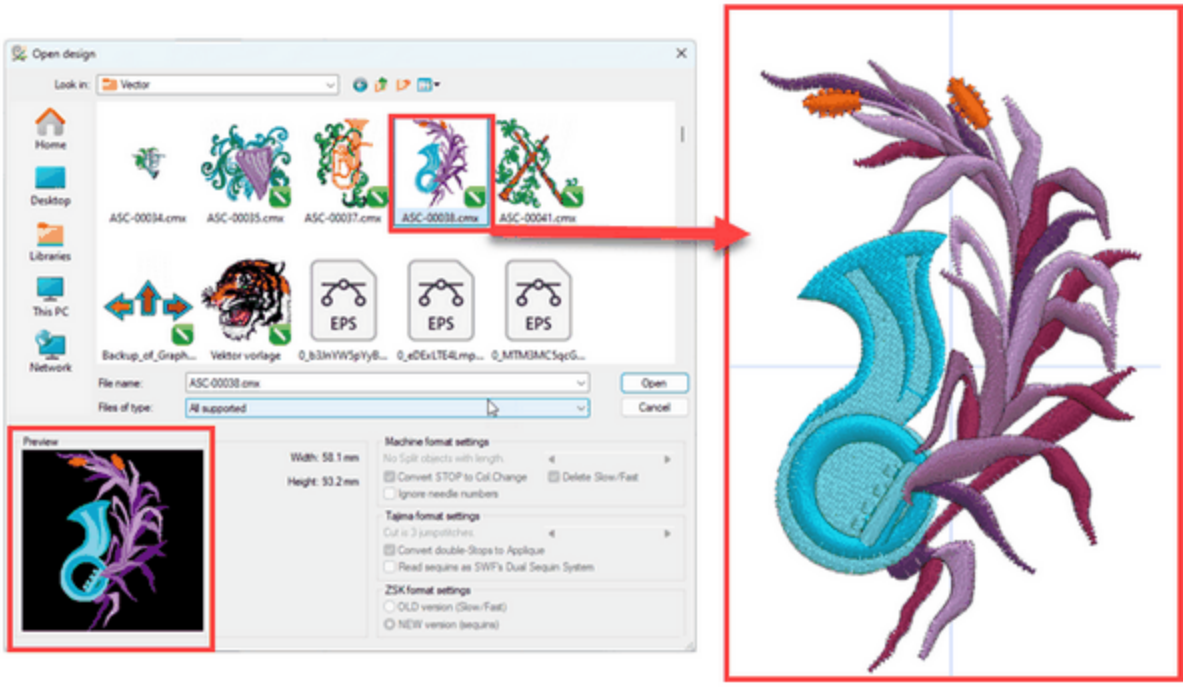
> Remarque : si vous avez localisé un fichier dans l'« Explorateur de fichiers » sous Windows ou dans le « Finder » sous macOS, vous pouvez simplement faire glisser ce fichier, qu'il s'agisse d'un fichier graphique


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

ou de broderie, directement dans la zone de dessin afin de l'importer dans le dessin actuel. Vous pouvez également le faire glisser dans la zone des onglets de dessin située en haut de l'écran afin de l'importer dans un nouvel espace de travail.

## Importer des images vectorielles

Vous pouvez facilement importer des motifs vectoriels et les convertir directement en motifs de broderie de haute qualité. Lorsque vous sélectionnez un fichier vectoriel à l'aide de la boîte de dialogue standard « **Ouvrir** » ou de l'option « **À partir d'un fichier** » du menu « **Fichier > Importer** », le logiciel reconnaît et traite automatiquement les descriptions mathématiques complexes contenues dans ce fichier vectoriel. Il enregistre notamment avec précision la position, la longueur et la direction des lignes et des courbes qui définissent les formes de votre motif. Après avoir confirmé votre sélection en cliquant sur « **Ouvrir** », le fichier vectoriel importé est immédiatement converti en un motif de contours entièrement modifiable.




Remarque : si vous avez déjà localisé un fichier précis à l'aide de l' **Explorateur de fichiers** » sous Windows ou du « **Finder** » sous macOS et que vous souhaitez l'importer, vous pouvez faire glisser ce fichier, qu'il s'agisse d'un dessin ou d'une broderie, directement dans la zone de création afin de l'ajouter instantanément au motif actif. Vous pouvez également le faire glisser sur la zone des onglets de motifs, en haut, afin de l'ouvrir dans un tout nouveau motif.

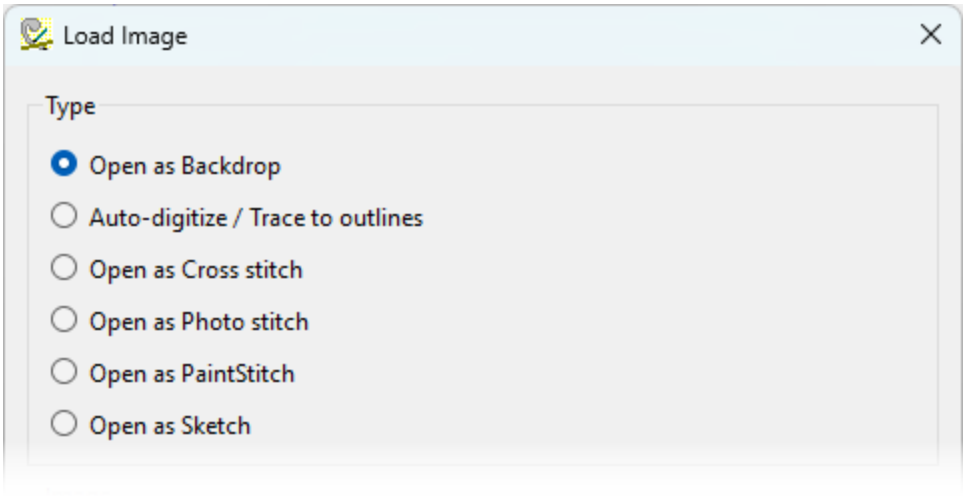
## Importer des images bitmap

Les images bitmap, telles que celles prises avec un appareil photo ou couramment trouvées en ligne, sont composées de points de couleur individuels appelés pixels. Les formats bitmap pris en charge comprennent

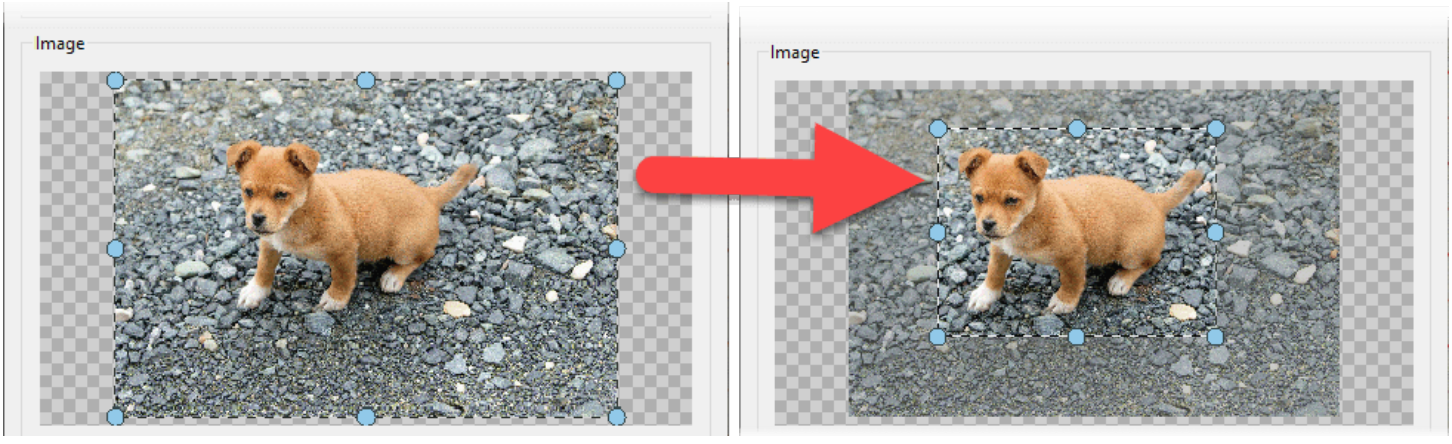

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

.jpg, .png, .bmp et .tiff. Lorsque vous importez une image bitmap, celle-ci doit d'abord subir un processus de conversion. La boîte de dialogue « Charger une image » s'affiche et vous invite à sélectionner le type de conversion souhaité. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez ajuster la résolution de l'image ou sélectionner une zone précise et recadrée de l'image à importer. Les options de conversion disponibles sont : « Ouvrir comme arrière-plan », « Numérisation automatique / Vectoriser en contours », « Ouvrir en point de croix », « Ouvrir en Photo-stitch », « Ouvrir en Broderie Peinture » et « Ouvrir en esquisse ».

Ces options de traitement sont décrites en détail dans leurs rubriques respectives. En choisissant Ouvrir comme arrière-plan , votre image est placée à l'arrière-plan de la zone de création, ce qui vous permet de numériser manuellement un motif à partir de zéro en utilisant l'image comme guide visuel.  La sélection de « Numérisation automatique - Vectoriser en contours » convertit automatiquement l'image directement en dessin vectoriel.  Pour les autres options ( Ouvrir en point de croix , Ouvrir en Photo-stitch , Ouvrir en Broderie Peinture et Ouvrir en esquisse ), l'image est importée et le logiciel génère automatiquement les points décoratifs correspondants par-dessus.  Ces types de remplissage spécialisés sont généralement appelés Types de remplissage bitmap . Vous pouvez facilement passer d'un type de remplissage à un autre à tout moment en sélectionnant une autre option dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés.



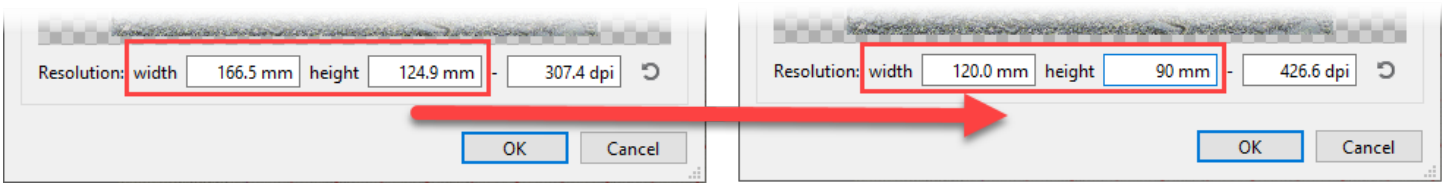

Un aperçu du fichier graphique sélectionné apparaît juste sous les types de conversion disponibles. Vous pouvez cliquer et faire glisser directement sur cet aperçu pour sélectionner uniquement la partie de l'image à importer. En faisant glisser les petits points de contrôle circulaires, vous pouvez redimensionner ou déplacer précisément la sélection recadrée. Lorsque la sélection initiale ne vous convient pas, cliquez simplement sur l'icône circulaire de réinitialisation pour l'effacer et recommencer.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez modifier la « Résolution » de l'image importée en modifiant les valeurs « Largeur », « Hauteur » ou « ppp » (points par pouce). Modifiez une seule de ces valeurs et le logiciel calcule automatiquement les autres afin de conserver les proportions d'origine de l'image. Remarque : lorsqu'une dimension de l'image importée, largeur ou hauteur, dépasse physiquement la « Limite de taille de l'arrière-plan » définie par défaut dans le logiciel, généralement 29,5 cm ou 295 mm, les valeurs de résolution souhaitées sont automatiquement réduites afin de respecter cette limite.




Vous pouvez modifier cette « Limite de taille de l'arrière-plan » dans l'onglet « Général » de la boîte de dialogue Préférences du logiciel, accessible par Outils > Options sous Windows ou eXPerience Préférences sous macOS).

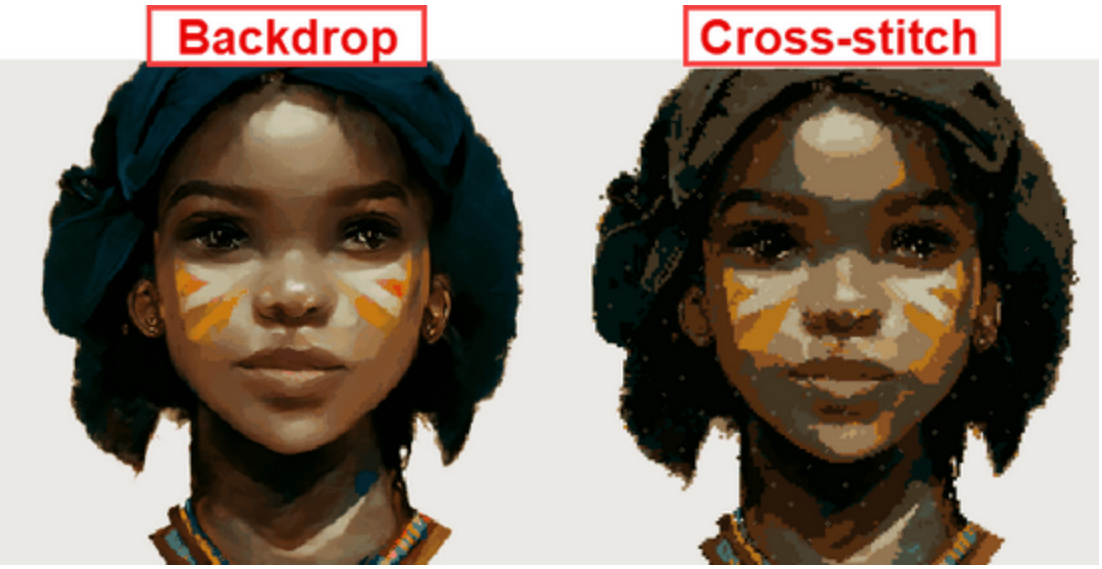
Remarque : pour l'option « Ouvrir en Broderie Peinture », la « largeur » ou la « hauteur » maximale que vous pouvez définir manuellement est de 295 mm. Même si vous saisissez une valeur supérieure, le logiciel réduit automatiquement le côté le plus long de l'image à 295 mm lorsque vous cliquez sur le bouton « OK » pour continuer.

## Transparence

Le logiciel prend en charge les fichiers PNG avec transparence, de sorte que seules les zones non transparentes d'une image sont brodées. Cela permet de conserver des contours nets et d'éviter de gaspiller du fil ou du tissu dans les zones inutiles. Les zones transparentes des fichiers PNG sont traitées différemment selon l'action effectuée :

- **Vectorisation d'une image :** Les zones transparentes sont remplies avec une couleur de dessin unie.
- **Remplissages bitmap et ouverture comme arrière-plan :** Les zones transparentes restent transparentes et seules les parties non transparentes sont affichées.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

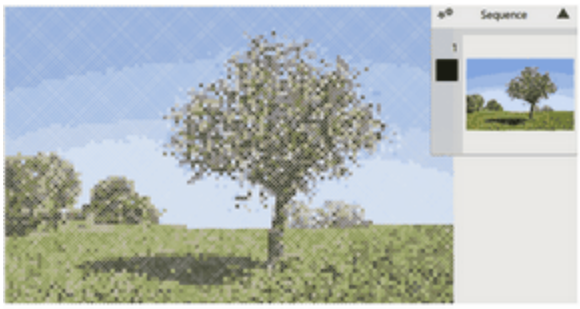



**Les objets superposés créent des trous dans les images bitmap - Suppression automatique des superpositions.**

Le logiciel détecte automatiquement les zones de superposition dans les remplissages bitmap et supprime tous les points entièrement masqués situés en dessous, créant ainsi des trous aux endroits nécessaires. Cette fonction évite les accumulations inutiles de fil et garantit que seules les zones réellement visibles du motif sont brodées. Voyons précisément comment elle améliore vos motifs :

- **Placement d'objets sur des remplissages bitmap :** Lorsqu'un objet est placé au-dessus d'un remplissage bitmap, un trou correspondant à la forme de l'objet est automatiquement créé dans le remplissage.
- **Remplissages bitmap placés sur d'autres objets :** Les remplissages bitmap créent également des trous dans les objets situés en dessous, ce qui permet d'obtenir des motifs superposés plus nets.

Cette fonction est compatible avec tous les types de points, notamment Point de croix, Photo-stitch, Broderie Peinture et Esquisse, et améliore à la fois l'efficacité et l'aspect de vos projets de broderie.







## Ouvrir comme arrière-plan

L'option « **Ouvrir comme image de fond** » vous permet d'importer une image bitmap comme arrière-plan non modifiable, afin de l'utiliser comme référence visuelle pour décalquer ou créer des motifs directement sur l'image.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Remarque : vous ne pouvez importer qu'une seule image de fond à la fois. Si vous tentez d'en ajouter une autre, cette option reste indisponible tant que l'image de fond active n'a pas été supprimée. Pour utiliser plusieurs images de fond, combinez-les dans un éditeur externe, puis importez l'image fusionnée.

## Options d'affichage de l'image de fond

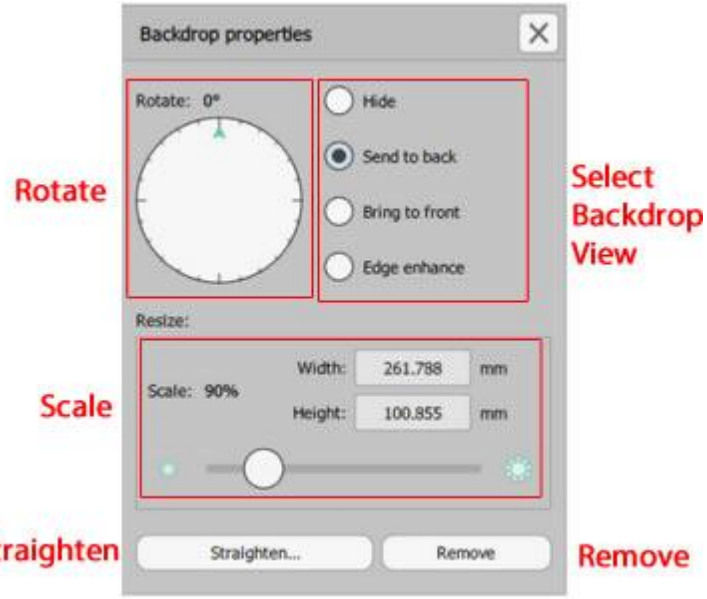
Une fois l'image importée comme image de fond, vous pouvez accéder aux différents modes d'affichage à l'aide de l'option « Image de fond » du menu « Affichage » :

1. **Afficher/Masquer l'image de fond (Alt + 1)** : masque temporairement l'image de fond afin d'afficher le motif de broderie.
2. **Sous la broderie (Alt + 2)** : place l'image de fond sous le motif de broderie. Il s'agit de la position par défaut lors de l'ajout d'une image de fond.
3. **Accentuer les contours (Alt + 3)** : atténue les couleurs de l'image de fond et accentue ses contours afin d'améliorer la visibilité des formes.
4. **Au-dessus de la broderie (Alt + 4)** : affiche l'image de fond au-dessus du motif de broderie afin de faciliter l'alignement et la superposition des éléments du motif.

En réglant ces options d'affichage, vous pouvez utiliser l'image de fond pour aligner vos motifs.

## Propriétés de l'image de fond

La boîte de dialogue Propriétés de l'image de fond, accessible depuis le menu Affichage, vous permet de régler la visibilité, la rotation, l'échelle et l'orientation de l'image de fond.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Options de la boîte de dialogue Propriétés de l'image de fond

#### Sélectionner l'affichage de l'image de fond

- **Masquer (Alt + 1** ) : masque temporairement l'image de fond.
- **Envoyer à l'arrière-plan (Alt + 2)** : place l'image de fond derrière le motif de broderie.
- **Accentuer les contours (Alt + 3)** : atténue les couleurs et accentue les contours.
- **Mettre au premier plan (Alt + 4)** : affiche l'image de fond au-dessus de la broderie.

#### Faire pivoter l'image bitmap

Réglez la rotation de l'image de fond en cliquant sur la poignée de rotation et en la faisant glisser. Le cercle de rotation est initialement réglé sur zéro degré.

#### Redimensionner l'image bitmap

Utilisez le curseur Échelle pour redimensionner l'image de fond : faites-le glisser vers la gauche pour la réduire ou vers la droite pour l'agrandir. Vous pouvez également saisir directement les valeurs de largeur et de hauteur, puis appuyer sur Entrée.

#### Redresser

Utilisez cet outil pour aligner l'image de fond sur une ligne droite. Sélectionnez Redresser, puis faites glisser le pointeur pour définir une ligne ; le logiciel fait pivoter l'image afin d'aligner cette ligne horizontalement.

#### Supprimer l'image de fond

Appuyez sur ce bouton pour supprimer l'image de fond de l'espace de travail.

## Numérisation automatique - Tracer les contours

La fonction Numérisation automatique vous permet de convertir des images bitmap en dessins vectoriels par vectorisation.

### Fonctionnement de l'outil Vectorisation

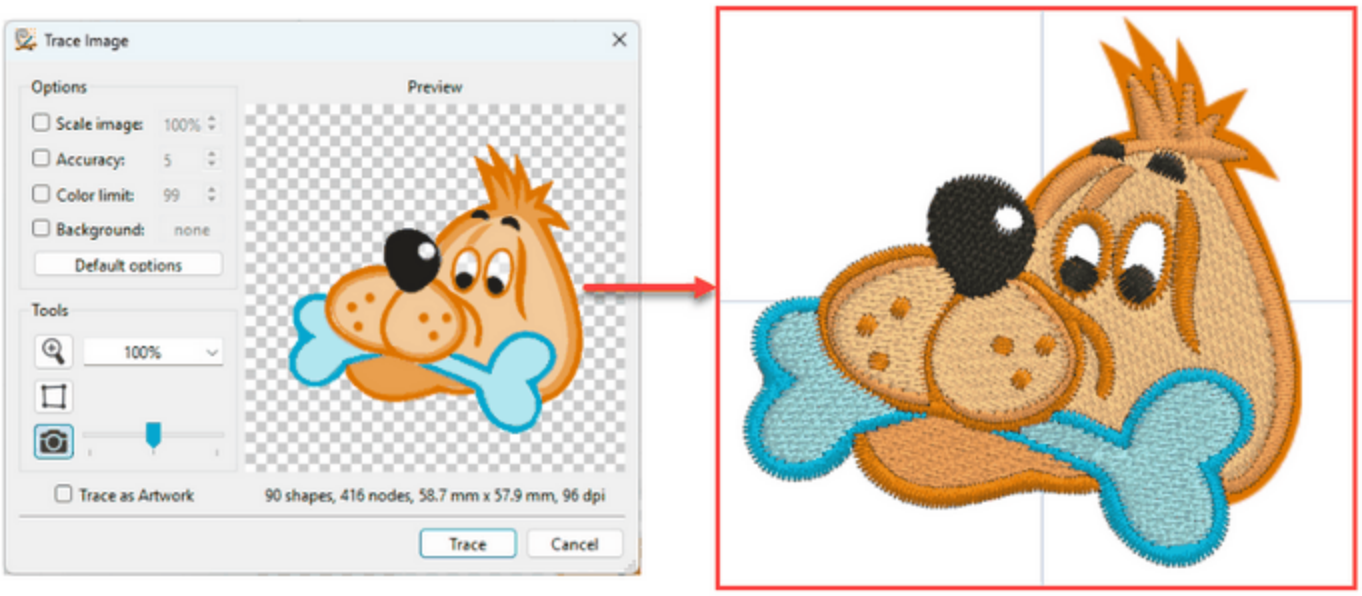
L'outil Vectorisation vous permet de convertir une image bitmap en dessin vectoriel, que le logiciel transforme ensuite automatiquement en motif de broderie. Gardez à l'esprit que la qualité du dessin vectoriel obtenu dépend directement de celle de l'image bitmap d'origine.

Lorsque vous vectorisez une image, les courbes obtenues peuvent contenir des milliers de nœuds, en particulier si l'image d'origine est complexe. Par conséquent, ce processus peut prendre un certain temps. Pour les images très détaillées, la gestion et la modification de ce grand nombre de nœuds peuvent solliciter fortement les ressources de votre ordinateur.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

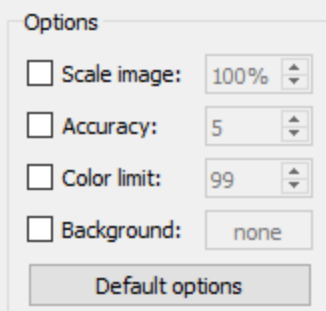
### Fenêtre d'aperçu

Une fenêtre d'aperçu se trouve sur le côté droit de l'interface. Elle vous permet de visualiser l'apparence du dessin vectorisé afin d'évaluer et d'ajuster le résultat avant de finaliser la conversion.




Pour bénéficier d'une meilleure visibilité lors des réglages, vous pouvez agrandir la boîte de dialogue Vectoriser l'image. Cliquez sur son angle inférieur droit, maintenez le bouton enfoncé, puis faites-le glisser en diagonale jusqu'à ce que la fenêtre atteigne la taille souhaitée ou remplisse entièrement l'écran.

L'onglet Vectorisation propose plusieurs options destinées à vous aider à obtenir le meilleur résultat possible. Ces options comprennent :




### Mise à l'échelle de l'image :

Lorsque vous numérisez automatiquement une image, le dessin de contours obtenu est réglé par défaut sur 100 %, ce qui correspond exactement à la taille d'origine de votre bitmap. Pour modifier la taille du dessin, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'option « **Mise à l'échelle de l'image** ».
2. Saisissez une valeur supérieure ou inférieure à 100 % pour agrandir ou réduire la taille.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

3. Vous pouvez également utiliser les flèches vers le haut et vers le bas pour effectuer les réglages. Si vous maintenez une flèche enfoncée, la valeur change plus rapidement.

La mise à l'échelle reste toujours proportionnelle dans toutes les dimensions. Par exemple, un dessin mesurant initialement **35 mm x 60 mm** passera à **70 mm x 120 mm** si sa taille est doublée. Le logiciel affiche immédiatement les modifications dans la fenêtre d'aperçu.

### Précision :

L'option « **Précision** » vous permet de déterminer précisément la quantité de détails de l'illustration d'origine qui sera reproduite dans le nouveau motif de broderie. Cette option s'ouvre avec une valeur par défaut équilibrée de 5.

Pour obtenir un dessin très proche de l'illustration d'origine, vous pouvez augmenter cette valeur jusqu'à 8, ce qui correspond au niveau de précision de vectorisation le plus élevé.

Remarque : bien qu'une valeur de 8 permette de reproduire un maximum de détails structurels, elle ne donne pas toujours le meilleur résultat pour la production de broderie, car un excès de détails peut compliquer inutilement la réalisation des points. À l'inverse, une précision réduite à 1 produit un dessin beaucoup plus simple, dépourvu de détails fins.

Nous vous recommandons de tester différentes valeurs de précision, car le réglage idéal varie fortement selon l'image bitmap utilisée. Chaque modification est visible dans la fenêtre d'aperçu, ce qui vous permet d'affiner visuellement le dessin.

### Limite de couleurs :

L'option « **Limite de couleurs** » vous permet de définir le nombre maximal de couleurs de fil que le logiciel doit générer pour l'image vectorisée. Pour modifier ce réglage, cliquez dans la zone Limite de couleurs. Par défaut, celle-ci affiche le nombre maximal de couleurs présentes dans l'illustration.

Tenez compte des facteurs suivants lors du choix du nombre final de couleurs :

- **Compatibilité de la machine** : si vous utilisez une machine à broder à 6 aiguilles, nous vous conseillons de régler cette valeur sur **6** . Le dessin correspondra ainsi exactement au nombre de bobines de fil que votre machine peut utiliser simultanément.
- **Influence sur le dessin vectoriel** : le nombre de fils défini influe directement sur la manière dont le logiciel regroupe et convertit l'image bitmap en formes vectorielles.

Vous pouvez observer les effets de vos réglages dans la fenêtre **Aperçu** .

**Options supplémentaires**

Vous pouvez également créer initialement votre dessin vectoriel avec un nombre de couleurs plus élevé, par exemple 20. Une fois la vectorisation effectuée, utilisez le puissant outil Gestionnaire de couleurs pour réduire soigneusement le nombre de couleurs. La conservation d'un fichier maître contenant les 20 couleurs vous offre une grande souplesse pour vos futurs projets de broderie, notamment si vous envisagez ultérieurement de passer à une machine à broder professionnelle plus perfectionnée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Utiliser l'arrière-plan :

L'option « **Utiliser l'arrière-plan** » vous permet de rendre entièrement transparente une couleur précise de la zone d'aperçu. Il s'agit d'une méthode rapide et efficace pour supprimer les couleurs ou les éléments d'arrière-plan indésirables de l'image bitmap.

**Étapes d'utilisation de l'option d'arrière-plan :**

1. **Activez l'option :** Cochez la case située à côté de « **Utiliser l'arrière-plan** » pour activer la fonction.
2. **Sélectionnez une couleur avec l'outil Pipette :** Déplacez le pointeur de la souris sur la zone d'aperçu. Vous remarquerez qu'il prend la forme d'une pipette. Cliquez simplement sur la couleur à supprimer.
3. **Appliquez la transparence :** La couleur sélectionnée devient immédiatement transparente. Sa valeur est également mise à jour dans l'onglet des couleurs situé à côté de l'option « **Utiliser l'arrière-plan** », ce qui confirme votre sélection.

Remarque : le logiciel ne permet de rendre transparente qu'une seule couleur à la fois. Pour remplacer la couleur transparente par une autre, répétez simplement la procédure de sélection à l'aide de l'outil Pipette.

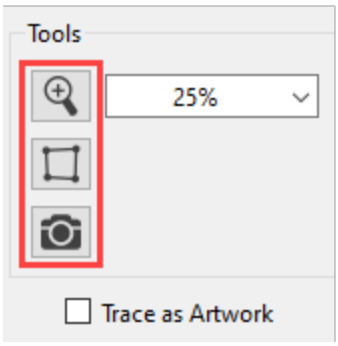
**Affichage et navigation dans l'aperçu :**

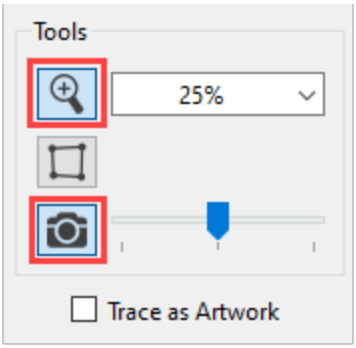
Lorsque vous modifiez les options de mise à l'échelle, le logiciel recalcule automatiquement l'aperçu après chaque changement. Vous pouvez utiliser la molette de la souris pour mieux examiner l'aperçu actualisé :

- **Zoom avant et arrière :** Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant tourner la molette de la souris pour effectuer un zoom avant ou arrière précisément autour de l'emplacement du pointeur.
- **Défilement :** Après avoir effectué un zoom important, faites simplement tourner la molette de la souris pour déplacer l'affichage verticalement et visualiser les différentes parties de l'image.
- **Déplacement horizontal** : maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en faisant tourner la molette de la souris pour déplacer l'aperçu vers la gauche ou vers la droite.

**Outils supplémentaires pour le processus de conversion :**

La section des outils contient plusieurs options utiles pour vous accompagner pendant le processus de conversion :





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

1. **Loupe Icône :** Cliquez sur cette icône, puis faites glisser le pointeur pour tracer un cadre délimitant la zone à afficher. Vous pouvez également sélectionner directement un pourcentage d'affichage précis dans la liste déroulante.

2. **Options d'affichage** : affichez ou masquez les nœuds et les contours vectorisés selon vos besoins afin d'examiner les tracés vectoriels.

3. **Affichage de l'image d'origine** : utilisez cette option pour afficher ou masquer l'image bitmap d'origine. Vous pouvez également régler son degré de fusion avec l'illustration vectorisée en déplaçant le curseur situé à côté de l'icône.

**Vectoriser comme illustration**

En sélectionnant l'option « **Vectoriser comme illustration** », le logiciel convertit votre image en objets d'illustration sans appliquer de type de point de broderie. Vous pouvez ainsi créer une illustration pure, extraire les éléments précis que vous souhaitez conserver et décider ultérieurement des types de points de remplissage et de contour à appliquer.

## Ouvrir comme point de croix

Comme indiqué dans la section Importer des images bitmap , lorsque vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une option de traitement dans la boîte de dialogue Charger l'image. Les options comprennent « **Ouvrir en point de croix** » , « **Ouvrir en Broderie Photo**», « Ouvrir en **Broderie Peinture** » et « **Ouvrir en Esquisse** » . Lorsque vous choisissez l'une de ces options, le logiciel applique automatiquement des points décoratifs (point de croix, PhotoStitch, Broderie Peinture ou esquisse) sur l'image.




Une fois l'option sélectionnée et confirmée, l'image est importée, automatiquement convertie dans le type de broderie choisi, puis placée dans votre zone de création.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





## Réglage des options de point de croix

Vous pouvez régler les options Point de croix à l'aide de la barre d'outils Propriétés ou modifier l'image de différentes manières, comme décrit dans la section Modifier les types de surfaces bitmap . Bien que vous ne puissiez pas modifier la structure de l'image bitmap elle-même dans le logiciel de broderie, vous pouvez librement redimensionner et repositionner le motif en point de croix obtenu.

Pour modifier l'image bitmap d'origine elle-même, vous devez utiliser un logiciel dédié à la retouche d'images bitmap, comme Photoshop ou CorelDRAW. Après avoir effectué vos modifications, vous pouvez réimporter l'image bitmap modifiée dans le logiciel de broderie afin d'afficher le résultat actualisé. L'amélioration de la netteté et de la qualité de l'image bitmap avant son importation peut améliorer la qualité du résultat final de la broderie.

### Amélioration des détails du motif en point de croix

Pour augmenter le niveau de détail visuel du motif en point de croix :

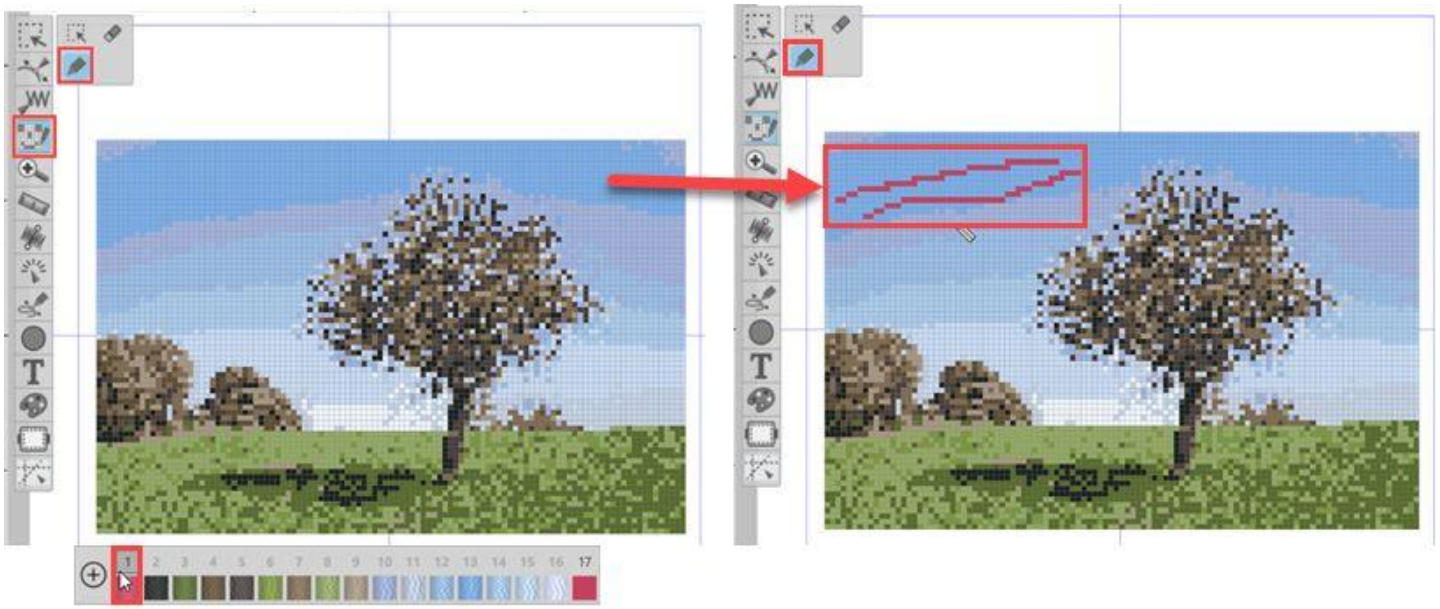
- **Augmentez la taille de l'image bitmap :** L'utilisation d'une image bitmap d'origine physiquement plus grande ou de résolution supérieure peut produire un motif en point de croix plus détaillé.
- **Réduisez la taille des croix :** La réduction de la taille physique de chaque croix brodée permet d'obtenir un motif de résolution supérieure, reproduisant plus fidèlement les détails de l'image d'origine.

### Modification du motif en point de croix

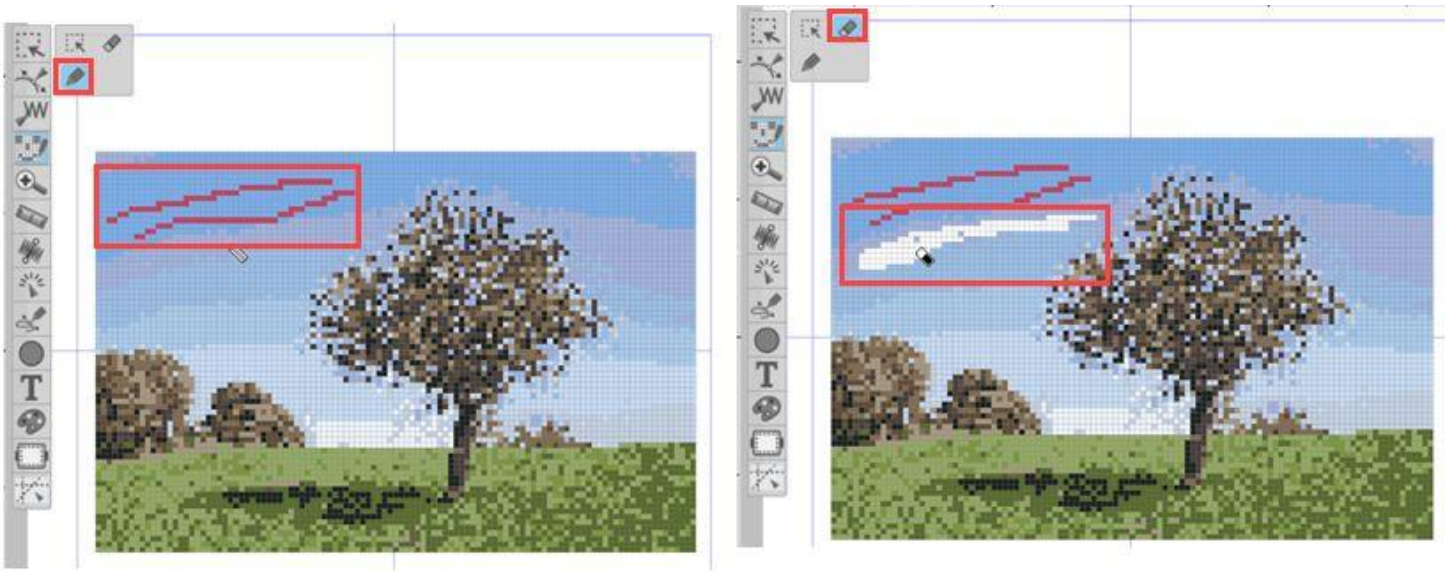
Pour modifier le motif en point de croix généré lui-même, vous pouvez utiliser l'outil intégré **Modifier l'image** situé dans la barre d'outils **Outils** . Cet outil vous permet d'effectuer directement les réglages suivants :

- **Dessiner des croix :** Utilisez l'outil Crayon pour dessiner manuellement des croix supplémentaires dans la couleur active sélectionnée dans la palette de couleurs.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



- **Effacer des croix :** Utilisez l'outil Gomme pour supprimer des croix en cliquant et en faisant glisser le pointeur directement sur les zones à effacer.



Grâce à ces outils intuitifs, vous pouvez affiner votre motif en point de croix afin d'obtenir le résultat souhaité.

## Ouvrir comme Broderie Photo

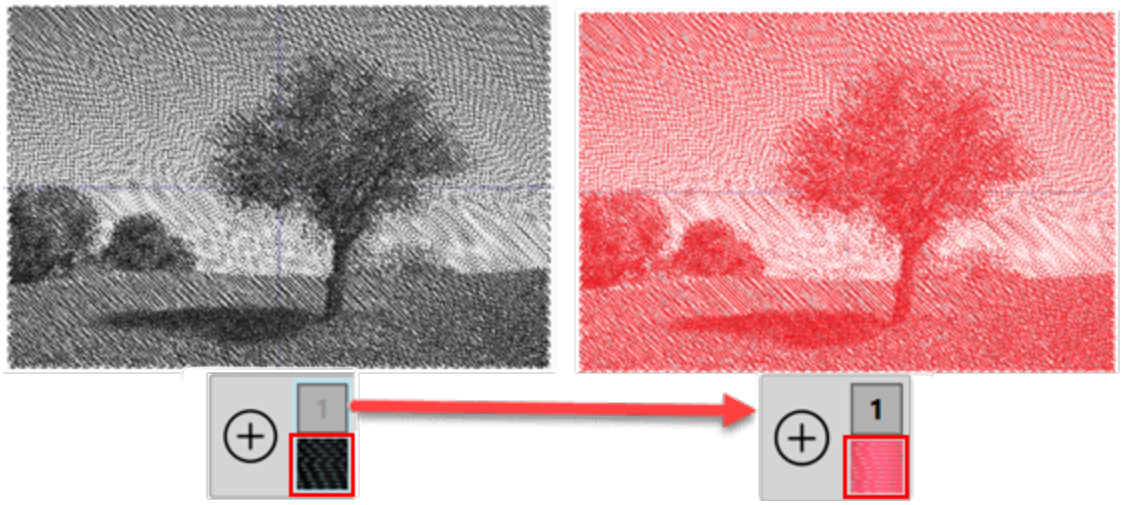
Comme indiqué dans la Importer des images bitmap  section, chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez choisir la manière de la traiter dans la boîte de dialogue Charger l'image. L'une des options est « Ouvrir comme Broderie Photo ».

**Broderie Photo**  est un type de génération automatique de points qui ajoute des points décoratifs à toute image importée. Lorsque vous sélectionnez une image à importer et choisissez « Ouvrir comme Broderie Photo », le logiciel analyse l'image, suit ses dégradés de couleurs et crée des couches de barrettes de bourdon. Ce processus convertit l'image en motif Broderie Photo.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Le motif **Broderie Photo** s'ouvre dans la zone de création principale, où vous pouvez effectuer des réglages.

Par défaut, les motifs **Broderie Photo** sont créés en monochrome. Le logiciel s'adapte à la couleur de tissu sélectionnée : si le tissu est foncé, le motif Broderie Photo est brodé avec du fil blanc. À l'inverse, des fils foncés sont utilisés pour les tissus clairs. Cette fonction s'applique aux motifs Broderie Photo monochromes pendant la procédure d'importation. Toutes les barrettes de bourdon sont affichées en noir par défaut. Vous pouvez toutefois modifier la couleur du motif Broderie Photo en modifiant les fils dans la **barre Couleurs utilisées** .




Broderie Photo fait partie des différents types de remplissage bitmap (une catégorie comprenant Cross, Photo , Broderie Peinture et Sketch ), qui ajoutent des points décoratifs à une image. Vous pouvez passer d'un type de remplissage à un autre en sélectionnant une autre option dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés. Cliquez sur l'icône Photo, ou sur l'icône à double flèche, située dans la section Surface, puis choisissez un type de remplissage bitmap dans la liste déroulante.




Vous pouvez modifier l'apparence de l'image Broderie Photo à l'aide des options de la barre d'outils Propriétés. Par exemple, si vous décochez l'option Monochrome, le logiciel crée des motifs CMJN en couleurs, composés de cyan, magenta, jaune et noir, Broderie Photo .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





Chaque couche de couleur de fil correspond à l'une des quatre couleurs CMJN. L'ordre de broderie est le suivant : d'abord le magenta, ensuite le cyan, puis le jaune et enfin le noir. Ces couleurs de séquence ne peuvent pas être modifiées et doivent être utilisées dans cet ordre afin d'obtenir un résultat Broderie Photo fidèle. Vous ne pouvez pas modifier l'image bitmap d'origine depuis le module, mais vous pouvez modifier l'image Broderie Photo comme indiqué dans la section « Modifier les types de remplissage bitmap ».

Pour améliorer le résultat brodé de votre motif Broderie Photo, vous pouvez régler le contraste de l'image. L'augmentation du contraste produit des barrettes de bourdon plus épaisses dans les zones sombres de l'image, ce qui ajoute des détails à la broderie. Le réglage des dimensions de l'image peut également améliorer le niveau de détail du motif Broderie Photo. Pour redimensionner le bitmap, sélectionnez le motif Photo Stitch, puis faites glisser les poignées d'angle ou celles situées au milieu de chaque côté. Le redimensionnement du bitmap de base recalcule le motif Broderie Photo, augmente la zone couverte par les barrettes de bourdon et améliore le niveau de détail.

## Ouvrir comme Broderie Peinture

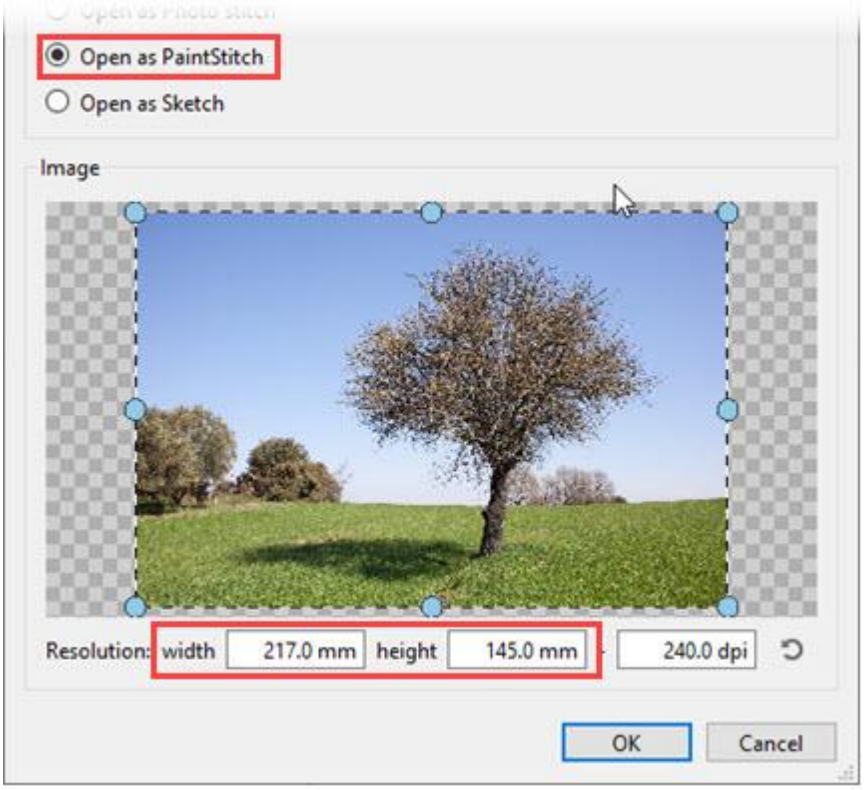
Comme indiqué dans la rubrique Importer des images bitmap , chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une méthode de traitement dans la boîte de dialogue de chargement de l'image. L'une des options est « Ouvrir en tant que Broderie Peinture ». Broderie Peinture est un type généré automatiquement qui ajoute des points décoratifs par-dessus toute image importée. En sélectionnant une image et en choisissant « Ouvrir en tant que Broderie Peinture », vous obtenez un rendu de broderie photoréaliste grâce aux algorithmes conçus à cet effet. Bien que la conversion initiale soit automatique, vous pouvez personnaliser les résultats de Broderie Peinture à l'aide des options disponibles dans la barre d'outils Propriétés lorsque le motif est sélectionné.

Vous pouvez convertir n'importe quelle image bitmap en motif Broderie Peinture en suivant ces étapes :

1. Dans le menu « Fichier », sélectionnez « Ouvrir ».
2. Localisez l'image bitmap (.jpg, .png, .bmp, etc.) que vous souhaitez convertir en Broderie Peinture, puis ouvrez-la.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

3. La boîte de dialogue Importer apparaît et affiche l'image sélectionnée ainsi que les options de conversion. Sélectionnez l'option « Ouvrir en tant que Broderie Peinture ».




4. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez définir la résolution de l'image importée. Pour les résultats Broderie Peinture, la « largeur » ou la « hauteur » maximale autorisée est limitée à mm. Si vous tentez de définir une valeur supérieure à cette limite, lorsque vous cliquez sur le bouton « OK », le logiciel réduit le côté le plus long de l'image à mm afin de garantir la stabilité du traitement.

5. Cliquez sur « OK » pour continuer : votre image est alors convertie en motif Broderie Peinture.




*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Vous pouvez régler les propriétés de Broderie Peinture à l'aide des options de la barre d'outils Propriétés. Broderie Peinture fonctionne comme un type de surface bitmap semblable à Croix, Photo ou Esquisse. Tous les types de surfaces bitmap ajoutent des points décoratifs par-dessus une image, et vous pouvez passer d'un type à un autre en sélectionnant une option différente dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés. Cliquez sur l'icône Broderie Peinture, ou sur l'icône à double flèche, dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés, puis sélectionnez un autre type de surface bitmap dans le menu déroulant.




De plus, l'outil Sens des points vous permet de sélectionner la zone du sujet principal de votre image. L'algorithme de réduction des couleurs choisit en priorité les couleurs de fils qui reproduisent cette zone avec plus de précision que l'arrière-plan de l'image. Pour cela, cliquez et faites glisser le pointeur n'importe où dans l'espace de travail du motif. Le motif est recalculé en fonction de votre guide Sens des points. Vous pouvez augmenter ou réduire la taille de la zone du guide en cliquant sur les poignées du cercle de mise au point et en les faisant glisser, puis supprimer le guide en cliquant sur le « X » qui apparaît en son centre.



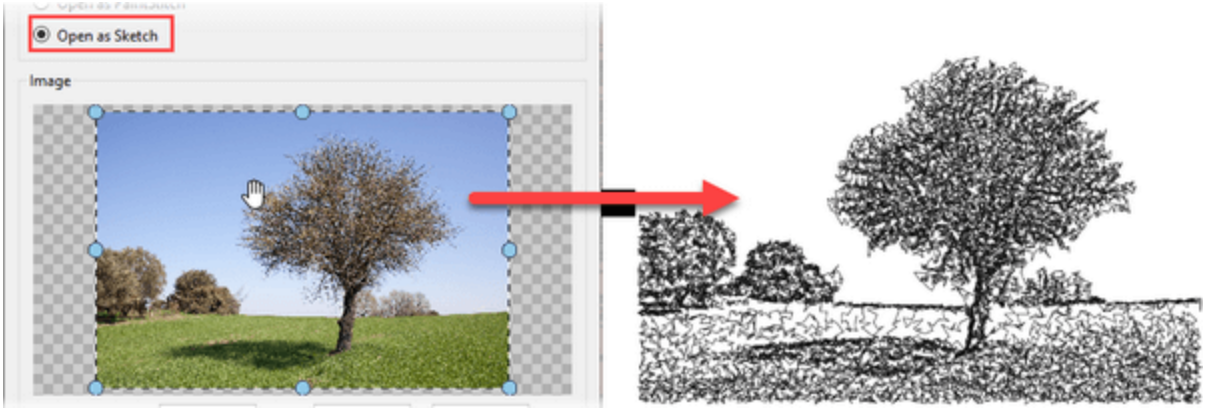
## Ouvrir comme Esquisse

Comme indiqué dans la rubrique Importer des images bitmap , chaque fois que vous importez une image bitmap, vous devez sélectionner une méthode de traitement dans la boîte de dialogue de chargement de l'image. En utilisant « Ouvrir comme Esquisse », vous pouvez convertir une image importée en motif de broderie ressemblant à un dessin au fusain. L'avantage de la fonction SketchStitch est qu'elle est conçue pour être utilisée sur des tissus blancs ou de couleur claire, en ne couvrant généralement qu'environ 20 % de la surface avec des points. Grâce à sa légèreté, le motif obtenu peut être brodé sur des tissus délicats et extensibles, comme les t-shirts, tout en conservant au vêtement brodé sa souplesse et sa flexibilité. Cette méthode produit une

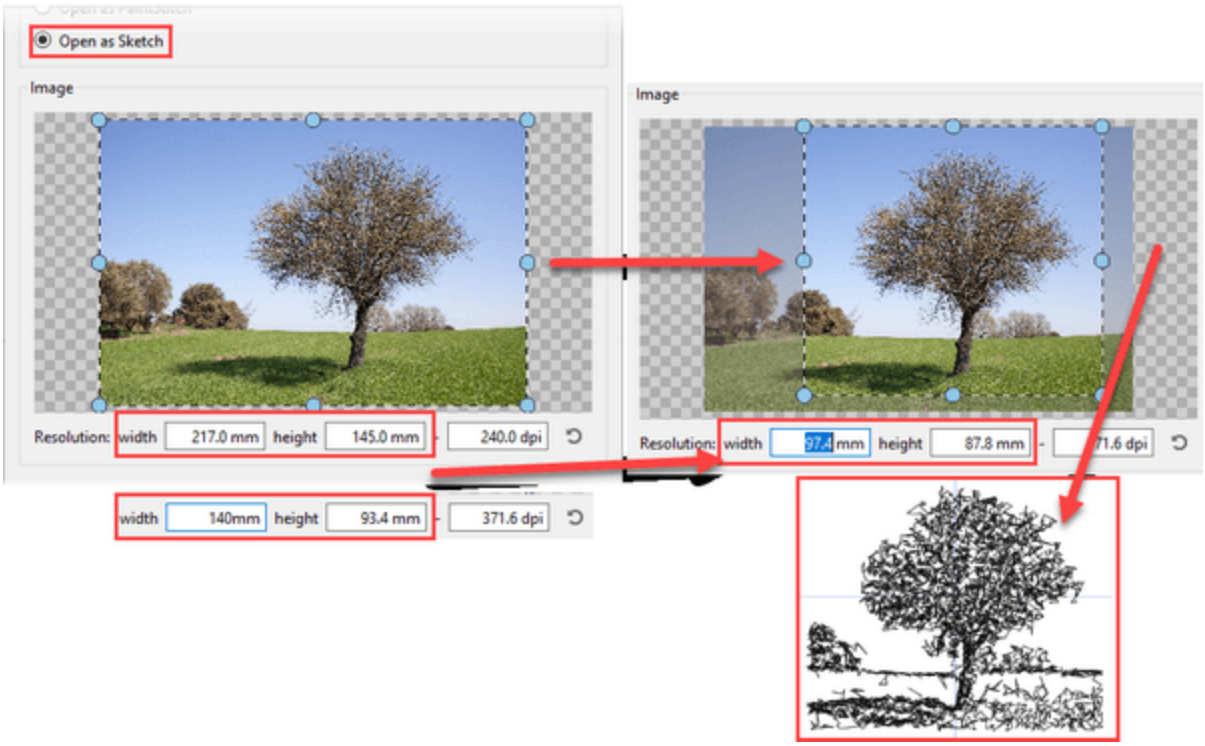

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

interprétation dessinée à la main d'une image, avec peu de couleurs et de points, ce qui en fait une broderie rapide à réaliser. SketchStitch utilise du fil noir et quelques nuances de fil gris.

L'utilisation est simple : créez un nouveau motif et sélectionnez une image à l'aide de l'option « Depuis un fichier ». Vous pouvez également créer un motif vierge ne contenant que l'image en utilisant l'option « Ouvrir » de l'onglet Bienvenue, puis en sélectionnant votre image. Lorsque la boîte de dialogue de chargement de l'image apparaît, sélectionnez l'option « Ouvrir comme Esquisse ».



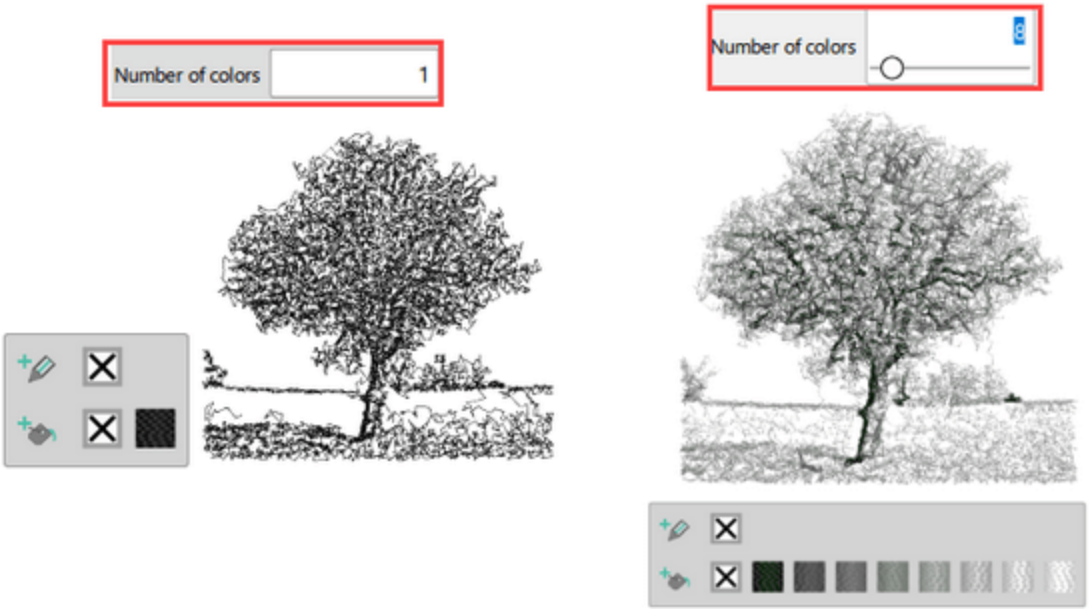

Un aperçu de l'image importée apparaît sous les options de conversion. Vous pouvez cliquer et faire glisser dans cet aperçu pour sélectionner la partie de l'image à importer. À l'aide des poignées circulaires, vous pouvez redimensionner la zone d'affichage sélectionnée ou déplacer le cadre de sélection. Vous pouvez ajuster la taille de l'image importée, ou de la partie recadrée sélectionnée, en modifiant les valeurs numériques « largeur » ou « hauteur » afin qu'elle s'adapte au cadre de broderie prévu ou à la zone du motif. Lorsque les réglages vous conviennent, appliquez la conversion. L'image sélectionnée est alors convertie en un motif noir ressemblant à une esquisse.




Vous pouvez ajuster plusieurs propriétés afin d'affiner le type Esquisse. Vous pouvez d'abord modifier le nombre de couleurs utilisées. Par défaut, l'esquisse initiale est générée avec une seule couleur, afin que la broderie


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

obtenue reste légère, comporte moins de superpositions de fils et soit rapide à réaliser. Si vous augmentez le nombre de couleurs, le résultat visuel final devient plus nuancé et plus réaliste ; toutefois, cela entraîne davantage de changements de couleur sur la machine et un nombre de points plus élevé.




Si vous sélectionnez la palette d'un fabricant de fils, l'aperçu visuel de l'esquisse est automatiquement actualisé en conséquence. Cela s'explique par le fait que le logiciel se limite aux couleurs de fil gris présentes dans la palette sélectionnée. Certaines palettes de fils comportant davantage de nuances de gris distinctes que d'autres, un motif SketchStitch peut avoir un aspect différent selon la palette du fabricant utilisée.

Vous pouvez ajuster la distance entre les lignes de l'esquisse en modifiant la propriété Densité.

L'activation de l'option Lissage rend les lignes générées de l'esquisse visiblement plus fluides et plus régulières. Le moteur du logiciel détermine automatiquement les parties de l'esquisse à lisser afin d'obtenir le meilleur résultat visuel.

En ajustant la propriété Mélange, vous pouvez contrôler le degré de mélange et de fusion des couleurs de fil. Par défaut, un niveau moyen de mélange est appliqué afin d'assurer la transition entre les couleurs du motif.

- Si vous sélectionnez **Aucun** , aucun mélange n'est effectué entre les couleurs du motif. Dans ce cas, les bords des différentes couleurs et formes se rejoignent nettement sans se chevaucher.
- L'utilisation de **Mélange faible** applique un faible niveau de mélange des couleurs, ce qui entraîne un chevauchement minimal entre les couleurs de fil et les formes.
- L'utilisation de **Mélange élevé** applique visuellement un niveau de mélange plus important entre les couleurs du motif, entraînant un chevauchement entre les zones de couleur et les formes.
- L'utilisation de **Total** applique uniformément le niveau maximal de mélange visuel possible entre les couleurs du motif.

Avec le réglage **Luminosité** , vous pouvez ajuster la luminosité globale de l'image source. Comme le moteur SketchStitch détecte les différentes parties de l'image en fonction de leur luminosité, augmenter ou diminuer celle-ci peut améliorer la qualité visuelle du résultat final. Cette valeur peut être réglée de -48 à +47.

Le même principe s'applique au **Contraste** ; l'ajustement de l'équilibre du contraste peut améliorer l'aspect final du motif d'esquisse généré.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

À l'aide du réglage **Largeur du pinceau** , vous pouvez ajuster la largeur des lignes d'esquisse générées.

> Attention : la diminution de la largeur des principales lignes du pinceau entraîne concrètement une augmentation notable du nombre total de points générés.

Voilà pour les possibilités créatives de la fonction SketchStitch. À ce stade, vous pouvez facilement appliquer n'importe quel autre type de remplissage d'image en sélectionnant directement une autre option dans la barre Propriétés.

## Modifier les types de Surface bitmap

Comme décrit en détail dans la section « Importer des images bitmap », chaque fois que vous importez une image bitmap, sélectionnez la manière dont le logiciel doit la traiter dans la boîte de dialogue Charger une image. Lorsque vous choisissez « Ouvrir comme arrière-plan », l'image importée est placée à l'arrière-plan de l'espace de travail afin de vous servir de guide visuel. Cette méthode est couramment utilisée pour décalquer avec précision ou créer des motifs directement sur l'image de base.

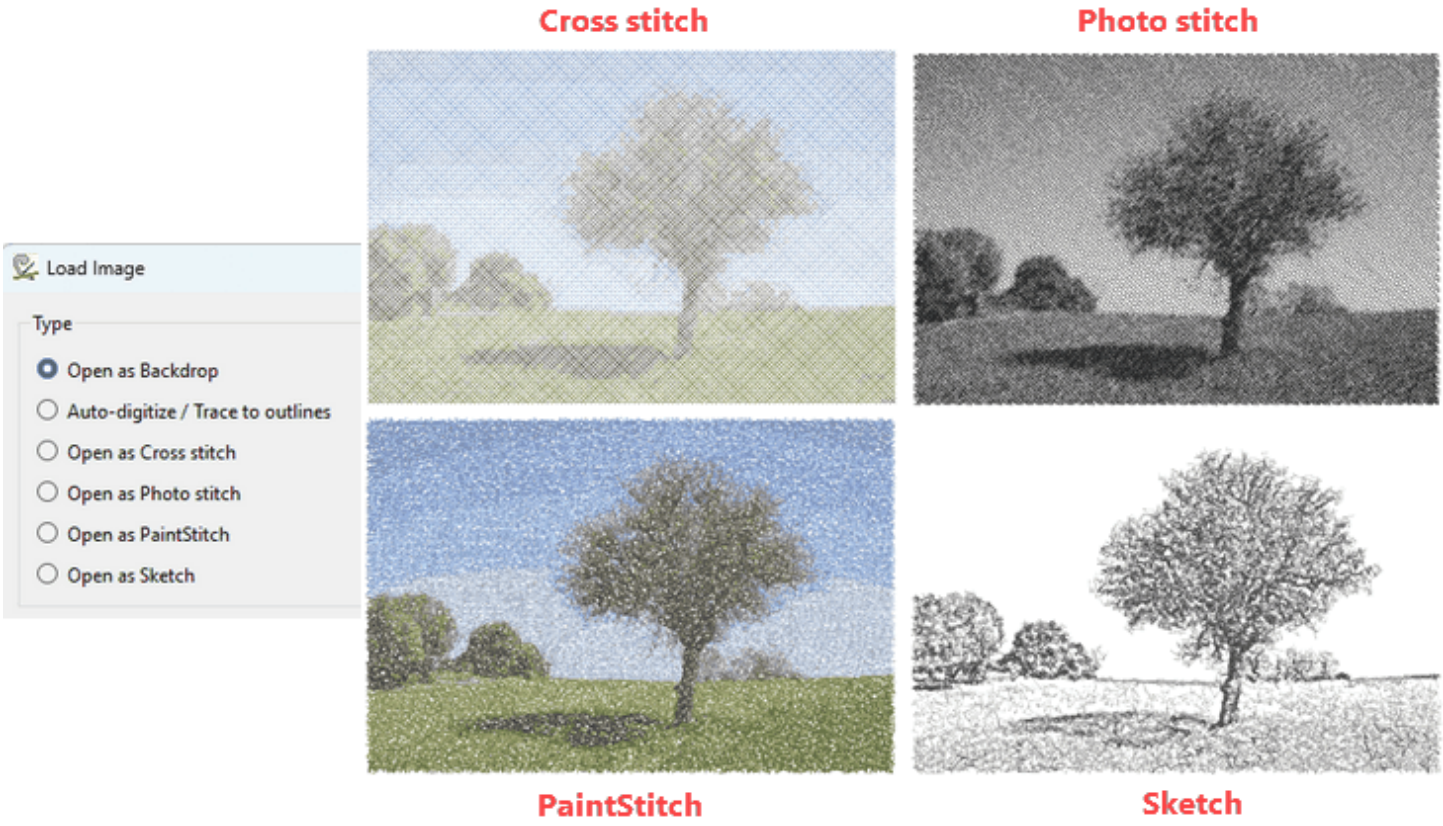
À l'aide de l'option **Numérisation automatique / Vectoriser en contour** , vous pouvez convertir une image bitmap standard en contours graphiques entièrement modifiables, offrant ainsi une grande souplesse pour personnaliser la broderie.

Vous pouvez également sélectionner des types de points décoratifs spécifiques, tels que **Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse** dans la boîte de dialogue **Charger une image** . Le logiciel recouvre alors automatiquement l'image de points décoratifs. Chaque option applique un type de remplissage particulier :

- **Ouvrir comme Point de croix :** Ajoute des motifs au point de croix sur l'image.
- **Ouvrir comme Broderie Photo :** Crée un remplissage photoréaliste à l'aide de points fins reproduisant les détails de l'image.
- **Ouvrir comme Broderie Peinture :** Utilise des motifs de points à l'aspect pictural pour produire un effet texturé.
- **Ouvrir comme Esquisse :** Applique un style de broderie semblable à une esquisse, imitant des traits dessinés à la main.

Ces types de surfaces, appelés **surfaces bitmap** , peuvent être remplacés depuis la section **Surface** de la barre d'outils **Propriétés** . Dans cette section, nous examinons les modifications et les transformations applicables aux surfaces bitmap afin d'adapter l'effet de points aux besoins de votre motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Surfaces bitmap — Zone de détourage

Lorsque vous importez une image et la convertissez en un type de surface bitmap, tel que Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse, vous pouvez appliquer un détourage directement à l'image. Par défaut, ces types de surfaces génèrent des points uniquement dans une zone rectangulaire. Vous pouvez toutefois sélectionner des formes personnalisées ou des parties précises de l'image d'origine, afin de créer, par exemple, une Broderie Peinture ovale ou d'isoler une partie particulière de l'image.

Pour appliquer un détourage à une image Broderie Peinture, procédez comme suit :

**1. Dessinez la forme de détourage :**

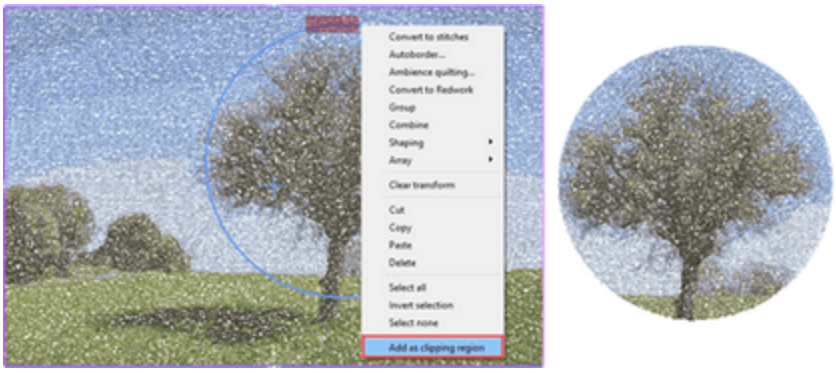
Sélectionnez l'outil Ellipse. Cliquez et faites glisser le pointeur dans la zone de création pour dessiner une ellipse sur la partie de l'image que vous souhaitez conserver.



**2. Appliquez le détourage :**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Sélectionnez à la fois l'image Broderie Peinture et l'ellipse.
- Cliquez avec le bouton droit sur la sélection, puis choisissez dans le menu contextuel **Ajouter comme zone de détourage** .
- Seule la partie de l'image Broderie Peinture recouverte par l'ellipse reste visible.



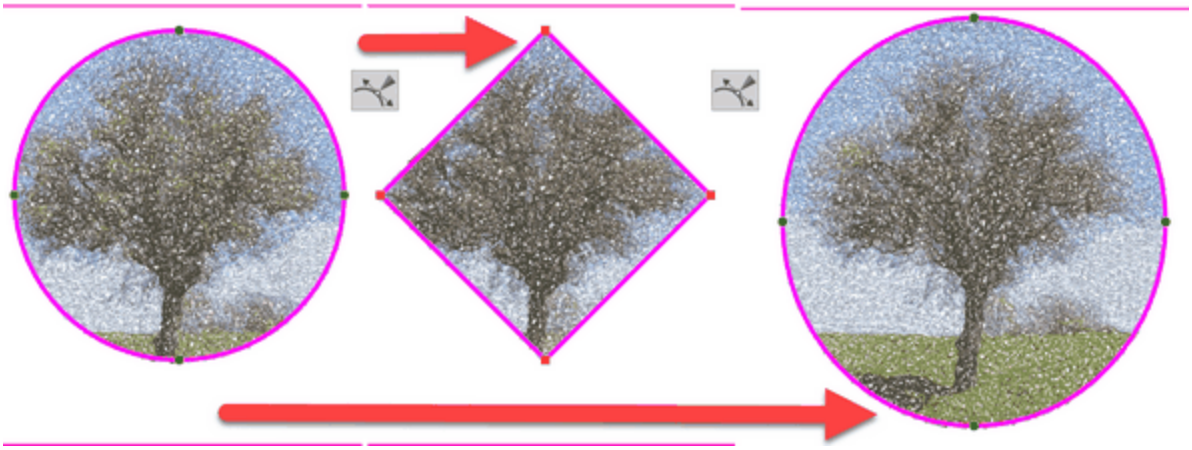



**3. Ajustez la zone de détourage :**

À l'aide du **Mode Modification des nœuds** , vous pouvez modifier la zone de détourage :

- **Modifier la forme** : modifiez la forme de l'ellipse pour obtenir une autre forme, telle qu'un losange, en éditant les nœuds et en convertissant les courbes en lignes.
- **Redimensionner et repositionner** : sélectionnez les nœuds et utilisez les poignées de redimensionnement pour agrandir ou réduire la forme. Vous pouvez également déplacer la forme sur l'image afin d'afficher une autre zone.
- **Faire pivoter et incliner** : utilisez les options de rotation et d'inclinaison pour ajuster la forme de détourage.

Le Mode Modification des nœuds propose différentes options permettant de définir la zone de détourage.



## Surfaces bitmap — Transformations

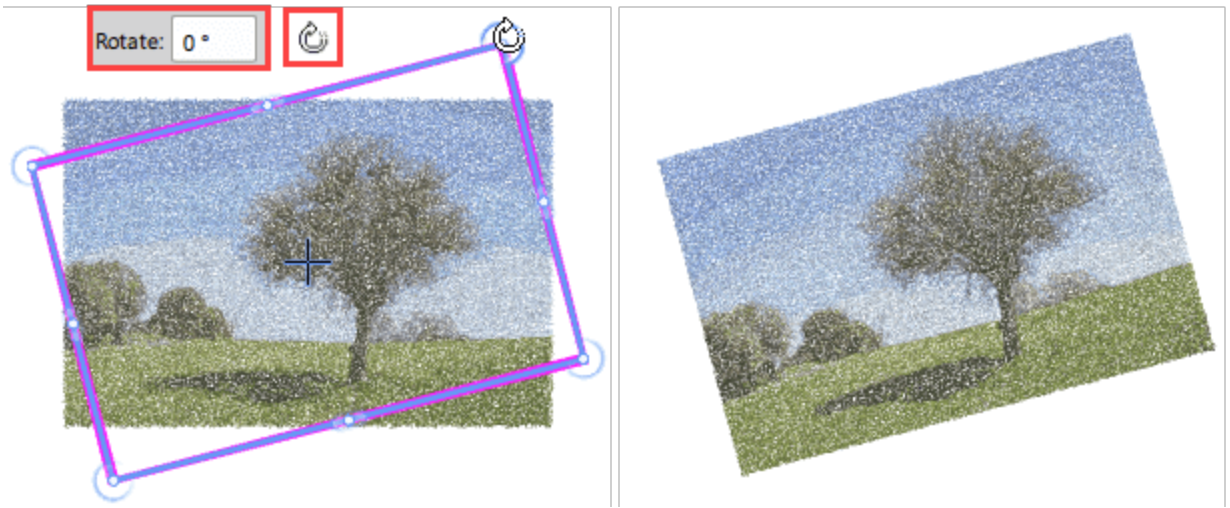
Lorsqu'une image est importée et convertie en un type de surface bitmap (Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture, Esquisse) , vous pouvez faire pivoter, incliner et redimensionner la forme de la surface bitmap. La rotation, l'inclinaison et le redimensionnement des formes de surfaces bitmap permettent de personnaliser vos créations et de réaliser des projets originaux.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Par défaut, toutes les surfaces bitmap génèrent des points dans une zone rectangulaire. Ces surfaces bitmap peuvent être transformées comme n'importe quel objet standard.

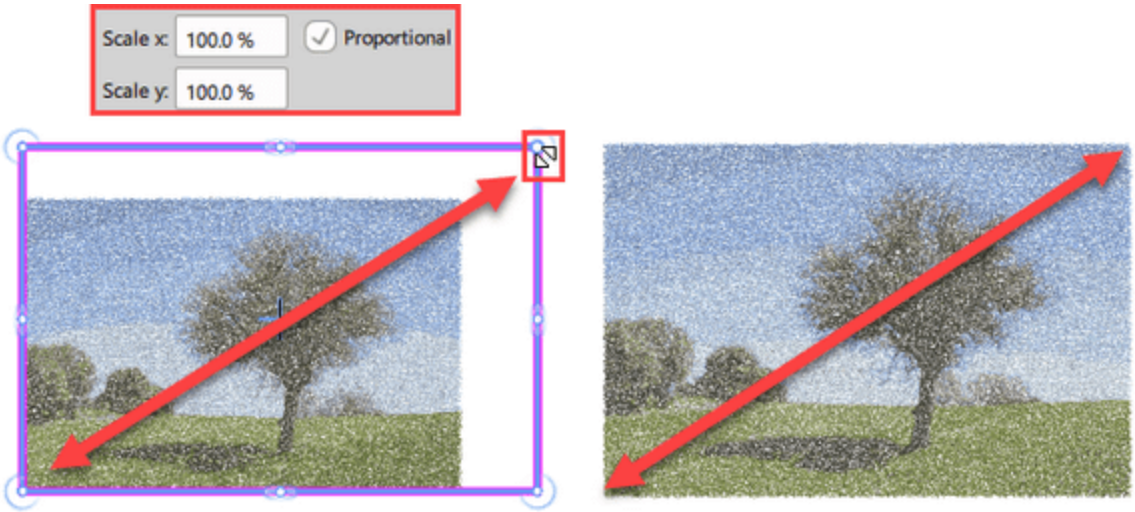
### Faire pivoter l'image

Les poignées de rotation situées aux angles de l'objet permettent de faire pivoter la surface bitmap. Vous pouvez également appliquer une valeur numérique en sélectionnant la surface bitmap et en saisissant un angle dans le champ Rotation de la barre d'outils Options de l'outil.




### Redimensionner proportionnellement

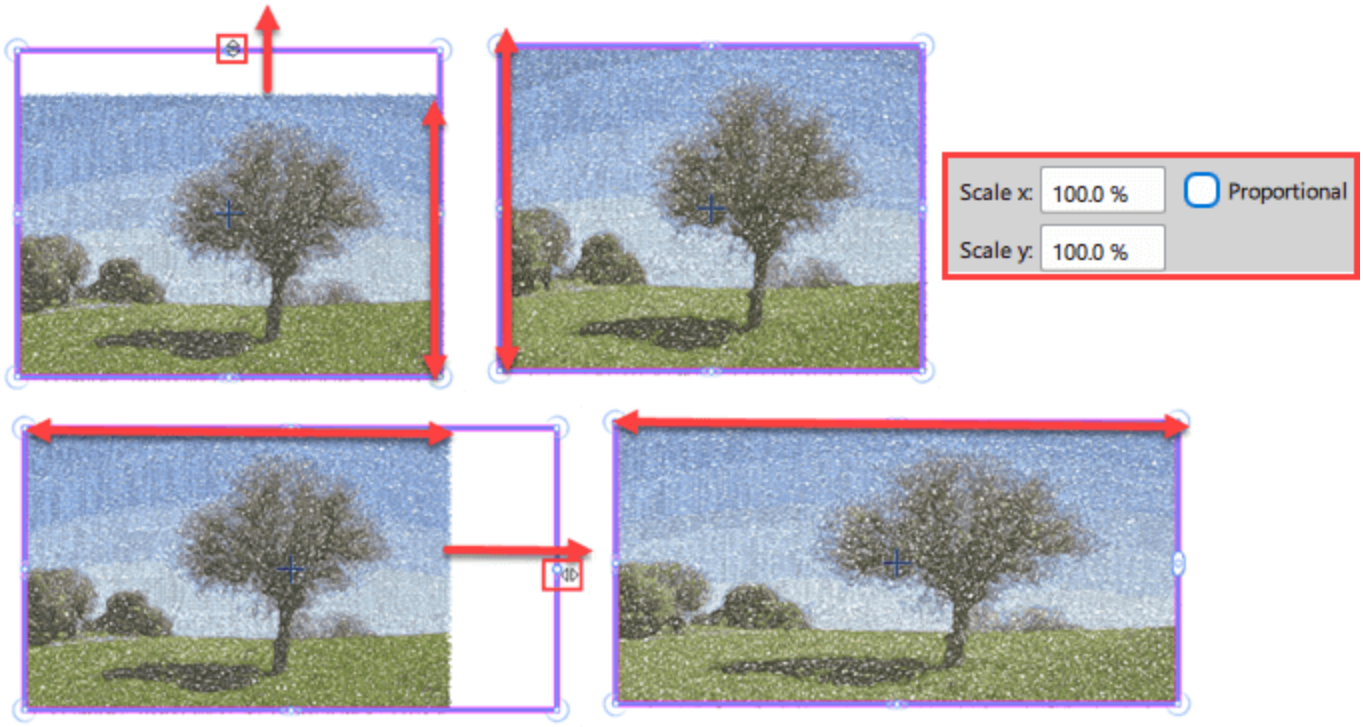
Les poignées de redimensionnement situées aux angles de l'objet permettent de redimensionner l'image proportionnellement. Vous pouvez également saisir un pourcentage dans le champ Échelle X ou Échelle Y lorsque l'option « Proportionnel » est activée.



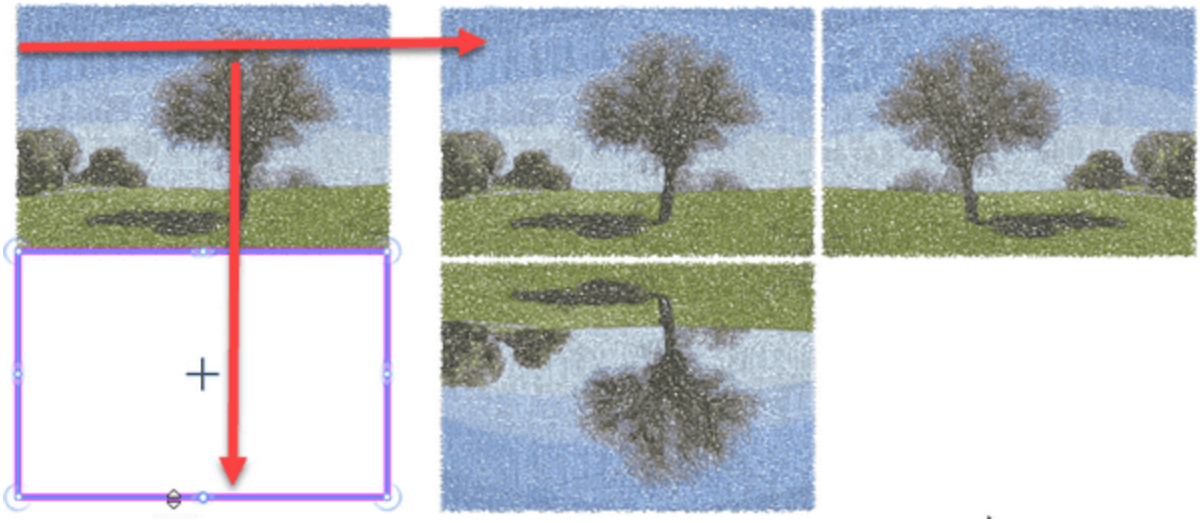

### Étirer — Inverser

Les poignées situées au milieu des côtés permettent de modifier une seule dimension et donc d'étirer l'objet. Vous pouvez redimensionner chaque dimension de manière non proportionnelle en saisissant un pourcentage dans le champ « Échelle X » ou « Échelle Y » lorsque l'option « Proportionnel » est désactivée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



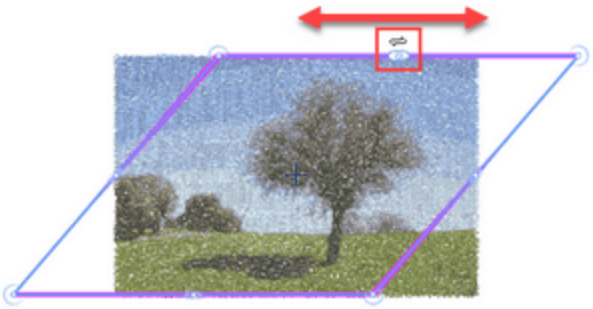

Lors d'un redimensionnement à l'aide d'une poignée de contrôle, si vous la faites glisser dans la direction opposée au-delà de la limite de l'image, vous appliquez une mise à l'échelle avec inversion. Vous pouvez également appuyer sur la touche « D » pour créer une copie redimensionnée et inversée.



### Incliner — Obliquer

L'inclinaison permet d'obliquer un objet sur un côté. Pour incliner un objet, cliquez dessus afin d'afficher ses poignées d'inclinaison, puis faites glisser l'une d'elles dans la direction souhaitée. Une poignée d'inclinaison se trouve au milieu de chaque côté.

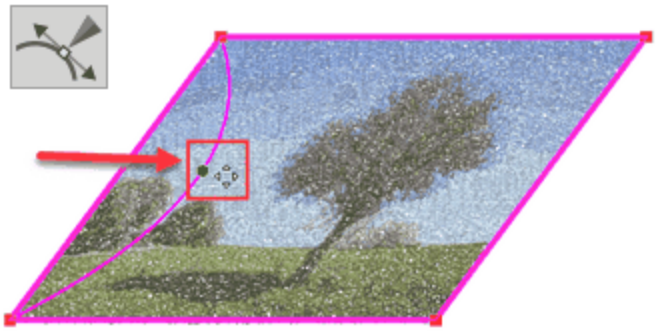

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

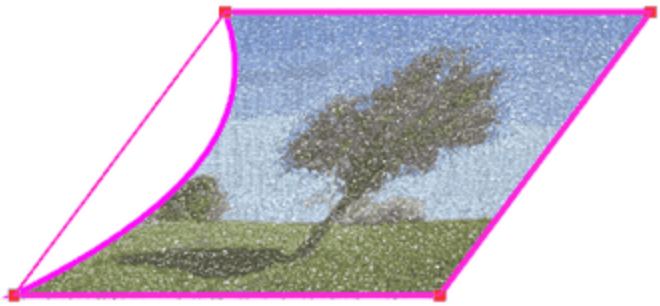




La transformation est appliquée à l'image initialement importée. Vous pouvez donc appliquer l'une des surfaces bitmap disponibles — Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse — directement à l'image transformée après sa modification.

> Remarque : vous pouvez également modifier la forme réelle de l'image, comme expliqué dans une section suivante.





## Surfaces bitmap — Modifier la forme de l'image

Lorsqu'une image est importée et convertie en un type de surface bitmap (Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture, Esquisse) , elle est par défaut encadrée dans une zone rectangulaire. L'outil Modification des nœuds permet de remodeler cette zone en fonction des besoins de votre motif, par exemple pour encadrer certaines parties de l'image ou créer des formes autour de détails précis.

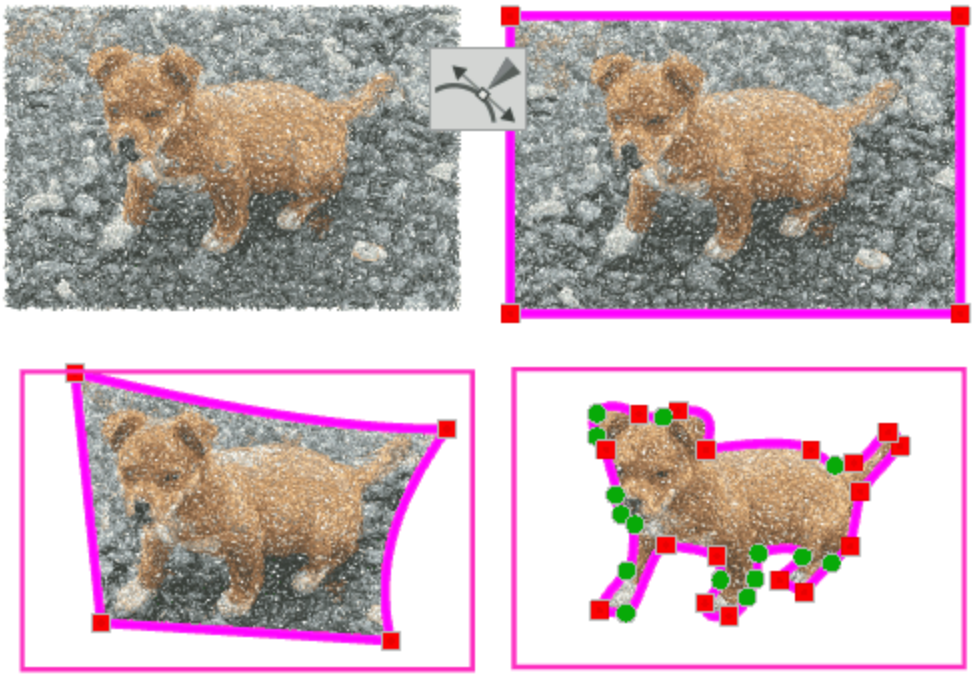
À l'aide du mode **Modification des nœuds** , vous pouvez :

1. **Insérer et ajuster des nœuds :** ajoutez des nœuds sur les bords de la surface bitmap et déplacez-les afin d'affiner la forme.
2. **Ajuster les courbes et les lignes :** transformez les bords droits en courbes, ou inversement, afin de créer une forme correspondant aux éléments principaux de l'image.
3. **Personnaliser la forme de la surface :** créez une limite personnalisée isolant une zone, par exemple en adaptant le cadre autour d'un sujet présent dans l'image.

Pour commencer, sélectionnez la surface bitmap, par exemple une image Broderie Peinture, puis passez en mode **Modification des nœuds** . Vous pouvez ajuster les nœuds pour les rapprocher de la zone souhaitée, notamment en les positionnant autour d'un personnage précis. Cette méthode permet d'isoler une partie de l'image sans modifier les propriétés de sa surface.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Les fonctions de l'éditeur de nœuds permettent de personnaliser davantage les images bitmap dans les motifs de broderie et offrent de nombreuses possibilités créatives.



## Images bitmap — Outils de mise en forme (Souder, Découper — Intersection)

Lorsque vous importez une image comme surface bitmap — Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse — elle apparaît par défaut dans un cadre rectangulaire. Les outils de mise en forme Découper, Intersection et Souder permettent d'affiner la forme de la surface, de supprimer des parties ou d'ajouter des zones afin de créer des espaces et des contours personnalisés. Voici comment utiliser ces outils :

### Découper des parties de l'image :

Pour retirer une zone précise, par exemple afin d'ajouter un slogan, utilisez l'outil Découper.

Commencez par :

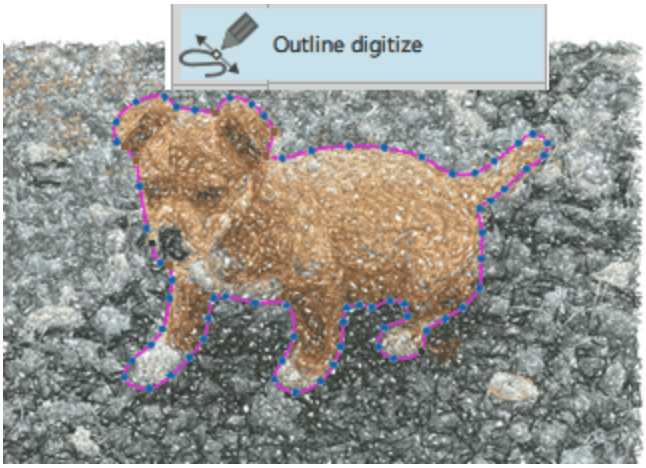
- créer une forme, telle qu'un rectangle ou un contour, sur la partie de l'image que vous souhaitez supprimer. Vous pouvez arrondir les angles du rectangle pour obtenir un résultat plus doux.
- Sélectionnez la surface bitmap et la forme, puis choisissez Découper dans les outils de mise en forme.
- Après la découpe, supprimez la forme afin de laisser un espace vide à son emplacement dans l'image.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




### Créer des formes irrégulières :

Pour créer des formes complexes, telles que le contour d'un objet, utilisez l' **Outil Forme de contour** de la section **Outils de numérisation** . Dessinez la forme souhaitée sur la zone, puis utilisez **Découper** pour supprimer tout ce qui se trouve à l'extérieur du contour et ne conserver que la zone définie dans la surface.



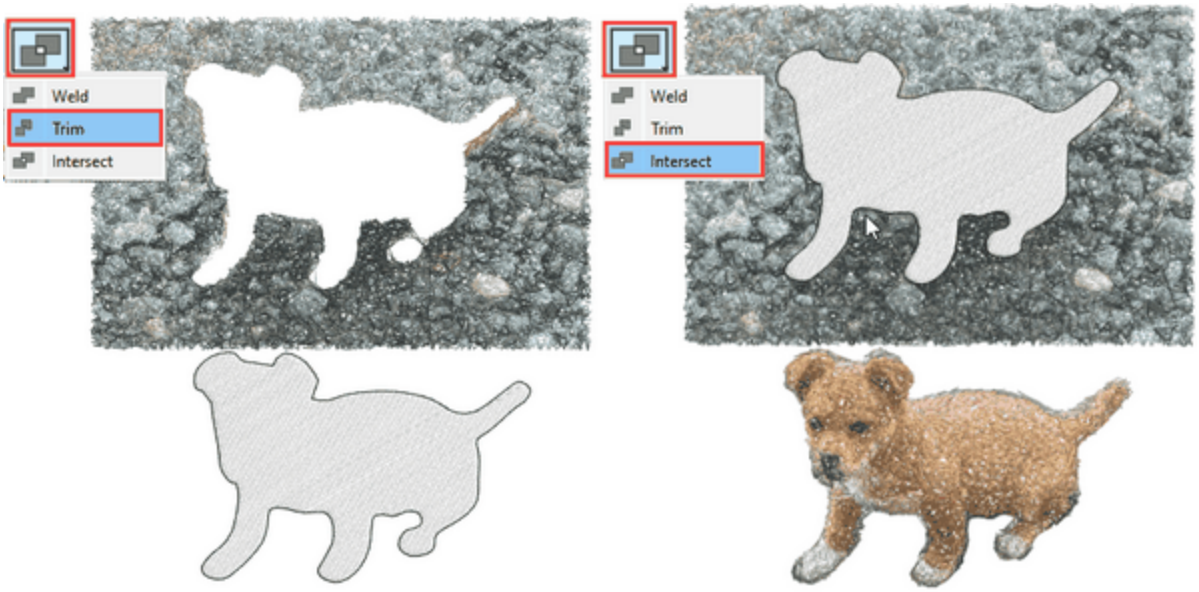

### Utiliser Intersection pour obtenir des formes précises :

L'outil Intersection permet de conserver la partie commune à la surface bitmap et à une forme choisie. Il est utile pour isoler certaines parties du motif.

Par exemple :

- Créez un contour correspondant à la forme que vous souhaitez conserver.
- Sélectionnez la forme et la surface bitmap, puis choisissez Intersection. Seule leur partie commune est conservée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

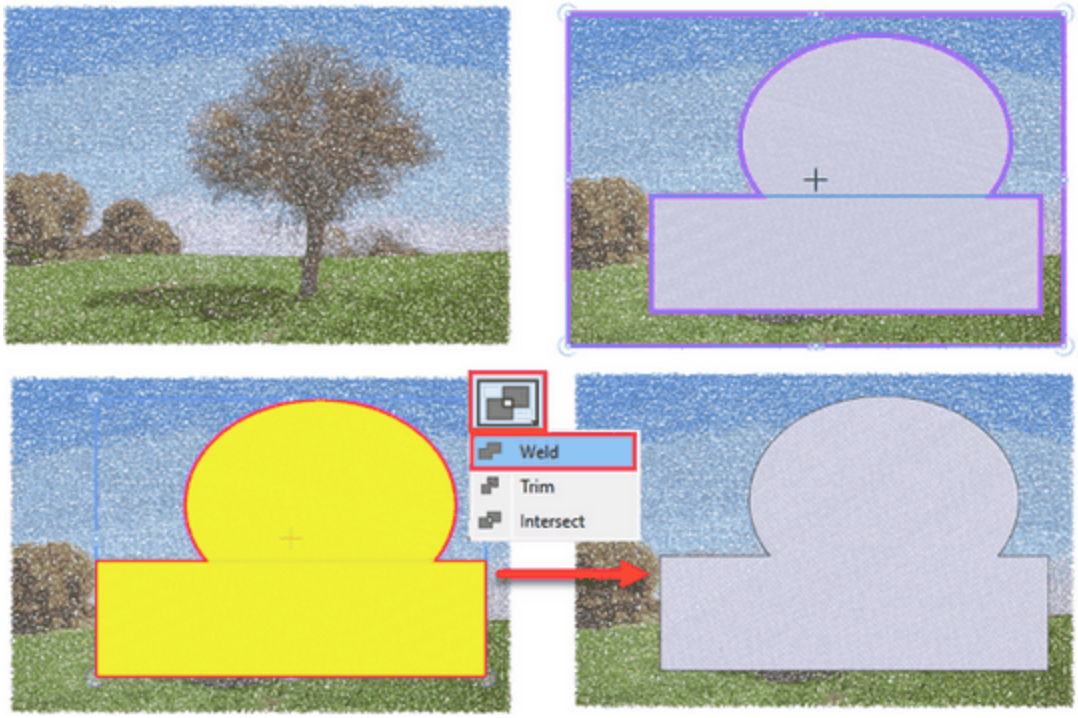



### Combiner des formes avec Souder :

Utilisez l'outil **Souder** pour réunir plusieurs formes en une seule.

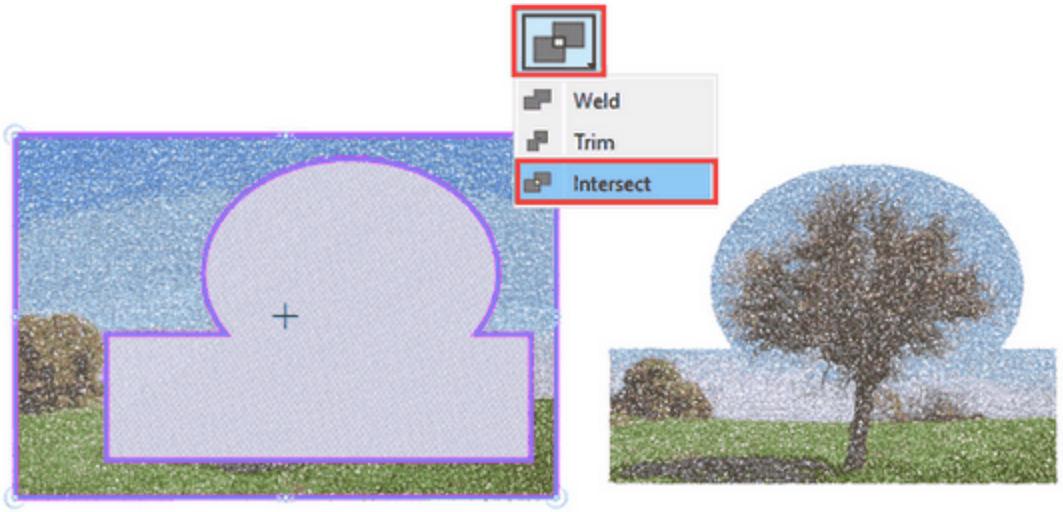
Par exemple :

- Dessinez une ellipse sur un arbre et un rectangle sur une partie de l'herbe.
- Sélectionnez les deux formes, puis appliquez **Souder** pour créer une forme continue.




- Pour modifier cette forme soudée, sélectionnez-la en maintenant Ctrl et en cliquant, ainsi que la surface bitmap, par exemple l'image Broderie Peinture, puis appliquez **Intersection** afin de conserver leur partie commune.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Surface bitmap — Fractionner avec l'outil Couteau

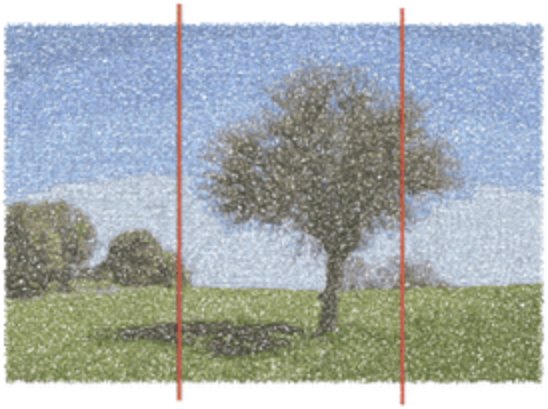
Lorsqu'une image est importée et convertie en un type de surface bitmap — Point de croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse — elle peut être fractionnée à l'aide de l'outil Couteau. Cet outil permet de découper une image bitmap en plusieurs parties afin de personnaliser sa forme, son ajustement et ses effets artistiques. Une fois fractionnées, les différentes parties de l'image peuvent être réorganisées, ce qui offre une grande souplesse de création.

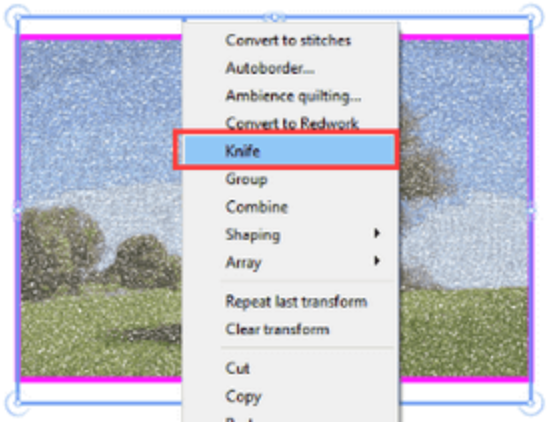
Par exemple, pour diviser une image Broderie Peinture en trois parties, procédez comme suit :

1. **Dessinez les lignes de découpe :** Sélectionnez l' **Outil Forme de contour** dans la section **Numériser** , puis dessinez les lignes de découpe selon la forme et la position souhaitées. Ces lignes déterminent les endroits où l'image sera fractionnée.
2. **Appliquez l'outil Couteau :** Une fois les lignes dessinées, sélectionnez-les, cliquez avec le bouton droit, puis choisissez l'option **Couteau** dans le menu. Les lignes sont alors utilisées comme lignes de coupe et fractionnent l'image selon votre création.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



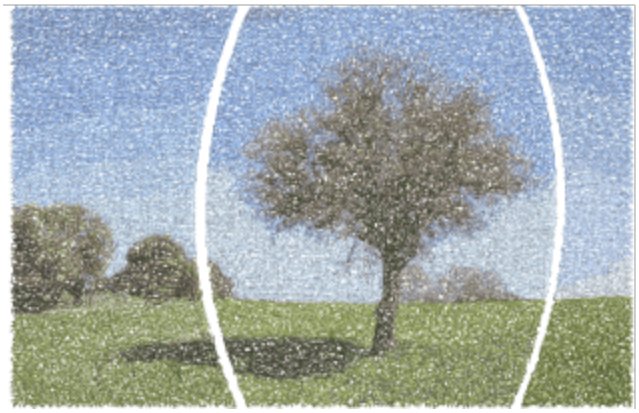







## Conseils pour une découpe efficace

- **Formes et courbes complexes :** Selon les besoins du motif, les lignes de découpe peuvent être simples ou complexes, courbes ou entrecroisées.
- **Combiner les lignes de découpe :** Si vous avez créé plusieurs lignes séparément plutôt que comme un seul objet, combinez-les avant d'appliquer l'outil Couteau. Vous obtiendrez ainsi une découpe continue sur l'ensemble des lignes.



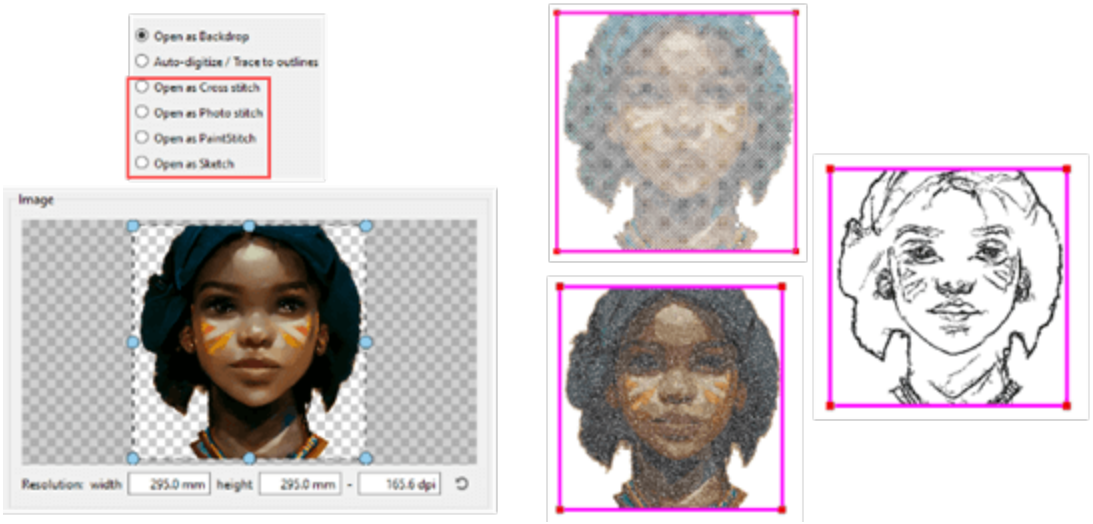


En expérimentant différentes découpes, vous pouvez enrichir votre motif de broderie et créer des formes et des compositions originales.

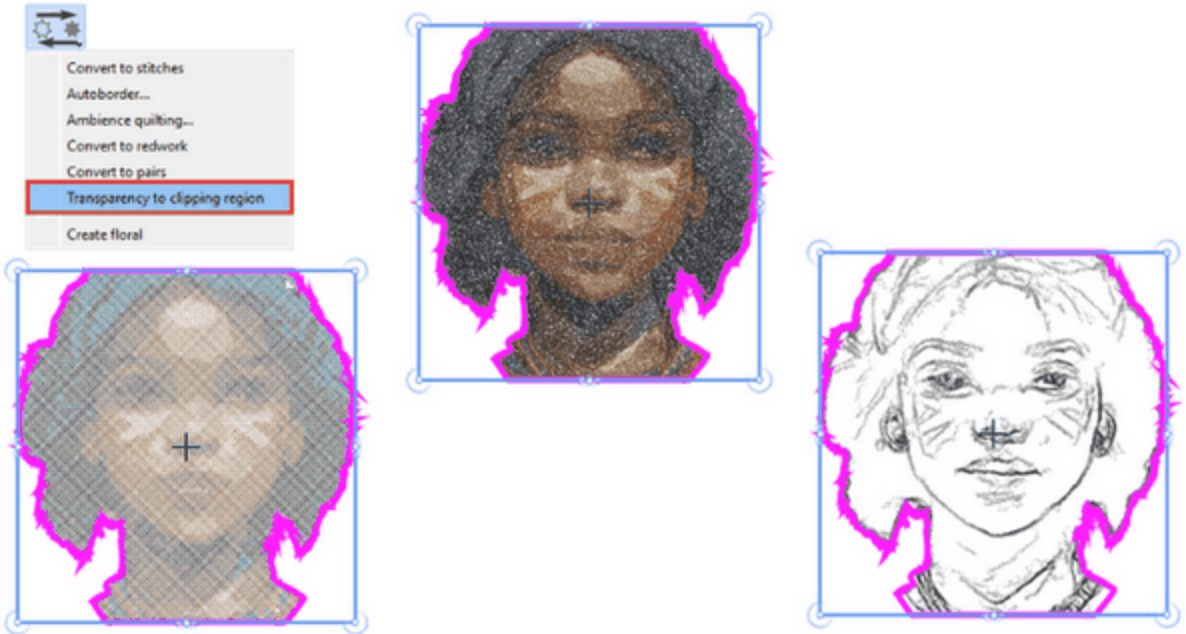

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Convertir la transparence en zone de détourage

Lorsqu'une image standard est importée et convertie en un type de surface bitmap, tel que Point de croix, Broderie Peinture ou Esquisse, elle est normalement encadrée dans une zone rectangulaire. Toutefois, si l'image importée est un **fichier PNG avec transparence** , le logiciel peut générer automatiquement des points uniquement dans les zones non transparentes, tout en conservant précisément la transparence.




Dans ce cas, une option apparaît dans le menu **Convertir** : « **Convertir la transparence en zone de détourage** ». Cette option détoure les zones transparentes du fichier PNG afin que seules les parties réellement visibles de l'image soient brodées, pour obtenir un motif beaucoup plus net et précis.

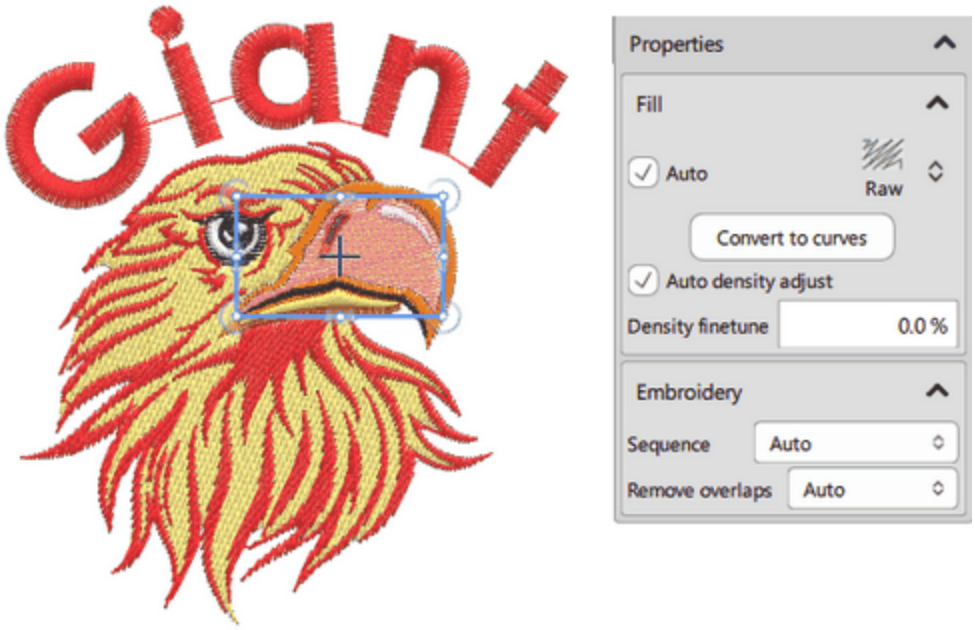



Cette fonction permet de travailler avec des images PNG transparentes et d'obtenir des résultats de broderie personnalisés en évitant de placer des points dans les zones transparentes.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Importer des fichiers de broderie

Lorsque vous choisissez d'importer un fichier de broderie existant, celui-ci est importé exactement « tel quel » directement dans votre zone de création. Il n'est pas traité comme un objet de contour standard ; comme vous le verrez dans le panneau Propriétés, il est considéré comme un objet « brut ». Cela signifie que les points individuels du motif importé sont intégrés exactement tels qu'ils ont été générés à l'origine. Vous ne pouvez donc pas simplement modifier leur type de point ni leur appliquer un nouveau style.




Remarque : si vous avez déjà localisé, à l'aide de l'« Explorateur de fichiers » sous Windows ou du « Finder » sous macOS, un fichier que vous souhaitez importer, vous pouvez simplement le faire glisser, qu'il s'agisse d'un fichier graphique ou de broderie, directement dans la zone de création afin de l'ajouter instantanément au motif actuellement actif. Vous pouvez également le faire glisser dans la zone des onglets de motifs, en haut, pour l'ouvrir en tant que nouveau motif.

Les options disponibles pour les parties en points bruts sont les suivantes :

### Ajustement automatique de la densité

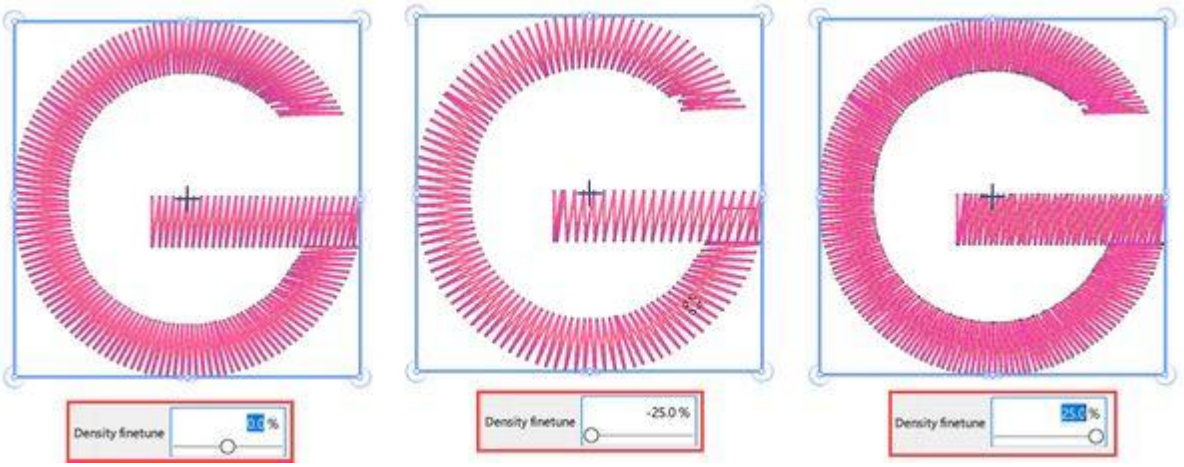
Si vous devez agrandir ou réduire l'une de vos parties de broderie importées, assurez-vous que l'option « Ajustement automatique de la densité » est activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel ajuste automatiquement et intelligemment la densité des points de la partie importée afin qu'elle reste parfaitement adaptée à sa nouvelle taille, en évitant les zones trop clairsemées ou trop denses.

### Modifier la densité (Réglage fin de la densité)

Vous pouvez facilement ajuster la densité d'une section précise, même dans des fichiers de broderie importés. Sélectionnez simplement une ou plusieurs parties du fichier de broderie, puis utilisez l'option « Réglage fin de la densité » située dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés. La plage de réglage autorisée est comprise


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

entre -25 % et +25 %. Ce réglage fin s'ajoute aux éventuelles modifications de densité calculées automatiquement par le logiciel lors du redimensionnement du motif.




## Convertir en motif vectoriel

Vous pouvez conserver la partie importée exactement « telle quelle » et simplement créer de nouvelles formes autour d'elle, mais vous pouvez également la reconvertir en motif de contour standard à l'aide de l'outil « Convertir en courbes ». Vous pouvez cliquer sur le bouton correspondant dans le panneau Propriétés, sélectionner l'option dans le menu contextuel ou utiliser le raccourci clavier Ctrl+Q sous Windows ou Cmd+Q sous macOS. Lorsque vous convertissez les points bruts en courbes, vous retrouvez toutes les possibilités de modification. Le motif de broderie est automatiquement transformé en dessin vectoriel entièrement modifiable. Vous n'êtes pas obligé de convertir la totalité du motif : vous pouvez ne convertir qu'un ou deux objets précis et associer librement des objets de points et des objets vectoriels dans un même fichier. Vous pouvez ainsi convertir certaines sections d'un ancien motif de broderie en dessin vectoriel, apporter facilement des modifications précises à ces seuls objets, puis broder le résultat tout en conservant parfaitement intact le reste du motif d'origine. C'est un excellent moyen de donner une nouvelle vie à vos anciens motifs statiques.

Dans ces situations associant plusieurs formats, il peut être préférable de ne pas afficher simultanément les objets en points bruts et les objets vectoriels, car cela risque de prêter à confusion. Vous pouvez désactiver l'option « Points » dans le menu Affichage afin de masquer temporairement tous les objets de points. À l'inverse, vous pouvez masquer tous les dessins vectoriels en désactivant l'option « Motif de contour » dans le menu Affichage. En activant ou en désactivant ces options d'affichage, vous pourrez isoler et modifier beaucoup plus facilement vos objets de points et vos objets vectoriels.

## Ajouter des points de fixation et de verrouillage

En broderie machine, il est essentiel de veiller à ce que chaque élément du motif soit correctement stabilisé afin d'empêcher le fil de se défaire ou le tissu de se déformer. Lorsque cette option est activée, le logiciel ajoute automatiquement les points de fixation et de verrouillage nécessaires aux motifs en points bruts, tels que les fichiers .dst, .pes, .jef ou .vip. Cette fonction automatisée permet de gagner beaucoup de temps et contribue à garantir des résultats durables et de haute qualité pour chaque motif.

**Points de verrouillage :** Il s'agit de petits points de sécurisation ajoutés automatiquement à la toute fin d'un objet brodé afin d'empêcher le fil de se défaire.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




**Points de fixation :** Il s'agit de petits points de base ajoutés au tout début d'un objet afin d'ancrer solidement le fil dans le tissu avant le début de la broderie principale.




### Nettoyer

L'activation de cette option permet au logiciel de rechercher et de supprimer automatiquement les points dont la longueur est presque nulle, généralement comprise entre 0 et environ 0,4 mm. Il est très important de supprimer ces minuscules points inutiles, car ils provoquent souvent l'effilochage du fil, voire la casse de l'aiguille pendant la broderie, en augmentant fortement la tension lorsque trop de points sont concentrés exactement au même endroit.

### Lisser

L'activation de cette option demande au logiciel de retracer et de lisser automatiquement le chemin du contour sur lequel les points bruts sont placés. Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous ouvrez un motif créé dans un ancien logiciel qui n'a pas généré des courbes parfaitement régulières, ou lorsque vous avez fortement agrandi un motif brut, tel qu'un fichier .dst ou .pes, et que les points étirés paraissent légèrement irréguliers ou anguleux.

### Largeur de bourdon

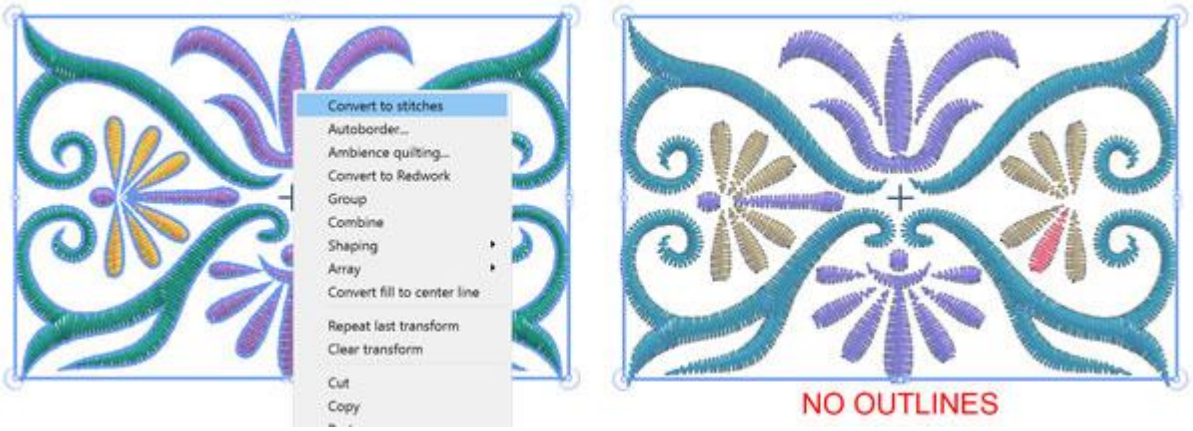



Cet outil permet de modifier facilement la largeur globale des points de Bourdon existants dans les objets bruts sélectionnés. La largeur peut être réglée de -10 % à +50 % : les valeurs négatives réduisent la largeur de la colonne de bourdon, tandis que les valeurs positives l'augmentent. Ces modifications sont toujours appliquées symétriquement à partir du centre. Seuls les points de Bourdon de couverture visibles sur le dessus sont concernés par ce réglage ; les Sous-points masqués situés en dessous restent totalement inchangés.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Convertir les objets vectoriels en points bruts pour une modification précise des points

L'une des difficultés les plus avancées en création de broderie consiste à adapter parfaitement les points à la tension et à l'étirement propres à un tissu difficile. Pour effectuer manuellement des ajustements très précis, point par point, il est parfois nécessaire de supprimer entièrement le dessin vectoriel mathématique sous-jacent et de travailler exclusivement sur les points machine bruts. C'est pourquoi votre logiciel permet de convertir directement les objets vectoriels standard en points bruts. Vous disposez ainsi d'un contrôle extrêmement précis pour obtenir des résultats impeccables sur les produits finis les plus difficiles.




Vous pouvez convertir n'importe quel objet vectoriel en points bruts en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis en sélectionnant l'option « Convertir en points » dans le menu. Cette même option est également disponible sous le bouton « Convertir » de la barre d'outils supérieure. Après la conversion, les contours vectoriels mathématiques sont automatiquement et définitivement supprimés. L'un des principaux avantages est que toutes les modifications minutieuses effectuées point par point dans le mode « Modifier les points » sont ensuite strictement conservées et respectées, même si vous redimensionnez ultérieurement le motif.

### Importer un fichier de broderie ngs

Certains formats de fichiers spécialisés contiennent à la fois des données vectorielles modifiables et des données précises de points machine dans un même fichier. Les fichiers de broderie natifs .ngs utilisés par le logiciel Wings' Modular en sont un parfait exemple. Lorsque vous importez un fichier .ngs correctement créé, vous n'avez pas besoin d'utiliser l'outil « Convertir en courbes ». Le module d'importation du logiciel lit directement les données de contour intégrées au fichier, ce qui vous permet de modifier immédiatement les formes du dessin, puis de laisser le logiciel recalculer les points nécessaires. Les données de contour sont automatiquement reconnues et importées comme données vectorielles natives, rendant le motif immédiatement modifiable. Toutefois, certains fichiers .ngs peuvent ne contenir que des données de points bruts. Cela se produit lorsqu'une personne ouvre un fichier de points bruts, tel qu'un fichier .dst, puis l'enregistre simplement au format .ngs sans numériser réellement les contours. Pour qu'un fichier .ngs contienne des données de contour modifiables, il doit avoir été correctement numérisé dès le départ à l'aide des outils vectoriels de Wings' Modular.

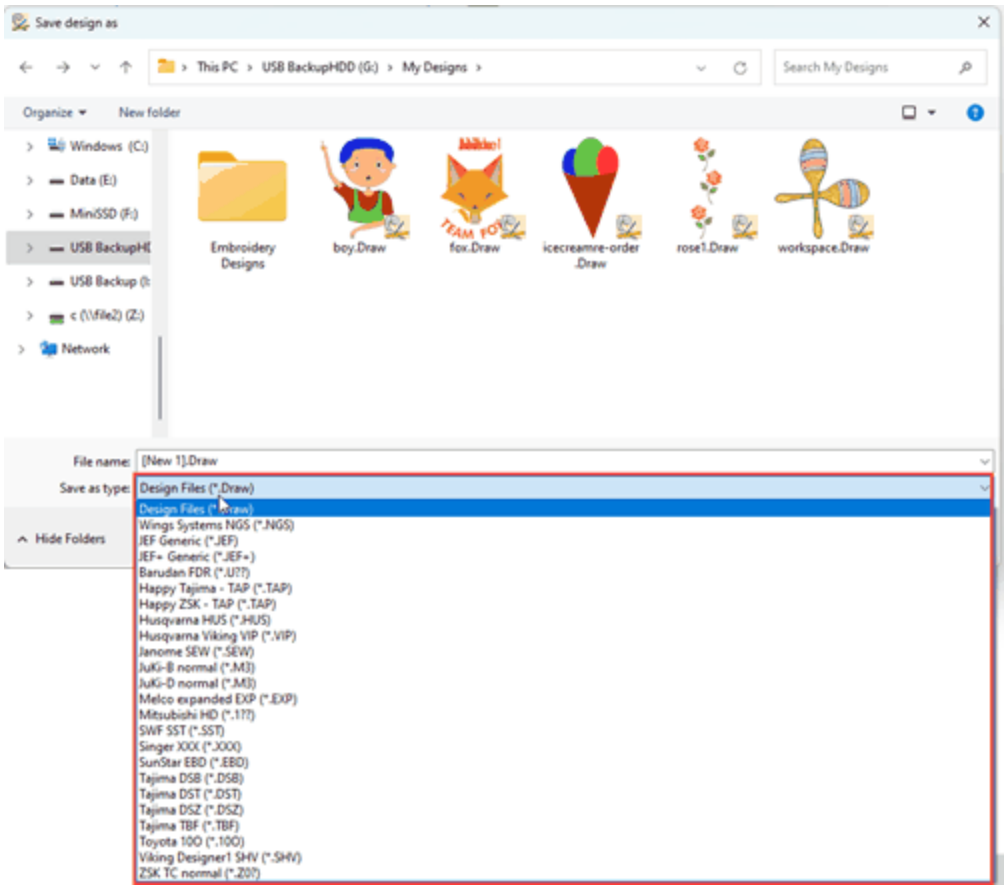
## Enregistrer les motifs

Nous vous recommandons d'enregistrer vos motifs dans deux formats distincts afin de garantir à la fois leur modification ultérieure et leur compatibilité avec la machine :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- « DRAW » est le format natif complet du logiciel. Il conserve en toute sécurité toutes les informations essentielles de votre motif, notamment le dessin original et les propriétés des points. Lorsque vous ouvrez un fichier « DRAW » dans son format natif, vous pouvez reprendre exactement là où vous vous étiez arrêté et créer facilement de nouvelles variantes de votre motif. Il s'agit d'un format sans perte particulièrement fiable.
- Enregistrez ensuite votre travail terminé dans un format de points spécifique pris en charge par la machine à broder de destination. Le logiciel prend en charge différents formats standard de fichiers de points et de machines, tels que JEF, SEW, DST, EXP et bien d'autres.

Vous pouvez enregistrer efficacement un motif en cliquant sur l'icône « Enregistrer » de la barre d'outils standard, en sélectionnant « Enregistrer » ou « Enregistrer sous » dans le menu principal « Fichier », ou simplement en utilisant le raccourci clavier « Ctrl+S » (« Cmd+S » sous macOS). Une boîte de dialogue standard s'affiche alors pour vous permettre de sélectionner le dossier de destination, de saisir un nom de fichier approprié et de choisir le format requis dans la liste déroulante « Type de fichier ».




La liste déroulante « Type de fichier » affiche uniquement les formats pris en charge par la machine actuellement sélectionnée. Dans l'onglet initial « Bienvenue », cliquez sur l'icône « Cadre de broderie » afin de sélectionner la « machine à broder » de destination et le « Cadre de broderie » requis. Le logiciel enregistre automatiquement cette sélection comme choix par défaut pour tous les motifs que vous créerez par la suite. Ainsi, lors de l'enregistrement d'un motif, seuls les formats natifs pris en charge par votre machine sont proposés. Par exemple, la sélection d'une machine Janome garantit la prise en charge des formats « .jef » et « .jef+ ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Le logiciel prend en charge les formats de fichiers suivants :

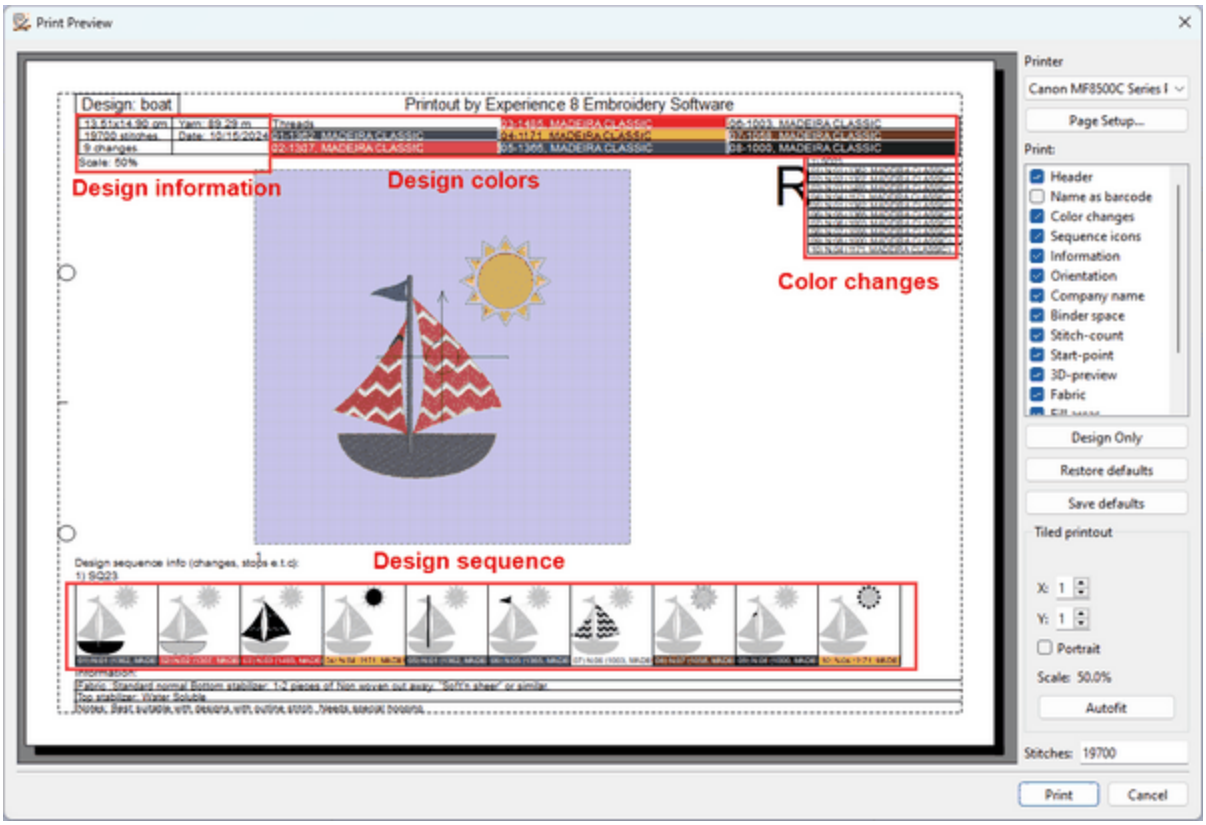
- Tajima (« .dst », « .dsz », « .dsb »)
- Tajima TBF (« .tbf »)
- SEF xp (« .sef »)
- SWF (« .sst »)
- Pfaff (« .ksm », « .pcs », « .pcm »)
- Singer (« .xxx »)
- Happy (« .tap »)
- Melco étendu (« .exp »)
- Brother/Baby Lock/Bernina (« .pec », « .pes »)
- Husqvarna (« .hus »)
- Husqvarna Viking (« .vip »)
- Husqvarna Viking/Pfaff (« .vp3 »)
- Viking Designer 1 (« .shv »)
- Janome/elna (« .jef », « .sew »)
- 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?? »)

Vous pouvez également exporter efficacement un motif directement dans un fichier de points en utilisant l'option « **Exporter - Vers une image** » située dans le menu principal « **Fichier** ».

## Imprimer les motifs

La génération d'une « impression » permet de vérifier un motif avant sa mise en production. L'impression d'un motif fournit une copie papier contenant les données de production, notamment les statistiques de broderie, les séquences de broderie, les changements de couleur et les codes de fils. Vous pouvez imprimer le motif avec ces informations de broderie, ou choisir d' Imprimer l'illustration  afin de vérifier les éléments graphiques sans les données techniques.

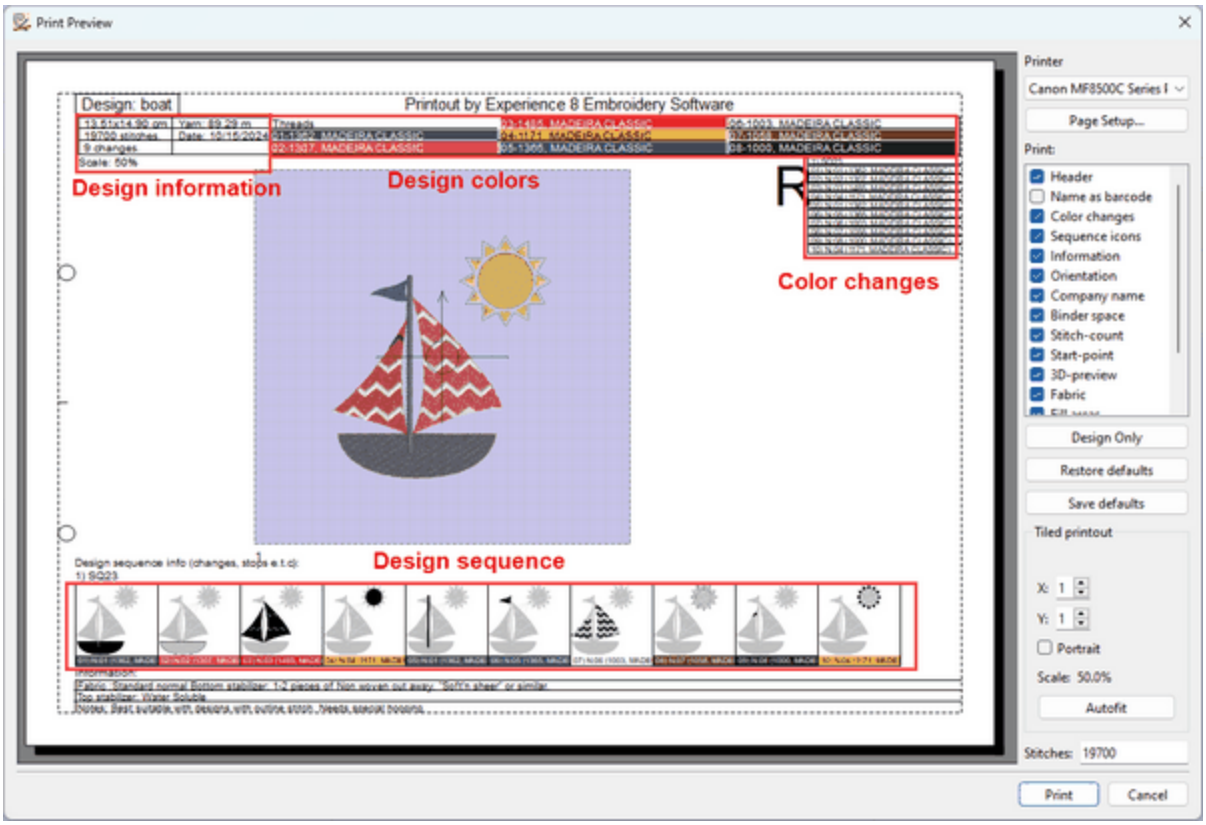

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Imprimer le motif

L'impression d'une copie de votre motif fournit des informations permettant de l'évaluer avant de lancer sa production ou de présenter un bon à tirer à un client. Pour imprimer votre motif, cliquez sur l'icône « Imprimer »  située dans la barre d'outils standard, sélectionnez l'option « Imprimer » dans le menu « Fichier » ou utilisez le raccourci clavier « Ctrl + P » (« Cmd + P » sous Mac OS). Cette action ouvre la boîte de dialogue « Aperçu avant impression », dans laquelle vous pouvez prévisualiser l'apparence de votre document sur papier.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Dans la fenêtre d'aperçu avant impression, la zone centrale affiche un aperçu de votre motif accompagné des informations techniques. La partie droite de la fenêtre propose des options de personnalisation. Ces commandes vous permettent de définir les éléments visibles sur l'impression afin de l'adapter à vos besoins de production ou à une présentation destinée à un client.

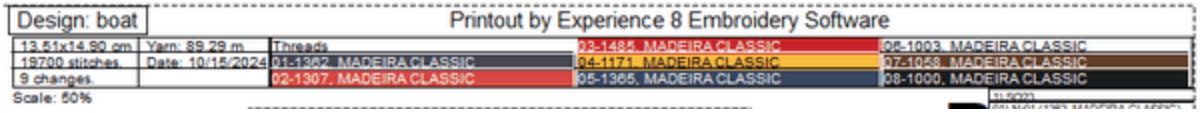
- Un clic sur le bouton « Configuration » ouvre la boîte de dialogue de votre système d'exploitation permettant de sélectionner une imprimante et de personnaliser ses propriétés.
- Un clic sur « Enregistrer au format JPG » permet d'exporter la mise en page sous forme de fichier image. Cette fonction est utile pour conserver un bon à tirer numérique comme référence ou l'envoyer par e-mail à un client.
- La section « Imprimer » contient des cases à cocher correspondant aux éléments d'information. Cliquez sur une case pour afficher ou masquer l'élément concerné sur l'impression.
- Un clic sur « Motif uniquement » supprime toutes les données techniques afin de n'imprimer que le graphisme et les points.
- Si vous modifiez les paramètres, mais souhaitez revenir à la configuration initiale, cliquez sur « Rétablir les valeurs par défaut » pour restaurer la mise en page standard.
- Si vous créez une mise en page personnalisée, cliquez sur « Enregistrer comme valeurs par défaut » afin que ces paramètres soient utilisés pour les prochains motifs.
- La section « Impression en mosaïque » permet de gérer la répartition sur le papier en ajustant le nombre de pages, l'orientation et l'échelle des motifs de grande taille.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

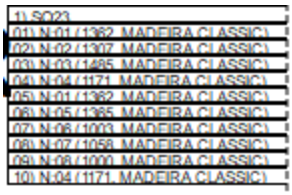
## Éléments à imprimer

Les options de la section « Imprimer » peuvent être activées ou désactivées en cliquant sur la case correspondante. Chaque fois que vous modifiez un élément, la zone d'aperçu est actualisée pour refléter votre choix.

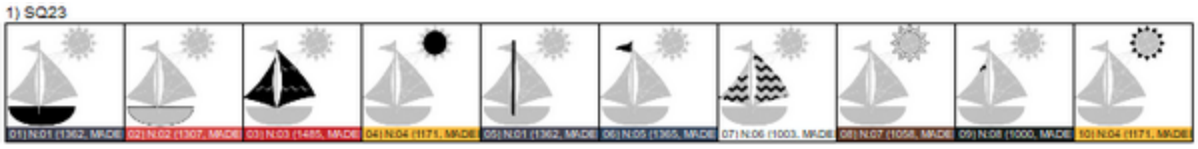
- **En-tête :** L'en-tête se trouve en haut de la page. Il affiche les dimensions du motif, le nombre de changements de couleur, le nombre de points, la quantité de fil, les couleurs de fil et leur position dans la séquence.




- **Nom sous forme de code-barres :** L'activation de cette option imprime le nom de votre motif sous forme de code-barres. Si votre machine à broder est équipée d'un lecteur de codes-barres, vous pouvez scanner l'impression pour charger le fichier du motif. Vous pouvez définir le format du code-barres dans l'onglet « Outils > Options > Impression ».
- **Changements de couleur :** Ce bloc répertorie dans l'ordre chronologique tous les changements de couleur. Ces données sont utiles si vous enregistrez votre motif dans un format de fichier utilisant des commandes « Stop » manuelles plutôt que des déclenchements automatiques de changement de couleur.

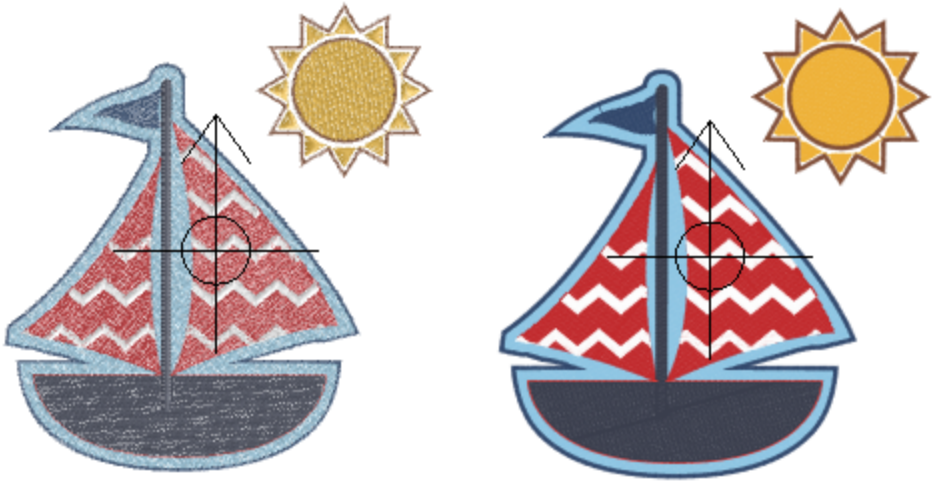



- **Icônes de séquence :** Générées en bas de la page, ces icônes divisent votre motif en étapes de production selon les commandes machine, telles que les changements de couleur, les placements d'appliqué ou les Stop. Sous chaque icône figurent le nom de la couleur de fil ainsi que les éventuels commentaires de production.

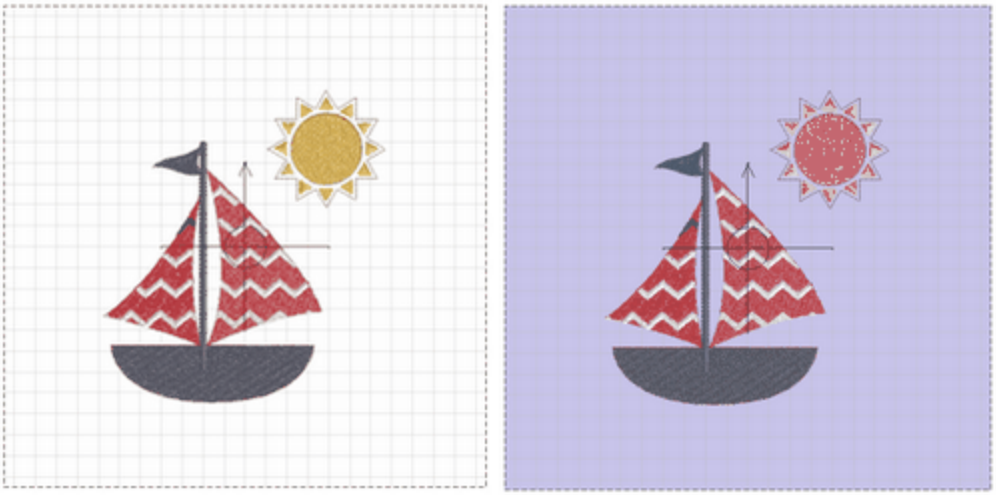



- **Informations :** Située en bas de la page, la zone d'informations répertorie les composants de votre motif de broderie. Ces données proviennent des préréglages de composants sélectionnés pendant la création du motif.
- **Nom de l'entreprise :** Le nom de votre entreprise est affiché en haut de l'impression. Vous pouvez définir ce texte dans l'onglet « Impression » de la boîte de dialogue Outils > Options.
- **Orientation :** Cette icône représentant le caractère « R » se trouve dans le coin supérieur droit de la page. Elle indique à l'opérateur comment aligner la page imprimée avec le cadre de broderie de la machine afin de garantir l'orientation initiale correcte du motif.
- **Marge de reliure :** L'activation de cette option élargit la marge gauche de la page imprimée afin de laisser suffisamment d'espace pour la perforation si vous archivez vos impressions dans des classeurs ou des dossiers.
- **Nombre de points :** Le nombre de points de votre motif est affiché dans l'en-tête. Cette valeur permet de calculer le prix de la broderie en fonction du volume de points.
- **Point de départ :** Cette option affiche ou masque les coordonnées X/Y du point de départ du motif, signalé sur le graphisme par une  icône.
- **Aperçu 3D :** Cochez cette case pour imprimer le graphisme en utilisant le mode d'aperçu 3D des fils plutôt que des points à plat.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



- **Tissu :** Masque ou affiche la texture du tissu d'arrière-plan derrière le motif.



- **Zones de surface :** Lorsque cette option est décochée, seuls les contours du motif sont imprimés et tous les objets Surface intérieurs sont masqués. Cette technique permet de créer des gabarits en papier afin de visualiser le positionnement du motif sur un vêtement.
- **Cadre de broderie :** Cette option délimite par une ligne en pointillés la zone de broderie du cadre de broderie sélectionné. Si une partie du motif franchit cette limite ou se trouve à l'extérieur, elle risque d'être tronquée ou la machine peut être endommagée si l'aiguille heurte le cadre de broderie. Cette indication constitue un contrôle de sécurité.
- **Quadrillage :** Superpose un quadrillage de mesure à l'impression. Cette fonction est utile pour réaliser des motifs nécessitant des raccords Multicadre ou des positionnements précis. Remarque : le quadrillage n'apparaît que si les options « Tissu » et « Aperçu 3D » sont toutes deux décochées.

### Impression en mosaïque

Si vous travaillez sur un motif plus grand qu'une seule feuille de papier, cette section permet de gérer sa répartition sur plusieurs feuilles imprimées. À l'ouverture de la boîte de dialogue, le logiciel calcule le nombre de pages nécessaires, « X » correspondant au nombre de pages horizontales et « Y » au nombre de pages verticales. Vous pouvez imposer une répartition particulière en ajustant ces valeurs à l'aide des flèches ou de la molette de la souris. L'aperçu est actualisé à mesure que vous modifiez ces paramètres.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

La case « Portrait » détermine l'orientation de la page. Lorsqu'elle est cochée, le motif est imprimé verticalement en orientation portrait ; lorsqu'elle est décochée, il est imprimé horizontalement en orientation paysage.

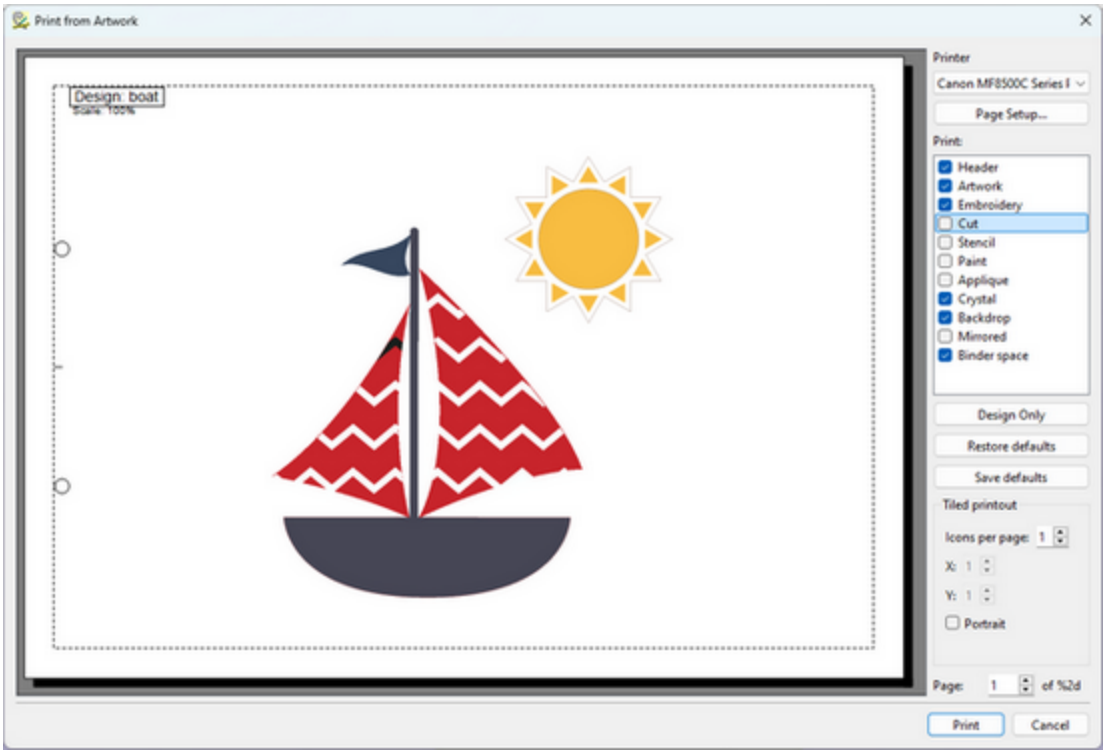
Le pourcentage « Échelle » indique si le logiciel réduit le motif pour l'adapter à la page. Lors du premier accès à la boîte de dialogue d'impression d'un motif, le logiciel calcule la disposition permettant de présenter le motif à 100 % en utilisant le moins de pages possible.

Après avoir modifié l'échelle, cliquez sur le bouton « Ajustement automatique » pour recalculer le nombre de pages et réorienter la mise en page afin de garantir une impression à l'échelle 100 %.

Un champ de contrôle des points se trouve en bas à droite de la boîte de dialogue Aperçu avant impression. Utilisez-le pour limiter le nombre de points affichés dans la zone d'aperçu, ce qui peut être utile pour diagnostiquer certaines zones de production. Cliquez dans le champ et saisissez le nombre de points souhaité.

## Imprimer le dessin

La fonction « Impression de l'illustration » vous permet d'isoler et d'imprimer les éléments graphiques de votre motif. Cette fonction est utile si vous souhaitez imprimer vos graphismes sur du papier transfert textile. Une fois l'impression réalisée, vous pouvez appliquer le graphisme sur votre tissu en repassant le papier transfert. Vous pouvez associer cette technique d'impression à une broderie Redwork afin de créer des vêtements combinant plusieurs techniques. Pour imprimer l'illustration, ouvrez le menu « Fichier » et sélectionnez « Impression de l'illustration ». Une boîte de dialogue « Aperçu avant impression » s'ouvre. Vous pouvez y choisir votre imprimante, exporter la mise en page au format JPG et définir les parties de l'illustration qui doivent rester visibles sur la page.




Sur le côté droit de la boîte de dialogue « Impression de l'illustration », vous disposez des commandes suivantes :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Sélectionner les options d'impression :** Dans cette liste déroulante, vous pouvez sélectionner l'imprimante que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également sélectionner « Enregistrer au format PDF » ou « Enregistrer au format JPG » afin d'exporter votre mise en page sous forme de document ou d'image.
- **Mise en page... :** Cliquez sur cette option pour ouvrir une boîte de dialogue secondaire dans laquelle vous pouvez configurer les paramètres de l'imprimante sélectionnée. Vous pouvez y régler le « Format », la « Source » du papier, l'« Orientation » et les « Marges » de la page.
- **Imprimer :** Dans cette section, vous définissez les éléments qui apparaissent sur la page imprimée. Ils sont répartis entre les éléments d'information et les éléments du motif. Les éléments d'information comprennent l'« En-tête » et l'« Espace de reliure » correspondant à une marge élargie destinée à la perforation. Les options propres au motif comprennent « Illustration », « Broderie » , « Découpe », « Pochoir », « Peinture » , « Appliqué » , « Cristal » , « Arrière-plan » et « Miroir ». Lorsque vous cochez une case, le logiciel affiche l'élément correspondant sur la page ; lorsque vous la décochez, il le masque. L'option « Miroir » retourne horizontalement l'impression. Cette étape est indispensable pour l'impression sur papier transfert, car le motif est inversé lors de son application au fer à repasser.



- **Motif uniquement :** Cliquez sur ce bouton pour désactiver la mise en forme en supprimant l'« En-tête », l'« Arrière-plan », l'option « Miroir » et l'« Espace de reliure », afin de ne conserver que les éléments graphiques du motif sur le plan de travail.
- **Rétablir les valeurs par défaut :** Rétablit tous les paramètres de cette boîte de dialogue selon la configuration d'origine du logiciel.
- **Enregistrer comme valeurs par défaut :** Enregistre vos réglages actuels afin que la boîte de dialogue s'ouvre avec ces paramètres lors de sa prochaine utilisation.
- **Impression en mosaïque :** Pour les grands graphismes, cette option détermine la répartition de l'impression sur plusieurs feuilles. Vous pouvez régler le nombre de pages en « X » horizontalement et en « Y » verticalement. Si votre illustration dépasse le format d'une seule feuille, le logiciel calcule automatiquement sa répartition sur plusieurs pages tout en conservant une échelle de 100 %. Vous pouvez imposer un alignement particulier des pages en cochant l'option « Portrait ».
- **Ajustement automatique :** Ce bouton recalcule le nombre et l'orientation des pages afin de garantir l'impression de votre graphisme à 100 % de sa taille, avec le moins de découpes possible.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Exporter le motif

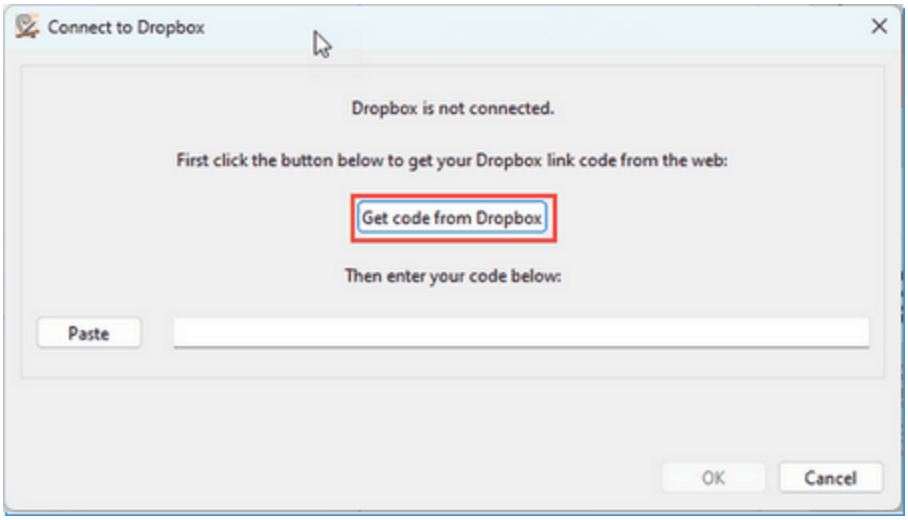
Vous pouvez facilement exporter tous les motifs que vous créez dans divers formats de broderie courants, sous forme d'une superbe image de broderie, d'un fichier spécialisé pour le quilting, ou même d'un fichier vectoriel propre, parfaitement prêt à être utilisé dans un autre logiciel de création.

### Exporter vers Dropbox

Le logiciel intègre un mécanisme permettant d'exporter facilement des motifs directement vers « Dropbox ». Il ne s'agit pas simplement d'une procédure d'exportation de fichiers : les motifs exportés sont automatiquement synchronisés avec l'application iOS complémentaire « DRAWings Snap » destinée aux appareils iPad et iPhone. Les motifs téléversés sont clairement organisés en packages distincts et faciles à gérer.

> Vous pouvez accéder directement à ce mécanisme depuis le menu « Fichier » en sélectionnant l'option « Exporter » > « Vers Dropbox ».

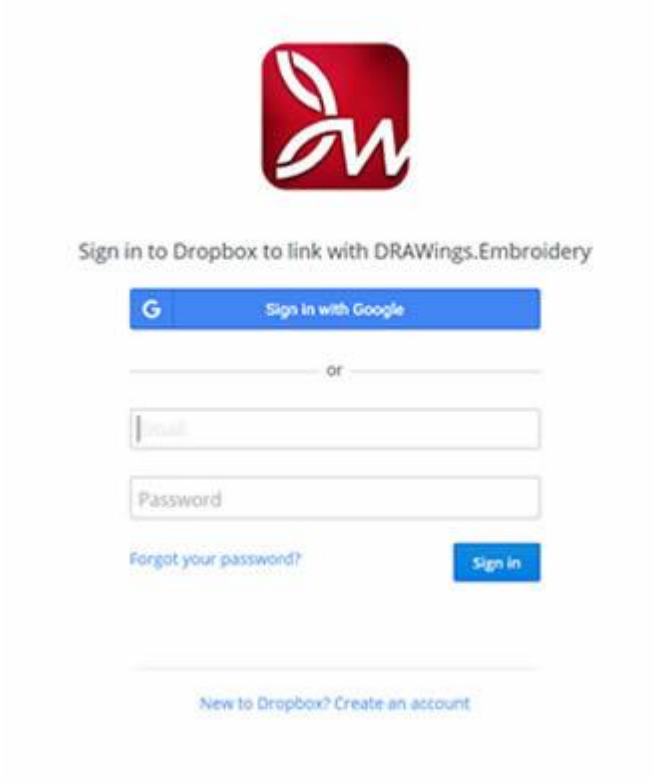
Avant de pouvoir utiliser la fonction « Exporter vers Dropbox », vous devez autoriser le logiciel à créer un dossier « Embroidery » dans le dossier « Apps » de votre compte « Dropbox ». La boîte de dialogue qui s'affiche vous guidera pas à pas tout au long de cette procédure d'autorisation.



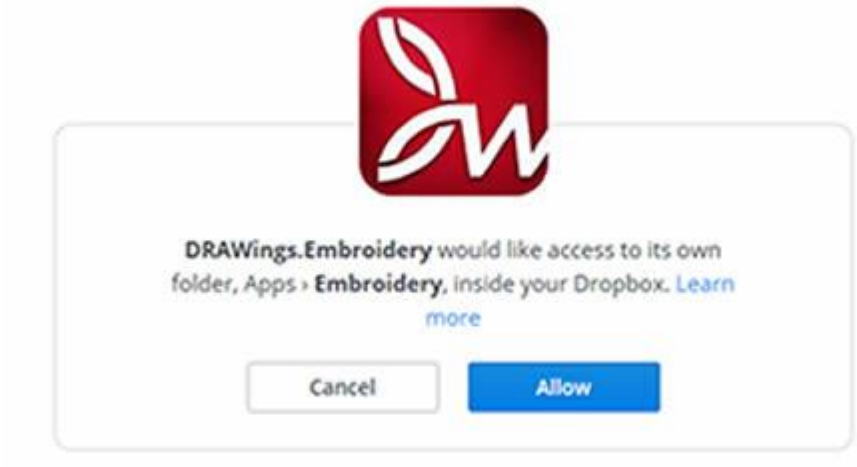


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Cliquez sur le bouton « Obtenir le code depuis Dropbox ». Le navigateur Internet par défaut de votre ordinateur ouvrira la page d'autorisation officielle de « Dropbox ».



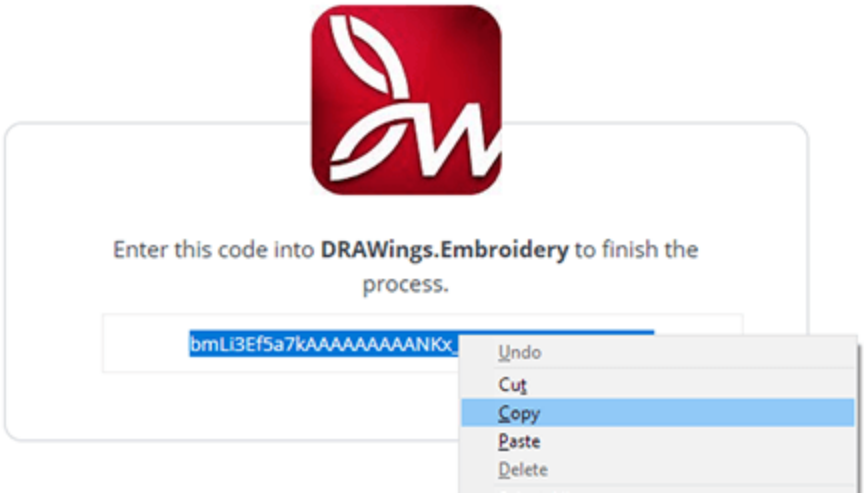

2. Connectez-vous avec les identifiants habituels de votre compte Dropbox, puis autorisez l'application en cliquant sur « Autoriser ».



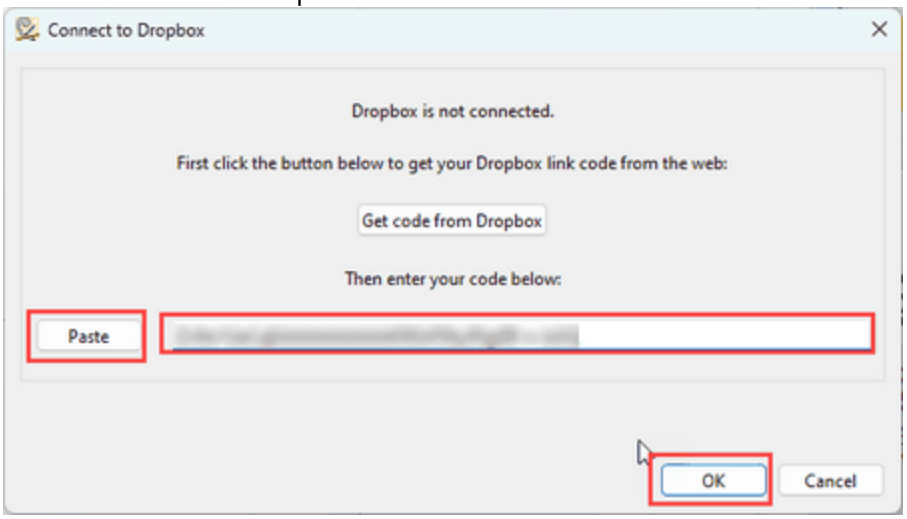


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Dropbox générera un code d'autorisation unique. Copiez soigneusement ce code dans le presse-papiers.



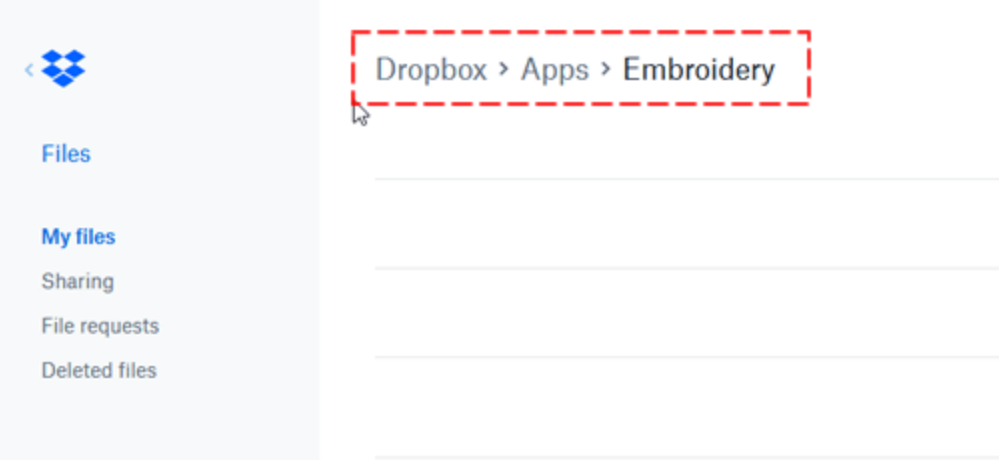

4. Revenez au logiciel, puis cliquez sur « Coller » pour saisir le code d'autorisation copié dans le champ correspondant. Cliquez sur « OK » pour terminer la procédure d'initialisation. Votre logiciel est désormais connecté à votre compte Dropbox distant et vous pouvez commencer à utiliser la boîte de dialogue de téléversement vers Dropbox.



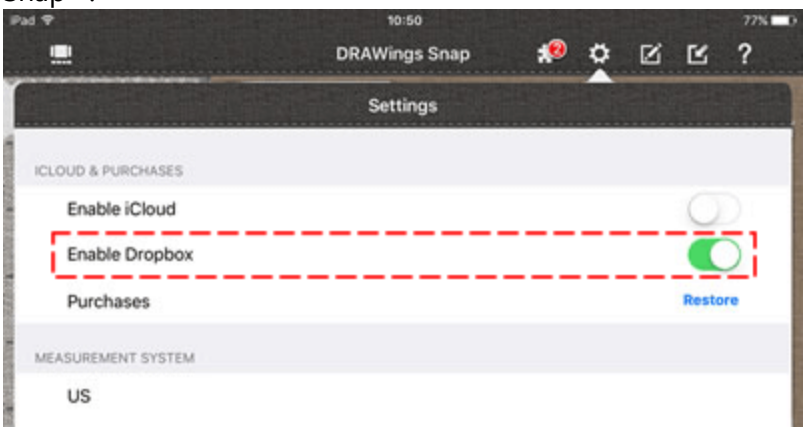

5. Un nouveau dossier nommé « Embroidery » a été automatiquement créé dans le dossier « Apps » de votre compte Dropbox. Tous les motifs que vous exporterez à l'aide de cet outil seront enregistrés dans ce dossier


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

dédié.

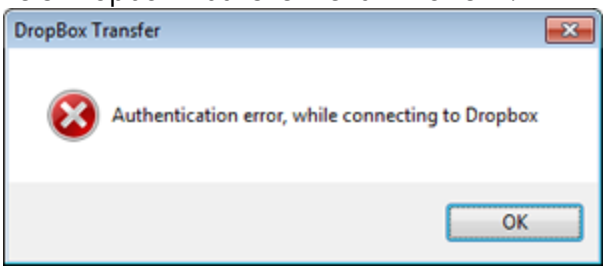



6. Le logiciel dispose d'un accès en lecture et en écriture à ce dossier uniquement. Les motifs exportés peuvent être automatiquement ajoutés et synchronisés avec ceux chargés dans votre application iOS « DRAWings Snap ».




Remarque : pour que vos fichiers soient correctement synchronisés, assurez-vous que l'option « Activer Dropbox » du menu des paramètres de « DRAWings Snap » est activée.

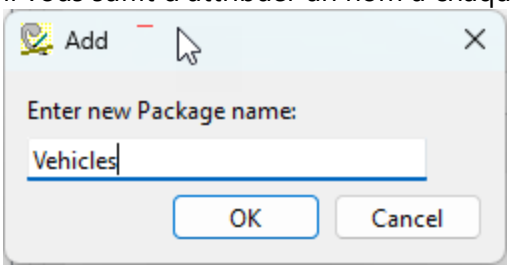
7. Si l'autorisation initiale échoue, un message d'erreur, identique à celui illustré dans la figure suivante, s'affiche. Si la procédure échoue, recommencez simplement en sélectionnant de nouveau l'option « Exporter vers Dropbox » dans le menu « Fichier ».



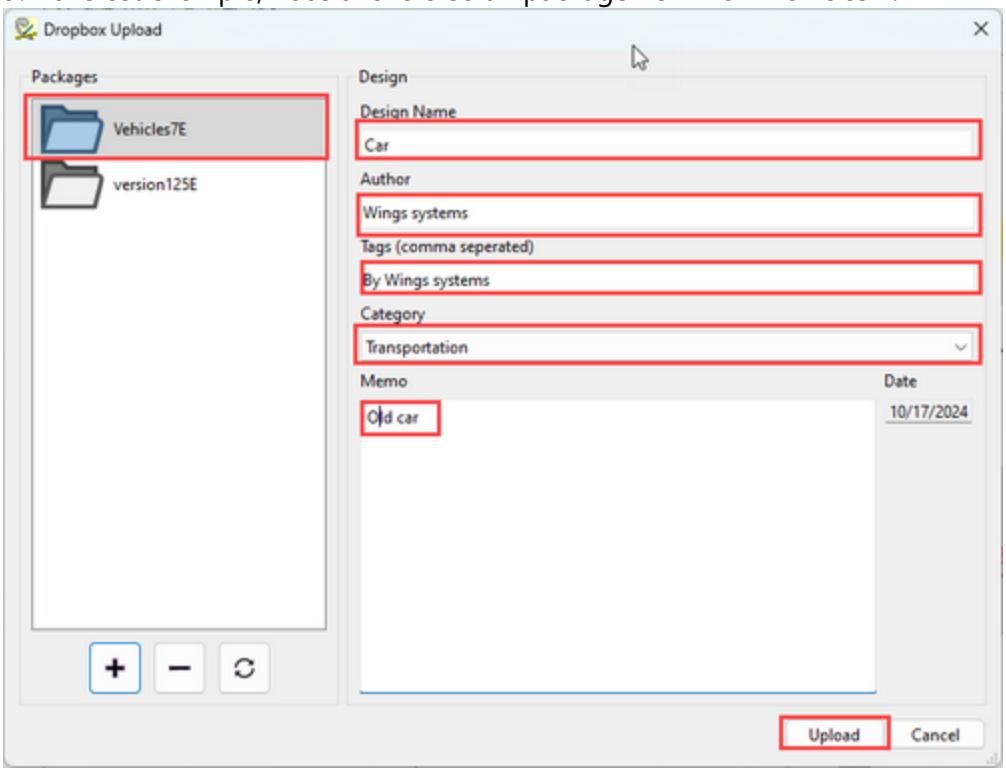

8. Une fois l'autorisation distante effectuée, vous constaterez que la majeure partie de la boîte de dialogue de téléversement vers Dropbox est grisée. La seule option disponible est le petit signe plus (+) situé dans la section des packages. Avant de téléverser un motif, vous devez sélectionner le package auquel il appartiendra. Comme indiqué précédemment, les motifs téléversés sont organisés dans ces packages, qui constituent des


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

collections de motifs distinctes. Cliquez sur le signe plus pour créer autant de packages que vous le souhaitez ; il vous suffit d'attribuer un nom à chaque nouveau package.

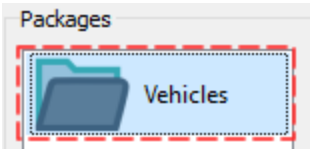



9. Dans cet exemple, nous avons créé un package nommé « Vehicles ».

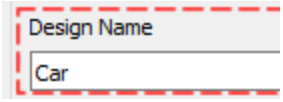



10. Votre motif téléversé fera désormais partie intégrante de la nouvelle collection « Vehicles ».

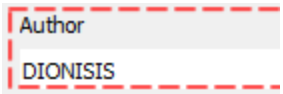
Sélectionnez d'abord un package pour le motif. Dans notre exemple, un seul package est disponible.



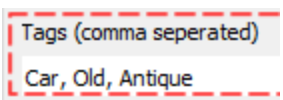

Saisissez un nom pour le motif.




Pour le nom de l'auteur, la boîte de dialogue détecte automatiquement le nom d'utilisateur de votre ordinateur, mais vous pouvez le remplacer par celui de votre choix.




Saisissez des mots-clés séparés par des virgules afin de retrouver facilement le motif lors de recherches ultérieures.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

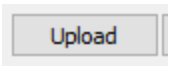
Sélectionnez la catégorie à laquelle le motif doit appartenir.



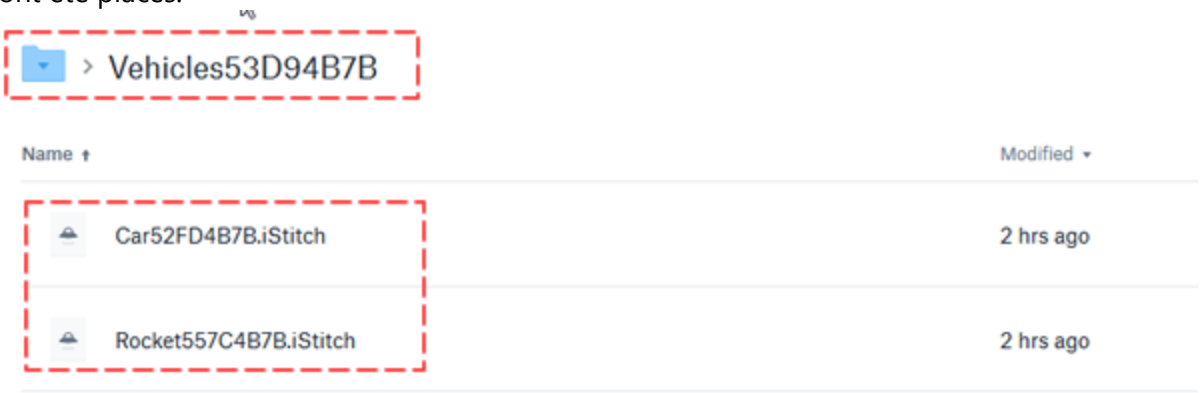

Vous pouvez ajouter ici une courte description du motif et noter tout élément important concernant sa réalisation ou ses caractéristiques.




Enfin, cliquez sur le bouton « Téléverser » pour envoyer le motif complet directement vers Dropbox.




11. Un message de confirmation s'affiche pour indiquer que le téléversement a réussi. À l'aide de l'option « Exporter vers Dropbox » de eXPerience , vous avez correctement téléversé un motif. Vous pouvez répéter cette procédure pour téléverser autant de motifs que vous le souhaitez. Comme l'illustrent les figures ci-dessous, un nouveau dossier nommé « Vehicles », correspondant exactement au nom de votre package, a été automatiquement créé dans votre compte Dropbox, sous « Apps » > « Embroidery », et les motifs téléversés y ont été placés.

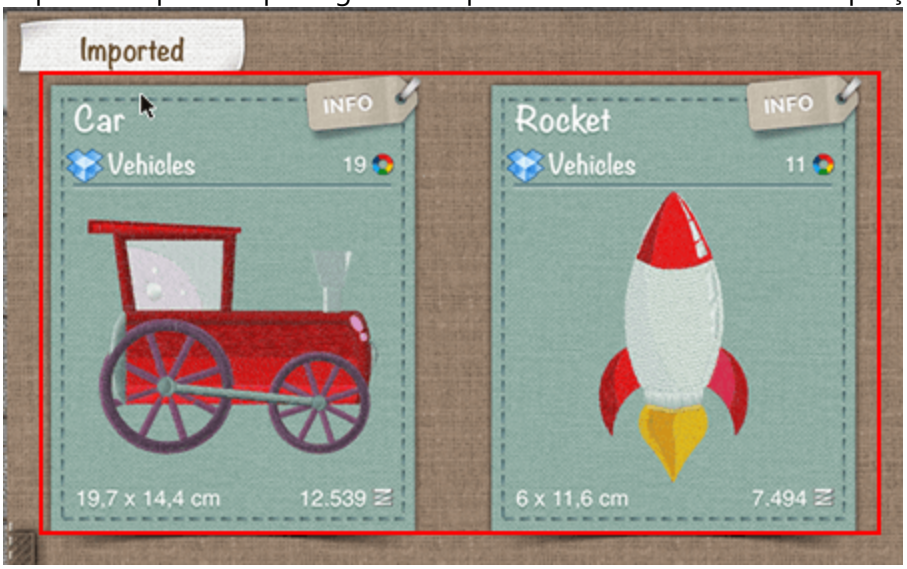



12. Désormais, vous pouvez créer rapidement des packages et téléverser facilement des motifs vers Dropbox en quelques clics. Passons à « DRAWings Snap » afin de voir comment ces nouveaux motifs sont synchronisés avec sa collection locale de motifs. Avant cela, assurez-vous simplement que l'option « Activer Dropbox » de vos paramètres locaux est activée.

13. Dans l'écran d'affichage des catégories de « DRAWings Snap », les motifs récemment téléversés sont organisés dans une section spéciale appelée « Imported ». Vous pouvez facilement identifier les motifs


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

importés depuis Dropbox grâce à la petite icône affichée sur leur aperçu.




14. Dans le navigateur de packages local, vous pouvez afficher le package que vous venez de créer ainsi que tous les motifs qui lui appartiennent.

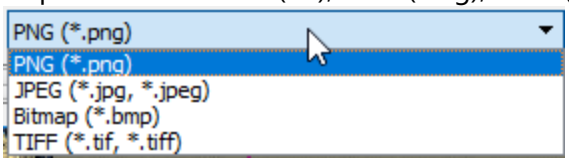



## Exporter vers une image

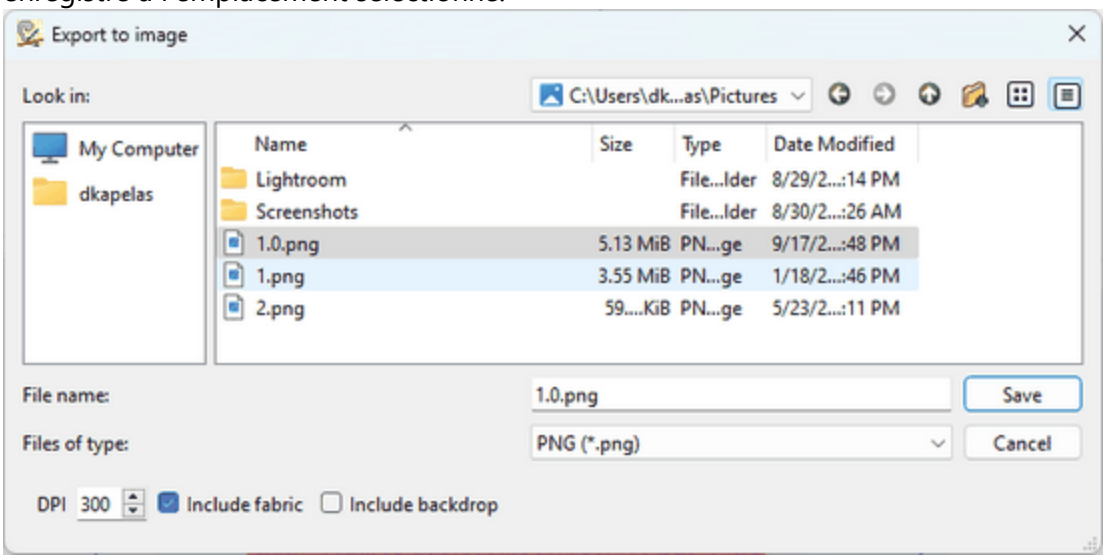
Dans de nombreux cas, il est extrêmement utile, que ce soit à des fins de présentation, de décoration ou d'archivage, d'exporter directement un motif terminé dans un fichier image. Pour exporter votre motif de broderie terminé dans un fichier image, suivez les étapes simples ci-dessous :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Utilisez l'option « Fichier » > « Exporter » > « Vers une image », ou appuyez sur le raccourci clavier Ctrl+Maj+E (sous macOS, utilisez Cmd+Maj+E).
2. Une boîte de dialogue « Enregistrer » apparaît. Accédez à l'emplacement précis où vous souhaitez enregistrer le motif.
3. Définissez un nom clair et facile à retenir pour le fichier image.
4. Sélectionnez le type de fichier image souhaité à l'aide de la liste déroulante « Type ». Les options disponibles sont TIFF (.tif), PNG (.Png), JPEG (*.jpg, .jpeg) et Bitmap (.Bmp).




5. Vous trouverez également des réglages supplémentaires utiles pour les options DPI, Tissu et Arrière-plan. Lorsque tout est prêt, cliquez sur le bouton « Enregistrer » : l'aperçu haute qualité de votre motif sera enregistré à l'emplacement sélectionné.




## Modifier la résolution de l'image

Vous pouvez facilement régler la résolution de l'image produite en modifiant la valeur DPI (points par pouce). Le DPI exprime précisément le nombre de points individuels qu'une imprimante peut imprimer par pouce, ou qu'un écran peut afficher, horizontalement comme verticalement. La résolution d'une image est directement mesurée par ce nombre de points par pouce, qui influe de manière déterminante sur sa qualité globale. La valeur que vous pouvez saisir dans le champ DPI est comprise entre 60 et 600. En général, les images destinées uniquement à être affichées sur un écran d'ordinateur ou sur Internet utilisent une résolution de 72 ou 96 DPI. Les images destinées à être imprimées sur une imprimante de bureau sont généralement réglées entre 150 et 300 DPI, tandis que les images haute qualité destinées à l'impression professionnelle nécessitent une résolution de 300 DPI ou plus. Pour obtenir un meilleur rendu de l'effet de broderie, nous recommandons vivement de définir une valeur DPI supérieure à 150. Avec une résolution proche de 160 DPI, vous obtenez des dimensions très proches des dimensions réelles du motif, ce qui garantit une représentation correcte et réaliste de l'effet de broderie sans devoir rééchantillonner l'image d'origine. Pour l'impression textile, il est préférable d'utiliser la résolution maximale de 600 DPI afin d'obtenir les résultats les plus réalistes et les plus saisissants.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Option Inclure le tissu

L'option « Inclure le tissu » vous permet de choisir si l'image exportée doit ou non comporter un arrière-plan de tissu. Un arrière-plan de tissu fournit un aperçu très réaliste du motif posé sur le tissu sélectionné, proche de son apparence une fois brodé sur le matériau réel. Si vous sélectionnez l'option « Inclure le tissu », le tissu utilisé pour le motif est ajouté comme arrière-plan dans l'image exportée. Si vous ne la sélectionnez pas, l'image exportée ne comporte aucun arrière-plan de tissu. Dans ce cas, l'arrière-plan des fichiers Bitmap, JPEG et TIFF est noir par défaut, tandis que celui des fichiers PNG reste transparent.

### Option Inclure l'arrière-plan

Lorsque vous numérisez à partir d'un arrière-plan, il peut être particulièrement utile d'exporter le motif avec cet arrière-plan d'origine. Cette méthode vous permet de comparer directement le motif final au document source et d'améliorer précisément les éléments souhaités. Si vous sélectionnez cette option, l'arrière-plan actif inclus dans le motif est exporté dans l'image exactement comme il apparaît à l'écran. Pour exporter correctement l'arrière-plan, assurez-vous qu'il est visible dans l'espace de travail actif.

Les images exportées peuvent servir d'illustrations dans différents projets de conception graphique. Les brodeurs peuvent utiliser ces images de broderie pour présenter ou promouvoir leur travail. Vous pouvez imprimer l'image sur n'importe quel tissu afin de vérifier visuellement les dimensions physiques réelles de la pièce, ou l'utiliser pour créer des brochures professionnelles présentant vos motifs. Ces images polyvalentes peuvent également servir à réaliser des compositions en techniques mixtes, par exemple en imprimant un effet de broderie net sur un tee-shirt à côté de la broderie réelle, une tendance très populaire qui associe broderie et impression directe sur textile. Enfin, ces images de broderie conviennent parfaitement à la décoration d'enveloppes, de cartes d'anniversaire personnalisées, de cartes de visite professionnelles ou de toute autre création graphique pouvant bénéficier d'un authentique effet brodé.



## Exporter vers une image pour DTF/DTG..

Dans de nombreux cas, il est extrêmement utile d'exporter directement votre motif de broderie vers un fichier image de haute qualité, notamment si vous souhaitez associer la broderie à des techniques modernes d'impression numérique sur textile. En exportant proprement le motif sous forme d'image, vous pouvez créer


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

efficacement des transferts thermiques ou imprimer directement sur les vêtements à l'aide de machines professionnelles DTF (Direct-to-Film) ou DTG (Direct-to-Garment). Voici un guide détaillé expliquant comment exporter votre motif vers un fichier image.

## Que sont les impressions DTF et DTG ?

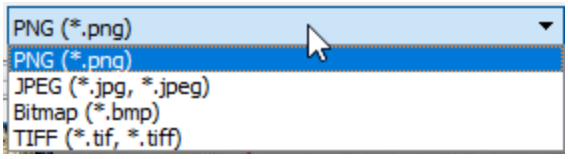
- **Impression DTF (Direct-to-Film) :** Ce procédé consiste à imprimer précisément une image sur un film spécial, puis à la transférer sur le tissu à l'aide de chaleur et d'une poudre adhésive. Le DTF convient particulièrement à l'impression d'images éclatantes et de haute qualité sur une grande variété de tissus, naturels comme synthétiques.
- **Impression DTG (Direct-to-Garment) :** Le DTG utilise une technologie jet d'encre spécialisée pour imprimer directement sur le tissu. Cette méthode convient particulièrement aux motifs très détaillés et offre les meilleurs résultats sur les tissus 100 % coton ou composés d'un mélange simple à base de coton.

Ces deux méthodes permettent d'associer de manière créative l'impression numérique à la broderie traditionnelle afin d'obtenir un effet de superposition personnalisé et éclatant. Pour obtenir les meilleurs résultats en DTF comme en DTG, le fichier image exporté doit prendre en charge la transparence et posséder une résolution suffisamment élevée.

## Comment exporter le motif vers un fichier image

Pour exporter correctement l'illustration de votre motif vers un fichier image :

1. **Accédez à Fichier > Exporter > Vers une image pour DTF/DTG...**
   Cette option est spécialement conçue pour créer des images adaptées à l'impression DTF et DTG de haute qualité.
2. **Choisir l'emplacement d'enregistrement et le nom du fichier**
   Dans la boîte de dialogue « Enregistrer » qui s'affiche, accédez au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer votre motif.
3. **Saisissez un nom explicite pour le fichier image.**
4. **Sélectionner le format du fichier image**
   Utilisez la liste déroulante « Type » pour sélectionner le format de fichier souhaité :



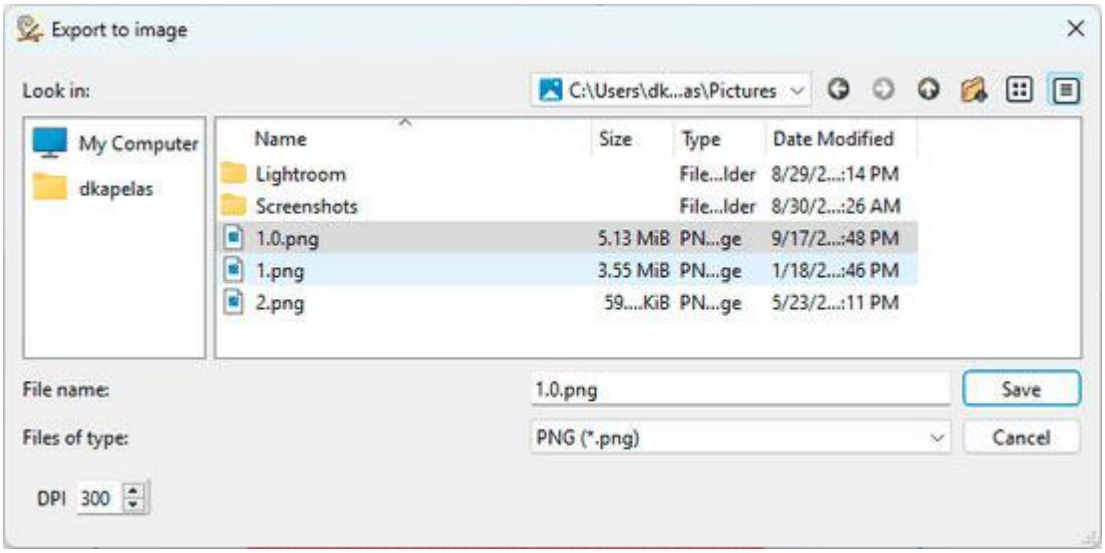

   - PNG (.png) : vivement recommandé pour l'impression DTF/DTG, car il prend en charge la transparence de manière native.
   - TIFF (.tif) : très utile pour les images de haute qualité, bien qu'il produise généralement des fichiers beaucoup plus volumineux.
   - JPEG (.jpg, .jpeg) : format d'image compressé courant, mais qui ne prend pas en charge la transparence.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Bitmap (.bmp) : format non compressé de base qui ne prend pas en charge la transparence et produit généralement des fichiers beaucoup plus volumineux.

Remarque : pour l'impression DTF/DTG, le format PNG est vivement recommandé, car il prend en charge les arrière-plans transparents, indispensables pour obtenir une impression nette, professionnelle et de haute qualité.

**5. Définir la résolution de l'image (DPI)**




La valeur DPI (points par pouce) détermine la qualité visuelle et la netteté de l'image imprimée. Des valeurs DPI plus élevées offrent une meilleure qualité d'impression, mais génèrent des fichiers proportionnellement plus volumineux.
Vous pouvez saisir une valeur DPI comprise entre **60** et **600** :

- **72** DPI : convient principalement à une utilisation sur le Web ou à un affichage standard à l'écran.
- **150** à **300** DPI : convient parfaitement à l'impression bureautique courante.
- **300** DPI ou plus : vivement recommandé pour obtenir une qualité d'impression professionnelle.
- Pour l'impression textile (DTF/DTG), **600** DPI est vivement recommandé afin d'obtenir un niveau de détail optimal et une excellente netteté.

Réglages DPI conseillés : pour obtenir à l'écran un aperçu réaliste de l'effet de broderie, définissez une résolution de 160 DPI ou plus. Pour l'impression réelle sur vêtement, notamment afin de garantir des résultats de haute qualité sur les tissus, nous vous conseillons de définir une résolution proche de 600 DPI.

**6. Cliquez sur « Enregistrer »**
Après avoir défini le nom, le format et la résolution DPI appropriée, cliquez sur Enregistrer pour exporter l'image. Celle-ci sera enregistrée à l'emplacement indiqué avec tous les paramètres sélectionnés.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Exporter vers SVG

L'illustration de tout motif que vous créez peut facilement être exportée dans un type de fichier spécial appelé fichier SVG, qui contient uniquement l'illustration vectorielle proprement dite. Le fichier SVG exporté peut être utilisé pour des travaux d'impression classiques ou pour créer des combinaisons originales de broderie et d'impression textile sur des vêtements. Pour enregistrer explicitement votre motif au format SVG (Scalable Vector Graphics), suivez attentivement les étapes suivantes :

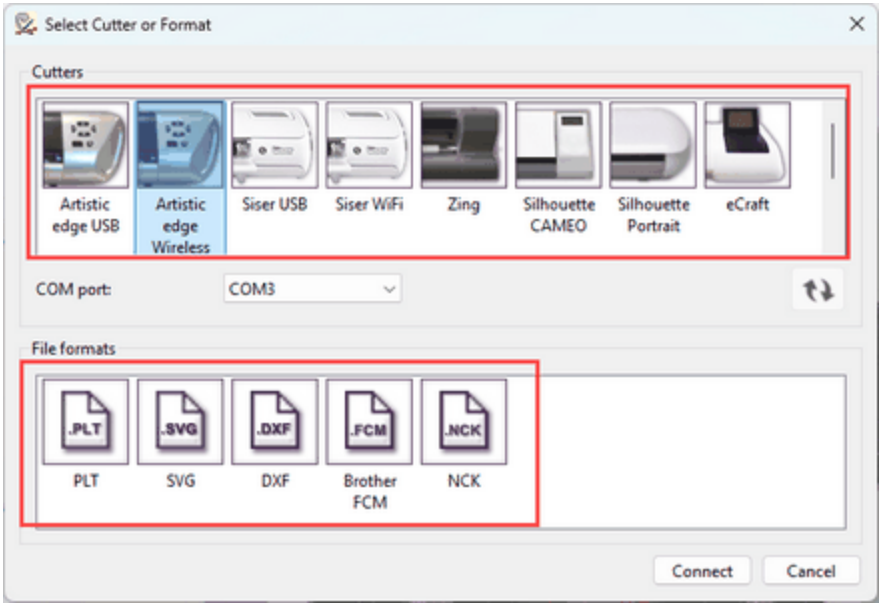
1. Dans le menu « **Fichier** », développez le sous-menu « **Exporter** ».
2. Sélectionnez ensuite l'option « Vers **SVG** ». Vous pouvez également activer rapidement l'option « Vers **SVG** » en appuyant simplement sur le raccourci clavier Alt+E.
3. Une boîte de dialogue « Enregistrer » s'affiche. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le motif, puis attribuez au fichier un nom facilement identifiable.
4. Cliquez sur le bouton « **Enregistrer** » pour exporter définitivement le motif au format SVG.

Une fois le fichier **SVG** enregistré, vous pouvez le modifier dans n'importe quel éditeur de dessin vectoriel. Vous pouvez également réimporter ultérieurement le motif dans le logiciel afin d'en créer une autre variante. En conservant cette illustration dans un fichier distinct, elle reste toujours disponible si vous devez créer un motif de broderie similaire.

## Exporter vers des machines de découpe

Tous les motifs contenant des découpes nécessitent une attention particulière avant de les envoyer vers une machine de découpe numérique pour leur production physique. Vous pouvez facilement exporter les motifs via une connexion directe à certaines machines de découpe ou les enregistrer sous forme de fichiers afin de les utiliser ultérieurement dans le même but. Pour exporter avec précision un motif directement vers une machine de découpe numérique, sélectionnez « Exporter » - « Vers les machines de découpe » dans le menu « Fichier ». Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez soit une machine de découpe spécifique pour établir une connexion directe, soit un format de fichier (HPGL, SVG, DXF ou FCM) si vous souhaitez exporter le motif sous forme de fichier autonome, puis l'importer manuellement dans le logiciel de votre machine de découpe. Si vous choisissez une connexion directe à une machine, sélectionnez soigneusement votre machine dans la liste, puis cliquez sur le bouton « Connecter ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Une boîte de dialogue standard « Alerte de sécurité Windows » peut apparaître lors de la toute première ouverture de cette fenêtre. Cliquez sur « Autoriser l'accès » afin de permettre la communication entre le logiciel et la machine de découpe « Artistic Edge » (sans fil).

### Configuration de la connexion à la machine de découpe

Juste sous la liste des machines de découpe, vous pouvez régler les paramètres de connexion actifs de la machine actuellement sélectionnée. Plusieurs types de connexions physiques ou virtuelles sont disponibles : connexion série (COM), connexion par imprimante (USB), connexion USB directe ou connexion sans fil. Après avoir sélectionné une machine de découpe disponible, la zone située juste en dessous affiche, selon le cas, une liste déroulante Imprimante, une liste de sélection COM ou une icône dédiée à la configuration sans fil .




Sélection du port COM




Sélection de l'imprimante

- Connexion série : pour les machines de découpe Zing, eCraft, Foison et REDSail, vous pouvez modifier le « port COM » sélectionné, c'est-à-dire le port série physique auquel votre machine est connectée, à l'aide de la liste déroulante. Le logiciel tente toujours de détecter automatiquement le port approprié, mais il peut arriver que cette détection échoue. Si vous envoyez un motif à la machine et que celle-ci ne démarre pas, essayez de sélectionner un autre port COM dans le menu, puis recommencez. Si aucun des ports disponibles ne fonctionne, vérifiez que votre machine est correctement installée sur votre PC.




- Connexion par imprimante : pour les machines de découpe Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait et GCC, utilisez la liste déroulante Imprimante pour sélectionner le pilote d'imprimante correctement installé pour votre machine. Le logiciel tente de détecter automatiquement l'imprimante appropriée, mais cette détection peut parfois échouer. Si l'imprimante souhaitée n'apparaît pas dans la liste, vérifiez que votre machine est correctement installée sur votre PC.

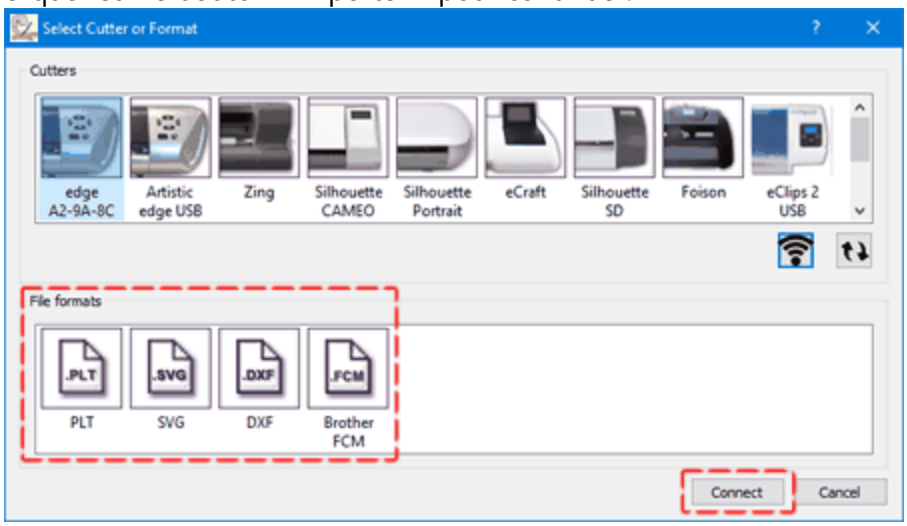

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




- Connexion USB directe : Artistic Edge USB et eClips 2 USB utilisent une connexion USB directe. Si votre machine de découpe est correctement connectée à l'ordinateur et sous tension, la connexion s'établit automatiquement. Si vous ne parvenez pas à communiquer avec l'une de ces machines, fermez la boîte de dialogue, éteignez puis rallumez la machine de découpe, puis essayez de nouveau l'option « Exporter vers la machine de découpe ».
- Connexion sans fil : pour la machine de découpe Artistic Edge Wireless, le logiciel tente d'établir automatiquement une connexion sans fil directe. Si la connexion réussit, le nom de la machine de découpe apparaît. À côté de ce nom se trouve un bouton permettant de configurer la connexion sans fil active. Pour obtenir des instructions plus détaillées, consultez le chapitre Configuration sans fil d'Artistic Edge . Si le nom de la machine de découpe n'apparaît pas, assurez-vous d'être connecté au point d'accès local « Edge-xx-xx-xx » ou à votre point d'accès domestique/professionnel habituel si vous avez déjà configuré la machine de découpe en mode Client. Des informations complémentaires sont disponibles dans le chapitre Configuration sans fil d'Artistic Edge .

**Exporter vers un fichier**

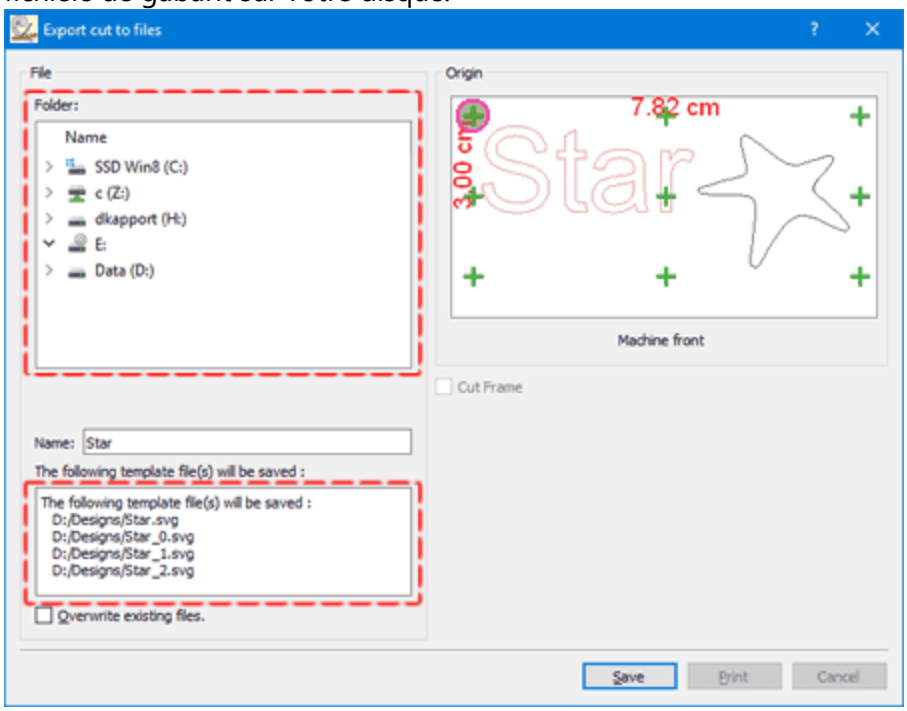
1. Sélectionnez le format de fichier souhaité — HPGL (.plt), SVG (.svg), DXF (.dxf) ou FCM (.fcm) — puis cliquez sur le bouton « Exporter » pour continuer.




2. Dans la zone « Origine », vous pouvez définir précisément la position de départ de la machine lorsqu'elle crée le motif. Cette option vous permet de placer correctement le matériau à découper. Vous pouvez modifier l'origine en cliquant simplement sur la croix verte correspondante . Le fichier .plt, .svg, .dxf ou .fcm obtenu positionnera le motif à proximité du point de départ que vous avez sélectionné.
3. Accédez à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer les gabarits, puis saisissez un nom de fichier.
4. Si vous souhaitez remplacer des motifs existants, cochez l'option « Écraser les fichiers existants » située en dessous. Après avoir saisi le nouveau nom de fichier, la zone inférieure gauche affiche les noms exacts des fichiers de gabarit qui seront générés. Enfin, cliquez sur le bouton « Enregistrer » pour enregistrer les


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

fichiers de gabarit sur votre disque.

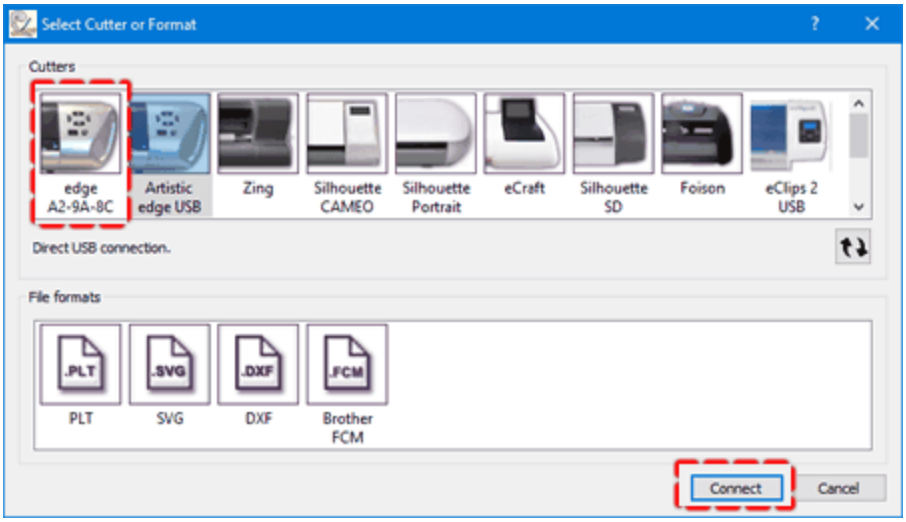



La boîte de dialogue d'exportation propose également d'autres options très utiles :

- Cadre de découpe : cette option ajoute une bordure rectangulaire autour du motif principal, qui sera découpée juste après celui-ci. Pour l'appliquer à votre motif, cochez simplement la case « Cadre de découpe ». Dans la zone « Origine », vous verrez apparaître un rectangle délimitant entièrement votre motif. La fonction « Cadre de découpe » oblige ainsi la machine de découpe à couper le matériau tout autour du périmètre extérieur, afin d'obtenir une version facilement détachable de votre motif découpé.
- Imprimer... : cette option vous permet d'imprimer l'ensemble du motif afin de visualiser précisément l'ordre de découpe de tous les objets. Vous trouverez davantage de détails concernant la boîte de dialogue Imprimer ici .

**Connexion directe à une machine de découpe**

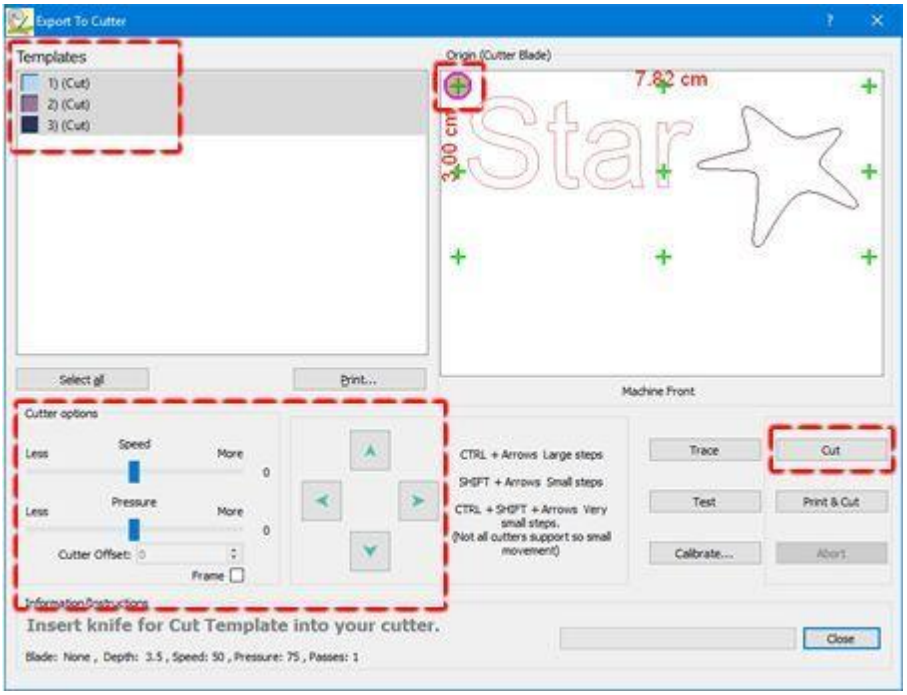
Lorsque vous utilisez l'option Exporter vers les plotters de découpe du menu Fichier, sélectionnez l'un des plotters de découpe disponibles, puis cliquez sur Connecter pour établir une connexion directe avec le plotter choisi.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

La boîte de dialogue Exporter vers le plotter de découpe apparaît. À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez envoyer directement au plotter de découpe connecté une partie spécifique du motif (Peinture, Découpe, Pochoir, Appliqué, Cristaux) pour sa production. Si votre plotter de découpe numérique est correctement connecté et sous tension, vous devez pouvoir communiquer avec lui depuis cette boîte de dialogue.

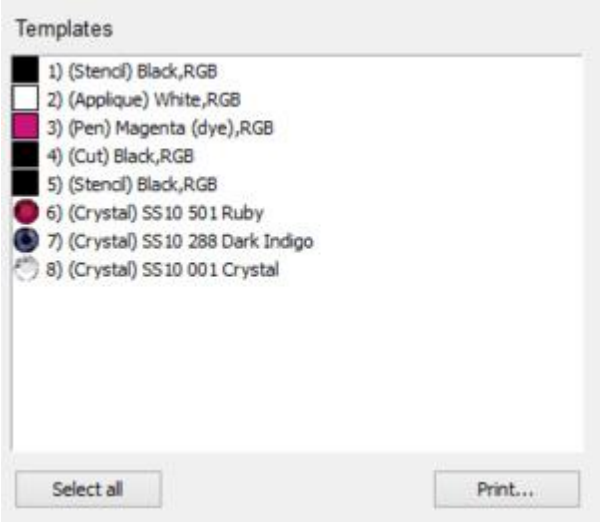



La boîte de dialogue Exporter vers le plotter de découpe est globalement identique pour tous les plotters ; toutefois, certaines options avancées peuvent ne pas être disponibles si le plotter concerné ne les prend pas en charge. Dans cette rubrique, nous présentons les différentes parties de cette boîte de dialogue et expliquons précisément leur utilisation.

### Zone Modèles

Lorsque vous exportez un motif terminé vers un plotter de découpe, le programme convertit les différentes parties du motif en modèles distincts. Un modèle séparé est créé pour chaque type d'objet (Découpe, Peinture, Pochoir, Cristaux, Appliqué) et pour chaque couleur. Par exemple, pour le motif d'exemple présenté, un modèle Pochoir, Appliqué, Stylo, Découpe et Cristaux est généré. Dans cette zone, vous pouvez sélectionner les modèles à envoyer au plotter de découpe. Maintenez la touche Ctrl du clavier enfoncée et cliquez sur les modèles que vous souhaitez sélectionner. Les modèles sélectionnés sont mis en surbrillance. Pour désélectionner un modèle, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez à nouveau dessus. Pour sélectionner des modèles consécutifs, maintenez la touche Maj enfoncée, cliquez sur le premier modèle, puis sur le dernier. Tous les modèles intermédiaires sont alors sélectionnés. Si vous sélectionnez plusieurs modèles et cliquez sur Découper (pour les éléments utilisant une lame) ou sur Dessiner (pour les éléments utilisant un stylo), ils sont automatiquement envoyés au plotter de découpe dans l'ordre affiché. Lorsqu'un modèle est terminé, le plotter de découpe s'arrête et les instructions concernant le modèle suivant s'affichent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Par exemple, dans l'illustration ci-dessous, le premier modèle est un modèle Pochoir. Vous devez placer dans le plotter de découpe le tapis de découpe portant le matériau à découper, puis installer une lame dans la tête du plotter. Après avoir cliqué sur Découper, le plotter s'arrête une fois l'opération terminée et affiche les instructions relatives au modèle suivant. Cette procédure se poursuit pour tous les modèles sélectionnés ; les instructions vous indiquent précisément quand placer le tapis de découpe et installer le stylo ou la lame dans la tête du plotter.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

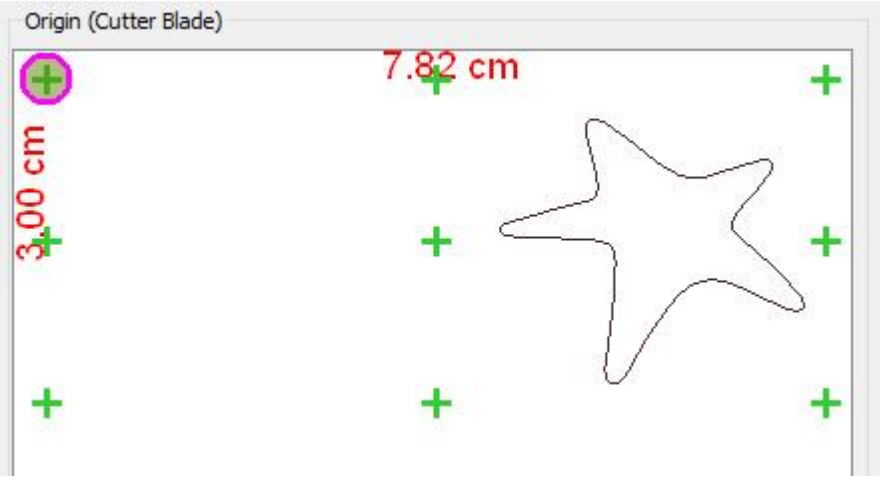



Pour sélectionner tous les modèles, cliquez sur le bouton correspondant situé sous la zone Modèles. Par défaut, lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Exporter vers les plotters de découpe, tous les modèles sont présélectionnés. Toute sélection effectuée dans la liste Modèles est affichée en aperçu dans la zone Origine. Vous pouvez également Imprimer  les modèles contenant les informations de production.

### Origine - Aperçu

Dans cette zone, vous pouvez afficher un aperçu des modèles sélectionnés ainsi que des repères en forme de croix. Vous pouvez sélectionner l'un de ces points comme origine de votre motif. Tous les plotters de découpe ne prennent pas en charge l'ensemble des points d'origine illustrés dans la figure suivante ; certains peuvent proposer moins de points d'origine. Le plotter commence la production du motif en fonction du point d'origine sélectionné. Par exemple, dans la figure suivante, l'origine située en haut à gauche est sélectionnée : c'est à cet endroit que le plotter commencera. Cette option permet d'adapter le fonctionnement du plotter à la position du matériau et à celle de la tête de découpe. Vous pouvez modifier l'Origine en cliquant sur n'importe quelle icône en forme de croix.

Les Silhouette SD et Silhouette CAMEO ne prennent pas en charge cette option ; vous ne pouvez donc pas modifier l'origine du motif.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

À côté du nom de l'origine figure l'outil de définition de l'origine utilisé par chaque machine pour déterminer son point de départ. Par exemple, la machine Zing utilise un point laser, tandis que les autres machines utilisent la tête du plotter de découpe (Lame - Stylo). Vérifiez la manière dont votre machine définit la position de départ.




### Options du plotter de découpe

Dans cette zone, vous pouvez régler les paramètres de fonctionnement du plotter de découpe (Vitesse, Pression), ainsi qu'ajouter un décalage et un cadre de découpe.




Pour chaque objet créé (Peinture, Découpe, Pochoir, Appliqué, Cristaux), vous pouvez définir la vitesse et la pression dans les propriétés de l'objet. Chaque modèle peut avoir une vitesse ou une pression différente. Les curseurs Vitesse et Pression permettent d'augmenter ou de diminuer les valeurs appliquées à tous les modèles disponibles dans la boîte de dialogue. Utilisez ces curseurs lorsque, pendant la production d'un motif, vous constatez qu'une vitesse ou une pression plus élevée est nécessaire. Les paramètres de tous les modèles sont alors ajustés sans modifier les propriétés individuelles des objets. Si ces valeurs sont grisées, le plotter de découpe ne permet pas leur utilisation. Ces curseurs conservent leurs réglages précédents ; ainsi, si vous commencez un nouveau motif et l'envoyez au plotter, les valeurs de vitesse et de pression précédemment sélectionnées sont conservées. Pour utiliser la vitesse par défaut, ramenez le curseur à zéro.

### Décalage du plotter de découpe

Lorsque cette option est disponible, cette valeur permet de définir le décalage ajouté par le plotter de découpe à chaque forme afin qu'elle soit correctement produite et conserve ses dimensions. Cette valeur varie selon les machines de découpe, et certaines ne permettent pas de la modifier depuis le logiciel ; le réglage doit alors être effectué depuis le panneau de commande de la machine. Réglez le paramètre Décalage du plotter de découpe en fonction du décalage que vous souhaitez ajouter à chaque Découpe. Tenez compte du fait que la machine utilise une lame d'une certaine dimension pour découper le matériau. Lors de la découpe, la forme obtenue peut être plus petite que celle définie dans le logiciel en raison des dimensions de la lame. Pour compenser ce phénomène, ajoutez un décalage afin que la machine produise le motif légèrement plus grand et obtienne ainsi la dimension souhaitée.

### Cadre de découpe :

Cette option ajoute autour du motif un rectangle qui sera découpé après l'objet principal. Pour l'appliquer, cochez la case Cadre de découpe. Dans la zone Origine, un rectangle apparaît autour du motif. Ce cadre de


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

découpe oblige le plotter à découper le matériau autour du motif afin d'obtenir une version détachable de celui-ci.




### Opérations du plotter de découpe

Les commandes illustrées dans la figure suivante permettent de communiquer directement avec le plotter de découpe et d'effectuer des opérations de Découpe - Peinture.




Boutons fléchés

Les boutons fléchés permettent de déplacer la tête du plotter de découpe jusqu'à la position souhaitée. Cela peut être nécessaire pour placer la tête au-dessus de la zone du tapis de découpe que vous souhaitez découper ou peindre, selon l'origine sélectionnée, ou pour déplacer la tête vers une position permettant d'effectuer un Test des réglages du plotter.

Par exemple, si vous sélectionnez une origine dans l'angle supérieur gauche du modèle, vous devez déplacer la tête vers l'angle supérieur gauche de la zone dans laquelle vous souhaitez effectuer l'opération Découpe-Peinture.

Si vous devez ajuster la position de la tête du plotter de découpe, utilisez les touches Ctrl et Maj de votre clavier pour modifier le pas de déplacement.

- Maintenez la touche Maj [Shift] pour effectuer un petit déplacement.
- Maintenez la touche Ctrl [Ctrl] pour effectuer un grand déplacement.
- Utilisez simultanément les touches Ctrl et Maj ( [Ctrl] * [Shift] ) pour effectuer un petit déplacement.

Tracer :

Lorsque la tête du plotter de découpe est placée au-dessus de la zone à découper ou à peindre, vous pouvez vérifier que le motif tient bien dans la zone définie. Cliquez sur le bouton Tracer : la tête du plotter se déplace autour de la zone nécessaire en fonction des dimensions du motif. Vous pouvez ainsi vérifier que le motif tient dans la zone disponible en fonction de la position de la tête.

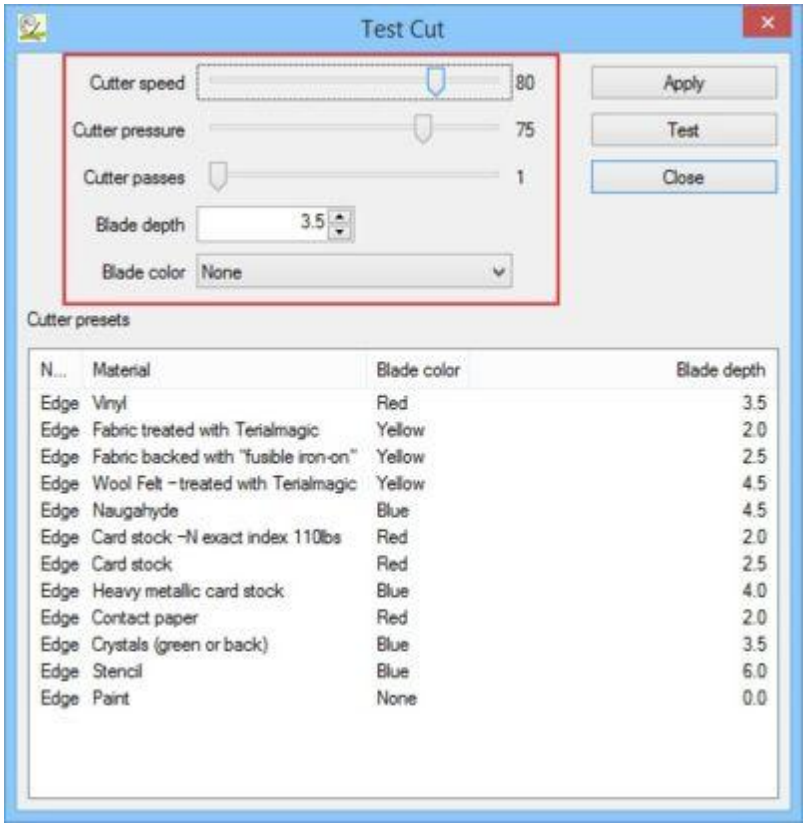
Annuler :

Le bouton Annuler permet d'interrompre l'opération d'envoi vers le plotter de découpe tant que les données n'ont pas encore été transmises. Si vous devez corriger votre motif ou vos réglages, vous pouvez annuler l'opération puis envoyer à nouveau le motif au plotter.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Test

Si vous n'avez encore jamais utilisé un matériau ou un Stylo/Pinceau particulier avec un plotter de découpe, il peut être nécessaire d'effectuer un Test afin de vérifier le résultat avec les réglages actuels. Utilisez le bouton Test pour effectuer cette vérification. Le test doit être réalisé séparément pour chaque modèle ; sélectionnez un modèle puis cliquez sur le bouton Test. La boîte de dialogue Test apparaît ; si plusieurs modèles sont sélectionnés, le test est effectué avec les réglages du premier modèle. La boîte de dialogue affiche les réglages du plotter de découpe définis pour les objets du modèle. Lorsque vous cliquez sur Test, le plotter effectue une découpe ou un tracé d'essai sur le matériau installé avec les réglages actuels. Il produit une forme permettant de vérifier que le résultat est correct.




Il existe 3 types de tests, comme illustré dans la figure suivante : un pour les objets Découpe, Appliqué et Pochoir, un pour les objets Peinture et un pour les objets Cristaux. Un motif de test différent est utilisé pour chaque type d'objet.



Motif de test pour les cristaux



Motif de test pour Découpe, Appliqué et Pochoir



Motif de test pour Peinture


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Une fois le test terminé, si le résultat n'est pas satisfaisant, modifiez les options de découpe (Vitesse, Pression, Passages), déplacez la tête du plotter de découpe et recommencez le test. Si le résultat est satisfaisant, cliquez sur Appliquer afin d'appliquer les réglages actuels à l'objet du modèle. Pour ajuster les réglages actuels, utilisez la liste des réglages prédéfinis afin de sélectionner une configuration adaptée au matériau utilisé.

### Calibrer

Cette option est disponible pour les plotters Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge équipés d'un pointeur laser. Le bouton Calibrer permet de définir la distance entre le pointeur laser et la tête du plotter de découpe.

### Découper

Cliquez sur le bouton Découper - Dessiner pour envoyer immédiatement le motif à la machine connectée. Une fois le processus lancé, le logiciel verrouille la connexion active avec la machine et vous ne pouvez plus sélectionner un autre modèle tant que l'ensemble du processus n'est pas terminé.

Si le motif comporte plusieurs groupes de cristaux, plusieurs objets Contour ou plusieurs objets Appliqué, le logiciel envoie chaque partie séparément en indiquant précisément laquelle est en cours d'envoi. Pour les motifs de cristaux, un premier groupe de cristaux est envoyé et découpé, puis un second groupe est envoyé et découpé sur un autre matériau de découpe, et ainsi de suite. Le logiciel vous demande confirmation : cliquez sur « OK » pour envoyer la page suivante ou sur « Annuler » pour interrompre l'opération. Le motif de cristaux est constitué de couches distinctes correspondant aux différents groupes de trous. Les motifs complexes utilisant des Contours ou des Appliqués sont traités de la même manière.

### Imprimer et découper

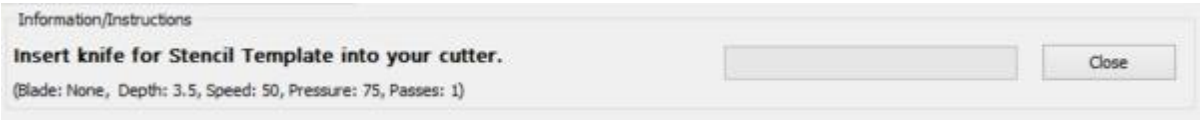
Cette option est disponible pour les plotters de découpe prenant en charge cette fonction. Les plotters Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge équipés d'un pointeur laser prennent en charge la fonction Imprimer et découper, et disposent également d'une option Calibrer. Le bouton Calibrer permet de définir la distance entre le pointeur laser et la lame de découpe. Pour les Silhouette CAMEO et Silhouette SD équipés d'un système de reconnaissance optique, l'option Imprimer et découper  est disponible. L'option Imprimer et découper  permet d'imprimer les contours d'un motif sur une imprimante, de placer l'impression sur le tapis de découpe, puis de découper le dessin imprimé à l'aide du plotter de découpe. Le papier imprimé comporte des repères spécifiques :

Pour les Zing, eClips 2 USB et Artistic Edge équipés d'un pointeur laser, pointez le laser sur ces repères spécifiques au cours de la procédure afin d'aligner correctement l'impression et la découpe.

Pour le Silhouette CAMEO équipé d'un système de reconnaissance optique, placez le papier imprimé dans le plotter de découpe ; celui-ci reconnaît automatiquement les repères spécifiques.

### Instructions

Dans cette zone, vous pouvez consulter les informations relatives au modèle en cours de production. Les propriétés de découpe sélectionnées pour ce modèle sont affichées, ainsi que des instructions indiquant la tête de production à installer. Pour les objets Découpe, Pochoir ou Appliqué, vous êtes invité à installer la lame dans la tête du plotter de découpe ; pour les objets Peinture, vous êtes invité à installer le pinceau.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

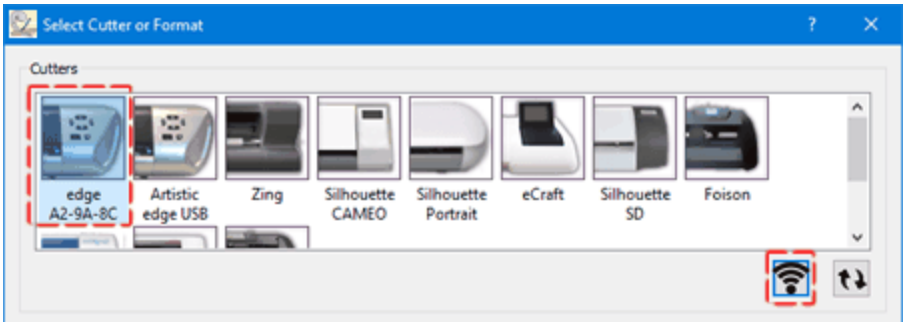
### Configuration sans fil Artistic Edge

La découpeuse Artistic Edge est disponible avec un module sans fil en option. Les instructions suivantes ne s'appliquent que si vous avez acheté le modèle spécifique équipé de ce module sans fil.

La découpeuse propose deux modes de fonctionnement sans fil fiables :

- Mode point d'accès : la découpeuse crée de manière autonome son propre point d'accès sans fil, sans passer par un routeur. Votre ordinateur se connecte directement à ce point d'accès, généralement nommé Edge-xx-xx-xx.
- Mode client : la découpeuse se connecte à votre routeur local et votre ordinateur communique avec elle via votre connexion réseau existante.

Par défaut, lorsque vous démarrez physiquement la découpeuse pour la toute première fois, le mode point d'accès est automatiquement activé. Vous devez alors connecter votre ordinateur au point d'accès Edge-xx-xx-xx. Une fois la connexion correctement établie, le nom de la découpeuse apparaît dans la boîte de dialogue Exporter vers les découpeuses, comme illustré dans la figure suivante. Si le nom de la découpeuse n'apparaît pas immédiatement, vérifiez que la fonction sans fil est bien activée sur la découpeuse (le bouton physique Sans fil/Éclairage doit être allumé). S'il reste éteint, reportez-vous à la section suivante pour activer manuellement la fonction sans fil.




## Activer et désactiver le module sans fil

La découpeuse Artistic Edge équipée du module sans fil comporte un bouton dédié, situé à côté du bouton d'alimentation. Lorsque le système sans fil est activé, ce bouton s'allume en blanc. Si le module sans fil est désactivé, vous pouvez l'activer en maintenant le bouton Sans fil enfoncé pendant exactement 5 secondes, jusqu'à ce que le voyant blanc s'allume. À ce stade, si vous demandez à votre ordinateur de rechercher les réseaux sans fil disponibles, le point d'accès Edge-xx-xx-xx devrait apparaître et vous pourrez vous y connecter. En maintenant de nouveau le bouton Sans fil enfoncé, vous pouvez désactiver la fonction sans fil.

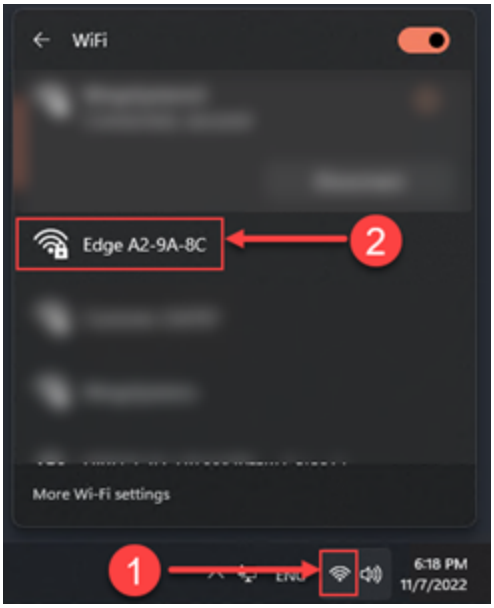
Remarque : pour transmettre un motif sans fil directement à la découpeuse, la fonction sans fil doit être activée. Vous devez également être connecté à son point d'accès en mode point d'accès, ou au même réseau local que la découpeuse en mode client.

## Se connecter au point d'accès Artistic Edge

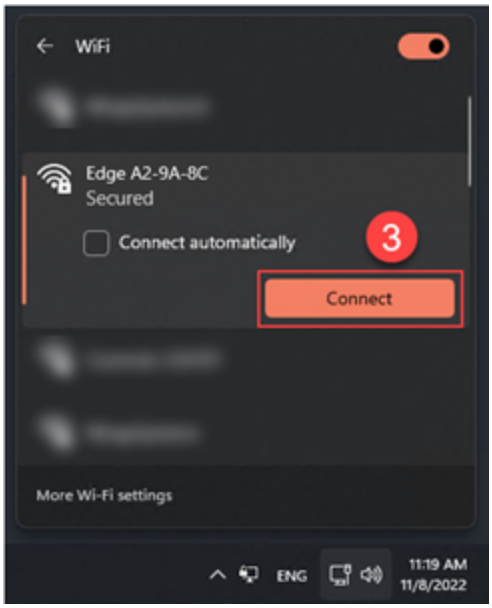
D'abord, vérifiez que la fonction sans fil est activée. Si ce n'est pas le cas, maintenez le bouton Éclairage/Sans fil enfoncé pendant exactement trois secondes. Le bouton s'allume lorsque la fonction sans fil est activée. Attendez que le point d'accès sans fil soit diffusé, puis recherchez le point d'accès Edge dans la liste des réseaux de votre ordinateur.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Pour connecter facilement votre ordinateur à la découpeuse Edge sans fil, cliquez sur l'icône réseau située dans la zone de notification afin d'afficher tous les réseaux disponibles.

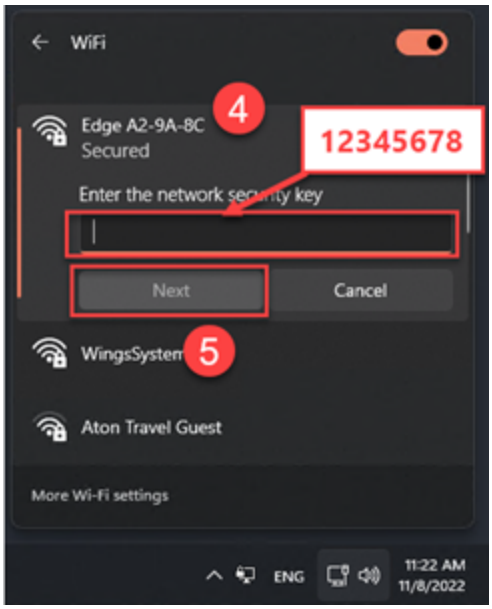



Dans la liste des réseaux, sélectionnez celui nommé Edge-xx-xx-xx, puis cliquez sur Connecter.




Lorsqu'une clé de sécurité vous est demandée, saisissez 12345678, cliquez sur Suivant, puis attendez que la connexion soit complètement établie. Il est essentiel de saisir correctement le mot de passe. Si le mot de passe est incorrect, l'ordinateur peut donner l'impression d'être connecté au réseau, mais aucun transfert de fichier ne pourra avoir lieu.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

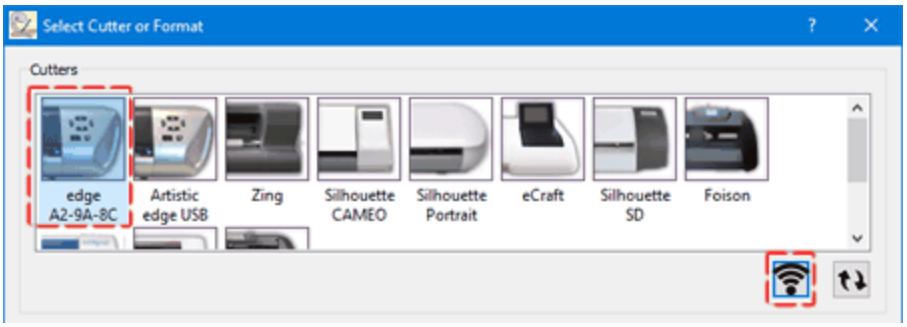



Vous êtes maintenant directement connecté à la découpeuse Edge. Pour lui envoyer un motif de découpe, procédez comme suit :

Remarque : lorsque vous êtes directement connecté à la découpeuse Edge, votre connexion Internet habituelle n'est pas disponible. Pour reconnecter votre ordinateur à Internet, fermez l'interface de la découpeuse ou répétez les étapes précédentes afin de vous reconnecter à votre réseau sans fil habituel.

### Sélectionner le mode de fonctionnement sans fil

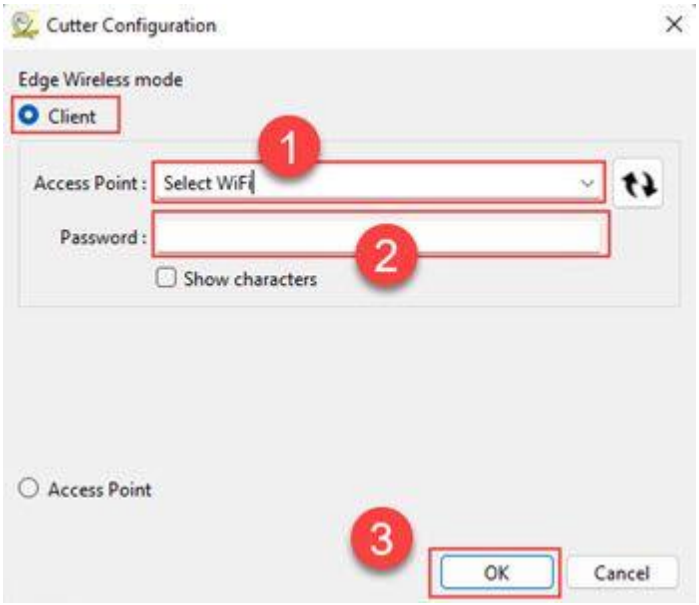
Si vous êtes connecté au point d'accès Edge-xx-xx-xx et que le nom de la découpeuse apparaît dans la boîte de dialogue Exporter vers les découpeuses, la connexion est correctement établie. Sous la liste des découpeuses, lorsque la connexion sans fil Edge est sélectionnée, une icône sans fil permettant de gérer le mode de fonctionnement sans fil est disponible, comme illustré dans la figure suivante.




Cliquez sur le bouton Sans fil pour afficher la boîte de dialogue Configuration de la découpeuse. Dans cette boîte de dialogue, l'option Mode point d'accès est grisée, ce qui indique que ce mode est actuellement actif et ne peut donc pas être sélectionné de nouveau.

Vous pouvez maintenant ajouter la découpeuse Artistic Edge à votre réseau sans fil habituel. Pour cela, vous devez passer la découpeuse en mode client. Dans la boîte de dialogue Configuration de la découpeuse, sélectionnez l'un des réseaux sans fil disponibles et saisissez la clé de sécurité correspondante. Cochez le champ « Afficher les caractères » afin de vérifier visuellement que le mot de passe est correct. Cliquez sur OK pour appliquer les paramètres.

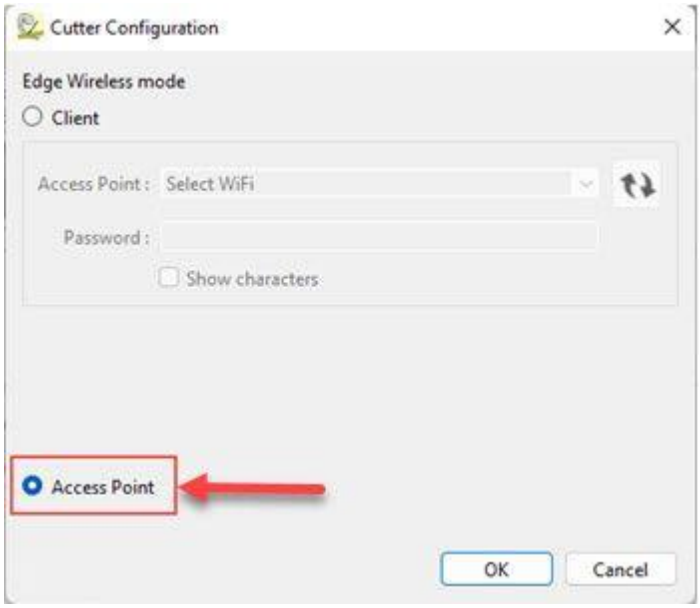

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Une boîte de dialogue d'avertissement apparaît immédiatement pour vous informer que le bouton d'alimentation et le bouton Sans fil vont clignoter pendant exactement 30 secondes, jusqu'à ce que la découpeuse se connecte au réseau sans fil. Attendez environ une minute pendant que la découpeuse configure sa connexion au réseau. Gardez à l'esprit que vous devrez peut-être reconnecter manuellement votre ordinateur à ce réseau pour pouvoir communiquer avec la découpeuse sans fil.

### Passer en mode point d'accès

Si vous devez vous reconnecter à la découpeuse, utilisez la boîte de dialogue Exporter vers les découpeuses pour configurer le mode de fonctionnement sans fil. Lorsque vous ouvrez maintenant la boîte de dialogue, comme illustré dans la figure suivante, l'option permettant d'activer le mode point d'accès est disponible. Cochez Mode point d'accès, puis cliquez sur OK. Attendez que la découpeuse se réinitialise et que ses voyants restent allumés en continu, puis connectez-vous au point d'accès Edge-xx-xx-xx.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Réinitialisation d'urgence en mode point d'accès

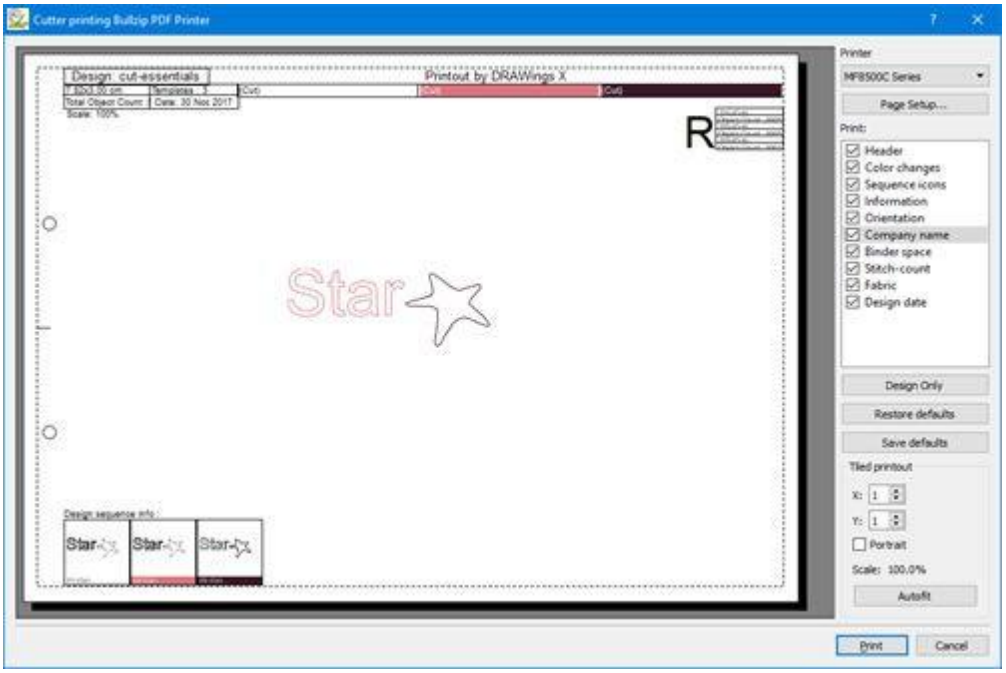
Si vous ne parvenez pas à établir une connexion stable ou si une mauvaise configuration vous empêche d'accéder à la découpeuse, vous devez la réinitialiser dans son mode point d'accès par défaut. Vous pourrez ensuite vous reconnecter à n'importe quel réseau sans fil via le mode client. Pour réinitialiser la découpeuse, maintenez simultanément les boutons Sans fil et Limite droite enfoncés pendant exactement 3 secondes. Lorsque le bouton d'alimentation et le bouton Sans fil s'éteignent, relâchez immédiatement les boutons. Le bouton Sans fil clignote jusqu'à la fin de l'initialisation du réseau. Lorsque le clignotement cesse, vous pouvez vous connecter au point d'accès Edge-xx-xx-xx et utiliser la découpeuse.



**Imprimer les gabarits**

Le logiciel propose des options permettant d'imprimer vos motifs de découpe, de pochoir, d'appliqué, de cristaux et de peinture avant de les envoyer vers le cutter numérique. Vous pouvez imprimer des modèles contenant les informations de production. Cette impression fournit les informations nécessaires pour évaluer et préparer votre poste de travail avant de lancer le cutter. Cette mise en page d'impression est accessible depuis la boîte de dialogue « Exporter vers le cutter ». Dans cette boîte de dialogue, ouvrez l'onglet « Modèles », puis cliquez sur le bouton « Imprimer ». Une boîte de dialogue d'impression s'ouvre alors, dans laquelle vous pouvez prévisualiser et configurer l'impression.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Fenêtre d'impression du cutter

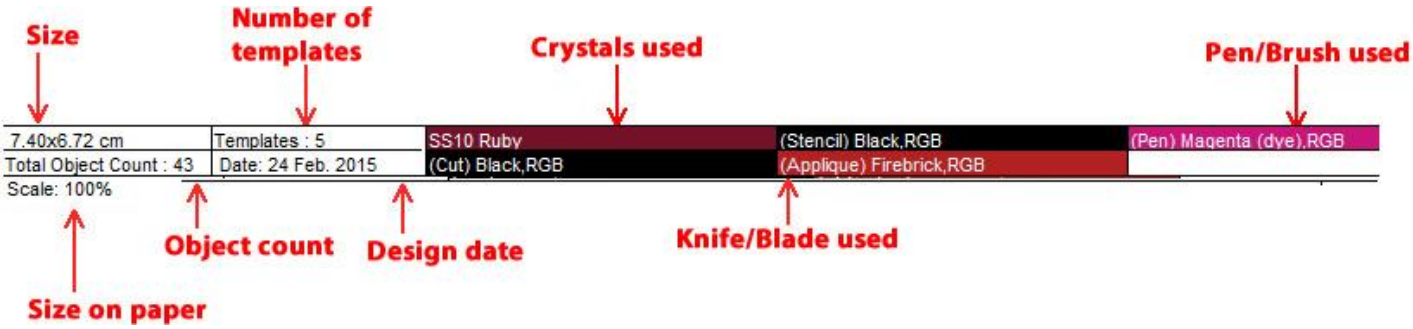
La fenêtre d'aperçu avant impression affiche l'aspect qu'auront sur papier votre motif tracé et les informations associées. La partie droite de la fenêtre propose les commandes de personnalisation :

- Cliquez sur le bouton « Configuration » pour sélectionner votre imprimante et configurer ses propriétés.
- Utilisez l'option « Enregistrer en JPG » si vous souhaitez exporter l'aperçu sous forme de fichier image au lieu de l'imprimer. Cela permet de conserver une archive numérique ou de consulter la mise en page sur une tablette ou un écran pendant la production.
- Dans la section « Impression », vous pouvez sélectionner les éléments d'information à afficher sur la page. Cochez ou décochez les cases correspondant à chaque élément.
- Si vous souhaitez utiliser vos sélections actuelles comme mise en page standard pour les prochaines impressions du cutter, cliquez sur le bouton « Enregistrer les valeurs par défaut ». À l'inverse, utilisez le bouton « Restaurer les valeurs par défaut » pour revenir à la configuration précédemment enregistrée.
- Si vous préférez une mise en page sans texte, cliquez sur le bouton « Motif uniquement » afin d'isoler et d'imprimer uniquement les formes et les points.
- La section « Impression en mosaïque » permet d'imprimer les grands motifs en les répartissant sur plusieurs pages. Vous pouvez y régler le nombre de pages, l'orientation, l'échelle et le nombre de points visibles dans l'aperçu avant impression.

La section des paramètres « Impression » vous permet de contrôler les informations affichées dans votre document. L'activation ou la désactivation d'un élément met à jour la zone d'aperçu.

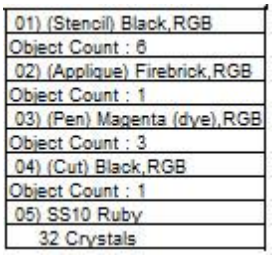
- **En-tête**
  L'en-tête occupe la partie supérieure de la page. Il affiche les dimensions, le nombre de changements de couleur ou de cristaux, le nombre de cristaux, les types de cristaux utilisés ainsi que leurs noms de couleur.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




En-tête

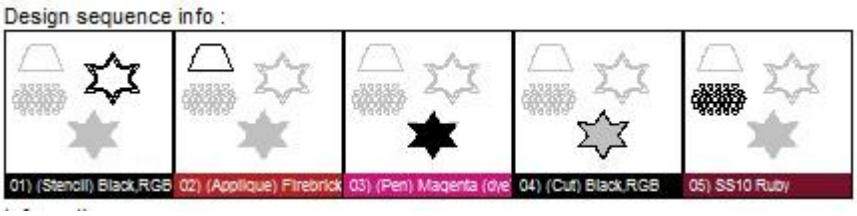
- **Ordre des objets**
  Ce bloc détaille la séquence des changements de cristaux ou de couleurs. Il est nécessaire de respecter cet ordre pour savoir comment les objets seront envoyés vers le cutter.




Changements de cristaux/couleurs

- **Icônes de séquence**

Les icônes de séquence sont générées en bas de la page. Elles présentent une décomposition du motif pour chaque changement de couleur ou de cristal. Sous chaque icône figurent le nom de la couleur ou du cristal requis pour cette étape ainsi que les éventuels commentaires de production.




Icônes de séquence

- **Informations**
  La section des informations, située en bas de la page, répertorie toutes les notes complémentaires ou métadonnées que vous souhaitez inclure dans l'impression. Vous pouvez ajouter ou modifier ces informations en allant dans Fichier > Propriétés du motif > onglet Général.

- **Orientation**
  Le repère d'orientation est un caractère « R » affiché dans l'angle supérieur droit de l'impression. Ce repère indique comment positionner la page imprimée sur le cutter afin d'identifier le point de départ du motif.




Orientation


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Nom de la société**

Le nom de la société est imprimé en haut de la page. Vous pouvez personnaliser ce texte dans l'onglet « Impression » de la boîte de dialogue Outils > Options.




Nom de la société

- **Espace pour classeur**

Cette option impose une marge plus large sur le côté gauche de la page imprimée. Activez-la si vous souhaitez perforer le document et le ranger dans un classeur ou une chemise.

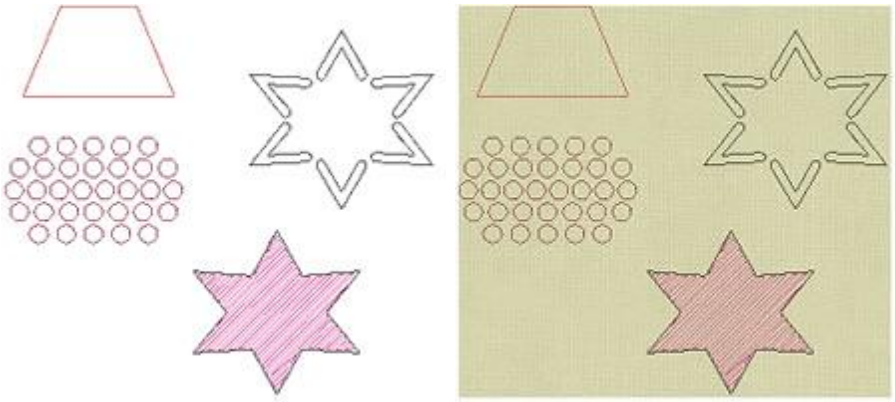
- **Nombre d'objets**

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




Emplacement du nombre de cristaux

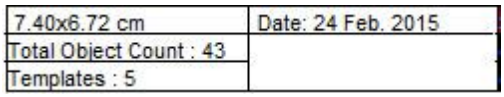
- **Tissu**
  L'activation ou la désactivation de cette option permet de masquer ou d'afficher le tissu d'arrière-plan sélectionné derrière les éléments du motif.



Sans tissu – Avec tissu

- **Date du motif**

La date de création du motif peut être placée dans la partie supérieure gauche de l'impression.

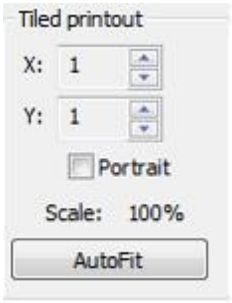



Emplacement de la date du motif


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Impression en mosaïque

Cette section détermine la manière dont votre motif est réparti sur le papier. Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue d'impression, les deux premiers champs indiquent le nombre de pages nécessaires pour contenir le motif : « X » représente le nombre de pages horizontalement et « Y » le nombre de pages verticalement. Vous pouvez ajuster le nombre de segments du motif imprimés sur chaque page à l'aide des flèches affichées à l'écran ou de la molette de la souris. L'aperçu est mis à jour au fur et à mesure que vous modifiez ces paramètres.




Options d'impression en mosaïque

L'option « Portrait » détermine l'orientation de la page. Lorsqu'elle est cochée, le motif s'imprime verticalement au format portrait ; lorsqu'elle est décochée, il s'imprime horizontalement au format paysage.

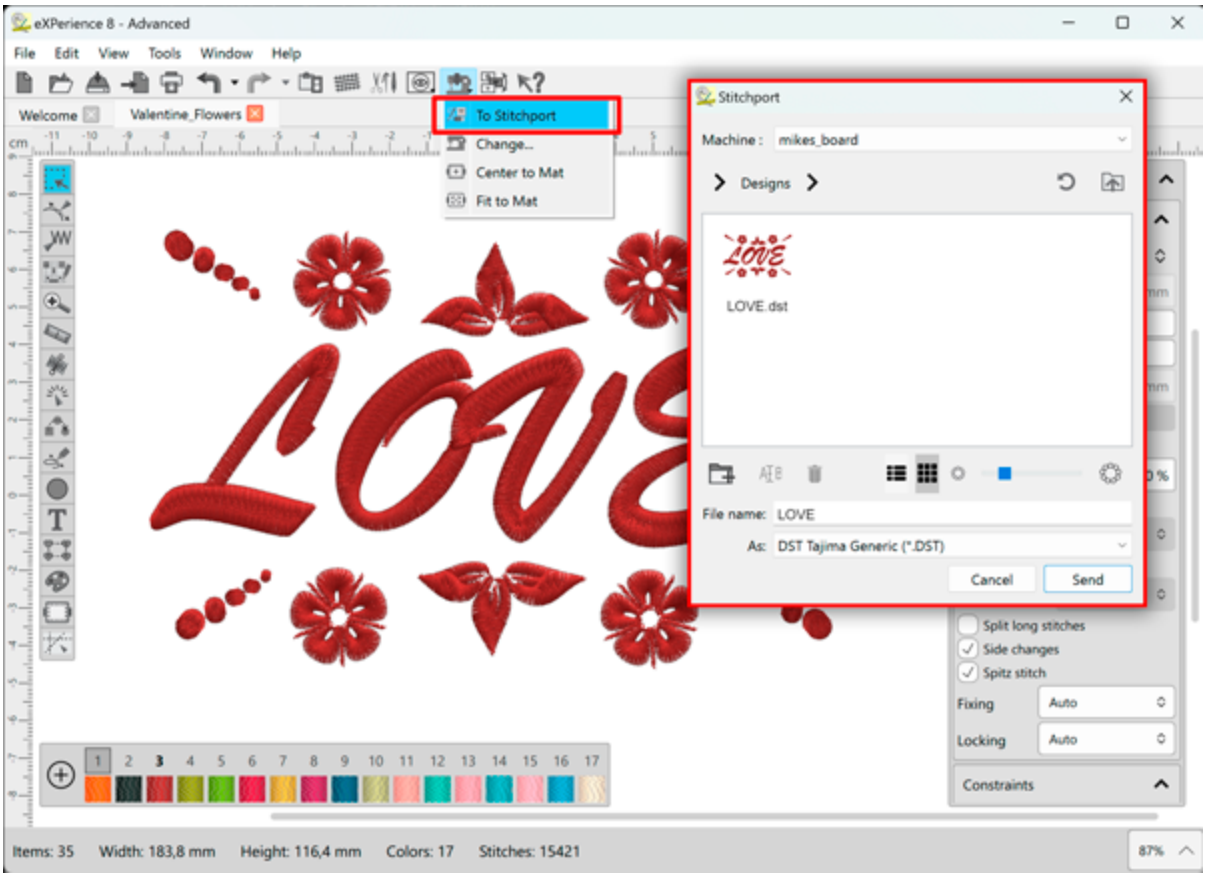
Le champ « Échelle » indique si le motif est réduit pour tenir sur la page et affiche le pourcentage de réduction. La première fois que vous ouvrez cette boîte de dialogue pour un motif, le logiciel calcule automatiquement la disposition permettant de présenter le motif à 100 % de sa taille en utilisant le moins de pages possible.

Si vous modifiez l'échelle et souhaitez revenir à la mise en page automatique, cliquez sur le bouton « Ajustement automatique ». Pour les motifs répartis sur plusieurs pages, imprimez-les, découpez les bordures de chevauchement indiquées par le logiciel, puis assemblez les pages avec du ruban adhésif afin de constituer le modèle de votre motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Exporter vers StitchPort

### Comment envoyer un motif vers StitchPort




Pour envoyer un motif vers l'appareil, accédez à **Fichier** → **Exporter** → **Vers StitchPort** .

1. Sélectionnez le StitchPort souhaité dans le menu déroulant.
2. Saisissez un nom pour le motif et cliquez sur **Envoyer** .
3. Le motif est envoyé vers le StitchPort connecté à votre machine à broder et est prêt pour la production.

Vous pouvez apprendre à configurer votre StitchPort ici.

### Configuration de StitchPort

Cette rubrique décrit la procédure de configuration initiale, depuis la connexion de l'appareil à votre machine à broder jusqu'à sa configuration pour rejoindre votre réseau Wi-Fi local en utilisant le « **Mode client** » dans le logiciel.

### Configuration réseau

1. Retirez **StitchPort** et le câble Micro USB fourni de l'emballage. Branchez l'extrémité Micro USB du câble au StitchPort et l'extrémité USB standard à votre machine à broder.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

2. Assurez-vous que la machine à broder connectée au StitchPort se trouve dans la zone de couverture de votre réseau Wi-Fi local.
3. Une fois le StitchPort connecté, attendez quelques secondes que l'appareil s'allume.
4. Au démarrage, le StitchPort diffuse son propre point d'accès sans fil nommé « **StitchPort** ».
5. Pour cette configuration initiale, vous devez connecter temporairement votre ordinateur à ce point d'accès :

**Connectez-vous au point d'accès :**

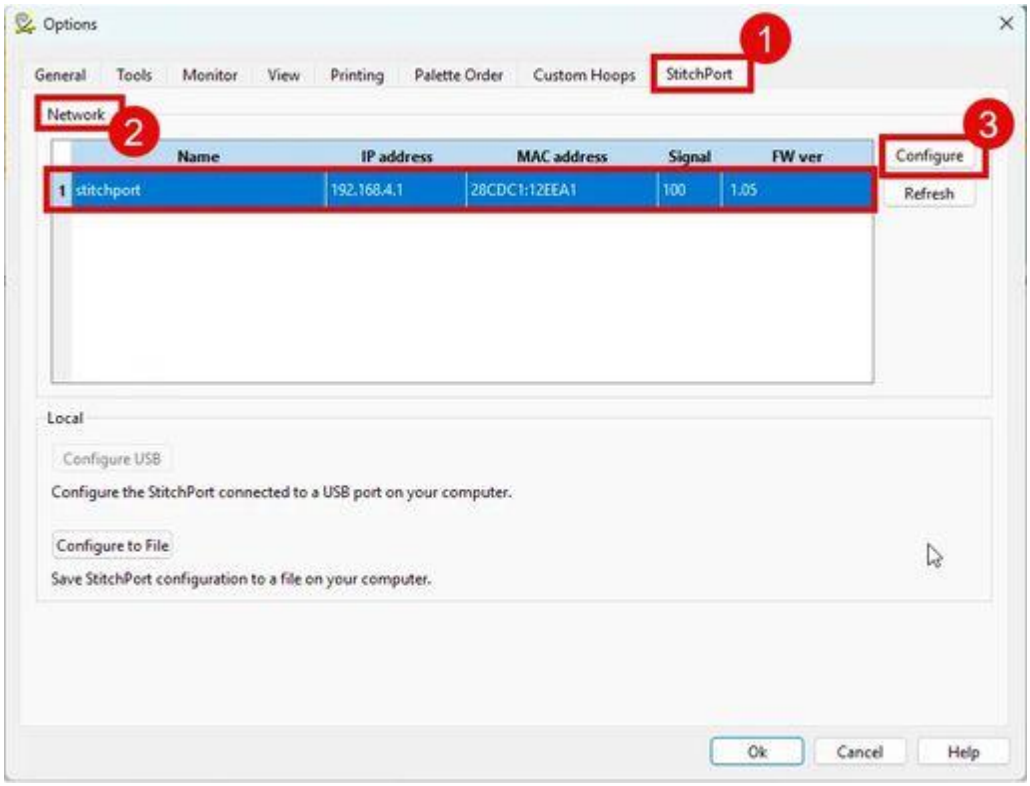
- **Windows** : Repérez l'icône Réseau/Wi-Fi dans la zone de notification, en bas à droite de l'écran. Cliquez dessus pour afficher les réseaux disponibles.
- **macOS** : Cliquez sur l'icône Wi-Fi dans la barre des menus, en haut à droite.

6. Parcourez la liste des réseaux disponibles et sélectionnez le réseau **StitchPort** .
7. Cliquez sur **Connecter** . Lorsque vous y êtes invité, saisissez le **mot de passe Wi-Fi 1234567890** puis cliquez sur **Suivant** ou **Rejoindre** .
8. Une fois la connexion établie, vous pourrez constater une perte temporaire de l'accès à Internet sur votre ordinateur.
9. Ouvrez votre logiciel de broderie afin de configurer le StitchPort pour qu'il se connecte à votre réseau sans fil local.
10. Accédez au menu de configuration de StitchPort :
    - **Windows** : Sélectionnez le menu **« Outils »** → **« Options »** puis accédez à l'onglet **StitchPort** .
    - **macOS** : Sélectionnez le menu « **Préférences** » puis accédez à l'onglet « **StitchPort** ».

> Remarque : si l'option « Préférences » apparaît grisée sous macOS, créez d'abord un nouveau motif afin d'activer cette option.

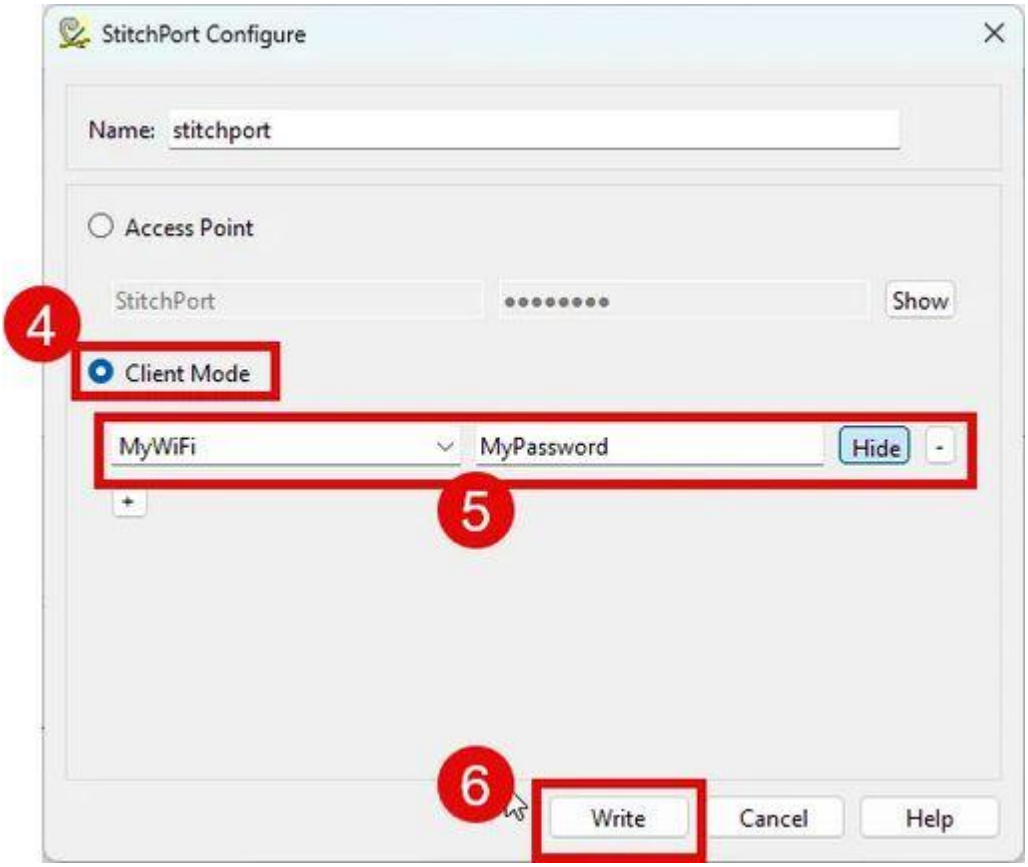
11. Dans l'onglet **StitchPort** , sous la section **Réseau** , sélectionnez l'appareil StitchPort affiché puis cliquez sur le bouton Configurer.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




12. Dans la boîte de dialogue de configuration qui s'affiche :
    - Saisissez un nom descriptif pour votre machine à broder.
    - Sélectionnez le bouton radio « **Mode client** ».
    - Saisissez le **nom de votre réseau local (SSID)** et son mot de passe.
    - Cliquez sur le bouton **[Écrire]** pour enregistrer la configuration.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



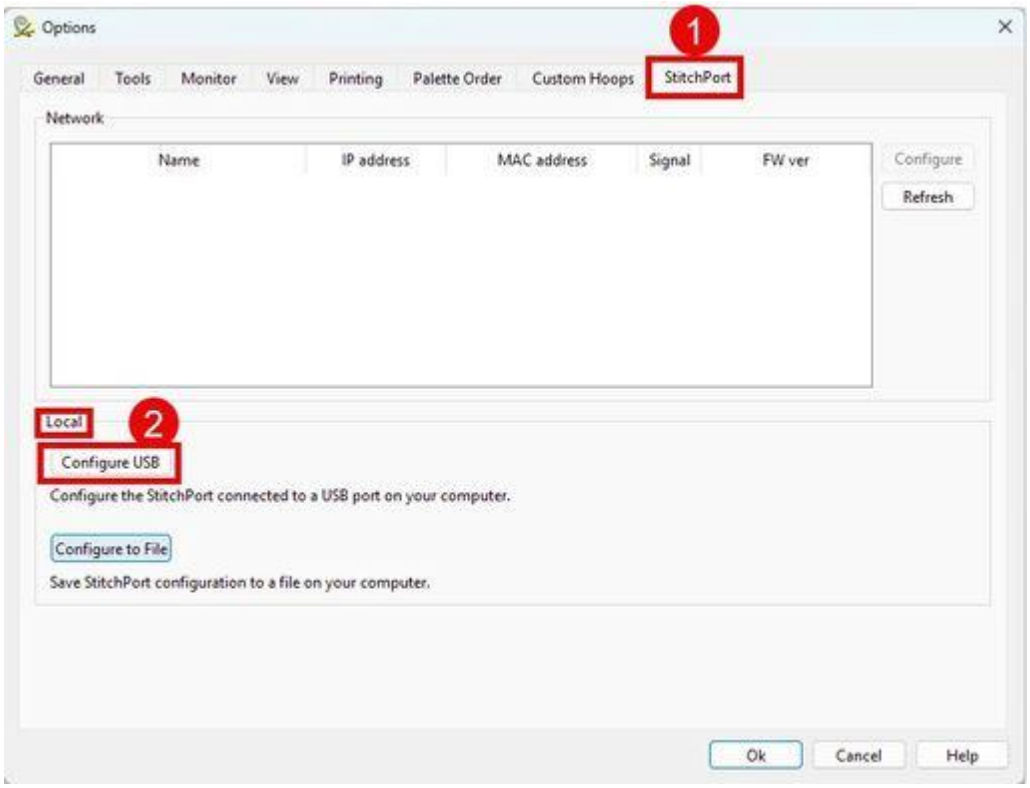

13. Déconnectez le StitchPort™ de la machine, puis reconnectez-le afin d'appliquer la nouvelle configuration.
14. Lorsque la configuration est correcte, le voyant d'état clignote.
15. StitchPort est maintenant connecté à votre réseau local et prêt à être utilisé avec votre machine à broder.

## Configuration locale

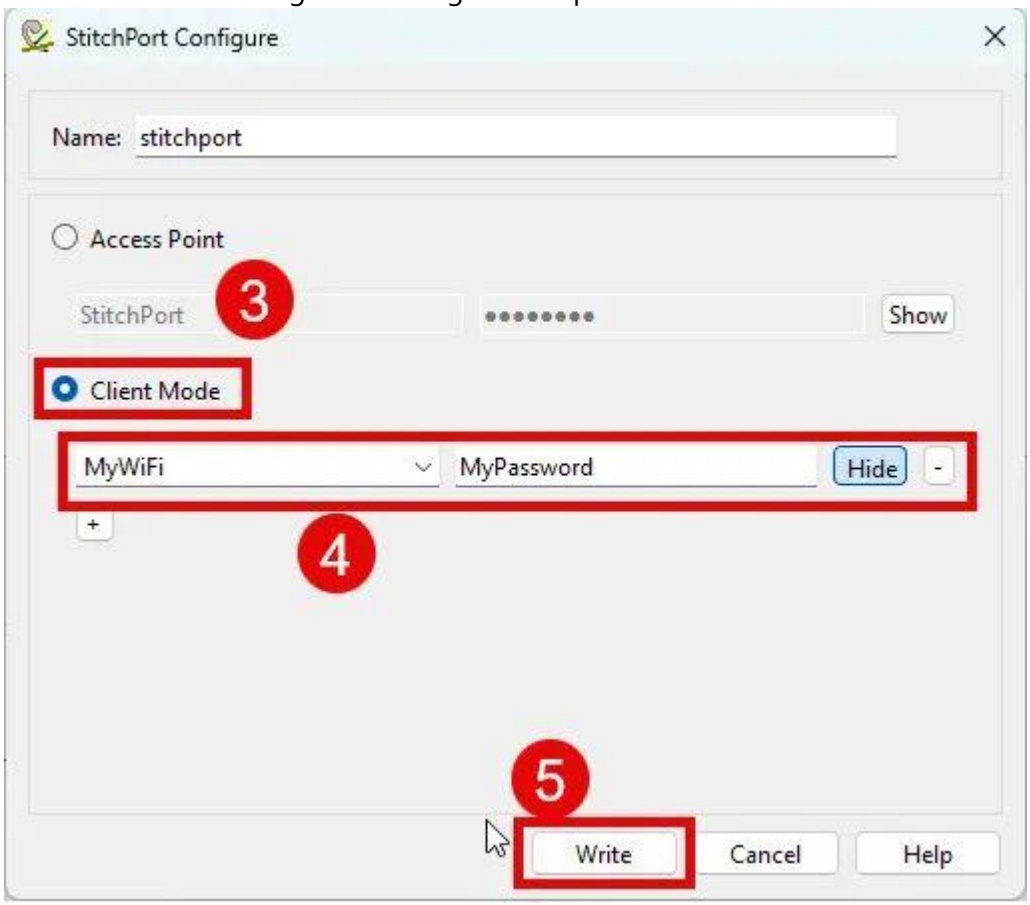
Si vous devez configurer le StitchPort pour un réseau sans fil auquel vous n'êtes pas actuellement connecté, mais dont vous connaissez le SSID et le mot de passe, vous pouvez préconfigurer l'appareil sur votre ordinateur avant de le déplacer vers la machine à broder.

1. Connectez le **StitchPort** à un port USB disponible de votre ordinateur.
2. Lancez le logiciel.
3. Accédez au menu de configuration de StitchPort :
   - **Windows** : Sélectionnez le menu **« Outils »** → **« Options »** puis accédez à l'onglet **StitchPort** .
   - **macOS** : Sélectionnez le menu « **Préférences** » puis accédez à l'onglet « **StitchPort** ». > **Remarque** : Si l'option « **Préférences** » apparaît grisée sous macOS, créez d'abord un nouveau motif afin d'activer cette option.
4. Dans l'onglet **StitchPort** , repérez la section **Local** puis cliquez sur le bouton **[Configurer USB]** .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




5. Dans la boîte de dialogue de configuration qui s'affiche :




- Saisissez un nom descriptif pour votre machine à broder.
- Sélectionnez le bouton radio « **Mode client** ».

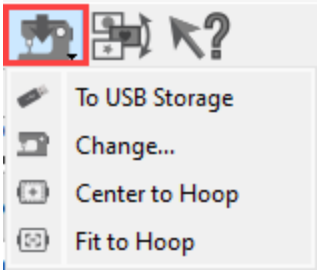

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Saisissez le **nom du réseau cible (SSID)** et son mot de passe.
- Cliquez sur le bouton **[Écrire]** pour enregistrer la configuration.

6. **Déconnectez StitchPort™ du port USB de l'ordinateur, déplacez-le vers la machine à broder, puis connectez-le.** L'appareil appliquera la nouvelle configuration lors de sa connexion.
7. Lorsque la configuration est correcte, **le voyant d'état clignote.**
8. **StitchPort** est maintenant connecté au réseau local défini. Il est prêt à être utilisé avec votre machine à broder et peut recevoir des motifs depuis n'importe quel ordinateur connecté au même réseau.

## Envoyer vers la machine / USB

L'icône Vers la machine permet d'accéder aux options d'exportation des motifs, de sélection des cadres de broderie et d'adaptation des motifs à la configuration de votre machine à broder. Voici un aperçu des options :




### Exporter vers un périphérique USB

Utilisez l'option « Vers le périphérique USB » pour enregistrer directement votre motif sur une clé USB. Une fois enregistré, vous pouvez connecter le périphérique USB à votre machine à broder et charger le motif selon vos besoins.

### Changer de machine - Cadre de broderie

Par défaut, chaque motif est créé avec une machine et un cadre de broderie prédéfinis. Vous pouvez toutefois modifier ces paramètres si vous devez envoyer le motif vers une autre machine ou un autre cadre de broderie :

- **Changer de machine et/ou de cadre de broderie :** Cliquez sur l'option **Modifier...** pour ouvrir la boîte de dialogue Modifier le cadre de broderie. Vous pouvez ainsi sélectionner une autre machine et/ou un autre cadre de broderie pour le motif actuel.
- **Machine et cadre de broderie par défaut :** Pour définir une nouvelle machine et un nouveau cadre de broderie par défaut pour tous les motifs, cliquez sur l'icône **Cadre de broderie** dans l'onglet **Bienvenue** ou utilisez l'icône Machine / Cadre de broderie de la barre d'outils **Outils** Vous pouvez y sélectionner le fabricant, le modèle de machine et la taille du cadre de broderie.
- **Motifs multicadres :** Vous avez également la possibilité de créer des motifs utilisant plusieurs cadres de broderie, ce qui élargit vos possibilités de création.

### Centrer dans le cadre de broderie

L'option **Centrer dans le cadre de broderie** centre automatiquement votre motif dans le cadre de broderie sélectionné. Cette option garantit que le motif est positionné au centre du cadre de broderie, sans nécessiter de réglages manuels.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Ajuster au cadre de broderie

L'option Ajuster au cadre de broderie redimensionne automatiquement le motif afin qu'il tienne dans la zone utilisable du cadre de broderie sélectionné :

- **Redimensionner pour ajuster :** Si le motif est plus grand que la zone brodable du cadre de broderie, le logiciel le réduit pour qu'il tienne dans les limites du cadre de broderie. À l'inverse, si le motif est plus petit que la zone du cadre de broderie, il l'agrandit pour l'ajuster.
- **Distance de sécurité :** Le logiciel veille à maintenir une distance de sécurité par rapport au bord du cadre de broderie afin d'éviter de broder trop près des limites.
- **Orientation automatique :** Si le logiciel détermine que le motif s'adapte mieux avec une orientation différente du cadre de broderie, par exemple en mode paysage, il ajuste son orientation afin d'obtenir le meilleur ajustement possible.

Grâce à ces options, vous gérez le positionnement, le redimensionnement et l'orientation de votre motif par rapport au cadre de broderie et à la machine sélectionnés. Cela garantit la compatibilité avec différentes configurations de broderie.

## Exporter vers USB

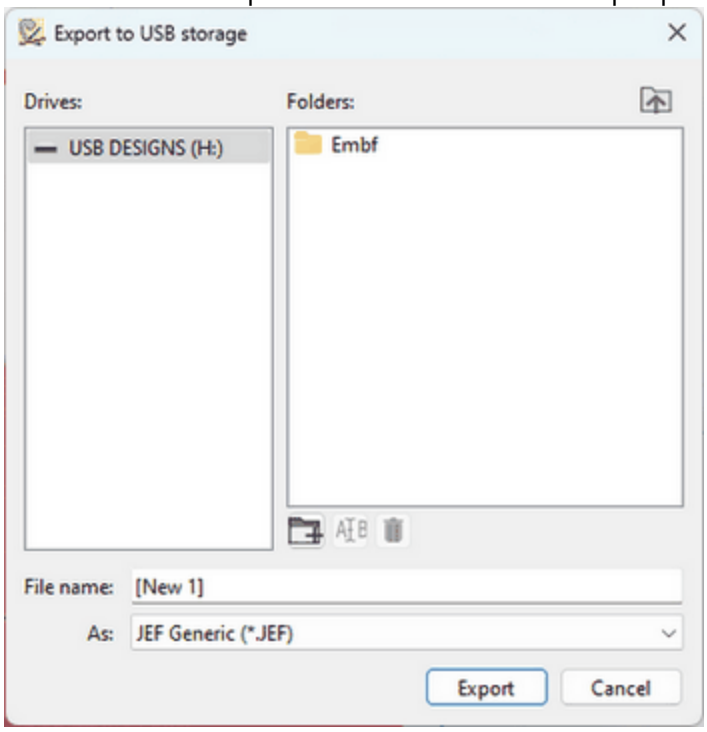
L'option « Vers le stockage USB » vous permet d'enregistrer directement votre motif terminé sur une clé USB, afin de transférer très facilement le fichier vers votre machine à broder. Une fois le motif enregistré en toute sécurité sur le périphérique de stockage USB, il vous suffit de le connecter à votre machine et de charger le motif souhaité, prêt à être brodé.

### Étapes pour enregistrer un motif sur un périphérique de stockage USB

1. **Sélectionner l'option de stockage USB**
   Accédez au menu « Fichier » et sélectionnez « Vers le stockage USB ». Une boîte de dialogue s'affiche


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

immédiatement et présente clairement tous les périphériques de stockage USB actuellement connectés.




2. **Choisir votre périphérique USB et votre dossier**
   Dans la boîte de dialogue, sélectionnez soigneusement votre clé USB dans la liste des périphériques de stockage disponibles. Tous les dossiers présents sur le lecteur sélectionné apparaissent immédiatement dans le volet droit. Cliquez simplement sur le dossier de destination souhaité pour votre motif, saisissez un nom de fichier explicite, puis cliquez sur « OK » pour enregistrer le motif sur le périphérique USB.
3. **Préparer la clé USB pour la machine à broder**
   S'il s'agit de la toute première utilisation de cette clé USB avec votre logiciel de broderie, il peut vous être proposé de créer automatiquement la structure de dossiers nécessaire correspondant exactement au format de votre machine. Ce processus automatisé permet de garantir que le motif sera facilement et immédiatement reconnu par votre machine à broder.

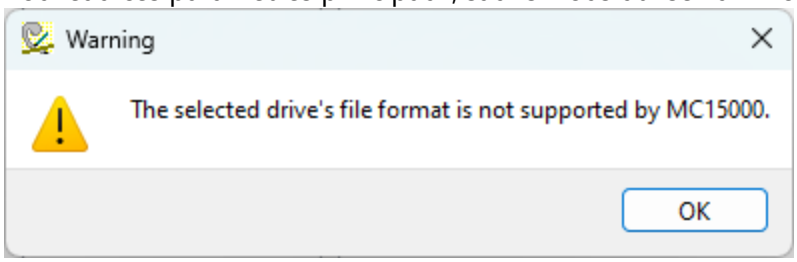
## Configurer les préférences de la machine et du cadre de broderie

Avant de transférer de nouveaux motifs, il est très important de configurer correctement les préférences principales de votre machine et de votre cadre de broderie. Cette configuration initiale rapide permet au logiciel de formater correctement le fichier en fonction du type précis de votre machine.

1. **Accéder à la configuration de la machine**
   Pour spécifier précisément votre modèle de machine, accédez à l'onglet Bienvenue et cliquez sur l'icône Cadre de broderie, ou utilisez simplement l'icône « Cadre de broderie / Machine » située dans la barre d'outils supérieure.
2. **Sélectionner le fabricant et le modèle de la machine**
   Dans la boîte de dialogue de configuration de la machine (illustrée dans la figure suivante), choisissez le « Fabricant » approprié dans la liste, puis sélectionnez soigneusement votre « Modèle de machine ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

3. **Choisir un cadre de broderie**
   Après avoir sélectionné votre machine, choisissez le cadre de broderie dont les dimensions conviennent le mieux à votre projet. Une fois votre choix effectué, vos paramètres personnalisés sont immédiatement appliqués et le logiciel mémorise vos choix pour les utilisations futures. Vous n'aurez pas à modifier de nouveau ces paramètres principaux, sauf si vous utilisez un modèle de machine différent.




Une fois ces paramètres de base correctement définis, votre périphérique de stockage USB est parfaitement configuré pour une utilisation directe et fluide avec la machine à broder sélectionnée. Ce processus simplifié permet de transférer les motifs facilement, avec précision et efficacité, tout en garantissant leur parfaite compatibilité avec la machine sélectionnée.

> Le périphérique de stockage USB doit être formaté avec le système de fichiers « FAT32 » afin de pouvoir enregistrer correctement des motifs destinés à la plupart des machines à broder.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Sélections

Pour apporter des modifications à votre motif, vous devez sélectionner les objets que vous souhaitez manipuler. Le logiciel propose plusieurs méthodes de sélection des objets, vous permettant de choisir l'approche la plus adaptée à vos besoins.

1. **À l'aide de l'outil « Sélectionner ».**
   L'outil **"Sélectionner"** est l'outil de sélection. Vous pouvez cliquer sur des objets ou faire glisser le pointeur pour sélectionner plusieurs objets dans une zone. Cet outil permet d'effectuer les opérations de sélection.
2. **Sélection à l'aide des raccourcis clavier.**
   En plus de la souris, vous pouvez utiliser des raccourcis clavier pour effectuer des actions de sélection. Ces raccourcis accélèrent votre flux de travail lorsque vous travaillez sur des motifs.
3. **Sélectionner par type de point.**
   L'option "Sélectionner par type de point"permet de sélectionner les objets d'un même type de point dans votre motif. Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez modifier un style de point, par exemple des points bourdon ou des points de remplissage, sur plusieurs objets.
4. **Sélectionner par couleur.**
   L'option "Sélectionner par couleur" permet de sélectionner les objets qui partagent une même couleur. Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez modifier des objets regroupés par couleur, par exemple remplacer des points rouges par une autre nuance.

## Sélectionner avec la souris (clic)

Pour modifier les objets de votre motif, vous devez d'abord les sélectionner. Par défaut, le logiciel s'ouvre en **Mode de sélection Rectangle**, le mode de sélection standard du logiciel. Dans ce mode, cliquer sur un objet permet de le sélectionner, tandis que tracer un rectangle autour de plusieurs objets sélectionne tous ceux qui se trouvent dans cette zone.

### Utilisation du mode de sélection Rectangle

- **Mode par défaut :** Au démarrage du logiciel, ou lorsqu'aucun autre outil n'est actif, le mode de sélection Rectangle est automatiquement activé.
- **Sélection d'objets :** Cliquez sur un objet pour le sélectionner. Un rectangle en surbrillance apparaît autour de l'objet sélectionné, indiquant qu'il est actif et peut être modifié.
- **Sélection de plusieurs objets :** Cliquez et faites glisser la souris pour tracer un rectangle autour de plusieurs objets afin de les sélectionner tous. Tous les objets situés à l'intérieur du rectangle sont mis en surbrillance.
- **Retour au mode de sélection :** Si un autre outil est actif, cliquez sur l'icône Sélection Rectangle pour revenir au mode de sélection.

Cette méthode de sélection est utile pour les motifs comportant de nombreux objets, car elle fournit une indication visuelle des éléments sélectionnés.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Sélection de plusieurs objets à l'aide des raccourcis clavier

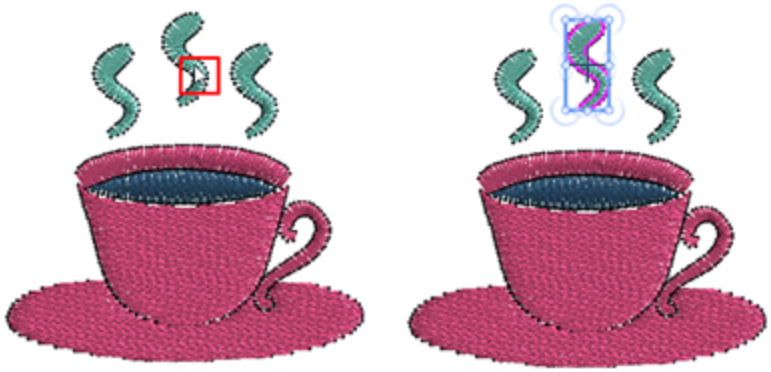
Pour sélectionner plusieurs objets individuellement, vous pouvez maintenir la touche **Maj** ou **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur les objets. Le fonctionnement de chaque touche est légèrement différent :

**Touche Maj :** Permet d'ajouter des objets à votre sélection.

- Si vous cliquez sur un objet non sélectionné, celui-ci est ajouté à la sélection actuelle.
- Si vous cliquez sur un objet déjà sélectionné, celui-ci reste sélectionné.
- Utilisez Maj lorsque vous souhaitez compléter une sélection sans désélectionner aucun objet.

**Touche Ctrl :** Permet d'ajouter ou de retirer des objets de votre sélection.

- Si vous cliquez sur un objet non sélectionné, celui-ci est ajouté à la sélection.
- Si vous cliquez sur un objet déjà sélectionné, celui-ci est retiré de la sélection.
- Cette option est utile lorsque vous devez activer ou désactiver la sélection de certains objets.



## Sélection de plusieurs objets en traçant un rectangle

Outre la sélection d'objets par simple clic, vous pouvez sélectionner plusieurs objets en traçant un rectangle de sélection autour d'eux. Cette méthode permet de sélectionner simultanément des groupes d'objets.

### Création d'une sélection rectangulaire

1. **Cliquer et faire glisser :** Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la souris pour tracer un rectangle autour des objets que vous souhaitez sélectionner.
2. **Sélection au relâchement :** Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, tous les objets entièrement contenus dans le rectangle sont sélectionnés.

Cette méthode est utile pour sélectionner plusieurs éléments, car elle vous permet d'encadrer visuellement les objets sur lesquels vous souhaitez travailler.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



### Sélection partielle avec la touche Alt

Pour sélectionner des objets qui ne sont que partiellement contenus dans le rectangle de sélection :

- **Maintenez la touche « Alt » enfoncée :** Tout en traçant le rectangle de sélection, maintenez la touche Alt enfoncée.
- **Inclusion partielle :** Les objets qui ne sont que partiellement compris dans les limites du rectangle de sélection sont également sélectionnés.

Cette fonction est utile pour sélectionner des objets de grande taille ou de forme irrégulière, car il n'est pas nécessaire de les entourer entièrement avec le rectangle de sélection.

## Utilisation de l'outil de sélection Lasso Outil

Outre l'outil de sélection Rectangle, l'outil de sélection Lasso permet de sélectionner des objets, notamment ceux de grande taille ou de forme irrégulière.

### Passage de la sélection Rectangle à la sélection Lasso

Pour passer de l'outil de sélection Rectangle à l'outil de sélection Lasso :

1. **Survolez l'icône Sélection Rectangle :** Placez le pointeur de la souris sur l'icône de l'outil de sélection Rectangle. Une barre d'outils déroulante apparaît, affichant les icônes de sélection Rectangle et Lasso.
2. **Sélectionnez l'outil Lasso :** Cliquez sur l'icône de sélection Lasso pour l'activer. L'icône du dernier outil de sélection utilisé reste visible dans la barre d'outils, ce qui permet de passer facilement de l'un à l'autre selon vos besoins.

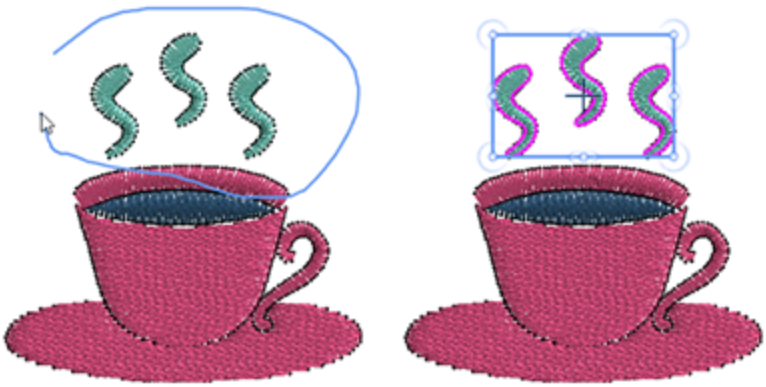
### Utilisation de l'outil de sélection Lasso

Une fois l'outil Lasso sélectionné :

1. **Sélection à main levée :** Cliquez et faites glisser la souris pour tracer un contour autour des objets que vous souhaitez sélectionner.
2. **Relâcher la souris :** Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, tous les objets entièrement entourés par le tracé du lasso sont sélectionnés.

L'outil Lasso est utile pour les formes irrégulières, car il permet une sélection précise.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



### Création de sélections multiples avec le Lasso

Vous pouvez utiliser les touches Ctrl, Maj et Alt avec l'outil Lasso pour accéder à différentes options de sélection :

- **Ctrl :** Ajouter ou retirer des objets de la sélection actuelle.
- **Maj :** Ajouter des objets à la sélection.
- **Alt :** Inclure les objets qui ne sont que partiellement entourés par le tracé du lasso.

### Mode de sélection polygonale du Lasso

Si une sélection multipoint est nécessaire, vous pouvez activer le mode de sélection polygonale de l'outil Lasso :

1. Accédez à la boîte de dialogue **Options** dans le menu **Outils** et ouvrez l'onglet **Outils** .
2. **Activer la sélection polygonale** : Cochez la case **Autoriser la sélection polygonale avec le Lasso** . Lorsque cette option est activée, chaque clic place un point, ou « nœud », qui définit la forme de la limite de sélection.
3. **Fermer la sélection** : Cliquez autour de la zone pour créer une forme polygonale, puis double-cliquez pour fermer la forme. Tous les objets situés à l'intérieur du polygone sont sélectionnés.

### Définition de l'outil de sélection par défaut

Par défaut, l'outil de sélection Rectangle est défini comme outil de sélection principal. Pour définir la sélection Lasso comme outil par défaut :

1. Ouvrez la boîte de dialogue **Options** depuis le menu **Outils** .
2. Accédez à l'onglet **Outils** .
3. Sélectionnez l'option **Lasso Sélection** comme outil de sélection par défaut.

L'utilisation de l'outil de sélection Lasso, avec des options telles que le mode polygonal et la sélection partielle, offre un meilleur contrôle lors de la sélection des objets de vos motifs.

## Sélectionner avec les raccourcis clavier

Outre la sélection d'objets à l'aide de la souris, le logiciel propose des options de sélection accessibles depuis le menu Édition ou au moyen de raccourcis clavier. Ces options permettent de sélectionner, d'inverser ou d'annuler rapidement des sélections, facilitant ainsi le travail sur plusieurs objets.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Tout sélectionner

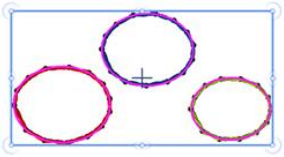
Pour sélectionner simultanément tous les objets du motif :

- **Emplacement de l'option** : Accédez à **Édition > Tout sélectionner** .
- **Raccourci** : Appuyez sur **Ctrl + A** (sur Mac, **Cmd + A** ).

Lorsque vous sélectionnez tous les objets, toutes les modifications ou transformations que vous appliquez affectent simultanément l'ensemble du motif. Cette fonction est utile pour appliquer des modifications uniformes à tout le motif.



Aucun objet sélectionné



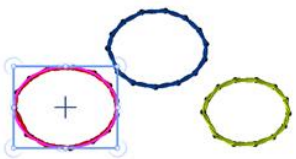
Tout sélectionner

### Inverser la sélection

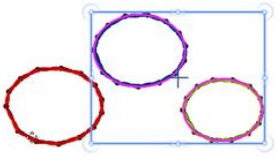
L'option Inverser la sélection permet d'inverser la sélection actuelle : tous les objets précédemment non sélectionnés sont sélectionnés, tandis que ceux qui étaient sélectionnés sont désélectionnés :

- **Emplacement de l'option** : Accédez à **Édition Inverser la sélection** .
- **Raccourci** : Appuyez sur **Ctrl + Maj + I** (sur Mac, **Cmd + Maj + I** ).

Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez travailler sur une partie d'un motif en excluant quelques éléments. Commencez par sélectionner les objets que vous ne souhaitez pas modifier, puis choisissez Inverser la sélection pour sélectionner les éléments restants.



Sélection



Inverser la sélection

### Ne rien sélectionner

Pour annuler toutes les sélections actuelles et désélectionner tous les objets :

- **Emplacement de l'option** : Accédez à **Édition Ne rien sélectionner** .

Vous pouvez également tout désélectionner en cliquant dans une zone vide à l'extérieur du motif. Cette fonction est l'inverse de **Tout sélectionner** et permet d'annuler les sélections. Une fois celles-ci annulées, vous pouvez effectuer de nouvelles sélections.

### Parcourir les objets

Pour faciliter la navigation parmi les objets du motif, le logiciel propose des raccourcis clavier permettant de sélectionner successivement les différentes parties d'un motif. Ces raccourcis permettent d'accéder au premier, au


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

dernier, au suivant ou au précédent objet dans l'ordre du motif, afin de localiser et de modifier plus facilement les éléments.

### Raccourcis clavier de navigation parmi les objets

Voici le fonctionnement de chaque raccourci :

**Sélectionner le premier objet**

- **Raccourci :** Appuyez sur **Ctrl + Début** (sur Mac, **Cmd + Début** )
- **Fonction :** Sélectionne le premier objet du motif, ce qui vous permet de commencer au début de la séquence du motif.

**Sélectionner le dernier objet**

- **Raccourci :** Appuyez sur **Ctrl + Fin** (sur Mac, **Cmd + Fin** )
- **Fonction :** Sélectionne le dernier objet du motif, ce qui permet d'accéder directement à la fin de la séquence sans avoir à la faire défiler.

**Sélectionner l'objet suivant**

- **Raccourci :** Appuyez sur **Tab**
- **Fonction :** Déplace la sélection vers l'objet suivant dans l'ordre du motif. Si aucun objet n'est sélectionné, appuyez sur **Tab** pour sélectionner le premier objet. Chaque pression sur **Tab** fait passer à l'objet suivant, dans l'ordre de la séquence, jusqu'à ce que le dernier objet soit sélectionné.

**Sélectionner l'objet précédent**

- **Raccourci :** Appuyez sur **Maj + Tab**
- **Fonction :** Déplace la sélection vers l'objet précédent dans l'ordre du motif. Si aucun objet n'est sélectionné, appuyez sur **Maj + Tab** pour sélectionner le dernier objet. Chaque pression sur **Maj + Tab** sélectionne l'objet précédent dans la séquence, ce qui permet de revenir jusqu'au début.

Ces raccourcis permettent de parcourir la séquence du motif afin de localiser, sélectionner et modifier certaines parties sans avoir à les rechercher sur la zone de travail.

## Sélectionner par type de point

### Sélection des objets par type

La sélection d'objets du même type est utile lorsque vous devez appliquer un changement de couleur ou des transformations à plusieurs objets simultanément. Par exemple, pour sélectionner tous les objets en bourdon :

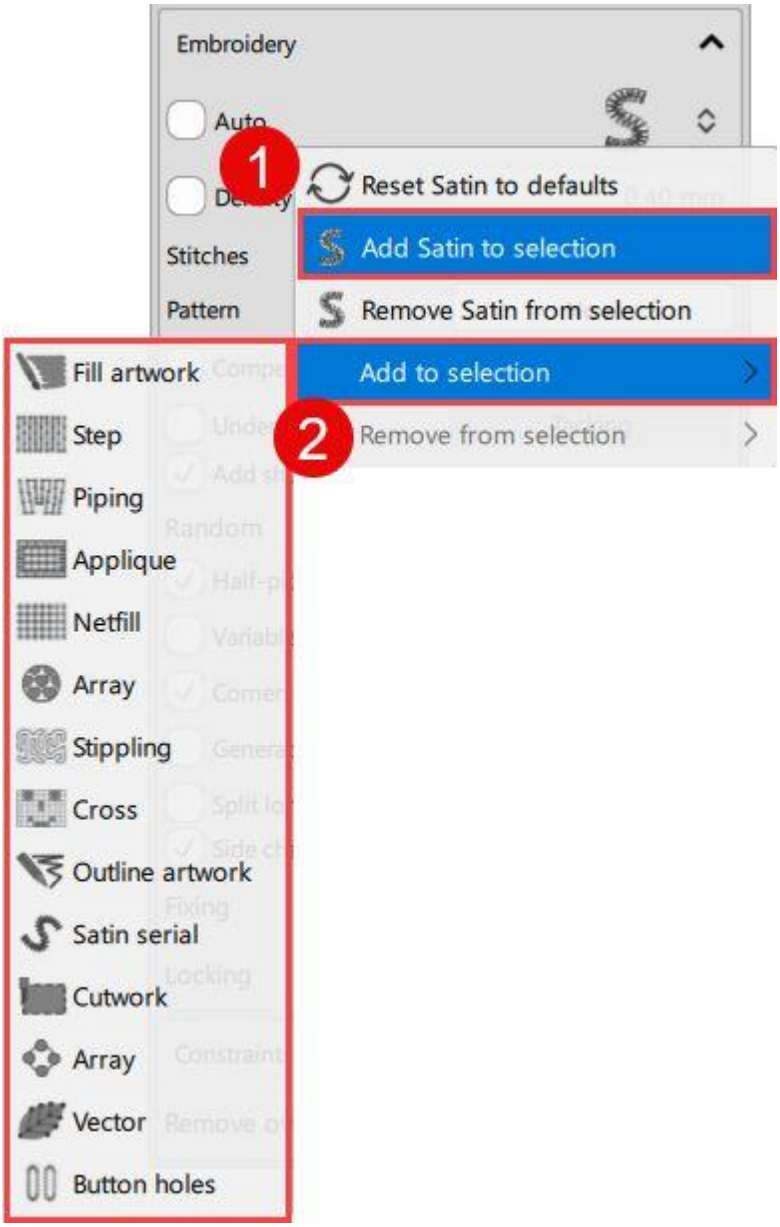
1. **Cliquez avec le bouton droit** sur l'icône **Bourdon**  de la barre d'outils **Propriétés** .
2. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez **Ajouter les bourdons à la sélection** .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Si d'autres objets étaient déjà sélectionnés, les objets en bourdon seront ajoutés à la sélection actuelle.

Si le type que vous souhaitez ajouter n'est pas visible dans la barre d'outils Propriétés, vous pouvez :

1. Cliquer sur l'icône pour développer la liste des types de remplissage ou de contour.
2. Cliquer avec le bouton droit sur le type souhaité.
3. Sélectionner **Ajouter à la sélection** dans le menu contextuel.




## Suppression des objets par type

Vous pouvez retirer d'une sélection les objets correspondant à un type de point donné. Par exemple, pour désélectionner tous les objets en bourdon :

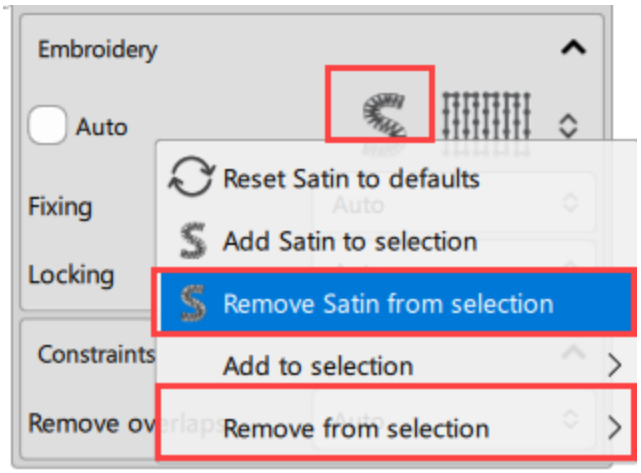
1. **Cliquez avec le bouton droit** sur le type **Bourdon** .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

2. Sélectionnez **Retirer les bourdons de la sélection** .

Autre méthode :

1. Utilisez l'option Retirer de la sélection.
2. Sélectionnez le type que vous souhaitez retirer dans la liste des remplissages ou des contours qui apparaît.



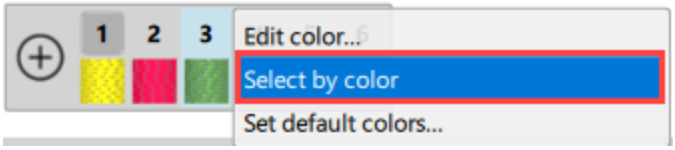

La fonction « **Sélections par type** » simplifie votre flux de travail et vous permet d'appliquer des modifications à une sélection.

## Sélectionner par couleur

La sélection des objets utilisant une couleur spécifique est utile lorsque vous devez remplacer une couleur dans l'ensemble d'un motif, car elle évite de sélectionner chaque objet manuellement. Une fois les objets sélectionnés, vous pouvez modifier leur couleur ou leur type de point, appliquer un style ou effectuer des transformations.

Pour sélectionner des objets par couleur :

1. **Faites un clic droit** sur la couleur que vous souhaitez sélectionner dans la barre **Palette** .
2. Choisissez l'option **Sélectionner par couleur** pour sélectionner les objets ayant cette couleur.




## Sélectionner dans le gestionnaire de séquence

Le Gestionnaire de séquence représente l'ordre de superposition des éléments du motif. Bien que ses fonctionnalités soient décrites plus loin dans ce manuel, cette section se concentre sur ses fonctions de sélection.

Pour **sélectionner un élément** à l'aide du Gestionnaire de séquence :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

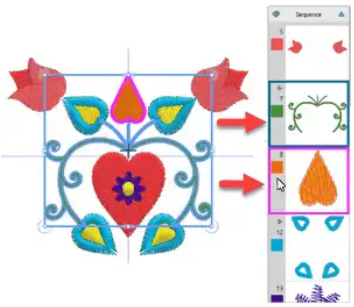
- **Cliquez** sur un élément du Gestionnaire de séquence. L'élément sélectionné est mis en évidence par un rectangle dans la zone de création.

Pour **sélectionner plusieurs** éléments :

1. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée (ou la touche **Cmd** sous Mac OS).
2. **Cliquez** sur les éléments que vous souhaitez sélectionner.



1 élément de séquence sélectionné



Plusieurs éléments de séquence sélectionnés

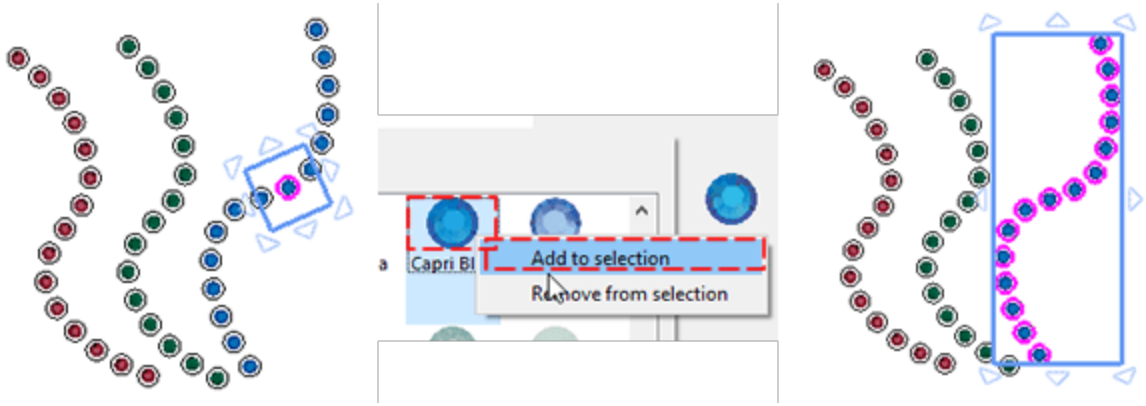
## Sélection par cristal

Lorsque vous travaillez avec des motifs contenant plusieurs types de cristaux, il est utile de sélectionner plusieurs cristaux selon leur type ou leur couleur. La technique « Cristaux » doit être activée pour utiliser les outils « Cristaux » du logiciel. Les cristaux appliqués à un motif peuvent être des cristaux individuels séparés, des cristaux formant une surface ou des cristaux disposés le long d'un contour. Chacun de ces types de cristaux dispose d'un ensemble d'options différent, ce qui signifie que vous ne pouvez pas appliquer simultanément exactement la même modification de propriétés à tous ces types. La méthode de sélection décrite ci-dessous limite donc votre sélection à un seul type de cristal à la fois. Par exemple, si les cristaux d'une « surface de cristaux » ont la même couleur que certains cristaux individuels séparés, vous ne pouvez pas les sélectionner tous, quel que soit leur type, en utilisant l'option « Ajouter à la sélection » uniquement sur la base de leur couleur commune. L'outil « Ajouter à la sélection » vous aide à effectuer des sélections précises, notamment pour les objets de cristaux volumineux et complexes, afin d'appliquer des modifications à l'ensemble de la sélection active.

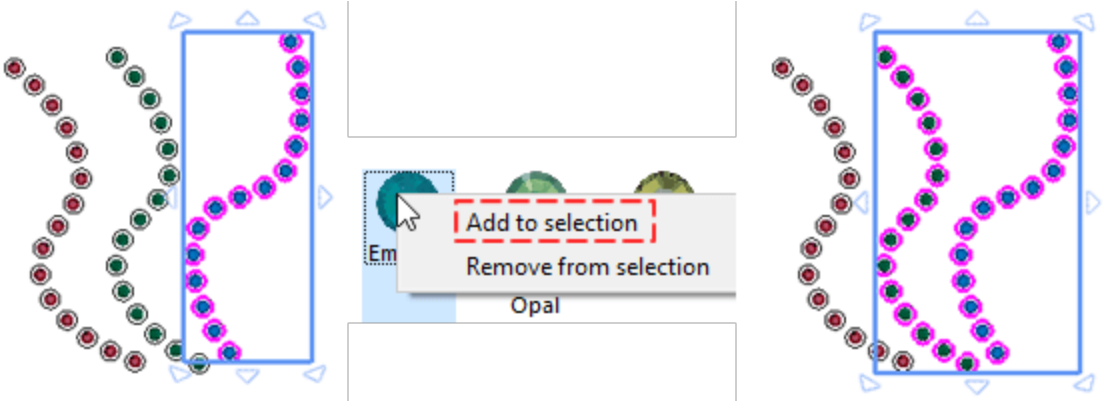
### Sélectionner des cristaux séparés du même type

Lorsque vous avez des cristaux séparés de différentes couleurs et que vous devez les sélectionner par couleur, vous devez d'abord sélectionner un cristal afin que ses options « Cristal » apparaissent dans le panneau « Propriétés ». Cliquez ensuite sur le cristal actif dans la section « Couleur/Forme » pour afficher les couleurs de cristaux disponibles. La couleur du cristal sélectionné est mise en surbrillance. Pour sélectionner tous les cristaux séparés de cette couleur, cliquez avec le bouton droit sur la couleur en surbrillance, puis choisissez l'option « Ajouter à la sélection ». Tous les cristaux séparés correspondant à cette couleur seront ajoutés à votre sélection.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Pour ajouter à votre sélection des cristaux séparés d'une autre couleur, conservez la sélection active et cliquez sur la couleur du cristal dans la section « Couleur/Forme » afin d'afficher les couleurs disponibles. Cliquez avec le bouton droit sur la nouvelle couleur à ajouter, puis sélectionnez « Ajouter à la sélection ». Tous les cristaux séparés de cette couleur seront ajoutés à votre sélection.

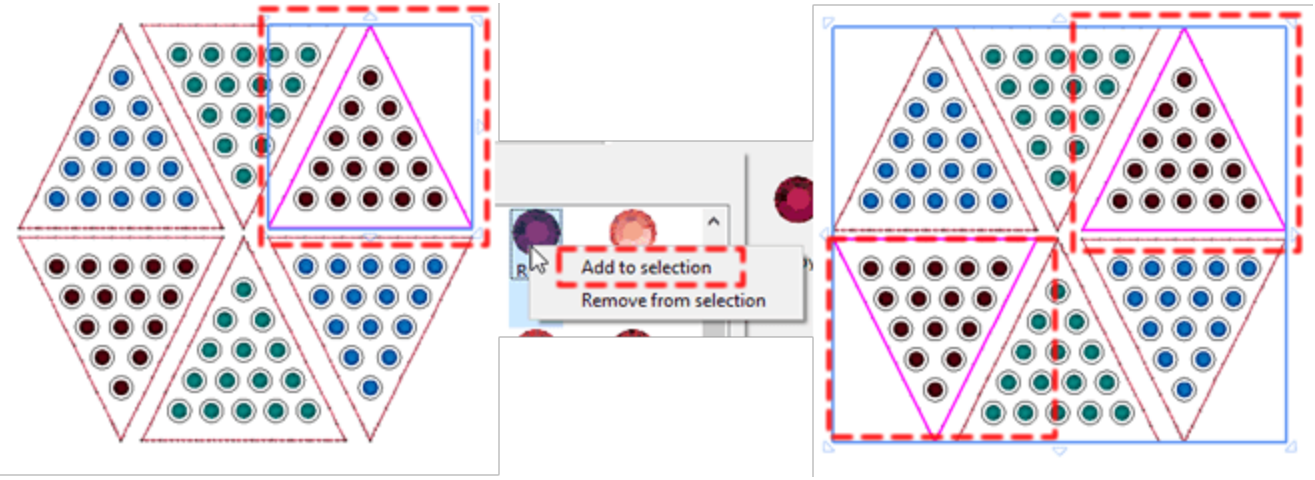



Une fois plusieurs cristaux sélectionnés, vous pouvez leur appliquer une même modification à l'aide des options du panneau « Propriétés ». Vous pouvez également retirer certaines couleurs de votre sélection. Cliquez avec le bouton droit sur la couleur de cristal à retirer, puis sélectionnez l'option « Retirer de la sélection ». Tous les cristaux de cette couleur seront désélectionnés.

### Sélectionner des surfaces de cristaux du même type

Vous pouvez utiliser cette méthode pour sélectionner plusieurs objets « surface de cristaux » utilisant la même couleur de cristal. Sélectionnez un objet « surface de cristaux » afin d'afficher ses options dans le panneau « Propriétés ». Cliquez sur le cristal dans la section « Couleur/Forme » pour afficher les couleurs disponibles. Repérez la couleur en surbrillance, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez « Ajouter à la sélection ». Tous les objets surface de cristaux utilisant cette couleur seront ajoutés à votre sélection, ce qui vous permettra de les modifier simultanément.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Pour ajouter d'autres objets surface de cristaux à votre sélection, cliquez avec le bouton droit sur une autre couleur de cristal, puis choisissez « Ajouter à la sélection ». Tous les objets surface de cristaux utilisant cette couleur seront ajoutés à votre sélection. Vous pouvez maintenant modifier les propriétés, telles que la taille du cristal ou sa couleur/forme, pour tous les objets sélectionnés.

Pour retirer des objets surface de cristaux de votre sélection, cliquez avec le bouton droit sur la couleur à désélectionner, puis choisissez l'option « Retirer de la sélection ». Tous les objets surface de cristaux utilisant cette couleur seront retirés de votre sélection. Vous pouvez répéter ces étapes pour désélectionner d'autres couleurs.

### Sélectionner les cristaux placés sur le contour

De la même manière, vous pouvez sélectionner plusieurs objets « contour de cristaux » utilisant la même couleur de cristal. Sélectionnez un objet « contour de cristaux » afin que ses options apparaissent dans le panneau « Propriétés ». Cliquez sur le cristal dans la section « Couleur/Forme » pour afficher les couleurs disponibles. Repérez la couleur en surbrillance, cliquez dessus avec le bouton droit, puis sélectionnez « Ajouter à la sélection ». Tous les objets « contour de cristaux » utilisant cette couleur seront ajoutés à votre sélection et pourront être modifiés.




Pour ajouter des objets contour de cristaux à votre sélection, cliquez avec le bouton droit sur une autre couleur de cristal, puis choisissez « Ajouter à la sélection ». Tous les objets contour de cristaux de cette couleur seront inclus dans la sélection. Pour retirer des objets contour de cristaux de votre sélection, cliquez avec le bouton droit sur la couleur du cristal, puis sélectionnez « Retirer de la sélection ». Tous les objets contour de cristaux de cette couleur seront désélectionnés. Vous pouvez répéter ces étapes pour affiner votre sélection.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Afficher vos motifs

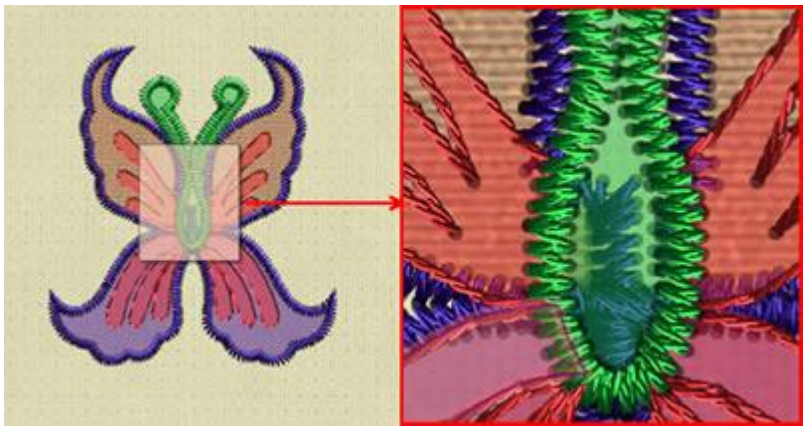
Cette section présente les méthodes et les outils disponibles pour visualiser vos motifs pendant leur création ou leur modification. Nous détaillons également les modes d'affichage, tels que l'aperçu 3D, l'affichage des points et l'affichage de l'épaisseur, ainsi que les options de personnalisation des éléments de l'espace de travail. Vous pouvez ajuster l'affichage d'un motif en effectuant un zoom avant pour l'examiner de plus près ou un zoom arrière pour voir l'ensemble du motif. Essayez les différentes options de zoom afin de déterminer le niveau de détail dont vous avez besoin. Le déplacement panoramique et le défilement offrent d'autres moyens d'afficher des zones spécifiques d'un motif. Lorsque vous travaillez avec un niveau de grossissement élevé ou sur de grands motifs, le motif peut ne pas tenir entièrement dans la fenêtre. Le déplacement panoramique et le défilement vous permettent de déplacer l'espace de travail afin de faire apparaître les zones masquées. Utilisez l'outil Panoramique pour vous déplacer dans une image et vous concentrer sur certaines zones.

## Outils de zoom

La méthode la plus simple pour modifier l'affichage pendant toute opération de digitalisation ou d'édition consiste à utiliser la molette de la souris. Par défaut, la molette fait défiler l'affichage horizontalement. Pour effectuer un zoom avant ou arrière avec la molette, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (« Cmd » sous Mac OS) pendant le défilement. La molette passe alors en mode zoom. Pour faire défiler l'affichage verticalement, maintenez la touche « Alt » enfoncée tout en actionnant la molette. Vous pouvez également ajuster l'affichage à l'aide des outils de zoom disponibles dans la barre « Outils » (Zoom avant , Zoom précédent , Panoramique , Zoom sur l'ensemble du dessin , Tout afficher ) ou en sélectionnant une valeur de zoom prédéfinie dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de l'application.

### Zoom avant

À l'aide de l'outil « Zoom avant » , vous pouvez effectuer un zoom avant en cliquant et en faisant glisser la souris pour sélectionner la zone à agrandir. Vous pouvez également accéder à la fonction Zoom avant en appuyant sur la touche Z. Cet outil permet d'agrandir une partie de votre dessin afin d'en examiner les détails. Sélectionnez l'outil « Zoom avant » dans la barre « Outils » ; le curseur prend la forme d'une loupe. Cliquez à l'endroit où doit commencer la nouvelle zone d'affichage, puis faites glisser la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. La zone délimitée devient la nouvelle zone d'affichage.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Zoom précédent

L'option « Zoom précédent »  vous ramène au niveau de zoom précédent de votre dessin. La nouvelle zone d'affichage correspond à l'état précédant la dernière opération de zoom. Vous pouvez activer « Zoom précédent »  depuis la barre « Outils ». Si l'icône n'est pas visible, placez le pointeur de la souris sur la zone « Outils de zoom » afin d'afficher tous les outils de zoom. Cliquez pour sélectionner l'outil « Zoom précédent » et le rendre actif dans la zone Outils de zoom. Vous pouvez également déclencher la fonction « Zoom précédent » à l'aide de la touche de raccourci F3.

### Outil Panoramique

L'outil « Panoramique »  permet de déplacer le dessin à l'écran, comme si vous faisiez glisser une feuille de papier sur un bureau. Vous pouvez activer la fonction de l'outil Main (panoramique) à l'aide de l'icône « Panoramique » de la barre d'outils Outils ou en appuyant sur la touche de raccourci H. Le curseur prend la forme d'une main, ce qui vous permet de cliquer et de faire glisser l'affichage. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris : faites-la défiler vers le haut ou vers le bas pour déplacer l'affichage verticalement, ou maintenez la touche « Alt » enfoncée et actionnez la molette pour le déplacer horizontalement.

### Zoom sur l'ensemble du dessin

Cette option ajuste l'affichage afin que l'ensemble du dessin tienne dans la zone visible de l'écran. Activez la fonction « Zoom sur l'ensemble du dessin »  depuis la barre « Outils », dans la section « Zoom », ou en appuyant sur la touche F4. Si vous utilisez un clavier multifonction, vérifiez que les touches F ne sont pas verrouillées.

### Tout afficher

Cette option ajuste l'affichage afin que le cadre de broderie et l'ensemble du dessin tiennent dans la zone visible de l'écran. Activez la fonction « Tout afficher »  depuis la barre « Outils », dans la section « Zoom », ou en appuyant sur Maj+F4. Si vous utilisez un clavier multifonction, vérifiez que les touches F ne sont pas verrouillées.

### Valeurs de zoom prédéfinies

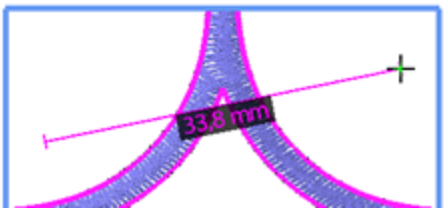
Vous pouvez sélectionner une valeur de zoom prédéfinie dans le menu situé dans la partie inférieure droite. Les valeurs disponibles sont 25 %, 50 %, 75 %, 100 %, 125 %, 150 %, 200 %, 250 %, 300 %, 400 %, 500 % et 600 %. Si vous étalonnez la taille de votre écran dans l'onglet Écran de la boîte de dialogue Options (accessible depuis le menu Outils), la sélection de la valeur prédéfinie 100 % affichera le dessin à sa taille réelle.

## Mesurer

Le très pratique outil Mesurer calcule rapidement la distance exacte entre deux points quelconques de votre espace de travail. Vous pouvez facilement activer la fonction de l'outil Mesurer directement depuis la barre d'outils Outils en cliquant sur son icône , ou plus rapidement encore, en appuyant simplement sur la touche de raccourci « F9 » de votre clavier ! Cet outil vous permet d'effectuer des mesures précises chaque fois que vous devez connaître les dimensions hors tout exactes de votre motif de broderie ou les dimensions précises d'une


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

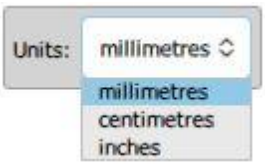
petite partie de celui-ci. Cliquez à l'endroit exact où doit commencer la mesure, maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis faites glisser le pointeur jusqu'au point d'arrivée souhaité. Une ligne virtuelle apparaît entre le point de départ et la position actuelle du pointeur, tandis que la distance calculée s'affiche directement à l'écran !




Notez que le logiciel reste dans ce mode Mesurer jusqu'à ce que vous sélectionniez explicitement un autre outil ou mode actif.

### Unités

Ce menu déroulant pratique vous permet de définir facilement l'unité de mesure dans laquelle la longueur calculée sera affichée.




- **Millimètres :** Lorsque cette option est sélectionnée, la longueur est mesurée précisément en millimètres.
- **Centimètres :** Lorsque cette option est sélectionnée, la longueur est mesurée en centimètres.
- **Pouces :** Lorsque cette option est sélectionnée, la longueur est mesurée en pouces.

## Affichage du motif

Le logiciel propose plusieurs modes d'affichage permettant de visualiser et d'ajuster les motifs. Vous pouvez basculer entre l'Aperçu 3D, l'Affichage des points et l'Affichage du contour pour visualiser le motif sous différents formats.

### Présentation des modes d'affichage

### Aperçu 3D

Par défaut, le logiciel s'ouvre en mode Aperçu 3D, qui offre une représentation de l'aspect qu'aura le motif une fois brodé. Cet affichage simule le type de points, les couleurs de fils et la texture. Dans l'Aperçu 3D, les points paraissent plus épais.

### Affichage des points

Passez de l'Aperçu 3D à l'Affichage des points en sélectionnant « Aperçu 3D » dans le menu Affichage ou en appuyant sur la touche P. Dans l'Affichage des points, chaque point est représenté par une ligne, ce qui permet de visualiser le tracé de la broderie sans l'épaisseur ajoutée par l'Aperçu 3D. Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage des points à l'aide de la touche G.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Affichage du contour

Dans l'Affichage du contour, seul le contour du motif est affiché, sans aucun point visible. Ce mode permet de modifier le dessin du motif sans être gêné par les lignes de points, afin d'évaluer ses différents composants et d'effectuer des ajustements.



Aperçu 3D



Affichage des points



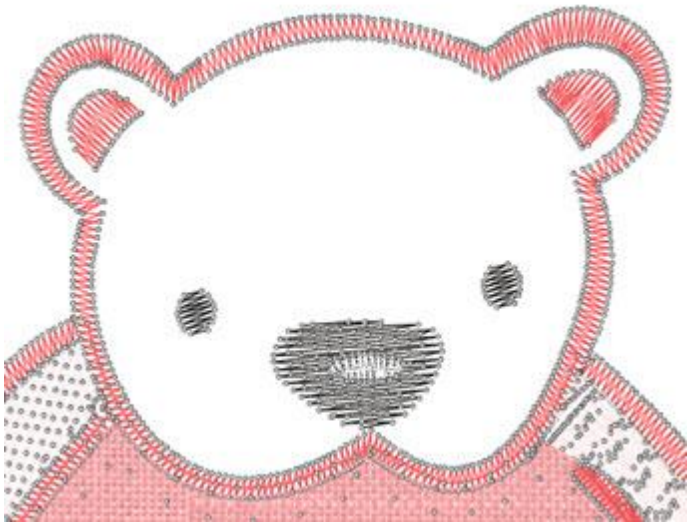
Affichage du contour

## Options d'affichage supplémentaires dans l'Affichage des points

### Points de piqûre

Dans l'Affichage des points, une option supplémentaire Points de piqûre est disponible dans le menu Affichage. L'activation de cette option affiche, sous forme de points, les points de pénétration de l'aiguille correspondant au début et à la fin de chaque point. Cet affichage permet de contrôler la densité, la longueur et le positionnement des points.

Chacun de ces affichages permet de visualiser différents aspects du motif afin de mieux comprendre comment il sera brodé sur le tissu.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Affichage de l'épaisseur

La Vue Épaisseur est un outil de diagnostic permettant de vérifier que votre broderie sera correctement exécutée. Elle met en évidence les zones où les points se chevauchent. Une quantité excessive de fil concentrée dans une petite zone pouvant provoquer des ruptures de fil, des casses d'aiguille ou rendre la broderie rigide sur le tissu, il est préférable de limiter les chevauchements. Bien que certains chevauchements soient parfois nécessaires pour créer des ombrages, la Vue Épaisseur vous aide à maintenir une densité maîtrisée.

### Activation de la Vue Épaisseur

Pour activer la Vue Épaisseur :

1. Accédez au menu **Affichage** .
2. Sélectionnez **Vue Épaisseur** .

Une fois cette option activée, le logiciel analyse votre motif et attribue un code couleur aux zones selon leur densité de points, vous permettant ainsi de repérer les zones problématiques :

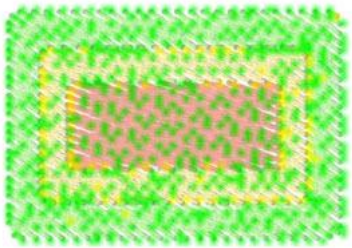
- **Vert** – Sans risque. Il s'agit de points qui ne se chevauchent pas, ce qui indique l'absence de conflits de densité.
- **Jaune** – Attention. Chevauchements mineurs. Ces points se croisent légèrement, mais devraient néanmoins produire un résultat satisfaisant sur la plupart des tissus.
- **Rouge** – Avertissement. Chevauchements importants. Dans ces zones, plusieurs couches de points sont superposées et peuvent entraîner des problèmes de broderie si elles ne sont pas corrigées.

Grâce à ces indications colorées, vous pouvez repérer les zones denses et ajuster votre motif afin d'éviter les accumulations, pour garantir un résultat satisfaisant sur la machine.

Pour revenir au mode d'affichage d'origine, retournez dans le menu **Affichage** et désélectionnez **Vue Épaisseur** .



Objets superposés



Vue Épaisseur

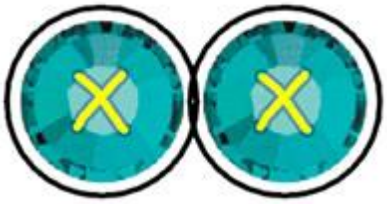
## Cristaux superposés

Cette option est utilisée lors de la création de motifs avec des cristaux. Vous pouvez activer cet affichage depuis le menu « Affichage » en sélectionnant « Chevauchement des cristaux », ou en appuyant sur la touche de

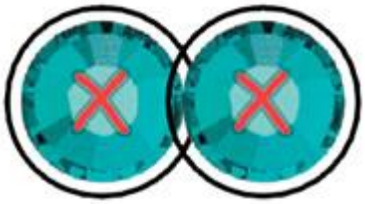

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

raccourci « O » de votre clavier. Une fois cette option activée, les cristaux qui se chevauchent sont signalés par un « X ».

Si le chevauchement entre les cristaux se limite à leurs contours extérieurs d'espacement, le « X » d'avertissement apparaît en jaune.



En revanche, si le chevauchement concerne les cristaux eux-mêmes, le « X » d'avertissement apparaît en rouge.



Lorsque vous avez terminé un motif de cristaux, il est recommandé d'activer l'outil « Chevauchement des cristaux ». Vous pouvez ainsi vérifier les éventuels chevauchements à corriger avant la production.

> Remarque : il est conseillé de ne pas laisser l'affichage « Chevauchement des cristaux » activé en permanence, car ces calculs effectués en temps réel peuvent ralentir votre PC. Utilisez-le principalement pour une vérification finale.

## Définir la source lumineuse

En mode Aperçu 3D, vous pouvez personnaliser la source lumineuse afin de modifier l'apparence de votre motif de broderie. Le réglage de l'éclairage met en valeur les détails des points et crée un aperçu du résultat brodé.

### Accès aux paramètres de la source lumineuse

Pour régler la source lumineuse :

1. Accédez au menu **Affichage** .
2. Sélectionnez **Définir la source lumineuse** .

Une boîte de dialogue s'affiche avec une sphère 3D comportant une poignée déplaçable qui représente la position actuelle de la source lumineuse.

### Personnalisation de la source lumineuse et de son intensité

- **Positionnement de la source lumineuse :** Cliquez sur la poignée de la sphère 3D et faites-la glisser pour définir la direction de la lumière. Le déplacement de la poignée modifie l'angle et permet de contrôler la position des ombres et des reflets sur les points.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

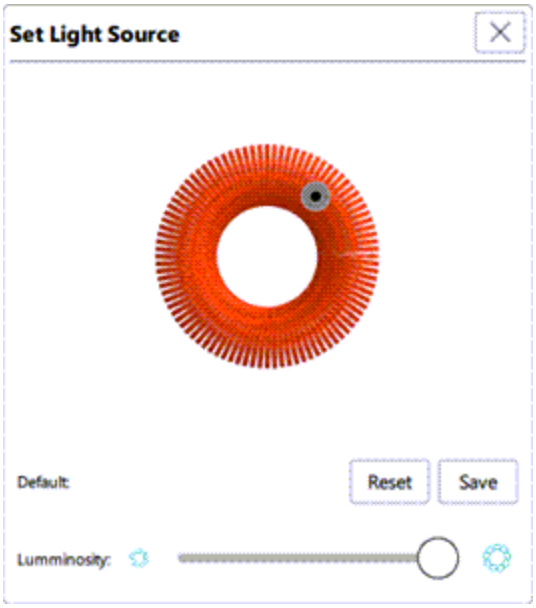
- **Réglage de l'intensité lumineuse :** Utilisez la barre de réglage Luminosité pour modifier l'intensité de la lumière. Faites glisser le curseur vers la gauche pour réduire la luminosité et vers la droite pour l'augmenter.

Cet outil vous permet de visualiser les effets d'éclairage sous différents angles afin de prévisualiser l'aspect de la broderie. Pour obtenir des réglages précis, chargez un motif de broderie avant de procéder aux ajustements, car les modifications sont appliquées en temps réel.

### Enregistrement des paramètres d'éclairage

- **Enregistrer comme paramètres par défaut :** Cliquez sur **Enregistrer** pour définir les paramètres d'éclairage actuels comme paramètres par défaut des futurs motifs et garantir ainsi une apparence cohérente dans les nouveaux projets.
- **Rétablir les paramètres par défaut** : Pour revenir à l'éclairage d'origine, sélectionnez **Rétablir** les paramètres par défaut.

En personnalisant la source lumineuse, vous pouvez obtenir un aperçu fidèle à l'apparence finale de la broderie.




## Afficher la grille

La fonction Grille du logiciel fournit un repère qui vous aide à dessiner, dimensionner et aligner les objets de vos motifs. La grille se compose de lignes verticales et horizontales, affichées avec une règle sur les bords de la zone de création. Les mesures peuvent être exprimées en centimètres ou en pouces, selon les paramètres de votre système.

### Affichage et masquage de la grille

Vous pouvez afficher ou masquer la grille à l'aide des méthodes suivantes :

- Accédez au menu **Affichage** , puis sélectionnez **Grille - Afficher** pour afficher la grille, ou désélectionnez cette option pour la masquer.
- Vous pouvez également appuyer sur la touche **G** de votre clavier pour activer ou désactiver rapidement l'affichage de la grille.

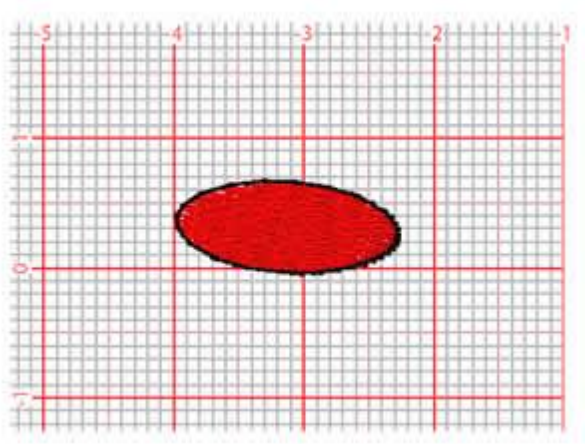

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Lorsque cette option est activée, les lignes de la grille et les repères de mesure le long des axes virtuels X et Y vous aident à positionner et à aligner les éléments dans l'espace de travail.

### Alignement sur la grille

Pour obtenir un alignement précis, activez l'option Grille - Magnétiser dans le menu Affichage. Lorsqu'elle est active, le curseur s'aligne sur les lignes de la grille. Cette fonction vous aide à positionner les objets lorsque vous les dessinez ou les déplacez dans le motif.

**Inversion temporaire de la magnétisation :** Maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous faites glisser ou dessinez un objet afin d'inverser le réglage de magnétisation. Si la magnétisation est activée, maintenir Alt la désactive, et inversement. Cette technique est utile pour ajuster le positionnement sans modifier le réglage de magnétisation.



### Modification des unités de la grille

La grille affiche les mesures selon le système Métrique (centimètres) ou US (pouces). Pour modifier le système de mesure, accédez à **Outils > Options > onglet Général** et sélectionnez **US** pour les pouces ou **Métrique** pour les centimètres. Une fois votre sélection effectuée, la grille se met automatiquement à jour pour afficher les unités choisies.

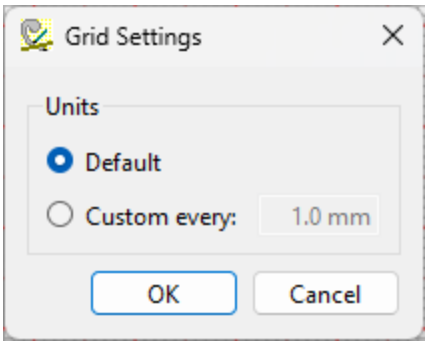
### Réglage de la taille de la grille

Vous pouvez personnaliser l'espacement de la grille en fonction des besoins de votre motif :

1. Accédez à **Affichage > Grille** et sélectionnez **Modifier** .
2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez la valeur d'espacement souhaitée pour la grille.
3. Appuyez sur **OK** pour appliquer les modifications. La taille de la grille est immédiatement mise à jour.

La grille, associée à ses options de magnétisation et de personnalisation des mesures, facilite la création de motifs de broderie.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Afficher le réticule

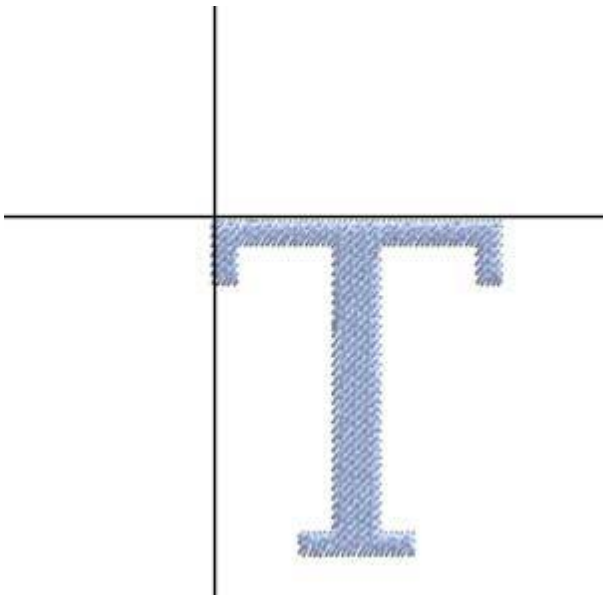
L'outil **Croix** facilite l'alignement et le positionnement. Cet outil est utile lorsque vous utilisez les outils de numérisation sur deux écrans. Cette fonction affiche une croix qui suit le pointeur de la souris et s'étend sur les deux écrans afin d'améliorer la précision et la visibilité.

### Activation de la Croix de positionnement

Vous pouvez activer l'outil Croix de deux manières :

1. Accédez au menu **Affichage** et sélectionnez **Croix de positionnement** pour afficher la croix.
2. Appuyez sur la touche **C** de votre clavier lorsque vous travaillez dans la zone de dessin pour afficher ou masquer la Croix.

Lorsque vous activez l'outil, les lignes du réticule suivent les déplacements du pointeur dans la zone de dessin. Elles fournissent un repère visuel d'alignement pour positionner les éléments du dessin.



### Personnalisation de la couleur de la Croix de positionnement

Vous pouvez modifier la couleur des lignes de la Croix de positionnement afin d'améliorer leur visibilité :

1. Accédez à **Affichage > Personnaliser les couleurs de l'interface** .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

2. Dans ce menu, repérez les paramètres de couleur de la **Croix de positionnement** . Vous pouvez y régler la couleur des lignes et configurer d'autres préférences de couleur pour la Croix.

La compatibilité avec deux écrans et les options de couleur de l'outil Croix de positionnement en font une aide précieuse pour l'alignement des dessins.

## Afficher le cadre de broderie

La fonction Cadre de broderie vous permet de prévisualiser votre motif dans les limites d'un cadre de broderie. Ce repère garantit que le motif tient dans la zone de broderie de votre machine.

### Activation et désactivation de l'affichage du cadre de broderie

Vous pouvez afficher ou masquer le cadre de broderie en procédant comme suit :

1. Accédez au menu **Affichage** .
2. Sélectionnez l'option **Cadre de broderie** pour afficher ou masquer le cadre de broderie.

Par défaut, le logiciel affiche tout nouveau motif dans le cadre de broderie par défaut. Vous pouvez définir le cadre de broderie par défaut depuis l'onglet **Bienvenue** . Lorsque vous désactivez l'affichage du cadre de broderie, un contour représentant sa zone utilisable reste visible afin de servir de repère.

### Modification du cadre de broderie d'un motif

Pour sélectionner un autre cadre de broderie pour le motif en cours, cliquez sur l'option **Machine/Cadre de broderie** dans la barre **Outils** . Choisissez un autre cadre de broderie dans la liste. Le logiciel ajuste automatiquement l'affichage en fonction de votre sélection.

La fonction **Cadre de broderie** garantit que les dimensions de votre motif sont adaptées à la machine à broder. Le logiciel propose plusieurs tailles de cadres de broderie et vous permet également de définir des cadres personnalisés. Pour plus d'informations sur leur configuration, consultez la section Changer de cadre de broderie .

## Simulation (Maj+F11)

Avant de broder votre motif sur une machine à broder, il est vivement recommandé de simuler le processus de broderie avec le simulateur. Cette fonction fournit un aperçu automatisé de la séquence de broderie, vous permettant de visualiser le placement de chaque point dans l'ordre où il sera brodé.

### Comment utiliser le simulateur

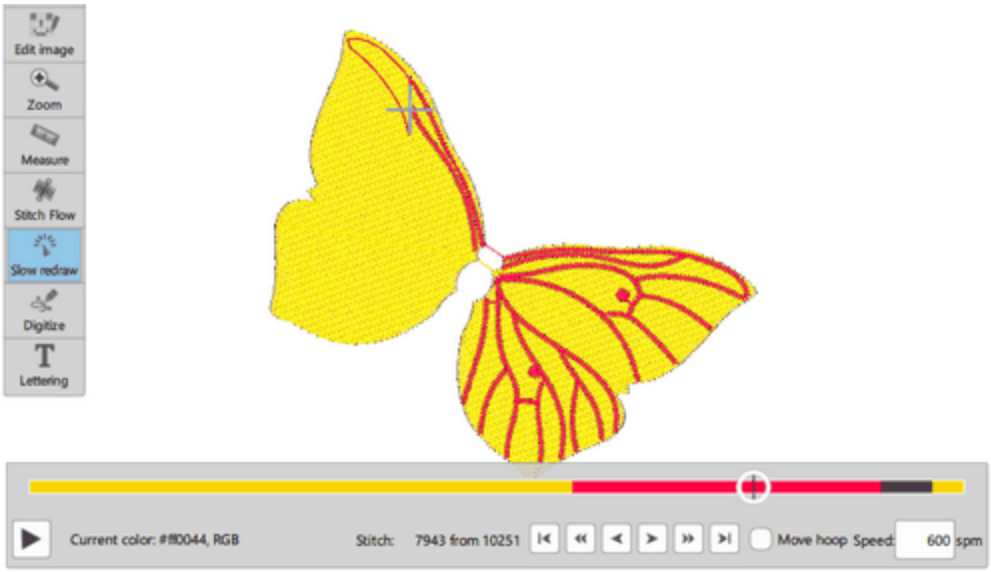
Avec le simulateur, vous pouvez :

- **Parcourir chaque objet et chaque point :** Observez chaque élément se broder dans l'ordre, afin de bien comprendre le placement des points.
- **Identifier les problèmes potentiels du motif :** Repérez en temps réel les chevauchements, les espaces ou les défauts d'alignement, puis effectuez les ajustements nécessaires pour obtenir un résultat final correct.

Le simulateur vous permet de vérifier et d'affiner votre motif avant de le broder sur le tissu, afin de réduire les erreurs et d'obtenir une finition professionnelle.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Le simulateur n'est disponible que si la technique « Broderie » est activée. Vous pouvez accéder au « Simulateur » en cliquant sur l'icône de la barre d'outils Outils, ou en utilisant le raccourci clavier « Maj+F11 ».




Pour lancer la simulation de votre motif, cliquez sur le bouton **Démarrer** ou appuyez sur la touche **Espace** de votre clavier pour alterner entre le démarrage et la mise en pause. La simulation démarre au début du motif et peut être arrêtée en appuyant sur le bouton **Stop** ou sur la touche **Échap** Lorsque la simulation est en pause, vous pouvez la reprendre à l'endroit où vous l'avez interrompue ou la redémarrer depuis le début.

### Navigation dans la simulation

Lorsque la simulation est arrêtée, plusieurs options de navigation sont disponibles :

| | |
|---|---|
| Début du motif : aller au premier point du motif. | Touche Début |
| Objet précédent : aller au premier point de l'objet précédent. | Touche Flèche vers le haut |
| Point précédent : aller au point précédent. | Flèche vers la gauche |
| Point suivant : aller au point suivant. | Flèche vers la droite |
| Objet suivant : aller au premier point de l'objet suivant. | Touche Flèche vers le bas |
| Fin du motif : aller au dernier point du motif. | Touche Fin |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez également utiliser **l'indicateur du point actuel** sur la chronologie des couleurs pour accéder directement à un point précis du motif.

### Réglage de la vitesse de simulation

Pour contrôler la vitesse de la simulation, vous pouvez saisir une **vitesse** comprise entre **100 et 4000** tr/min. Les vitesses faibles offrent une visualisation plus lente, tandis que les vitesses élevées permettent de prévisualiser rapidement le motif.

### Activation du mode « Déplacer le cadre de broderie »

L'activation de l'option **Déplacer le cadre de broderie** modifie l'affichage de la simulation. Au lieu de montrer la tête de la machine se déplaçant au-dessus du cadre de broderie, ce mode maintient la tête immobile et déplace le motif, c'est-à-dire le cadre de broderie, sous celle-ci. Il offre ainsi un aperçu fidèle du processus de broderie, puisque le cadre de broderie se déplace tandis que la tête reste fixe.

## Personnaliser les couleurs de l'interface

Pour personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur, sélectionnez l'option **Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur** ... dans le menu **Affichage** . La boîte de dialogue **Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur** s'ouvre et vous permet de régler librement les couleurs d'affichage des différents composants de l'interface.

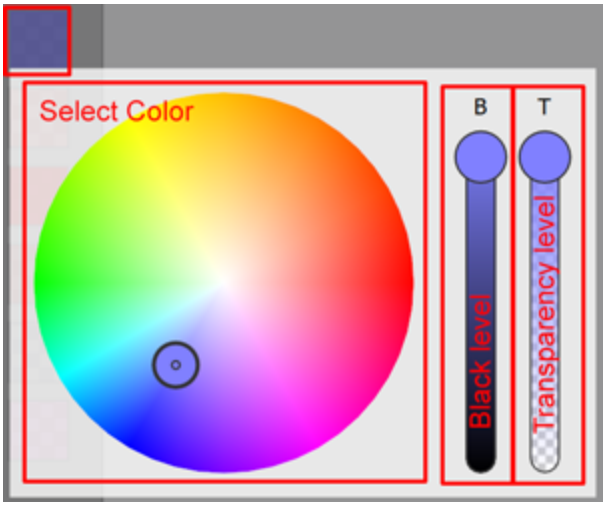



Pour modifier la couleur d'un composant de l'interface :

1. Cliquez directement sur l'échantillon de couleur situé à côté du nom du composant.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Dans la boîte de dialogue contextuelle, sélectionnez une couleur appropriée directement dans le cercle chromatique.
3. Réglez la barre **Niveau de noir** pour contrôler la luminosité ou l'obscurité de la couleur appliquée.
4. Définissez le niveau de **Transparence** à l'aide de la barre de réglage correspondante.




Lorsque votre sélection est terminée, cliquez en dehors de la boîte de dialogue contextuelle pour appliquer la couleur.

- **Enregistrer comme valeurs par défaut :** Pour enregistrer vos personnalisations de couleurs comme nouveaux paramètres par défaut, cliquez sur **Enregistrer comme valeurs par défaut** en bas de la boîte de dialogue.
- **Restaurer** : Pour rétablir les couleurs par défaut d'origine du logiciel, cliquez simplement sur le bouton **Restaurer** .

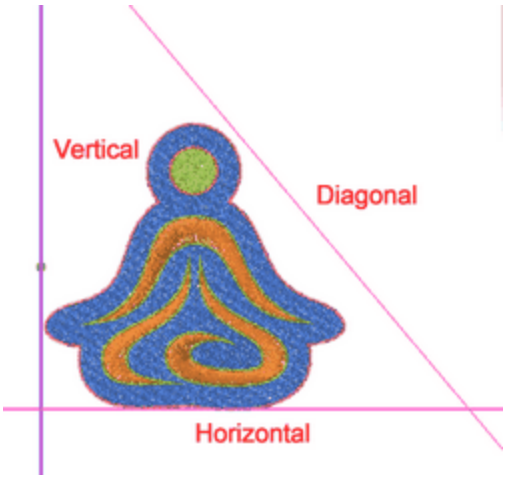
## Repères

Les repères sont extrêmement utiles lors de la création ou de la modification d'un motif, car ils permettent d'aligner et de positionner facilement et précisément les différents éléments du motif. Le logiciel propose trois principaux types de repères : « Vertical », « Horizontal » et « Diagonal ».

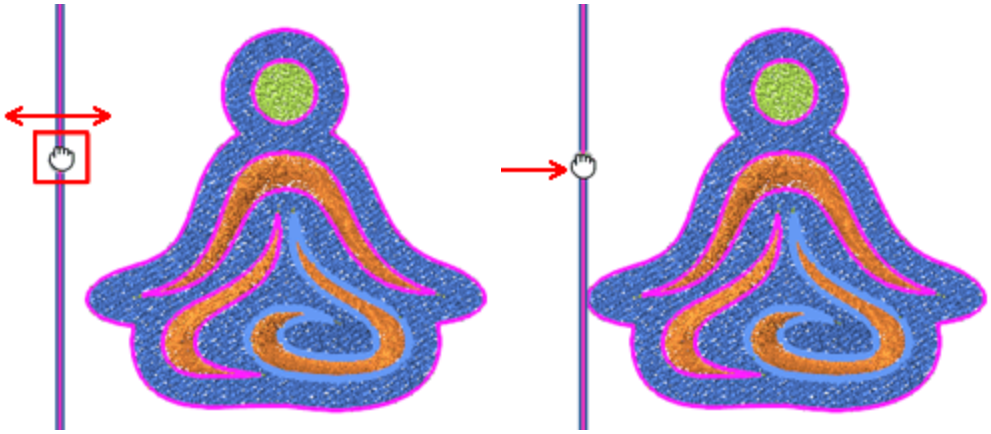
> Astuce : vous pouvez afficher ou masquer temporairement vos repères à tout moment en activant ou désactivant l'option « Afficher » dans le menu « Affichage > Repères ».

Pour ajouter ou supprimer des repères, vous devez d'abord activer le mode « Repères » en cliquant sur l'icône « Repères »  dans la barre d'outils. Une fois ce mode activé, il vous suffit de cliquer et de faire glisser la souris pour ajouter instantanément un nouveau repère n'importe où dans l'espace de travail. Notez qu'en mode Repères, vous ne pouvez pas modifier directement votre motif de broderie principal ; vous pouvez uniquement tracer, ajuster ou supprimer des repères. Cliquez et faites glisser verticalement pour créer un repère vertical, horizontalement pour créer un repère horizontal, ou en diagonale pour créer un repère diagonal.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

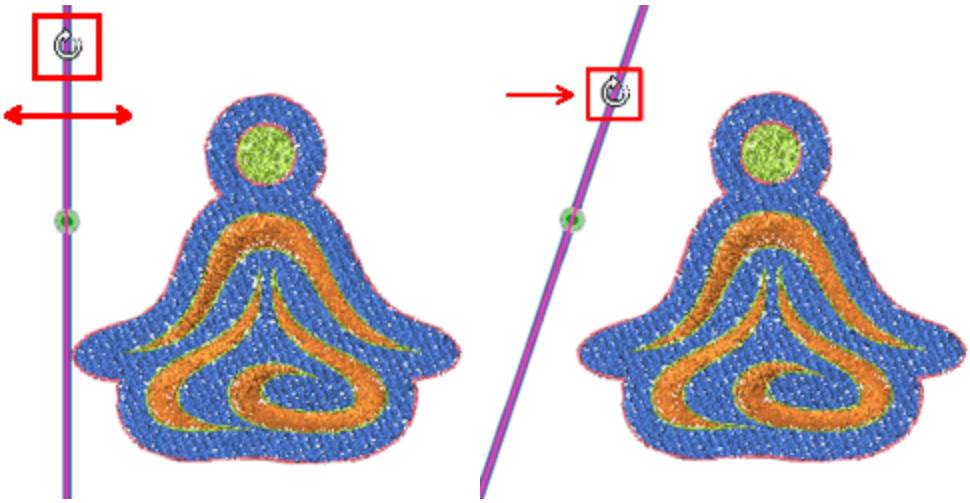



Lorsque vous cliquez sur un repère existant, un contour distinctif apparaît immédiatement pour indiquer qu'il est sélectionné. Pour supprimer un repère sélectionné, appuyez simplement sur la touche « Suppr » de votre clavier. Pour déplacer un repère, placez précisément le pointeur de la souris sur le petit point situé en son centre ; le curseur se transforme alors en main, vous permettant de cliquer et de faire glisser l'ensemble du repère vers une nouvelle position.

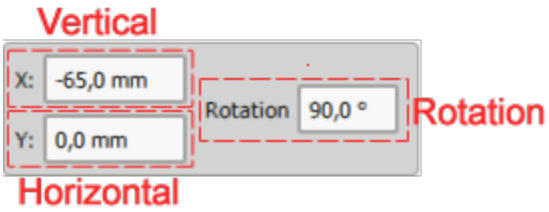


Si vous placez le pointeur de la souris à n'importe quel autre endroit sur la longueur visible du repère sélectionné, le curseur se transforme en poignée de rotation, vous permettant de faire pivoter la ligne. Pour obtenir des angles précis, maintenez la touche « Alt » enfoncée afin de contraindre la rotation par pas de 30 degrés, ou maintenez la touche « Maj » enfoncée pour la contraindre par pas de 15 degrés. De plus, si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée lorsque le pointeur se trouve sur une zone de rotation, mais pas exactement sur le point central, l'outil passe temporairement du mode rotation au mode déplacement.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Si vous préférez une précision mathématique exacte, vous pouvez modifier manuellement la position et la rotation d'un repère à l'aide de valeurs numériques. Lorsqu'un repère est sélectionné, la barre « Options de l'outil » affiche ses coordonnées X/Y actuelles ainsi que son angle de rotation. Il suffit de saisir de nouvelles valeurs dans ces champs pour ajuster instantanément le repère. Par exemple, pour déplacer un repère horizontal vers le haut ou vers le bas, modifiez sa coordonnée « Y » ; pour déplacer un repère vertical vers la gauche ou vers la droite, modifiez sa coordonnée « X ». La saisie d'une nouvelle valeur dans le champ « Rotation » permet d'orienter précisément le repère selon l'angle souhaité. N'oubliez pas que la rotation s'effectue autour du point vert central. Vous pouvez repositionner ce centre de rotation, c'est-à-dire le point lui-même, en modifiant la valeur X ou Y correspondante selon l'orientation actuelle du repère.




Tous les repères créés disposent d'une puissante fonction d'« accrochage », particulièrement utile lors de la conception. Les objets du motif s'alignent automatiquement sur les repères horizontaux ou verticaux placés dans l'espace de travail lorsque vous les faites glisser à proximité. Cela permet d'obtenir un alignement net et très précis tout en gagnant beaucoup de temps. Inversement, vous pouvez faire glisser un repère vers un objet existant : le repère s'accrochera automatiquement aux bords de l'objet ou à ses points centraux.

> Remarque : pour que les objets de votre motif s'accrochent correctement aux repères actifs, assurez-vous que l'option « Accrochage » est activée dans le menu « Affichage > Repères ».

### Ajouter des repères avec l'outil Mesure

L' **outil Mesure** permet non seulement d'effectuer des mesures précises dans l'espace de travail, mais également d'ajouter facilement des repères à des emplacements précis.

Pour ajouter des repères pendant une mesure :

1. **Activez l'outil Mesure :**

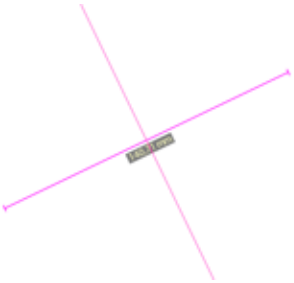

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Cliquez sur l'icône **Outil Mesure** dans la **barre d'outils Outils** .
- Une fois l'outil activé, cliquez et faites glisser dans l'espace de travail pour commencer la mesure. Une ligne de mesure apparaît.

2. **Ajouter un repère au milieu :**



Utilisez l'outil Mesure



Appuyez sur la touche moins ( ***** )

- Pendant la mesure, c'est-à-dire lorsque la ligne de mesure est visible, appuyez sur la **touche moins (-)** de votre clavier.
- Un nouveau repère est ajouté **perpendiculairement** à la ligne de mesure, selon un angle de 90 degrés, précisément en son **milieu** .

3. **Ajouter un repère en croix au niveau du curseur :**



Utilisez l'outil Mesure



Appuyez sur la touche plus (+)

- Pendant la mesure, appuyez sur la **touche plus (+)** de votre clavier.
- Un **repère en croix** composé de lignes horizontale et verticale qui se croisent est ajouté exactement à l'emplacement actuel du pointeur de la souris, à l'extrémité de la ligne de mesure.

**Astuce :** Cette fonction est particulièrement utile pour placer des repères selon des mesures exactes, afin d'effectuer des ajustements précis et d'aligner les éléments de votre motif de broderie.

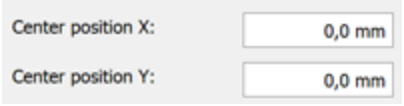
### Zone de travail

L'option « Zone de travail... », accessible en mode « Repères », permet de définir une zone de travail géométrique précise servant exclusivement de guide visuel.

Dans la boîte de dialogue « Zone de travail », vous pouvez :


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

1. Définir précisément l'emplacement de la forme de repère en indiquant les coordonnées centrales verticale (Y) et horizontale (X).



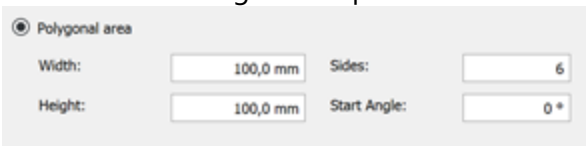

2. Sélectionner le type de forme de la zone visuelle que vous souhaitez créer :
   - Zone rectangulaire : définissez précisément les dimensions en indiquant la « Largeur » et la « Hauteur ».



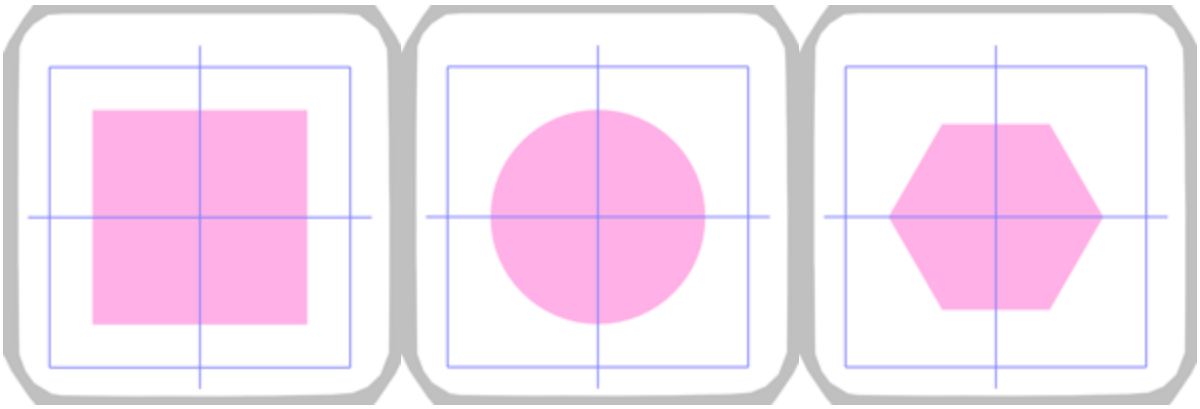

   - Zone circulaire : définissez un cercle parfait ou une ellipse en ajustant la « Largeur » et la « Hauteur ».




   - Zone polygonale : créez un polygone personnalisé en indiquant sa « Largeur », sa « Hauteur », le nombre de « Côtés » et l'« Angle de départ » de la forme.




Une fois tous les paramètres souhaités configurés, cliquez simplement sur « OK » pour insérer ce nouveau guide de zone de travail personnalisé dans la zone de dessin active.

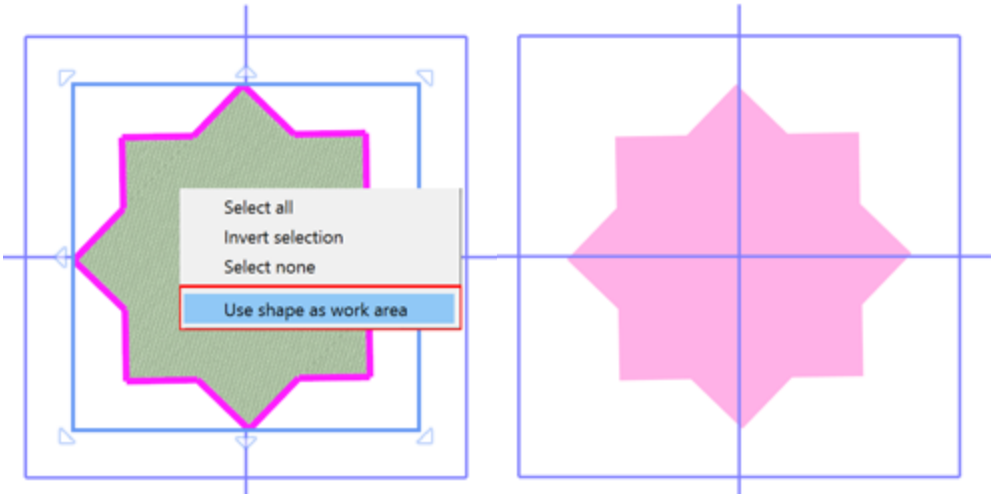


Astuce : pour supprimer une forme de zone de travail créée précédemment, assurez-vous d'être en mode « Repères », sélectionnez la forme concernée, puis appuyez sur la touche « Suppr ».

### Utiliser la forme comme zone de travail

N'importe quelle forme de numérisation de base peut être facilement convertie en guide de zone de travail fonctionnel. Il suffit de dessiner la forme souhaitée à l'aide de l'un des outils de création disponibles, de la sélectionner, de cliquer avec le bouton droit de la souris, puis de choisir l'option « Utiliser la forme comme zone de travail » dans le menu qui s'affiche.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Créer des objets

Le logiciel comprend un puissant éditeur graphique spécialement conçu pour créer des graphismes vectoriels de haute qualité. Les graphismes vectoriels sont idéaux pour les motifs redimensionnables, car ils conservent parfaitement leur qualité visuelle, quelle que soit la taille à laquelle vous les agrandissez ou les réduisez. Contrairement aux images traditionnelles composées de pixels, les graphismes vectoriels reposent intelligemment sur des équations mathématiques pour restituer précisément vos motifs. Le logiciel effectue automatiquement tous ces calculs complexes en arrière-plan.

Après avoir créé une forme, vous pouvez facilement lui attribuer l'un des types d'objet disponibles : broderie, peinture, strass, découpe ou pochoir .

Ce chapitre décrit en détail les outils de création disponibles et explique clairement comment les utiliser pour réaliser vos propres motifs personnalisés. Vous trouverez systématiquement ces outils dans la barre d'outils flottante située à gauche de la fenêtre de l'application.

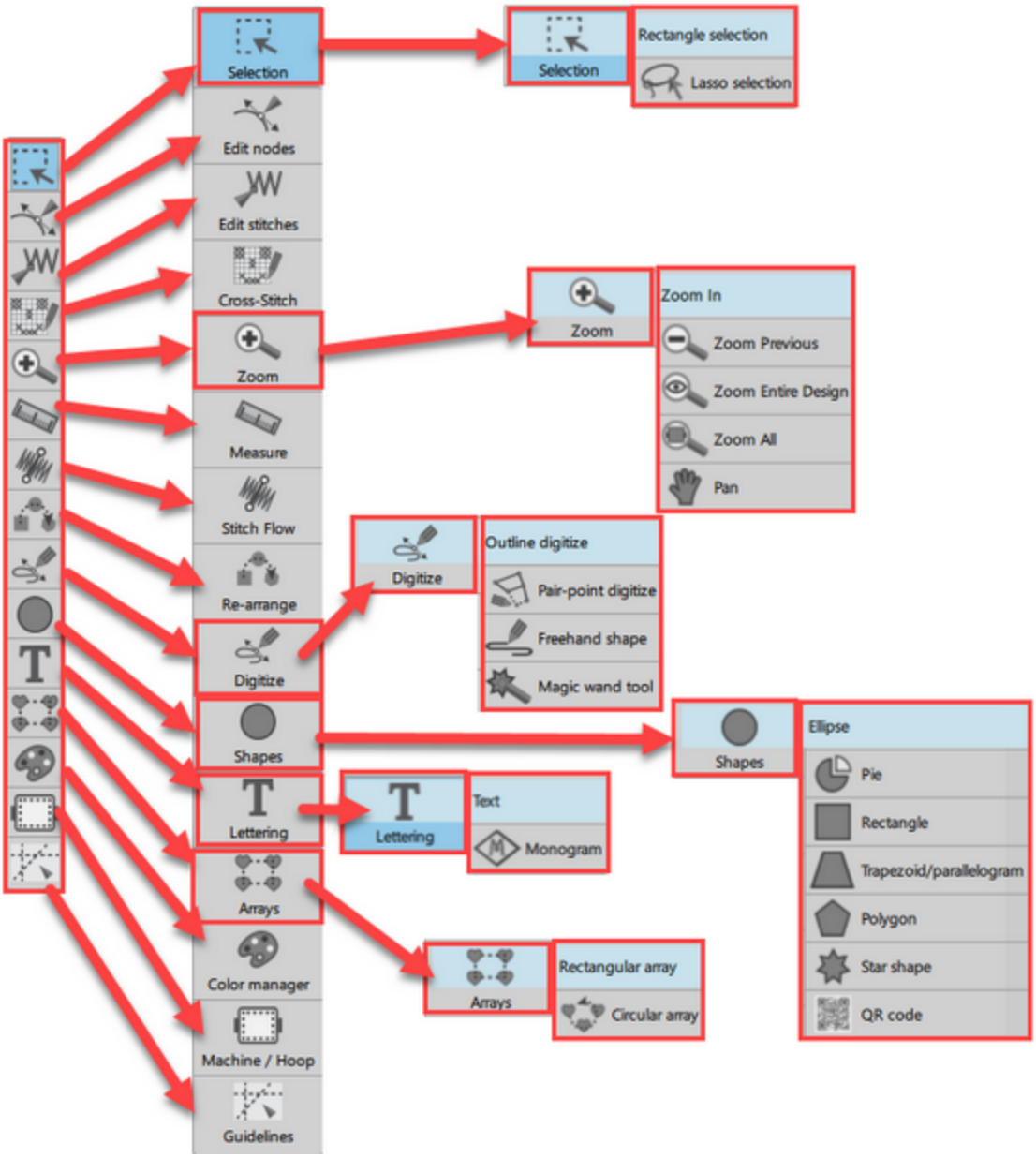
## Outils de création disponibles

Le logiciel propose les principaux outils de création suivants :

- **Outil Forme de contour (outil de digitalisation)** : créez et digitalisez manuellement des formes personnalisées, point par point.
- **Outil Main levée** : dessinez facilement des formes libres et fluides.
- **Outil Créer des formes** : créez rapidement des formes géométriques prédéfinies et parfaites.
- **Outil Texte** : ajoutez et personnalisez précisément des éléments textuels.
- **Outils Insérer un symbole / Insérer un clipart** : incorporez facilement de beaux symboles ou cliparts directement dans vos motifs.

En combinant judicieusement ces outils, vous pouvez créer pratiquement tous les motifs que vous imaginez. Les sections suivantes expliquent précisément comment utiliser efficacement chacun de ces outils.

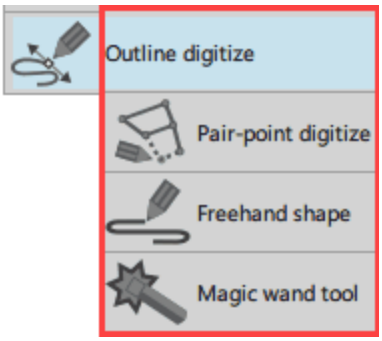

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Outils de numérisation - Comment piquer

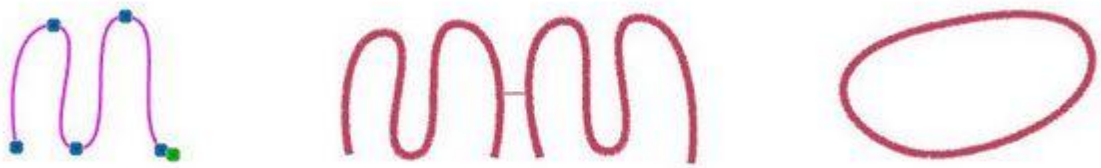
Les « Outils de numérisation » vous permettent de dessiner un motif de A à Z. Tous les outils de numérisation se trouvent dans la section « Numérisation » de la barre d'outils. L'icône du dernier outil utilisé est visible dans la section « Numérisation » et vous pouvez l'activer d'un clic. Pour sélectionner un autre outil, placez le pointeur de la souris sur la section « Numérisation » : un menu déroulant contenant tous les outils disponibles apparaît ; cliquez sur l'outil pour le sélectionner. L'outil sélectionné est alors affiché dans la barre afin de pouvoir être réutilisé.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

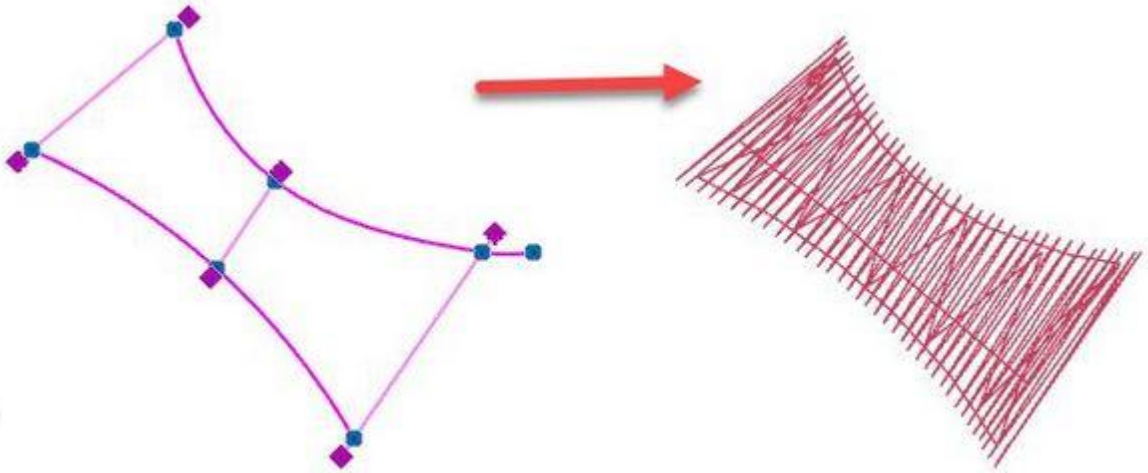



Les outils disponibles sont « Numérisation du contour », « Numérisation par paires », « Formes à main levée » et « Baguette magique ».

- L'outil «Numérisation du contour» vous permet de dessiner des formes ; une courbe lisse ou une ligne relie les nœuds que vous définissez. Vous pouvez créer des courbes ouvertes, des courbes ramifiées et des courbes fermées.

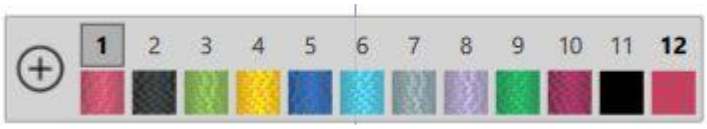


- L'outil «Numérisation par points paires» vous permet de numériser des formes, mais la méthode de numérisation est différente :les nœuds que vous ajoutez doivent toujours être placés par paires afin de remplir l'objet que vous souhaitez broder.



Pour numériser un objet, sélectionnez d'abord le type de point dans la barre Propriétés. Si vous ne sélectionnez aucun type de point, le dernier type utilisé est appliqué. Avant de définir le premier point de la forme, la barre Propriétés reste accessible et vous permet de sélectionner un autre type de point. Vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche numérique [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0] pour sélectionner une couleur dans la barre Couleurs, si celle-ci est disponible.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




La procédure est la même quel que soit l'outil de numérisation sélectionné. Activez l'outil de numérisation et commencez à tracer la forme ; seule la méthode de numérisation diffère selon l'outil utilisé.

Pendant la numérisation, cliquez une fois avec le bouton droit pour terminer la section en cours. L'outil de numérisation reste actif et vous pouvez commencer une autre section. Après avoir numérisé toutes les sections de l'objet, fermez la dernière section par un clic droit, puis cliquez une nouvelle fois avec le bouton droit pour fermer l'objet. L'outil de numérisation reste actif afin de numériser un autre objet. Le nouvel objet utilisera le même type de point que l'objet précédent. Pour poursuivre la numérisation d'un nouvel objet avec un autre type de point, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez le nouveau type de point.

Vous pouvez commencer la numérisation à l'aide des touches F et des combinaisons associant les touches F à la touche Maj. Ces raccourcis lancent la numérisation d'un type de point avec un outil de numérisation spécifique. Par exemple, la touche F4 lance une forme en bourdon à l'aide de l'outil Numérisation par paires, tandis que la touche F5 lance une forme en remplissage à l'aide de l'outil Numérisation du contour. Les raccourcis de numérisation sont les suivants :

F2 – Pour le type de point Manuel, créez le contour en insérant des nœuds qui formeront une ligne de points manuels avec l'outil Numérisation du contour.

F3 – Pour le type de point Piqûre, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez afin de créer le contour avec l'outil Numérisation du contour.

F4 – Pour le type de point Bourdon, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez, mais ceux-ci doivent être placés par paires afin de remplir l'objet avec l'outil Numérisation par paires.

Maj + F4 – Pour le type de point Bourdon, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez afin de créer la forme qui sera remplie en bourdon avec l'outil Numérisation du contour.

F5 – Pour le type de point Remplissage, définissez le sens des points et le contour qui sera rempli de points de remplissage avec l'outil Numérisation du contour.

F6 – Pour le type de point Zigzag, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez, mais ceux-ci doivent être placés par paires afin de remplir l'objet avec l'outil Numérisation par paires.

Maj + F6 – Pour le type de point Zigzag, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez et la forme est remplie en zigzag avec l'outil Numérisation du contour.

F7 – Pour le type de point Bourdon parallèle, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez afin de créer le contour qui sera rempli de points de bourdon parallèle avec l'outil Numérisation du contour.

F8 – Pour le type de point Colonne, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez, mais ceux-ci doivent être placés par paires afin de remplir l'objet de points de colonne.

Maj + F8 – Pour le type de point Colonne, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez et la forme sera remplie en bourdon avec l'outil Numérisation du contour.

F9 – Pour le type de point Photo-stitch, définissez le sens des points et le contour qui sera rempli de points de remplissage.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

F10 – Pour le type de point Point de croix, créez une zone matricielle rectangulaire dans laquelle vous placerez les points de croix.

F11 – Pour le type de point Chenille, définissez le sens des points et le contour qui sera rempli de points de chenille entourés d'un point de chaînette. Pour les couleurs 11 à 20, maintenez la touche « Maj » enfoncée et utilisez les touches numériques 1 à 9 et 0.

F12 – Pour le type de point Labyrinthe, une courbe lisse relie les nœuds que vous ajoutez afin de définir le contour qui sera rempli avec le motif labyrinthe.

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

Lorsque vous insérez de nouveaux objets pendant la numérisation, ils sont automatiquement placés à l'emplacement spécifié et héritent des paramètres de couleur des objets précédemment numérisés. Cela simplifie l'insertion de petites sections.

Par exemple, pour ajouter un objet après un objet précis en conservant les mêmes paramètres, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Lancez la numérisation à l'aide de l'outil.
3. Numérisez le nouvel objet et terminez l'opération. Le nouvel objet sera ajouté après l'objet sélectionné et aura la même couleur.



## Ajouter une section après l'objet sélectionné

Cette fonction vous permet d'ajouter de nouveaux segments à un motif de broderie.

Pour ajouter une section :

1. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez modifier.
2. Cliquez avec le bouton droit sur l'objet sélectionné.
3. Dans le menu contextuel, choisissez « Ajouter une section ».
4. L'outil de numérisation utilisé à l'origine pour créer l'objet sélectionné s'active automatiquement. Par exemple, si l'objet a été créé avec l'outil « Numérisation par points paires», cet outil devient actif ; s'il a été créé avec l'outil « Numérisation du contour », c'est ce dernier qui s'active.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Vous pouvez maintenant commencer à numériser la nouvelle section de votre forme.

> **Important :**Toutes les nouvelles sections que vous ajoutez adoptent automatiquement le type de point de l'objet sélectionné d'origine. Par exemple, si votre objet utilise un type de point « Remplissage », la section ajoutée utilisera également un « Remplissage » et conservera le même sens des points.

### Ajout de plusieurs sections

Vous disposez de deux méthodes pour ajouter plusieurs sections :

- **Répéter la procédure :**Après avoir fermé une section, vous pouvez réactiver la fonction « Ajouter une section » depuis le menu contextuel et répéter les étapes ci-dessus.
- **Continuer pendant que la fonction est active :**Tant que la fonction « Ajouter une section » est active, après avoir terminé et fermé une section — vous voyez alors le contour de la forme, et non les points — vous pouvez commencer à créer une autre section sans réactiver la fonction.

Une fois l'ajout des sections terminé, cliquez avec le bouton droit de la souris. Les sections nouvellement ajoutées seront alors remplies de points.

> Pour effectuer l'opération inverse de la fonction « Ajouter une section » et séparer un objet en plusieurs composants, utilisez l'option « Séparer ». Cette option est accessible en cliquant avec le bouton droit sur l'objet sélectionné.

## Numériser un contour

L'outil « Numérisation de contour »  permet de créer des lignes, des courbes et des formes de broderie fermées. Comme les techniques de numérisation varient, plusieurs modes de fonctionnement sont proposés. Vous pouvez ainsi choisir le style de dessin qui vous paraît le plus naturel.

Pour sélectionner un style de dessin, accédez à Outils > Options, sélectionnez l'onglet Outils, puis consultez la section Numériseur. Bien que chaque mode permette d'obtenir les mêmes formes, chacun propose une méthode différente pour placer les nœuds et valider les formes sur la zone de travail. Les sections suivantes présentent les règles d'utilisation de l'outil et les méthodes de tracé des nœuds propres à chaque mode.

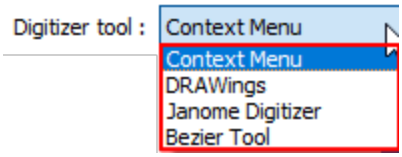
### Modes de fonctionnement

Les modes disponibles sont :

- Menu contextuel
- DRAWings
- Janome Digitizer
- Elna Digitizer


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Outil Bézier




## Procédure générale

1. **Sélection d'un type de point**
   Avant de commencer à tracer un objet, vous devez d'abord choisir le **type de point** souhaité dans la **barre Propriétés** Si vous n'en sélectionnez aucun, le logiciel utilise simplement le dernier type de point actif. Notez que si vous choisissez le type de point de remplissage « Remplissage », vous devez définir le sens des points en traçant deux nœuds afin de créer une ligne d'angle après avoir validé la forme. Une fois le type de point défini, vous pouvez commencer à dessiner.
2. **Tracé de points (nœuds)**
   Lorsque l'outil est actif, cliquez avec le bouton gauche dans la zone de dessin pour placer des points (nœuds). À mesure que vous cliquez, le tracé du contour de votre forme apparaît.

- Sections : un objet peut contenir plusieurs « sections » reliées et traitées comme une seule unité, par exemple une forme d'anneau comprenant un cercle extérieur et un cercle intérieur.
- Finalisation des sections : vous devez terminer, ou « finaliser », chaque section avant de commencer à dessiner la section suivante de cet objet. La procédure dépend du mode de fonctionnement sélectionné, comme indiqué ci-dessous.

3. **Finalisation des objets**

Une fois toutes les sections de votre forme ajoutées, vous devez finaliser l'objet pour générer les points :

- La finalisation d'un objet ne désactive pas l'outil de dessin. Vous pouvez commencer à créer un nouvel objet.
- Lorsque vous souhaitez arrêter de dessiner, désactivez l'outil de numérisation en cliquant sur l' outil Sélection rectangle dans la barre d'outils, ou en appuyant trois fois sur Entrée ou Échap.

## Commandes clavier de finalisation

- **Finaliser une section :** Appuyez une fois sur Entrée ou **Échap** .
- **Finaliser un objet** : appuyez deux fois sur Entrée ou **Échap** .
- **Désactiver l'outil** : appuyez trois fois sur Entrée ou **Échap** , ou sélectionnez un autre outil.

## Remarques sur les sections et les objets

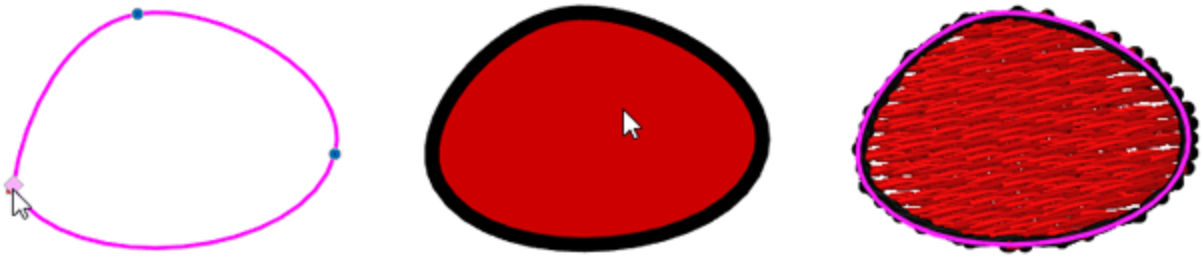
- Vous pouvez continuer à ajouter des sections à un objet tant que l'outil reste actif.
- Lorsque vous créez des formes comportant des sections non reliées, finalisez chaque section séparément tout en gardant l'outil actif pour la suivante.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Ces techniques d'édition fondamentales s'appliquent à tous les modes et simplifient le processus de dessin.

> Remarque : le type de ligne par défaut varie selon le mode de fonctionnement sélectionné. Dans certains modes, le placement de points crée des courbes par défaut, tandis que dans d'autres, les points sont reliés par des lignes droites.

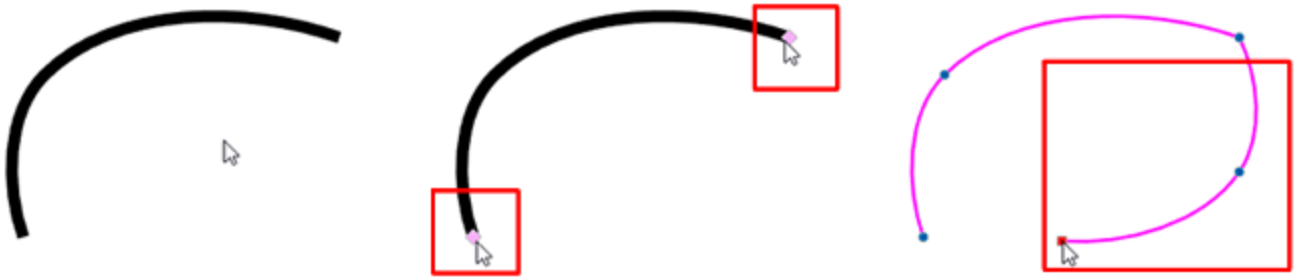
1. **Création de formes fermées**
   Pour créer une forme fermée, cliquez avec votre dernier point de dessin sur le point de départ afin de fermer le tracé.



2. **Suppression de points**
   À tout moment pendant le tracé, vous pouvez supprimer le dernier nœud inséré en appuyant sur la touche Retour arrière. Vous pouvez ainsi revenir en arrière le long du tracé et corriger votre ligne.

3. **Ajout de segments aux sections ouvertes**
   Vous pouvez ajouter des segments à une section ouverte tant que l'objet n'a pas été finalisé. Pour cela :

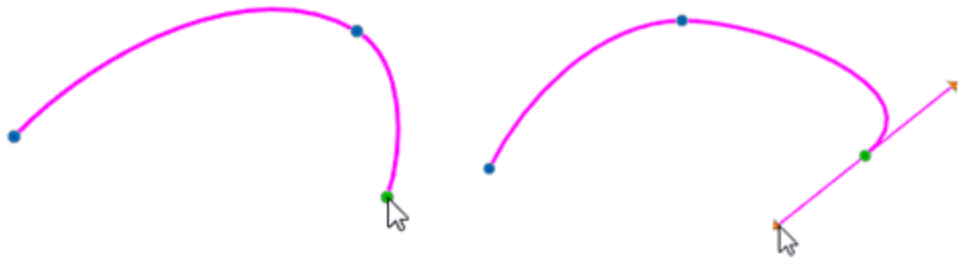
- Lorsque l'outil de contour est actif, placez le pointeur de la souris sur le point de départ ou le point d'arrivée de votre section ouverte.
- Lorsque le pointeur change pour signaler un point de connexion, cliquez pour rattacher votre ligne et commencer à dessiner.
- Les nouveaux segments sont intégrés à la section ouverte afin de former une ligne continue.



4. **Modification immédiate des courbes**
   Pendant le dessin, vous pouvez cliquer et faire glisser la souris lors du placement d'un nouveau nœud. Cela

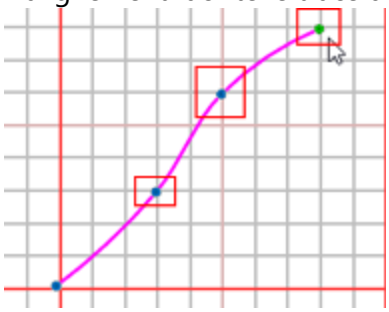

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

permet de modifier la courbure du segment directement pendant le tracé.

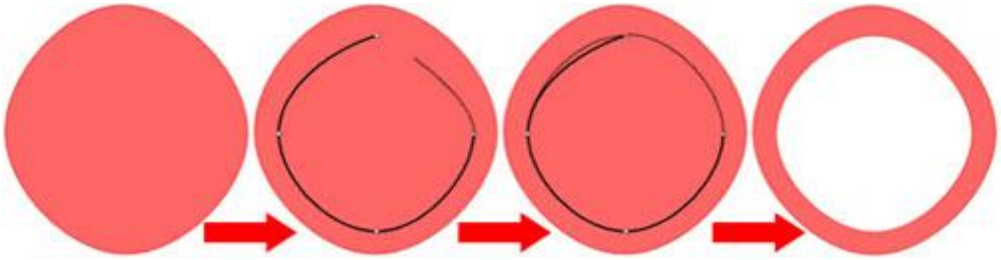


5. **Alignement sur la grille**
   Pour obtenir davantage de précision lors du tracé de lignes droites :

- Maintenez la touche Alt enfoncée pendant le dessin afin d'activer l'alignement sur la grille.
- Lorsque l'alignement est actif, le pointeur s'aligne sur les repères de règle les plus proches, afin que les points du dessin suivent des axes verticaux, horizontaux ou inclinés.
- L'alignement facilite le tracé de formes géométriques droites.



6. **Création de trous intérieurs**
   Pour créer un trou dans une forme pleine, dessinez une seconde section fermée à l'intérieur d'une section fermée existante avant de finaliser l'objet. Le logiciel traite cette zone intérieure comme un vide et génère ainsi un trou.



## Différences entre les modes de fonctionnement

Les modes de fonctionnement se distinguent par le comportement des clics de la souris pendant le dessin. Ces variations permettent de s'adapter à vos préférences et à votre expérience des méthodes de dessin vectoriel.

Examinons les commandes de souris propres à chaque mode.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Mode DRAWings

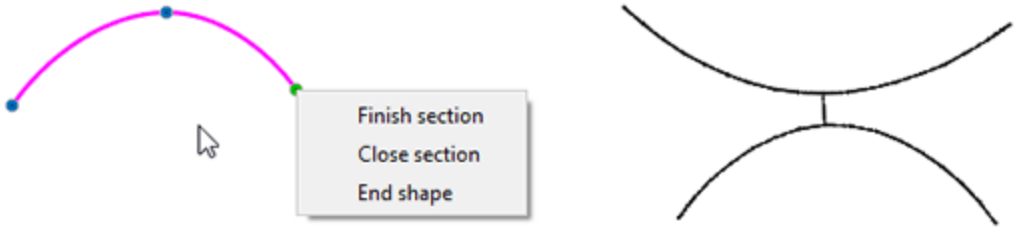
Le mode de numérisation DRAWings utilise des commandes reposant sur les clics, conçues pour numériser sans recourir aux raccourcis clavier ni aux menus :

- **Finalisation d'une section :** Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris pour finaliser la section actuelle. L'outil reste actif, ce qui vous permet de commencer à dessiner une nouvelle section.
- **Finalisation d'un objet :** Une fois toutes les sections de l'objet ajoutées, cliquez deux fois avec le bouton droit de la souris pour le finaliser.
- **Désactivation de l'outil :** Pour désactiver l'outil de dessin après avoir finalisé un objet, cliquez une fois de plus avec le bouton droit.

Ce mode favorise un flux de travail efficace en permettant de créer successivement plusieurs sections et plusieurs objets.

### Mode Menu contextuel

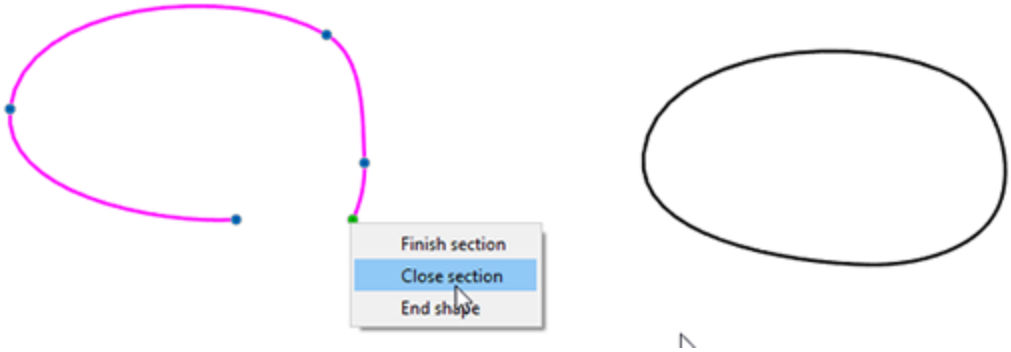
Ce mode permet de contrôler visuellement la finalisation des formes à l'aide d'un menu contextuel consacré à la gestion des objets :




**Définition des points :** Cliquez avec le bouton gauche pour définir les points de contrôle, ou nœuds, de la forme. Par défaut, dans ce mode, les points sont reliés par des courbes influencées par la position des nœuds.

**Fermeture ou finalisation des sections :** Cliquez avec le bouton droit dans la zone de travail pour ouvrir le menu contextuel, qui propose les options suivantes :

- **Terminer la section :** Cette option finalise la section actuelle tout en laissant l'outil de dessin actif. Toute nouvelle section dessinée ensuite appartient au même objet.
- **Fermer la section** : trace une ligne de liaison entre le dernier point défini et le point de départ, créant ainsi un contour fermé.



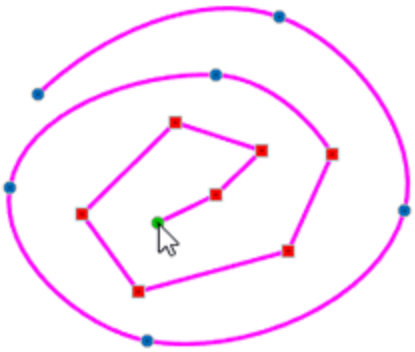


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Terminer la forme** : finalise l'objet construit en regroupant toutes ses sections. Une fois l'objet finalisé, le logiciel relie les sections à l'aide de piqûres de liaison sous-jacentes afin qu'elles soient brodées en une seule séquence continue.

Ce mode convient aux utilisateurs qui préfèrent gérer leur travail au moyen d'un menu plutôt que mémoriser des combinaisons de clics.

Les modes « Menu contextuel » et « DRAWings » utilisent des courbes par défaut. Ainsi, à chaque clic, le logiciel relie le nouveau nœud au précédent par une courbe. Pour insérer un angle, maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant le clic : le point sera placé comme un angle. Les nœuds ronds correspondent aux courbes et les nœuds carrés aux angles.



### Mode Janome Digitizer

Le mode Janome Digitizer crée par défaut des formes composées de lignes. Il propose un flux de travail intégrant le clavier pour construire des dessins à l'aide de segments géométriques.

#### Tracé de lignes

1. **Début d'une ligne :** Activez l'outil de contour, puis cliquez avec le bouton gauche dans la zone de travail afin de définir le nœud de départ. Une ligne d'aperçu apparaît et s'étend du nœud de départ jusqu'au pointeur.
2. **Ajout de lignes reliées :** Cliquez de nouveau avec le bouton gauche pour placer le nœud suivant et générer une ligne droite entre les deux points. Une nouvelle ligne d'aperçu part du dernier nœud. Continuez à cliquer pour tracer le contour de la forme.

#### Finalisation des sections et des objets

**Pour finaliser des sections ou des objets :** Appuyez sur **Entrée** ou **Échap** sur le clavier :

- **Appuyez une fois** pour finaliser la section actuelle.
- **Appuyez deux fois** pour finaliser l'objet complet.

#### Désactivation de l'outil

Une fois l'objet finalisé, vous pouvez désactiver l'outil de dessin :

- en cliquant sur l' **outil Sélection rectangle** dans la barre d'outils, ou
- en appuyant **une nouvelle fois sur Entrée** ou **Échap** .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

**Ajout de courbes**

Bien que ce mode trace par défaut des lignes droites avec le bouton gauche, vous pouvez ajouter des courbes à la forme :

- **Clic droit :** cliquez avec le bouton droit de la souris pour placer un nœud de courbe plutôt qu'un nœud de ligne droite.
- **Cliquer et faire glisser** : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites-le glisser pour régler la courbure du segment avant de relâcher le bouton afin de valider le point.

Vous pouvez ainsi combiner des lignes droites et des courbes sans changer d'outil.

 Bien que ce mode crée par défaut des formes géométriques droites, vous pouvez cliquer avec le bouton droit pour placer un nœud de courbe. Si vous cliquez avec le bouton gauche et faites glisser la souris lors du placement d'un nœud, vous pouvez régler la courbure du segment précédent.

### Mode Outil Bézier

Le mode Outil Bézier crée par défaut des lignes droites reliées au moyen de clics de souris. Suivez les étapes ci-dessous :

**Début du dessin :**

- Activez l'outil Bézier, puis cliquez avec le bouton gauche dans la zone de travail pour placer le nœud de départ.
- Lorsque vous déplacez la souris, une ligne d'aperçu s'étend du point de départ jusqu'au pointeur.

**Ajout de lignes :**

- Cliquez de nouveau avec le bouton gauche pour fixer un deuxième point. Une ligne droite est tracée entre les deux points d'ancrage.
- Une ligne d'aperçu part du deuxième point.
- Continuez à cliquer pour placer et relier de nouveaux points.

**Fermeture d'une section :**

Pour terminer le tracé de la section actuelle sans finaliser l'objet complet, cliquez avec le bouton droit de la souris.

**Finalisation de l'objet :**

Pour finaliser l'objet entier, avec toutes ses sections, cliquez deux fois avec le bouton droit.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Désactivation de l'outil :**

Une fois l'objet finalisé, vous pouvez désactiver l'outil Bézier à l'aide de l'une des actions suivantes :

- cliquez une nouvelle fois avec le bouton droit de la souris.
- Cliquez sur l' **outil Sélection rectangle** dans la barre d'outils.
- Appuyez sur la touche **Entrée** ou **Échap** .

Ces combinaisons de clics vous permettent de construire des formes vectorielles composées de lignes.

Bien que ce mode trace des lignes droites, maintenez la touche « Maj » enfoncée pour que le prochain point placé soit défini comme un nœud de courbe. Si vous cliquez et faites glisser la souris lors du placement d'un nœud, vous pouvez régler la courbure du segment de liaison précédent.

## Numérisation par points appariés

L'outil Numérisation par paires de points est idéal pour créer en toute sécurité des objets courbes ou droits reliés et numériser précisément des formes aux contours parfaitement définis. Cet outil se distingue des méthodes traditionnelles, car vous définissez directement les deux bords de la forme en ajoutant des paires de nœuds. Voici comment l'utiliser efficacement :

Cet outil vous permet de créer des formes de type **Bourdon** et **Colonne** difficiles à réaliser parfaitement avec l'outil standard Numérisation de contour. Il convient particulièrement aux motifs complexes nécessitant une définition précise des bords.

1. **Sélection du type de point :**

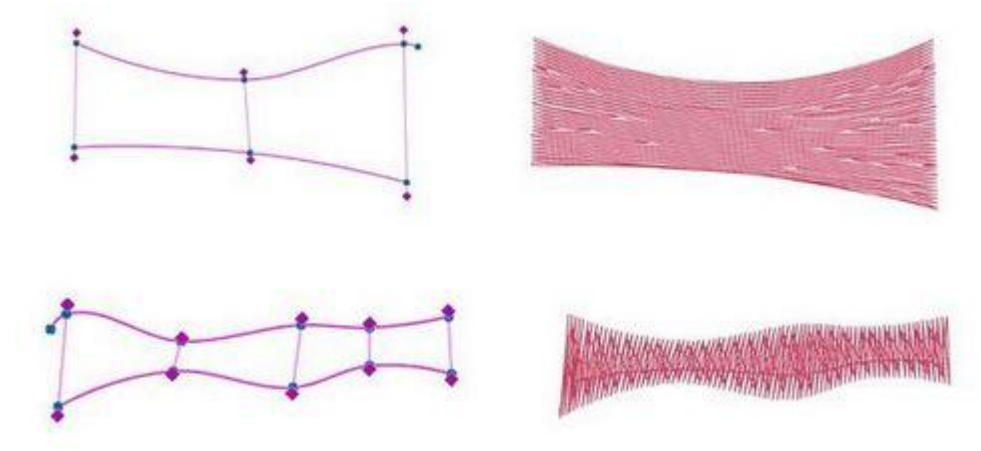
- Avant de commencer la numérisation, sélectionnez le type de point souhaité dans la **barre de propriétés** .
- Si aucun type de point n'est sélectionné, l'outil utilise automatiquement le dernier type de point appliqué.

2. **Tracé des formes :**

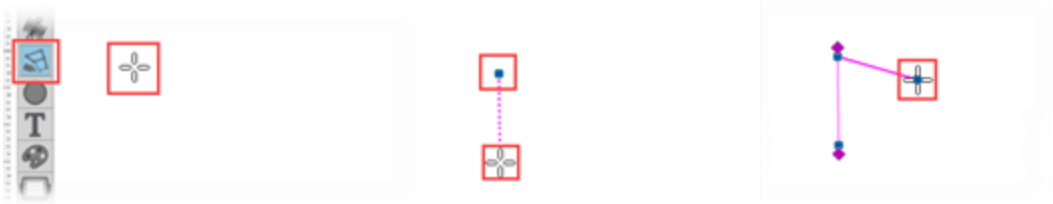
- Lorsque l'outil est activé, vous pouvez commencer la numérisation en cliquant avec le bouton gauche dans la zone de création.
- Chaque forme est définie en ajoutant des **paires de points** . Ces paires définissent les bords de la forme, garantissant précision et symétrie.

En utilisant **l'outil Numérisation par paires de points** , vous pouvez créer efficacement des formes complexes et détaillées, en exploitant pleinement ses capacités de définition précise des bords.

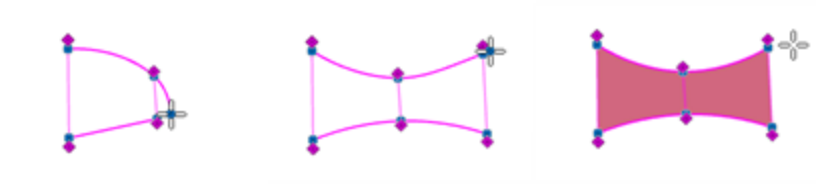

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



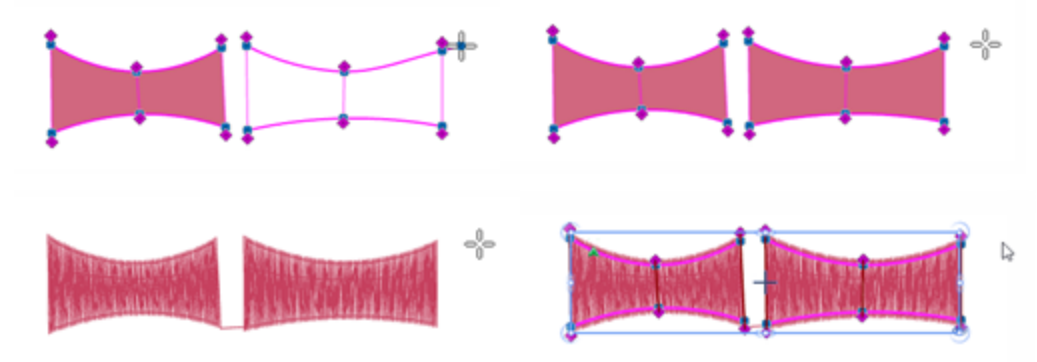
Activez l'outil Numérisation par paires de points ; le pointeur prend la forme d'une croix, indiquant qu'il est prêt à positionner les points. Cliquez avec le bouton gauche pour définir les points par paires, en plaçant précisément chaque point sur le bord de la forme que vous souhaitez créer.



Après avoir défini les paires de points de la forme, cliquez une fois avec le bouton droit pour terminer la section en cours. La forme se remplit de couleur et le pointeur reste en forme de croix, ce qui vous permet de poursuivre avec la section suivante.



Créez une autre section, puis cliquez de nouveau une fois avec le bouton droit pour la terminer. Vous pouvez continuer à ajouter des sections ou, lorsque vous avez terminé, cliquer une dernière fois avec le bouton droit pour fermer entièrement l'objet.



Vous pouvez également utiliser les touches **Enter** ou **Esc** pour fermer une section ou un objet, quel que soit le mode de fonctionnement. Appuyez sur **Enter** ou **Esc** une fois pour terminer la section en cours. Appuyez deux


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

fois sur l'une de ces touches pour terminer l'objet entier. Pour quitter l'outil après avoir terminé un objet, cliquez sur l'outil Sélection rectangle ou appuyez sur **Enter** ou **Esc** une troisième fois. Il s'agit de la procédure standard pour créer des formes composées d'une ou de plusieurs sections.

> Par défaut, l'outil Numérisation par paires de points crée des liaisons courbes entre les points que vous définissez. Pour ajouter des angles vifs, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant le tracé ; le point suivant sera un point d'angle. Les nœuds ronds représentent des points de courbe, tandis que les nœuds carrés indiquent des angles. Vous pouvez ainsi combiner facilement des segments courbes et droits au sein d'une même forme.

La procédure de tracé de base reste identique quel que soit l'outil de numérisation choisi. Activez un outil de numérisation et commencez à définir votre forme ; seule la manière dont l'outil crée le chemin diffère.

Pendant la numérisation, cliquez une fois avec le bouton droit pour terminer la section en cours. L'outil reste actif, ce qui vous permet de commencer une autre section. Après avoir créé toutes les sections souhaitées pour l'objet en cours, cliquez avec le bouton droit pour fermer la dernière section, puis cliquez encore une fois avec le bouton droit pour terminer l'objet lui-même. L'outil reste actif afin que vous puissiez immédiatement commencer à numériser un nouvel objet. Par défaut, le nouvel objet utilise le même type de point que le précédent. Pour lui appliquer un autre type de point, cliquez avec le bouton droit pour terminer l'objet en cours, puis sélectionnez le nouveau type de point dans la barre de propriétés avant de commencer.

Notez que relier le dernier point au tout premier crée automatiquement une forme fermée.

À tout moment au cours de l'opération, vous pouvez supprimer le dernier point inséré en appuyant sur la touche **Retour arrière** . Vous pouvez ainsi corriger rapidement les erreurs pendant la création.

Pendant le tracé, vous pouvez également cliquer sur un point existant et le faire glisser manuellement afin d'affiner la forme de la courbe.

## Formes à main levée

Grâce à l'outil intuitif Main levée  vous pouvez créer aussi bien de simples lignes que des formes complexes et complètes. L'utilisation de cet outil est naturelle, comme si vous dessiniez avec un véritable stylo sur une feuille de papier : maintenez simplement le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant celle-ci, en utilisant le curseur comme la pointe de votre crayon. Lorsque vous relâchez le bouton gauche, la section de dessin en cours est terminée, mais l'outil Main levée reste actif. Vous pouvez ainsi continuer à créer des sections distinctes et séparées qui appartiendront toutes au même objet final. Chaque nouvelle partie dessinée est automatiquement regroupée avec les précédentes, ce qui vous permet d'esquisser facilement plusieurs éléments associés destinés à être brodés comme une seule unité. Lorsque vous êtes prêt à finaliser l'objet entier, cliquez simplement une fois avec le bouton droit de la souris. Toutes les sections que vous venez de dessiner sont alors regroupées en un objet principal et le logiciel génère automatiquement les points de liaison nécessaires afin qu'elles soient brodées ensemble. Notez qu'après ce premier clic droit, l'outil Main levée reste actif, mais toutes les nouvelles parties que vous dessinez appartiendront à un nouvel objet entièrement distinct. Lorsque vous avez terminé et souhaitez quitter complètement l'outil, cliquez une nouvelle fois avec le bouton droit.

Vous pouvez également utiliser cet outil polyvalent pour créer des lignes parfaitement droites ou des segments géométriques reliés. Pour cela, cliquez une fois afin de placer le point de départ, déplacez librement la souris, puis


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

cliquez de nouveau pour définir le point d'arrivée. Une ligne droite est immédiatement créée entre ces deux points. Pour continuer à dessiner à partir d'une section précédemment créée avant de finaliser l'objet, placez le pointeur de la souris sur le point de départ ou le point d'arrivée de cette section ouverte ; le curseur change alors d'apparence pour indiquer qu'il s'est accroché au point. Depuis cet emplacement, vous pouvez cliquer une fois pour poursuivre avec une autre ligne droite, ou cliquer et faire glisser pour enchaîner avec une nouvelle forme à main levée. Lorsque votre tracé revient jusqu'à son point de départ d'origine et s'y raccorde, une forme fermée est créée. En maîtrisant ces techniques, vous pouvez combiner des courbes organiques à main levée, des lignes droites, des segments reliés et des formes fermées au sein d'un même motif.

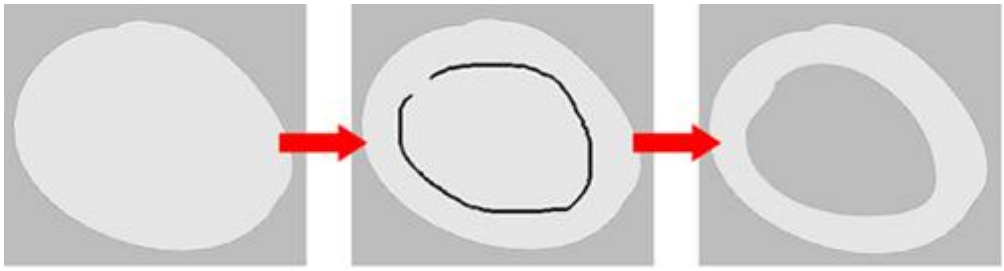


Lignes reliées - Courbe à main levée - Ligne droite - Forme fermée

Si vous avez créé un objet volumineux comportant plusieurs sections, mais décidez ensuite que l'une de ces parties doit devenir indépendante, sélectionnez simplement l'objet, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez l'option « Séparer » dans le menu. Les sections que vous avez soigneusement créées redeviennent alors des objets entièrement indépendants, faciles à modifier séparément.

Pour arrêter à tout moment la numérisation avec l'outil « Formes à main levée », cliquez rapidement avec le bouton droit après avoir finalisé un objet, ou sélectionnez de nouveau l'outil « Sélection rectangle » dans la barre d'outils principale.

L'outil Main levée est également capable de créer intelligemment des trous directement à l'intérieur des formes que vous dessinez. Par exemple, pour créer une forme de roue, dessinez d'abord le grand cercle extérieur, puis un cercle intérieur plus petit entièrement contenu dans celui-ci. Dès que ce cercle intérieur est terminé, le logiciel l'interprète automatiquement comme un trou dans la forme extérieure.



Forme fermée Trou dans le motif trou créé à main levée

Lorsque vous utilisez l'outil Main levée, maintenez la touche Maj enfoncée pour lisser naturellement les courbes pendant leur tracé. Cette fonction facilite la création de motifs aux formes organiques.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée, le curseur de la souris s'accroche directement à la grille d'arrière-plan. Votre tracé se positionne ainsi précisément sur les lignes de la grille, ce qui vous permet de dessiner des éléments structurés avec davantage de précision.

De plus, lorsque l'outil Main levée est sélectionné, une option « Niveau de lissage » apparaît dans la barre d'options de l'outil. Ce paramètre détermine le degré de lissage du dessin à main levée obtenu. L'échelle de lissage s'étend de 0 à 10 et peut être réglée en saisissant une valeur précise ou en cliquant sur les petites flèches situées à côté du champ. Lorsque le niveau de lissage est réglé sur 0, les courbes dessinées comportent un grand nombre de nœuds et reproduisent chaque infime mouvement de la souris, ce qui donne un tracé assez brut.




Lorsque le niveau de lissage est réglé sur 10, le logiciel utilise le nombre minimal de nœuds nécessaire, ce qui produit une courbe fluide. Les valeurs intermédiaires appliquent un lissage moyen adapté aux esquisses courantes. N'oubliez pas que le niveau de lissage souhaité doit être défini avant de commencer à tracer la courbe.

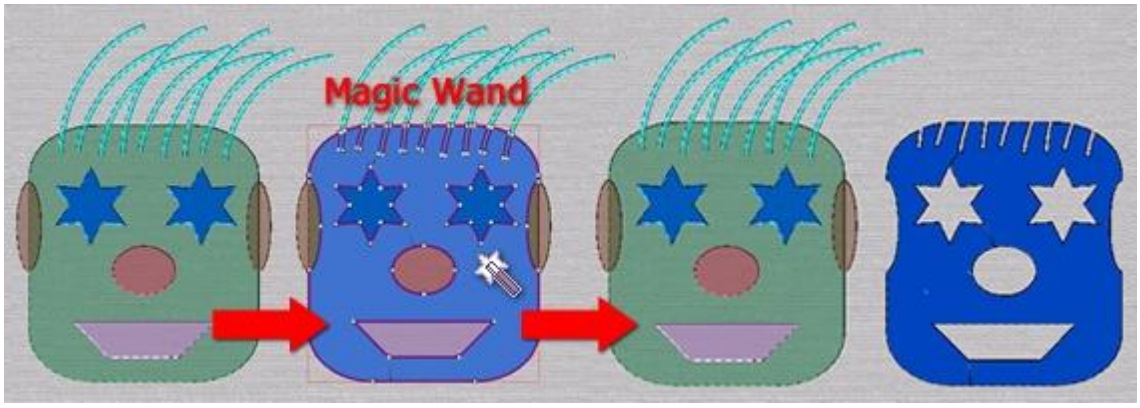
Si vous commettez une erreur pendant le tracé d'une forme, appuyez sur la touche « Retour arrière » du clavier pour supprimer instantanément la dernière section dessinée jusqu'au nœud précédent. Vous pouvez appuyer plusieurs fois sur « Retour arrière » pour annuler davantage de parties du motif jusqu'à obtenir le résultat souhaité. Une fois la correction satisfaisante, vous pouvez reprendre le dessin à partir du dernier point conservé afin de terminer la forme.

## Formes avec la baguette magique

L'ingénieux outil « Baguette magique » crée automatiquement de toutes nouvelles formes en se basant entièrement sur les objets existants de votre motif. Pour profiter pleinement de la magie de cet outil, utilisez de préférence un motif comportant au moins quelques parties superposées. L'outil Baguette magique se trouve dans la section Numérisation de la barre d'outils. Lorsque vous l'activez, le pointeur de la souris change immédiatement pour indiquer que l'outil est prêt à être utilisé. Si vous cliquez sur une forme unique et isolée, une copie parfaite de cette forme est instantanément créée. Cependant, la véritable puissance de cet outil apparaît lorsqu'il est utilisé sur des formes superposées ! Lorsque vous cliquez sur une zone précise formée par le chevauchement de plusieurs objets, la Baguette magique crée intelligemment une nouvelle forme correspondant exactement aux limites visibles de la zone sélectionnée. Autrement dit, elle crée un nouvel objet identique à l'intersection de ces parties superposées. Après leur création, tous les nouveaux objets restent sélectionnés, ce qui vous permet de les déplacer immédiatement, de modifier facilement leur type de point ou d'effectuer rapidement toute autre modification souhaitée. Prenons un exemple concret : imaginez des formes représentant les yeux, le nez, la bouche et les cheveux, toutes placées sur une grande forme pleine représentant la tête. En cliquant simplement avec la Baguette magique sur la zone de « peau » visible de la tête, vous demandez au logiciel de

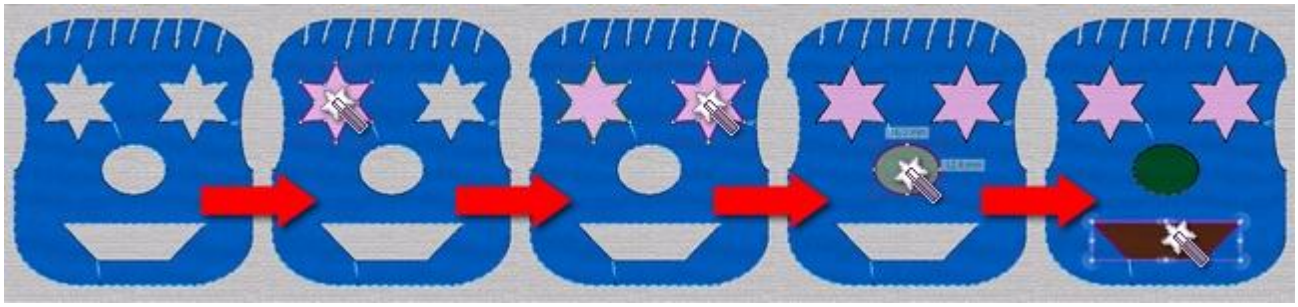

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

créer une forme complexe et personnalisée représentant le « visage », avec des ouvertures découpées avec précision pour les yeux et la bouche. Cet outil très pratique permet de créer facilement des formes complexes et personnalisées. Lorsque vous avez terminé et souhaitez cesser de l'utiliser, cliquez simplement avec le bouton droit de la souris : le logiciel repasse alors en mode standard Sélection rectangle.




Sélectionnez l'outil Baguette magique -> Cliquez précisément sur la zone à créer -> Faites glisser le nouvel objet

Une autre fonctionnalité particulièrement utile de cet outil consiste à remplir les ouvertures existantes d'un motif en générant instantanément de nouvelles formes qui en épousent parfaitement les contours. Il vous suffit de sélectionner l'outil Baguette magique, puis de cliquer directement à l'intérieur de l'ouverture vide. Le logiciel crée alors automatiquement un nouvel objet qui remplit exactement cet espace.



Sélectionnez l'outil Baguette magique -> Cliquez directement à l'intérieur des ouvertures -> Créez instantanément de nouveaux objets qui les remplissent parfaitement

## Insérer un cristal

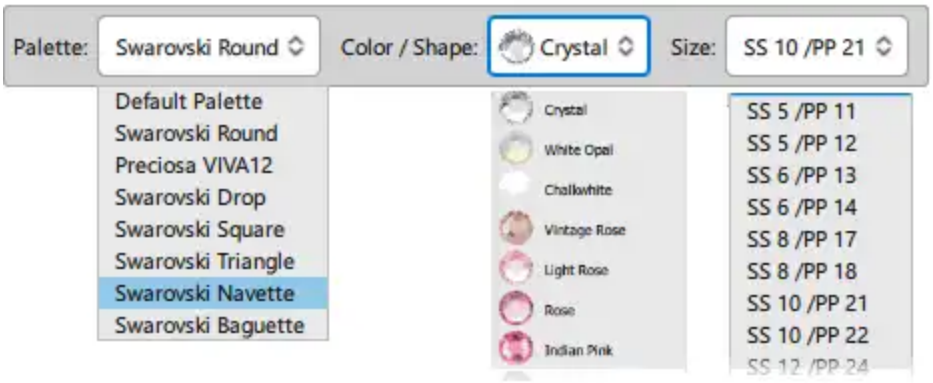
À l'aide de l'outil « Forme de cristal » , vous pouvez insérer manuellement des cristaux individuels directement dans votre dessin en cliquant avec le bouton gauche exactement à l'endroit où vous souhaitez placer chaque cristal.

Remarque : pour utiliser les cristaux, la technique « Cristaux » doit d'abord être activée dans l'espace de travail du logiciel.

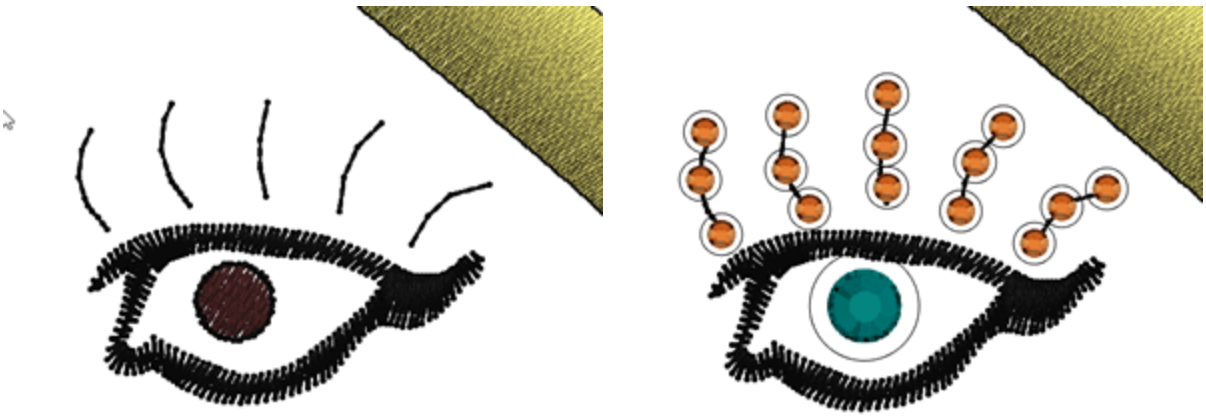
Une fois la technique « Cristaux » correctement activée, l'outil « Forme de cristal » apparaît dans la barre d'outils. Cet outil vous permet d'ajouter manuellement des cristaux individuels directement dans votre dessin. Lorsque vous activez cet outil, un petit cristal apparaît attaché au pointeur de la souris, prêt à être placé n'importe


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

où dans la zone de dessin. Avant de cliquer avec le bouton gauche pour placer le cristal, vous pouvez personnaliser son apparence dans la barre Options de l'outil. Sélectionnez d'abord l'une des palettes disponibles. Certaines palettes proposent différentes formes de cristaux particulières, mais, dans cet exemple, nous utiliserons des cristaux ronds standard. Sélectionnez ensuite la couleur souhaitée dans la liste, puis choisissez la taille appropriée pour votre cristal.




Vous pouvez désormais ajouter manuellement une touche de cristal à n'importe quel dessin. Un simple clic gauche permet de placer un cristal à l'endroit souhaité. Lorsque vous avez terminé d'insérer tous les cristaux nécessaires et souhaitez désactiver l'outil, cliquez une fois avec le bouton droit ou sélectionnez un autre outil dans la barre d'outils, par exemple l'outil standard Sélection rectangulaire. Vous pourrez modifier ultérieurement les propriétés de tout cristal sélectionné, notamment sa couleur ou sa taille, à l'aide du panneau Propriétés.



Astuce : pour gagner du temps, vous pouvez sélectionner plusieurs cristaux en fonction de leur couleur. Cliquez avec le bouton droit sur la couleur concernée dans la palette, puis choisissez l'option « Ajouter à la sélection ». Tous les cristaux utilisant exactement cette couleur sont alors sélectionnés simultanément. Vous pouvez ensuite modifier leurs propriétés de manière uniforme, notamment changer leur couleur ou leur taille, ou les déplacer ensemble.

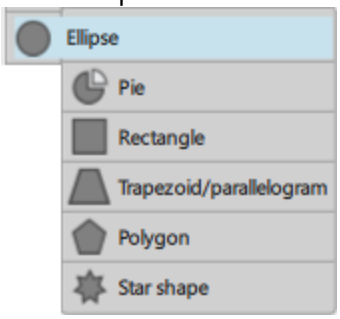
Maintenant que votre dessin en cristaux est terminé et prêt à être utilisé, il ne vous reste plus qu'à découper le gabarit correspondant aux cristaux ajoutés. Pour cela, utilisez simplement la fonction « Exporter vers le traceur de découpe ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Dessiner des formes

La fonction **Formes prédéfinies** simplifie considérablement la création de motifs de broderie en proposant des formes parfaites prédéfinies. Celles-ci comprennent notamment **Ellipse** , **Rectangle** , **Secteur** , **Étoile** , **Polygone** et **Trapèzes/Parallélogrammes** . Suivez les étapes ci-dessous pour utiliser cette fonction :

1. **Accès aux formes et sélection**
   - L'icône de la dernière forme utilisée apparaît directement dans la section Formes. Cliquez dessus pour l'activer.
   - Pour choisir une autre forme :
   - Placez le pointeur de la souris sur la section Formes pour afficher le menu déroulant.




   - Dans le menu, cliquez sur la forme souhaitée pour la sélectionner.
   - L'outil sélectionné apparaît alors dans la barre principale afin de rester facilement accessible pour une utilisation ultérieure.

2. **Activation d'une forme**

Une fois la forme sélectionnée, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin.

3. **Définition du type de point**

Le type de point appliqué à la nouvelle forme dépend de celui qui est actuellement sélectionné dans la barre Propriétés. Assurez-vous de sélectionner le type de point souhaité avant de créer la forme.




4. **Dessin et placement des formes**
   - Cliquez et faites glisser le pointeur dans la zone de dessin pour définir la position et les dimensions exactes de la forme.
   - Pendant le déplacement, un aperçu de la forme s'affiche afin de vous permettre d'ajuster en temps réel son emplacement et ses proportions.
   - Relâchez le bouton de la souris pour finaliser la forme.

5. **Poursuite de l'utilisation de l'outil**


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

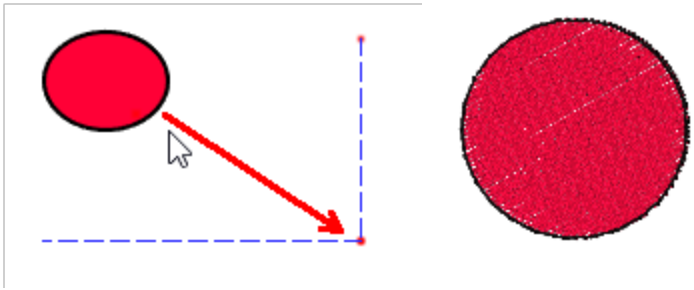
Après le placement d'une forme, l'outil reste actif, ce qui vous permet d'insérer d'autres formes du même type sans avoir à le sélectionner de nouveau.

6. **Réglage des options de la forme**
   - **Avant de placer une forme :** Réglez les options disponibles dans la barre Options de l'outil, par exemple les dimensions, les angles ou les styles.
   - **Après avoir placé une forme :** Ces options peuvent encore être modifiées afin d'affiner la forme sélectionnée.

Les sections suivantes présentent des instructions détaillées pour insérer et ajuster chacune des formes disponibles. L'utilisation efficace de ces formes prédéfinies permet de gagner un temps considérable et d'améliorer la précision générale de vos motifs de broderie personnalisés.

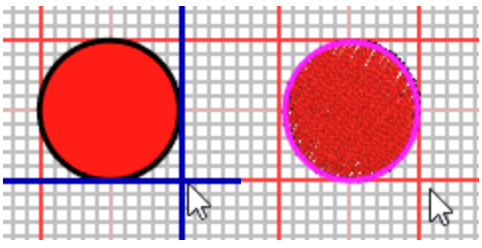
## Ellipse - Cercle

Utilisation de l'outil de forme « ellipse »  Cet outil vous permet de dessiner des ellipses et des cercles. Une fois la forme ellipse activée, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode création. Cliquez dans la zone de création et faites glisser la souris en diagonale pour dessiner l'ellipse. Pendant le déplacement, un aperçu virtuel de l'ellipse s'affiche ; lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'ellipse est créée. L'outil de forme ellipse reste actif, ce qui vous permet d'ajouter d'autres ellipses.



Vous pouvez également activer la forme ellipse en appuyant sur la touche F7.

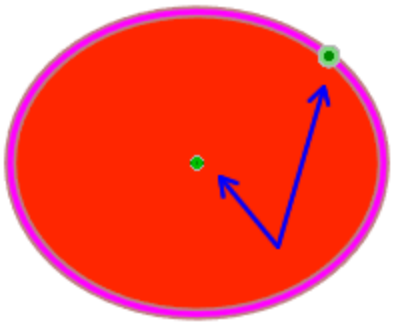
Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pendant le déplacement en diagonale, vous pouvez dessiner un cercle. Si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le dessin d'une ellipse, le point de départ s'aligne sur les lignes de grille verticale et horizontale les plus proches. À partir de ce point, vous pouvez dessiner l'objet jusqu'à la position souhaitée en vous basant sur la grille.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez dessiner une ellipse ou un cercle depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le déplacement. En maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le dessin, le point de départ devient le centre exact de la nouvelle ellipse.

Vous pouvez modifier n'importe quelle ellipse à l'aide de l'éditeur de nœuds. Lorsque vous activez le mode « Modifier les nœuds », une ellipse ne comporte que deux nœuds ; il s'agit de nœuds spéciaux servant à ajuster la forme insérée. Le nœud situé sur le contour permet de redimensionner dynamiquement l'ellipse. Le second point de contrôle se trouve au centre de l'ellipse et permet de déplacer l'ensemble de la forme. Elle ne comporte aucun nœud standard comme ceux d'une forme dessinée manuellement. Pour modifier l'ellipse comme un objet courbe, vous devez d'abord la convertir en courbes.



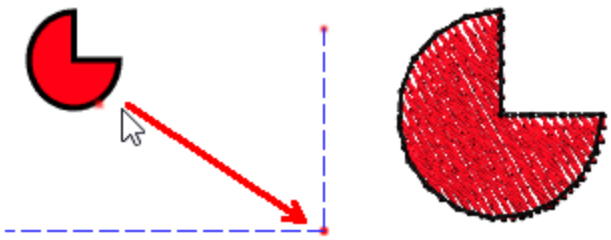
Lorsqu'une forme est convertie en courbes, ses nœuds spéciaux ne sont plus disponibles. Elle comporte alors des nœuds d'objet standard le long de ses segments courbes.

## Secteur

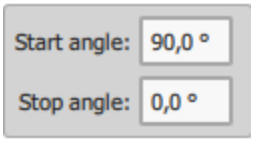
L'outil de forme Secteur permet de dessiner et de personnaliser des secteurs. Après avoir activé l'outil « Secteur », cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans la zone de création pour dessiner la forme. Dans la barre d'options de l'outil, vous pouvez personnaliser les angles de départ et de fin du secteur. Une fois ces angles définis, cliquez et faites glisser le pointeur pour déterminer la position et la taille du secteur. Relâchez le bouton de la souris pour finaliser le secteur. L'outil « Secteur » reste toutefois actif afin que vous puissiez ajouter autant de secteurs que nécessaire. Lorsque vous avez terminé, cliquez avec le bouton droit pour désactiver l'outil. Après avoir finalisé la forme, vous pouvez sélectionner n'importe quel secteur pour modifier ses angles de départ et de fin.

Vous pouvez activer l'outil de forme « Secteur » à l'aide du raccourci clavier Maj+F7.

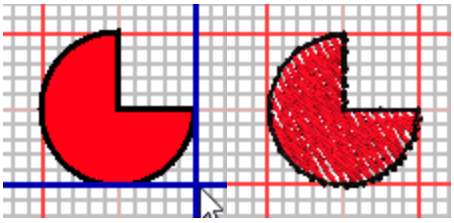

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





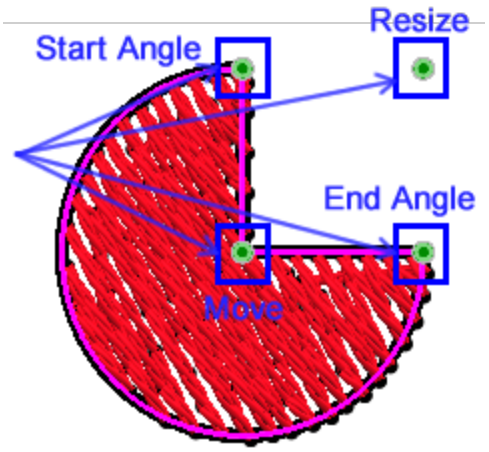



Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le tracé pour contraindre le secteur à s'aligner sur les lignes verticales et horizontales de la grille. Cette contrainte vous aide à aligner la position de l'objet en fonction des paramètres de la grille.



Vous pouvez dessiner un secteur à partir de son centre en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant que vous faites glisser le pointeur. Avec cette méthode, le point sur lequel vous cliquez initialement détermine le centre du secteur.

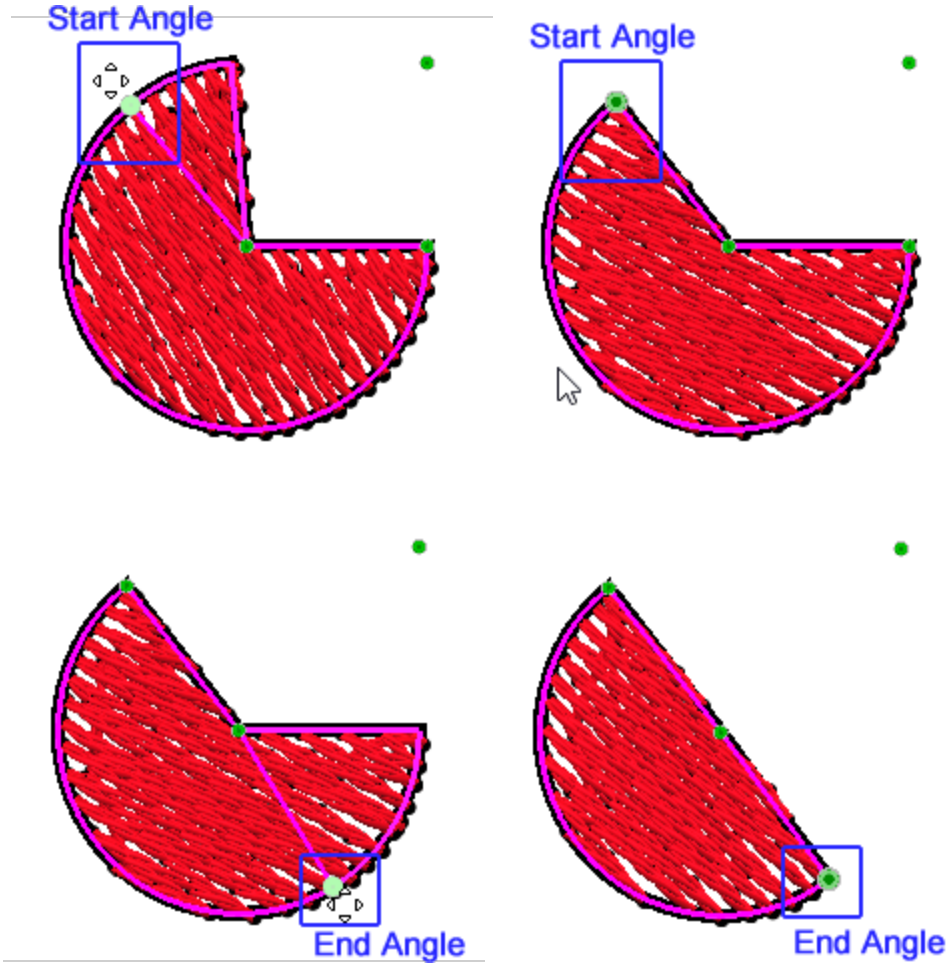
Vous pouvez modifier n'importe quel secteur à l'aide de l'éditeur de nœuds. Les secteurs comportent quatre nœuds de contrôle. Utilisez le nœud situé dans le coin supérieur droit pour redimensionner le secteur. Utilisez le point de contrôle situé au centre pour repositionner le secteur.




Les deux poignées restantes permettent de régler l'« Angle de départ » et l'« Angle de fin ». Faites glisser ces nœuds pour modifier les angles de départ et de fin ainsi que la forme du secteur, en augmentant ou en réduisant son ouverture. Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pendant que vous faites glisser une poignée pour contraindre l'angle par incréments de 22,5 degrés, ce qui facilite les ajustements géométriques. Pour un réglage précis, saisissez les valeurs des angles dans la barre d'options de l'outil. Vous pouvez modifier ces valeurs avant de créer le secteur, lors de l'activation de l'outil, après avoir créé et sélectionné le secteur, ou dans l'éditeur de


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

nœuds. Lorsqu'un secteur est sélectionné, ces deux options d'angle sont toujours affichées dans la barre d'options de l'outil. Pour modifier le cheminement du secteur autrement qu'en ajustant son ouverture, vous devez convertir l'objet en courbes. Après sa conversion, la forme perd ses nœuds de contrôle propres aux secteurs et se comporte comme une courbe vectorielle.

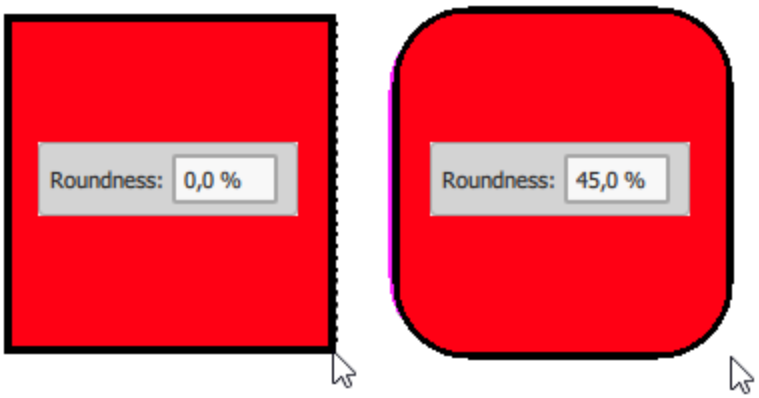



## Rectangle

Utilisation de l'outil de forme « Rectangle » , vous pouvez dessiner des rectangles et des carrés sur votre espace de travail. Une fois l'outil activé, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode création. Cliquez et faites glisser la souris en diagonale dans la zone de création. Pendant le glissement, un aperçu de la forme s'agrandit en suivant le pointeur. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la forme est finalisée et mise en place. L'outil reste actif, ce qui vous permet de cliquer et de faire glisser à nouveau pour ajouter autant de rectangles que nécessaire.

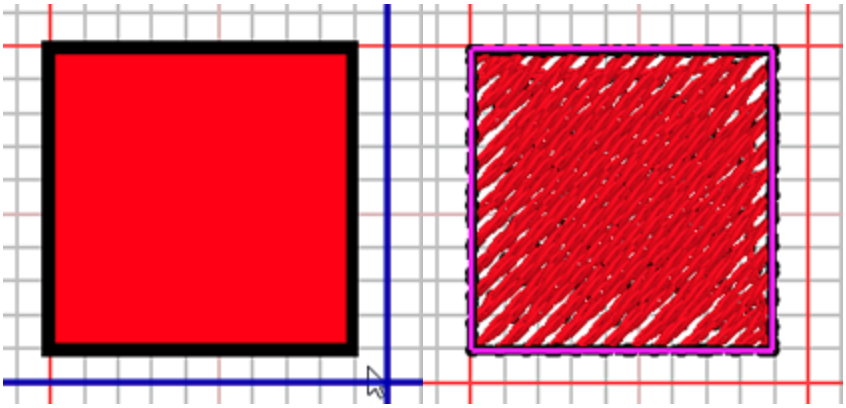
Vous pouvez contrôler la géométrie des angles. Vous pouvez définir l'« Arrondi » des angles à l'aide de l'option de la barre « Options de l'outil ». Ce réglage peut être défini avant le dessin ou modifié ensuite. L'Arrondi est une valeur exprimée en pourcentage, comprise entre 0 et 100. Une valeur de 0 produit des angles droits standard à 90 degrés. Une valeur de 100 arrondit les angles au maximum, adoucissant ainsi la forme géométrique.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Vous pouvez activer l'outil Rectangle en appuyant sur la touche **F6** de votre clavier.

Pour dessiner avec précision, maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le dessin. Cela force le tracé à s'aligner sur les intersections des lignes de la grille de création.

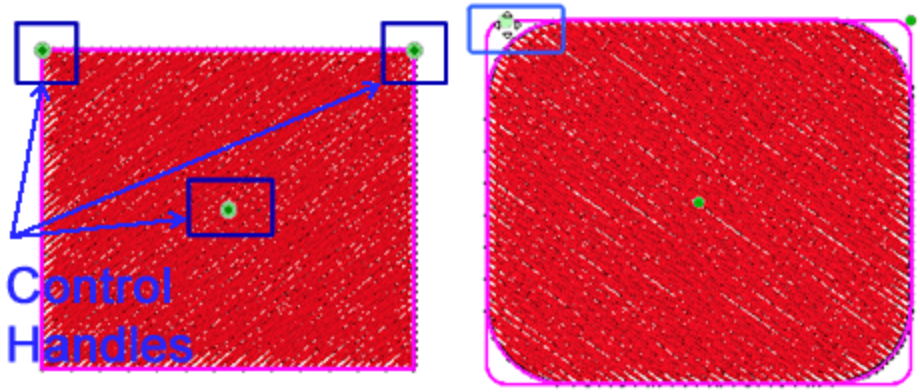


Au lieu de dessiner d'un angle à l'autre, vous pouvez tracer un rectangle vers l'extérieur à partir de son centre en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement. Le point de votre clic initial devient le centre de la forme.

Si vous maintenez enfoncées les touches Ctrl et Maj pendant le glissement, le point de votre clic initial reste le centre, mais le logiciel contraint l'agrandissement afin de former un carré. Cette fonction est utile pour placer un élément de motif au centre d'un cadre de broderie.

Vous pouvez modifier un rectangle à l'aide de l'Éditeur de nœuds. Chaque rectangle comporte trois nœuds de contrôle. Le nœud situé dans l'angle supérieur droit sert de poignée de redimensionnement : faites-le glisser pour redimensionner l'objet. Le nœud central permet de repositionner la forme. Le nœud situé dans l'angle supérieur gauche sert de curseur : faites-le glisser vers l'intérieur pour régler l'arrondi des angles sans utiliser le panneau Propriétés. Remarque : pour modifier individuellement les lignes ou les angles du rectangle, vous devez effectuer un clic droit et sélectionner « Convertir en courbes ». Une fois convertie en courbes, la forme n'est plus reconnue comme un rectangle et ces trois nœuds de contrôle disparaissent.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Trapèze - Parallélogramme

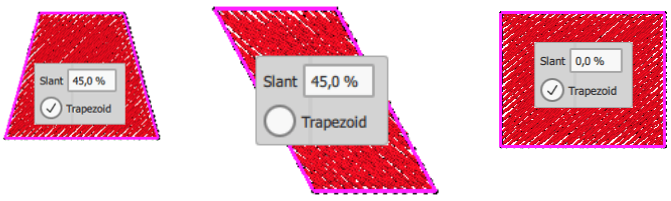
Utilisez l'outil de forme « Trapèze/Parallélogramme » pour dessiner des trapèzes et des parallélogrammes. Lorsque vous activez l'outil Trapèze/Parallélogramme, le pointeur de la souris change pour indiquer le mode de création. Cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans l'espace de travail pour dessiner la forme. Pendant le glissement, le logiciel affiche un aperçu de la forme. Relâchez le bouton de la souris pour finaliser la forme et la placer à la position définie. L'outil de forme Trapèze/Parallélogramme reste actif, ce qui vous permet de dessiner d'autres formes.

> Vous pouvez également lancer l'outil de forme Trapèze/Parallélogramme en appuyant sur le raccourci clavier Maj + F6.

La barre « Options des outils » fournit les paramètres de configuration du trapèze ou du parallélogramme. Vous pouvez régler ces options avant de dessiner la forme ou après l'avoir créée.

Utilisez l'option « Inclinaison » pour ajuster les angles du trapèze ou du parallélogramme. La valeur d'inclinaison est un pourcentage représentant la distance parcourue par l'angle supérieur gauche depuis sa position initiale. L'inclinaison accepte des valeurs comprises entre 0 et 100. Une valeur de 0 crée un rectangle. Une valeur de 100 crée un triangle, car les deux poignées d'angle convergent au milieu du côté supérieur. Saisissez une valeur comprise entre 0 et 100 pour créer un trapèze.

Basculez entre le trapèze et le parallélogramme en cochant l'option « Trapèze ». Lorsque l'option « Trapèze » est cochée, l'outil crée un trapèze ; sinon, il crée un parallélogramme. Si la valeur d'inclinaison est égale à 0, la forme reste un rectangle et cette option n'a aucun effet.




Trapèze Parallélogramme Carré

Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant que vous dessinez un trapèze ou un parallélogramme afin d'aligner le tracé sur les lignes verticales et horizontales de la grille. Vous pouvez ainsi positionner l'objet par rapport à la grille.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

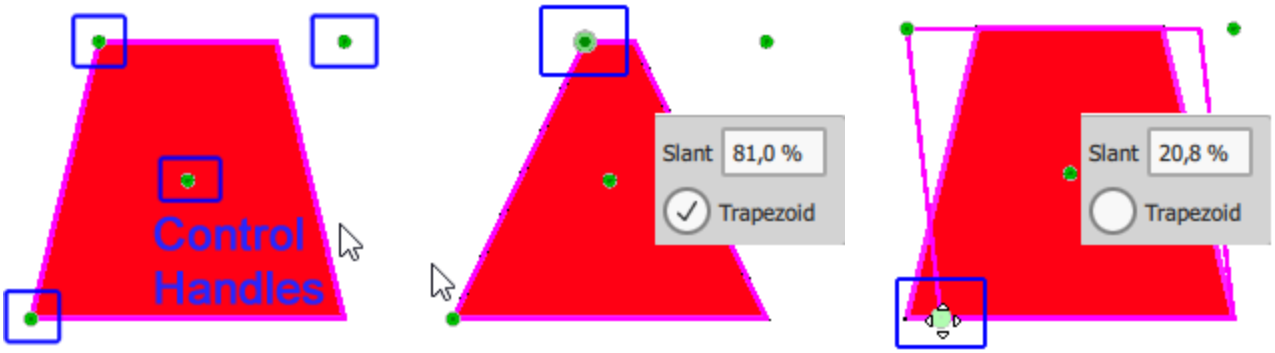
Vous pouvez dessiner un trapèze ou un parallélogramme depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement. Le maintien de la touche « Maj » définit le point de départ du tracé comme centre de la forme.

Maintenez simultanément les touches Ctrl et Maj enfoncées pendant le tracé pour créer un carré en utilisant le point de départ comme centre. Cette technique est utile lorsque vous connaissez le centre du motif et devez placer une forme à cet emplacement.

Vous pouvez modifier les trapèzes et les parallélogrammes en mode Édition des nœuds. La forme comporte quatre nœuds. Utilisez le nœud situé dans l'angle supérieur droit pour redimensionner la forme. Utilisez le point de contrôle central pour déplacer la forme.

Utilisez le point de contrôle situé dans l'angle supérieur gauche pour régler le pourcentage d'inclinaison. Si l'angle d'inclinaison est égal à 0, la forme est un rectangle. Faites glisser la poignée de contrôle supérieure gauche pour transformer le rectangle en trapèze. Pendant le glissement, les deux angles supérieurs se déplacent vers le centre du côté supérieur. Faire glisser la poignée supérieure gauche jusqu'au milieu du côté supérieur crée un triangle. Cet outil permet donc également de créer des triangles.

Cliquez sur la poignée de l'angle inférieur gauche et faites-la glisser vers la droite pour transformer le rectangle en parallélogramme. Pendant le glissement, les angles inférieur gauche et supérieur droit se déplacent vers les angles opposés pour former un parallélogramme. Pour modifier la forme, vous devez d'abord la convertir en courbes. Après cette conversion, les nœuds ne sont plus disponibles.

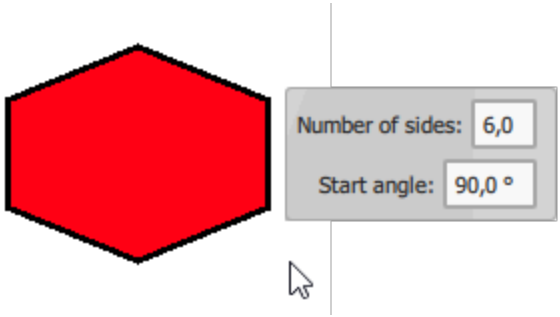



## Polygones

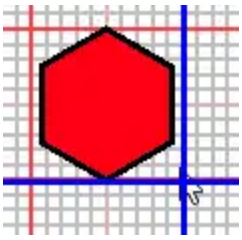
Utilisation de l'outil de forme « Polygone » permet de dessiner des polygones. Lorsque vous activez l'outil, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode création. Avant de dessiner, vous pouvez utiliser la barre d'options de l'outil pour définir le « Nombre de côtés » et l'« Angle de départ ». Pour dessiner, cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans la zone de création. Le logiciel affiche un aperçu de la forme polygonale pendant le glissement ; relâchez le bouton de la souris pour placer et finaliser l'objet à sa position actuelle. Comme l'outil Polygone reste actif, vous pouvez dessiner d'autres formes. Vous pouvez également modifier les propriétés du polygone dans la barre d'options de l'outil après sa création. La valeur « Nombre de côtés » détermine le nombre de côtés du polygone sélectionné. La valeur par défaut est 6. La valeur minimale est 3, car un nombre inférieur de côtés ne permet pas de former un polygone fermé, et la valeur maximale est 16. Pour modifier cette valeur, sélectionnez le nombre actuel, saisissez la nouvelle valeur, puis appuyez sur « Entrée » pour confirmer ; la forme est mise à jour. L'« Angle de départ » détermine l'orientation du polygone en degrés. Par exemple, un angle de départ de 90 aligne la position initiale sur le sommet supérieur du polygone.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez activer l'outil de forme Polygone à l'aide du raccourci clavier « Y ».




Maintenir la touche « Alt » enfoncée pendant le dessin force le polygone à s'aligner sur les lignes verticales et horizontales de la grille. Cela vous permet d'ancrer l'objet sur des coordonnées définies par les paramètres de votre grille.

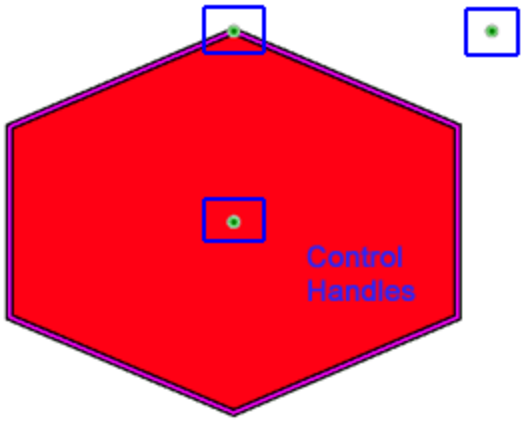


Vous pouvez dessiner un polygone depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement.  Avec cette méthode, le premier clic définit le centre du polygone.

Si vous maintenez simultanément les touches « Ctrl » et « Maj » enfoncées pendant le dessin, le premier clic définit le point central et le logiciel force la création d'un polygone régulier aux côtés égaux. Cette technique est utile lorsque vous devez centrer un polygone sur un point géométrique de votre motif.

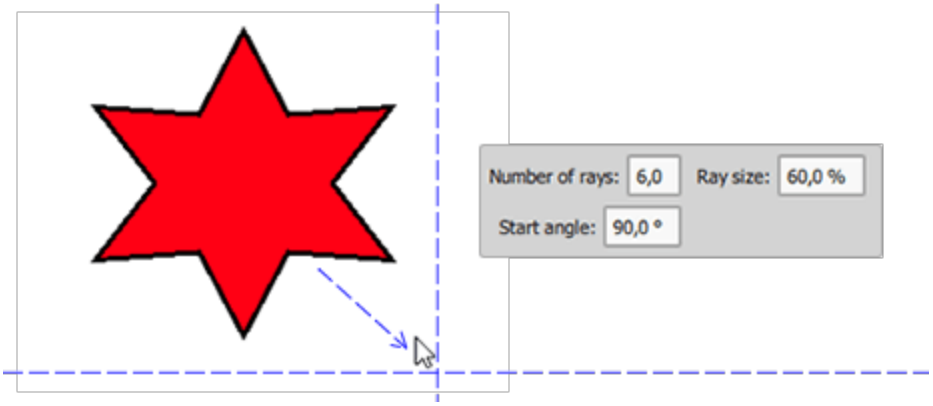
Vous pouvez modifier les formes polygonales insérées à l'aide de l'éditeur de nœuds. Un polygone comporte trois nœuds de contrôle. Utilisez le nœud situé dans le coin supérieur droit pour redimensionner la forme. Maintenir la touche « Ctrl » enfoncée pendant le redimensionnement impose une mise à l'échelle proportionnelle et préserve la géométrie du polygone. Utilisez le point de contrôle situé au centre pour repositionner la forme. Faites glisser le nœud situé sur l'un des sommets pour faire pivoter le polygone et modifier son angle. Pour modifier le tracé du polygone au-delà de ces possibilités, vous devez convertir l'objet en courbes. Une fois convertie, la forme perd ses fonctionnalités de polygone et se comporte comme une courbe vectorielle.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Étoile

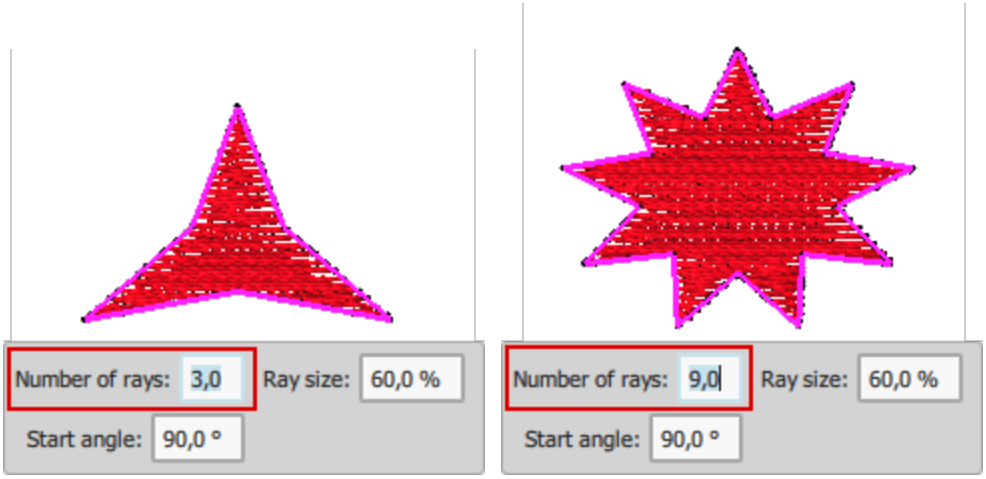
Utilisation de l'outil de forme « Étoile »  vous pouvez dessiner vos propres formes d'étoiles personnalisées. Une fois l'outil activé, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Dans la barre « Options de l'outil », vous pouvez définir le « Nombre de branches », la « Taille des branches » et l'« Angle de départ » de votre étoile. Cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans la zone de dessin pour tracer l'étoile. Un aperçu virtuel apparaît pendant le déplacement et, lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'étoile est créée à l'emplacement choisi. L'outil reste actif, ce qui vous permet d'ajouter rapidement d'autres étoiles. Pour quitter l'outil, cliquez simplement avec le bouton droit. Vous pouvez également modifier à tout moment les paramètres de l'étoile dans la barre « Options de l'outil » après sa création.



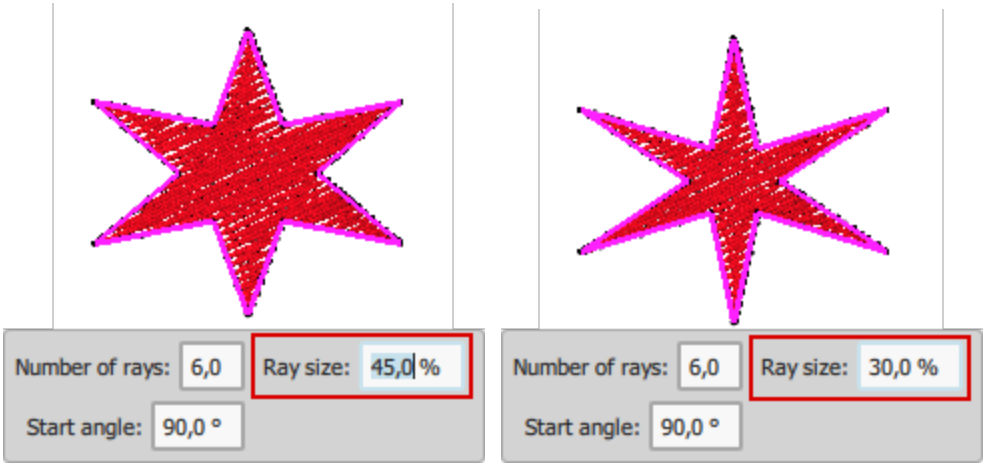

Vous pouvez également activer la forme « Étoile » en appuyant sur la touche « S ».

La valeur « Nombre de branches » définit le nombre de pointes de votre étoile. Par défaut, une étoile est créée avec 6 branches. La valeur minimale est 3, ce qui produit un triangle, et la valeur maximale est 16. Pour modifier le nombre de branches, sélectionnez la valeur actuelle, saisissez un nouveau nombre, puis appuyez sur la touche Entrée pour confirmer. Les modifications sont appliquées à la forme.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

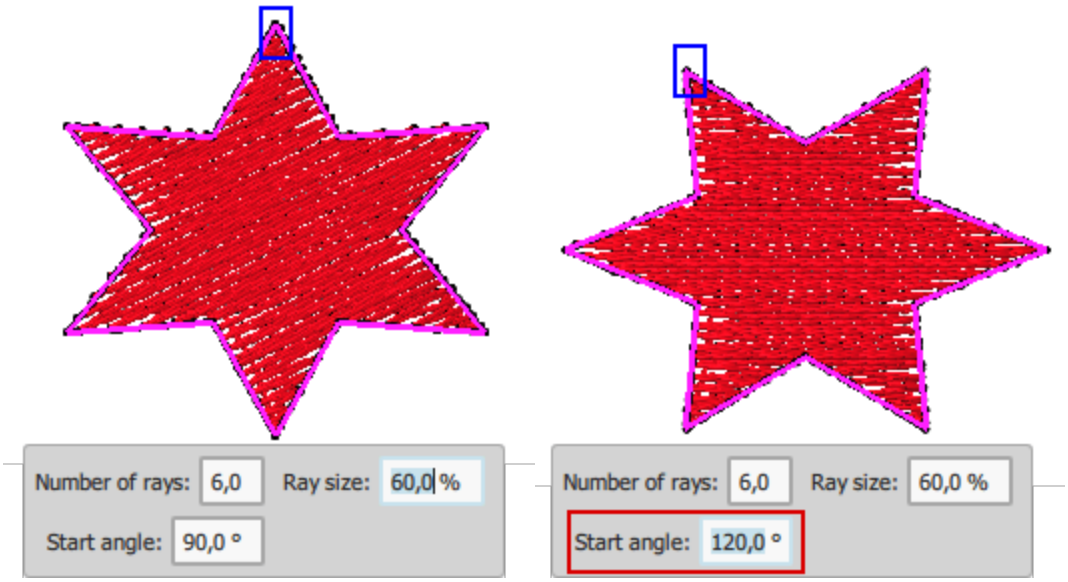



La « Taille des branches » définit, en pourcentage, la distance entre le centre de l'étoile et la ligne reliant deux sommets consécutifs des branches. Une valeur de 0 ramène les points intérieurs au centre de l'étoile, tandis qu'une valeur de 100 les repousse jusqu'aux lignes de liaison, transformant ainsi l'étoile en polygone. Saisissez une nouvelle valeur dans le champ, puis appuyez sur Entrée pour voir le résultat sur votre forme.




L'« Angle de départ » détermine la position de rotation de l'étoile par rapport aux axes X et Y, exprimée en degrés. Par exemple, un angle de départ de 90 degrés place la première pointe verticalement vers le haut. Modifiez cette valeur en saisissant un nouveau nombre, puis en appuyant sur Entrée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

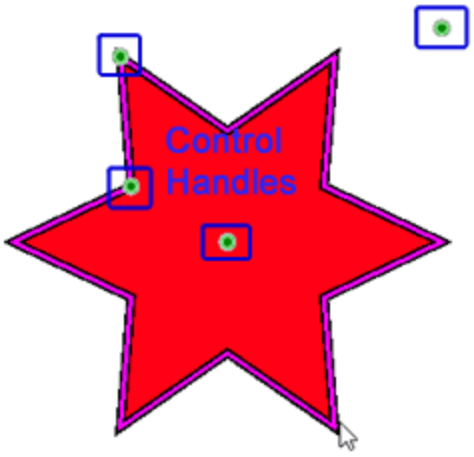



Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le tracé d'une étoile pour accrocher le pointeur aux intersections horizontales et verticales de la grille, afin de la positionner avec précision.

Vous pouvez dessiner une étoile vers l'extérieur à partir de son centre en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le déplacement.

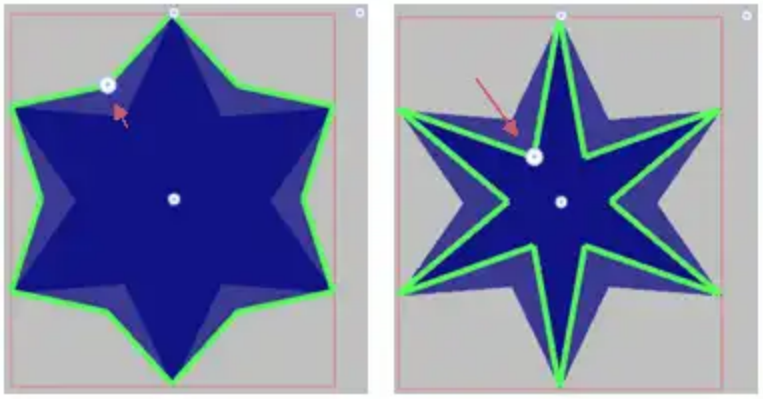
Maintenir simultanément les touches « Ctrl » et « Maj » pendant le tracé crée une étoile proportionnée qui s'étend vers l'extérieur à partir du point central sur lequel vous avez initialement cliqué. Cette méthode est utile pour aligner l'étoile sur un point central de votre motif.

Vous pouvez modifier votre étoile en mode « Modifier les nœuds ». Une étoile comporte quatre nœuds de contrôle : le nœud situé en haut à droite redimensionne la forme, le nœud central déplace la forme et le nœud situé sur la pointe supérieure règle l'angle de départ.




De plus, faire glisser le nœud situé entre deux branches dans le quart supérieur gauche permet de régler la profondeur des branches.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Pour modifier séparément les différents points de l'étoile, vous devez d'abord la convertir en courbes. Après la conversion en courbes, ces quatre nœuds de contrôle ne seront plus disponibles.

## QR code

L'outil « QR code » vous permet de générer et d'intégrer un QR code dans votre motif de broderie. Cette fonction permet d'ajouter des données pouvant être scannées sur des vêtements, telles que le site Web de votre entreprise, des instructions d'entretien ou des coordonnées. Vous pouvez contrôler les données intégrées ainsi que l'apparence du bloc de code.

### Ajout d'un QR code

- **Sélectionnez l'outil QR code :** Repérez le menu « **Dessiner des formes** » dans la barre d'outils de gauche, puis cliquez sur l'icône « **QR code** » .
- **Positionnez le QR code :** Déplacez le pointeur de la souris sur votre plan de travail, puis cliquez une fois à l'endroit où vous souhaitez placer le centre du QR code.

### Configuration des paramètres du QR code

Une fois le QR code ajouté à votre motif, vous pouvez commencer à personnaliser les données qu'il contient.

Le panneau Options de l'outil se met à jour et affiche deux champs pour cet outil :




- **Texte :** Saisissez ou collez l'URL Web ou les données textuelles que vous souhaitez intégrer. Par exemple, vous pouvez saisir une adresse de site Web telle que « [https://www.wingsxp.com](https://www.wingsxp.com) ».

> Remarque : la complexité et la taille du QR code généré dépendent de la quantité de texte saisie. Un long paragraphe génère une grille plus dense qu'un lien Web court, car davantage de « pixels » sont nécessaires pour coder les données.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **Bordure :** Ce paramètre contrôle la « zone silencieuse », c'est-à-dire la bordure blanche entourant le QR code, en acceptant une valeur comprise entre 1 et 10. Cette bordure isole le code de la broderie environnante afin qu'un appareil photo puisse détecter correctement le motif. Appuyez sur la touche Entrée après avoir saisi la valeur pour appliquer la modification.

### Modification d'un QR code existant

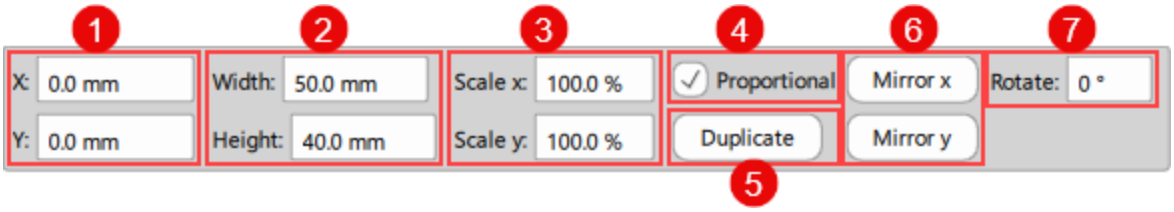
Pour mettre à jour ultérieurement le lien intégré ou modifier les données du code, la procédure est simple :

- **Activez l'outil :** Commencez par sélectionner de nouveau l'outil « QR code » dans le menu **Dessiner des formes** .
- **Sélectionnez le code :** Cliquez directement sur le QR code existant dans la zone de création pour le sélectionner.
- **Modifiez les paramètres :** Lorsque le code est sélectionné, le panneau Options de l'outil devient actif et vous permet de remplacer le Texte ou de modifier les paramètres de Bordure. Le logiciel régénère la matrice du code en fonction des données saisies.

Grâce à l'outil QR code, vous pouvez transformer un motif de broderie en vêtement interactif, reliant le fil au monde numérique.

## Options des outils

Le volet « Options de l'outil » apparaît dans le coin supérieur gauche de la zone de création. Ce volet est contextuel : il affiche les propriétés et les options de tout objet ou outil sélectionné. Lorsque vous sélectionnez un objet, vous accédez à ses propriétés et pouvez les modifier à l'aide des commandes disponibles. La sélection d'un objet affiche un ensemble d'options permettant de le déplacer, de le redimensionner, de le dupliquer, de le retourner et de le faire pivoter. Ces options comprennent :



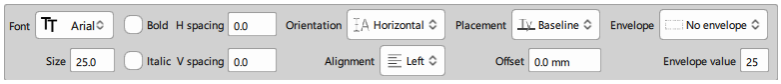

1. Modifier la position : ajustez les valeurs X et Y pour repositionner l'objet dans la zone de création. La position est calculée à partir du centre de l'objet. Les valeurs saisies dans les champs X et Y définissent l'emplacement du centre de l'objet dans l'espace de travail. Saisissez la valeur dans les champs correspondants, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ. Le logiciel actualise l'aperçu.
2. Redimensionner : modifiez les valeurs Largeur et Hauteur pour changer les dimensions de l'objet. Ces valeurs correspondent aux dimensions de l'objet et non à celles affichées par le rectangle de sélection. Cliquez dans le champ correspondant, saisissez la valeur, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ pour confirmer. Si l'option Proportionnel est cochée, la modification d'une dimension entraîne l'ajustement automatique de l'autre afin de conserver le rapport entre les dimensions horizontale et verticale.
3. Mise à l'échelle : les champs Échelle X-Y (%) permettent de redimensionner l'objet selon un pourcentage de sa taille initiale. Vous pouvez modifier l'échelle de l'objet selon l'axe X ou l'axe Y. Si l'option


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

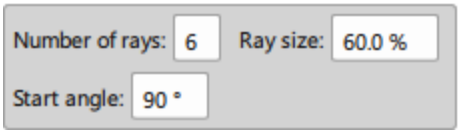
Proportionnel est cochée, la modification d'une dimension entraîne l'ajustement automatique de l'autre afin de conserver les proportions.

4. Proportionnel : lorsque cette option est cochée, la modification d'une dimension entraîne l'ajustement automatique de l'autre afin de conserver le rapport entre les dimensions horizontale et verticale.
5. Dupliquer l'objet : cliquez sur ce bouton pour créer une copie de l'objet sélectionné par-dessus l'original.
6. Retourner l'objet : utilisez ces deux boutons pour retourner l'objet selon l'axe horizontal ou vertical. Cette action inverse l'objet autour d'un axe passant par son centre.
7. Faire pivoter l'objet : utilisez ce champ pour définir, en degrés, l'angle de rotation de l'objet. Saisissez une valeur numérique ou utilisez les flèches situées à côté du champ, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors de la commande. L'objet pivote dans le sens horaire selon l'angle indiqué.

Outre les options standard, ce volet contient les paramètres de configuration des outils. Par exemple, lorsque vous activez l'outil « Texte », le volet affiche les options de texte à configurer pour le texte inséré. Après avoir saisi le texte, vous pouvez personnaliser sa taille et son emplacement. De même, lorsque vous dessinez une étoile, le volet affiche les options correspondantes. Vous pouvez personnaliser l'étoile avant ou après l'avoir dessinée. Lorsque vous réglez les options avant de dessiner, les paramètres s'affichent comme dans la figure suivante. Après avoir terminé et sélectionné l'étoile, le volet affiche les options standard ainsi que celles propres à la forme étoile.




Insérer du texte

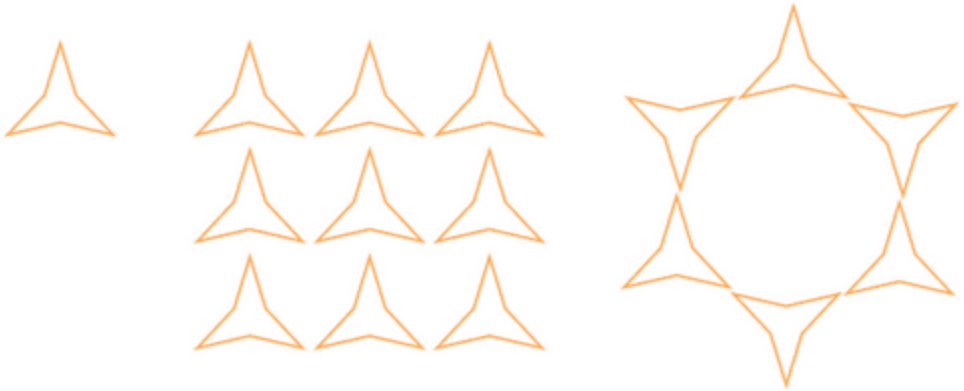



Dessiner une étoile

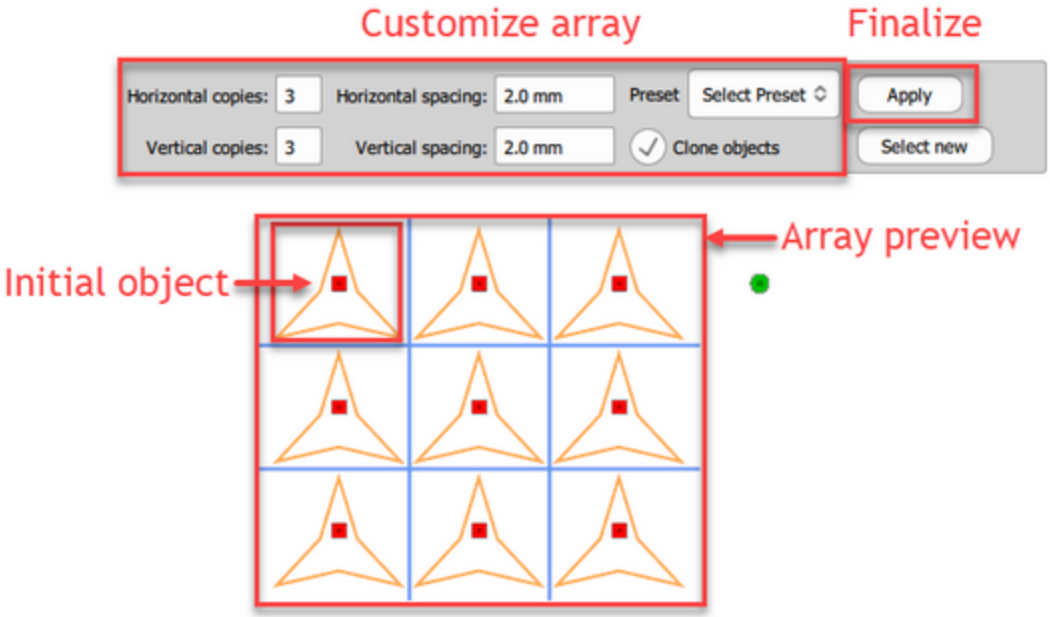
## Mosaïques (circulaires-rectangulaires)

La section « Mosaïques » de la barre Outils regroupe les outils de disposition « Rectangulaire » et « Circulaire » Ces outils génèrent plusieurs copies d'un ou plusieurs objets de base et les disposent selon un motif circulaire ou rectangulaire. En sélectionnant un objet de base puis en activant l'outil Mosaïque, vous pouvez multiplier cet objet dans votre espace de travail afin de créer des dispositions complexes à partir d'une seule forme. L'icône correspondant à la variante de Mosaïque utilisée le plus récemment reste visible dans la section principale « Mosaïques », ce qui permet de la réactiver rapidement. Pour changer de type et sélectionner l'autre type de Mosaïque, placez le pointeur de la souris sur l'icône principale « Mosaïques » jusqu'à l'apparition d'un sous-menu présentant les Mosaïques disponibles. Cliquez sur l'option souhaitée pour la sélectionner. L'outil sélectionné devient alors prioritaire dans la barre d'outils principale pour faciliter sa réutilisation.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



La disposition en Mosaïque utilise les objets cibles que vous avez sélectionnés ; vérifiez donc d'abord que vous avez sélectionné un ou plusieurs éléments sources. Après avoir cliqué sur l'une des icônes de l'outil Mosaïque, un aperçu interactif s'affiche à l'écran pour montrer l'aspect final de la Mosaïque. À ce stade, vous travaillez en mode Aperçu. Dans ce mode, vous pouvez personnaliser les paramètres de disposition avant de valider le résultat dans votre motif.




Lors de l'application d'une configuration de Mosaïque, vous pouvez définir les copies comme « Objets clonés ». Dans ce mode, si vous remodelez ou modifiez les limites des nœuds de l'une de ces copies, tous les autres clones liés au sein de la Mosaïque reproduisent automatiquement vos modifications. Vous pouvez ainsi ajuster la forme de vos copies de base et visualiser en temps réel la manière dont l'ensemble de la Mosaïque réagit.

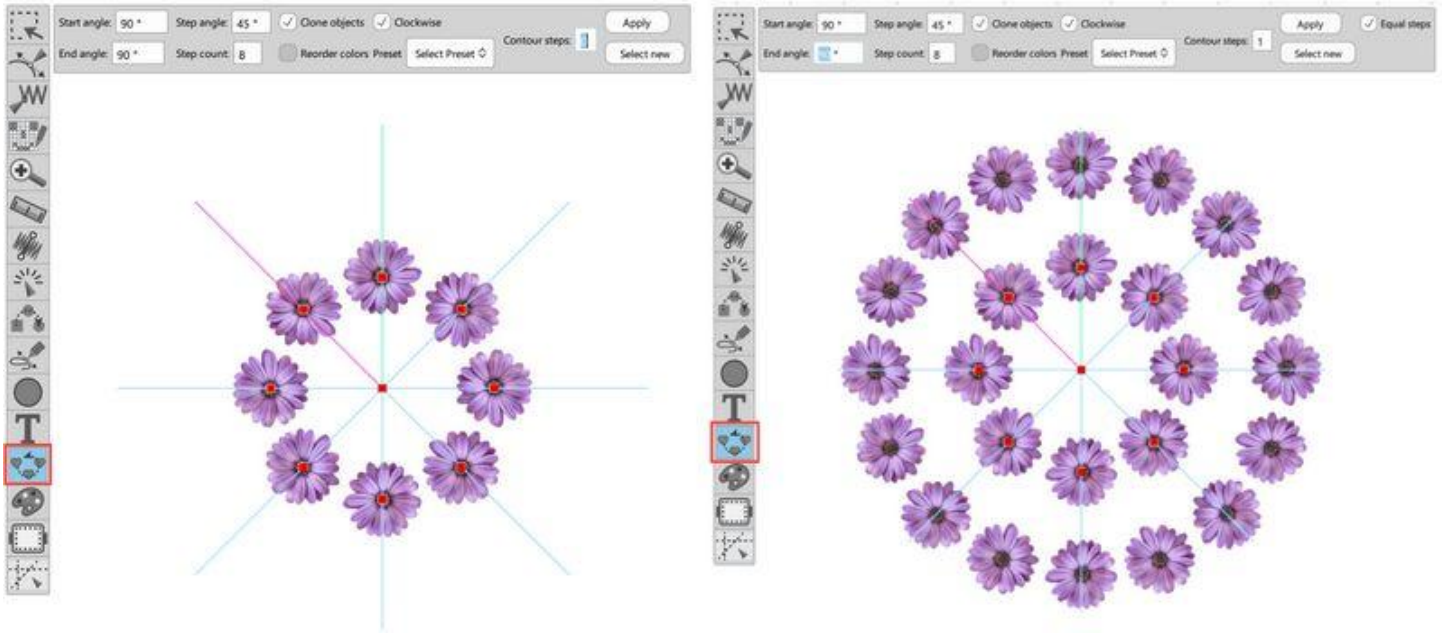
Lorsque vous explorez les options en mode Aperçu de la Mosaïque, n'essayez pas d'utiliser d'autres outils ni de changer prématurément de mode de création. La Mosaïque n'est appliquée à la zone de création qu'après avoir cliqué sur le bouton Appliquer la Mosaïque. Si vous tentez de sélectionner un autre outil


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

ou de changer de mode de création avant d'avoir appliqué la disposition en Mosaïque, une boîte de dialogue d'avertissement concernant l'opération en attente interrompt votre action. Si vous ne souhaitez finalement pas appliquer la Mosaïque en attente, sélectionnez « Non » pour revenir à l'état du motif précédant la tentative de Mosaïque. Si vous sélectionnez « Oui », la Mosaïque est appliquée selon sa configuration actuellement affichée à l'écran.

### Mosaïque avec surfaces bitmap

La disposition d'images bitmap dans une Mosaïque rectangulaire ou circulaire peut apporter une nouvelle dimension à tout projet. Qu'il s'agisse d'un motif au point de croix, d'une image Broderie Photo, d'une création Broderie Peinture ou d'une Esquisse de contour, l'utilisation des Mosaïques permet d'obtenir une répétition géométrique et une symétrie visuelle. Pour créer ces Mosaïques, sélectionnez votre image bitmap source, puis choisissez le format de disposition parmi les options de Mosaïque. Ajustez les limites de dimensionnement et la rotation selon vos besoins.



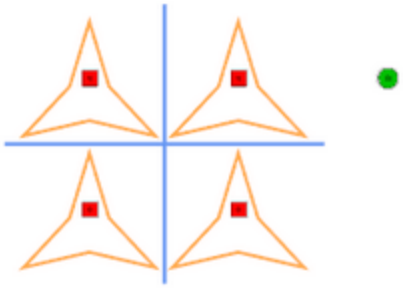
Cette fonction s'avère particulièrement utile lorsque vous utilisez des images bitmap comportant des arrière-plans transparents.

## Mosaïque rectangulaire

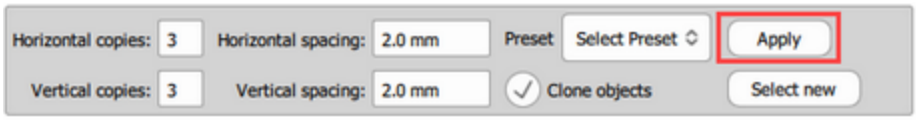
Pour appliquer une mosaïque « Rectangulaire » , sélectionnez un ou plusieurs objets dans votre espace de travail ; les outils de mosaïque restent inactifs tant qu'aucune sélection n'est effectuée. Une fois vos objets sélectionnés, activez l'outil de mosaïque « Rectangulaire » en cliquant sur son icône dans la barre « Outils ». Si cette icône n'est pas visible, placez le pointeur de la souris sur la section « Mosaïques » pour développer le menu, puis cliquez sur l'icône de mosaïque « Rectangulaire ». Le logiciel génère un aperçu montrant les répétitions de vos objets sélectionnés disposées selon une grille rectangulaire. La barre « Options de l'outil » se met à jour pour afficher les paramètres disponibles pour cette mosaïque.

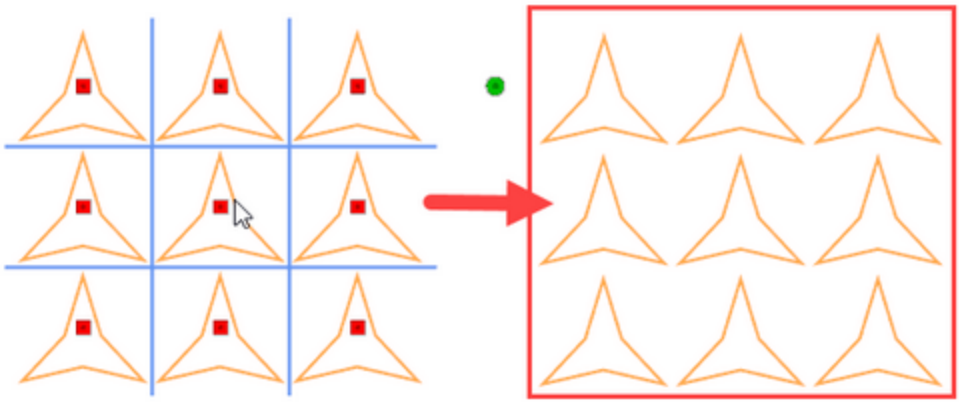

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



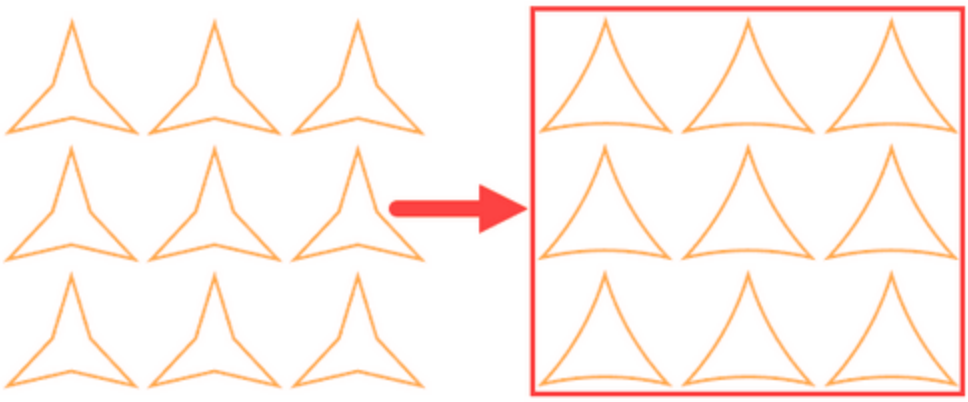
Pour personnaliser la grille, définissez le nombre de copies « Horizontales » et « Verticales ». Ensuite, ajustez l'espacement entre ces copies. Lorsque l'aperçu vous convient, cliquez sur « Appliquer » pour finaliser la mosaïque et l'intégrer à votre motif. Si vous souhaitez répéter un autre objet, cliquez sur le bouton « Nouvelle sélection » pour choisir une autre forme de départ sans quitter l'outil de mosaïque.



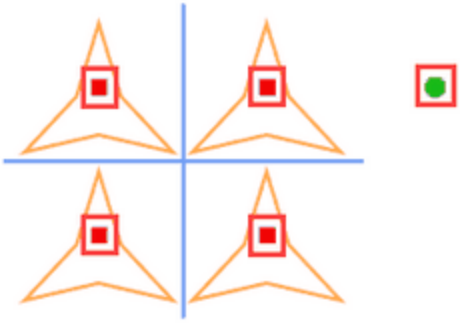
Astuce : vous pouvez activer ou désactiver l'option « Cloner les objets » avant de cliquer sur « Appliquer ». Lorsqu'elle est activée, le logiciel lie toutes les copies à l'objet d'origine en tant que « clones ». Si vous modifiez ensuite la forme de l'une des copies, tous les clones de la mosaïque sont automatiquement mis à jour de la même manière.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



### Poignées de contrôle visuel

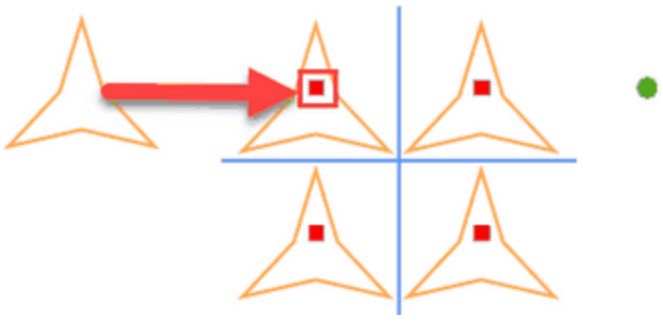
Vous pouvez également régler visuellement les options de la mosaïque à l'aide des poignées mises en évidence qui apparaissent sur les copies.



### Déplacer la mosaïque

Utilisez la poignée de contrôle située sur votre objet initial pour repositionner la mosaïque.

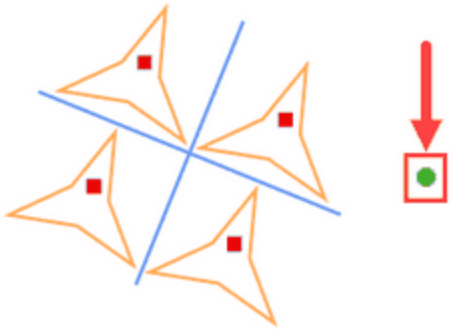
La première copie située dans le coin supérieur gauche sert d'objet « source ». En cliquant sur la poignée de contrôle de cet objet et en la faisant glisser, vous pouvez déplacer l'ensemble de la mosaïque dans votre espace de travail. Gardez à l'esprit que lorsque vous appliquez la mosaïque, seules les copies visibles à l'intérieur des limites de l'aperçu sont générées. Dans l'exemple ci-dessous, remarquez que lorsque vous éloignez la structure de la mosaïque de la forme de départ, cette dernière reste en place : elle ne fait alors plus partie du groupe de la mosaïque.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Faire pivoter la mosaïque

Utilisez la poignée située à l'extérieur de la grille de la mosaïque pour faire pivoter celle-ci.

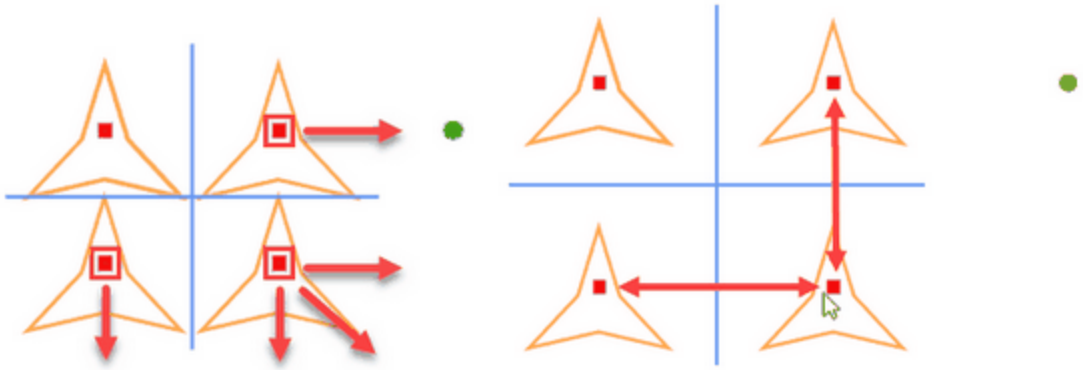


### Ajuster l'espacement horizontal - vertical

En cliquant sur l'une des poignées placées le long des rangées horizontales extérieures ou des colonnes verticales et en la faisant glisser, vous pouvez augmenter ou réduire l'espacement.

Si vous utilisez l'une des poignées intérieures, vous pouvez régler simultanément l'espacement horizontal et vertical.

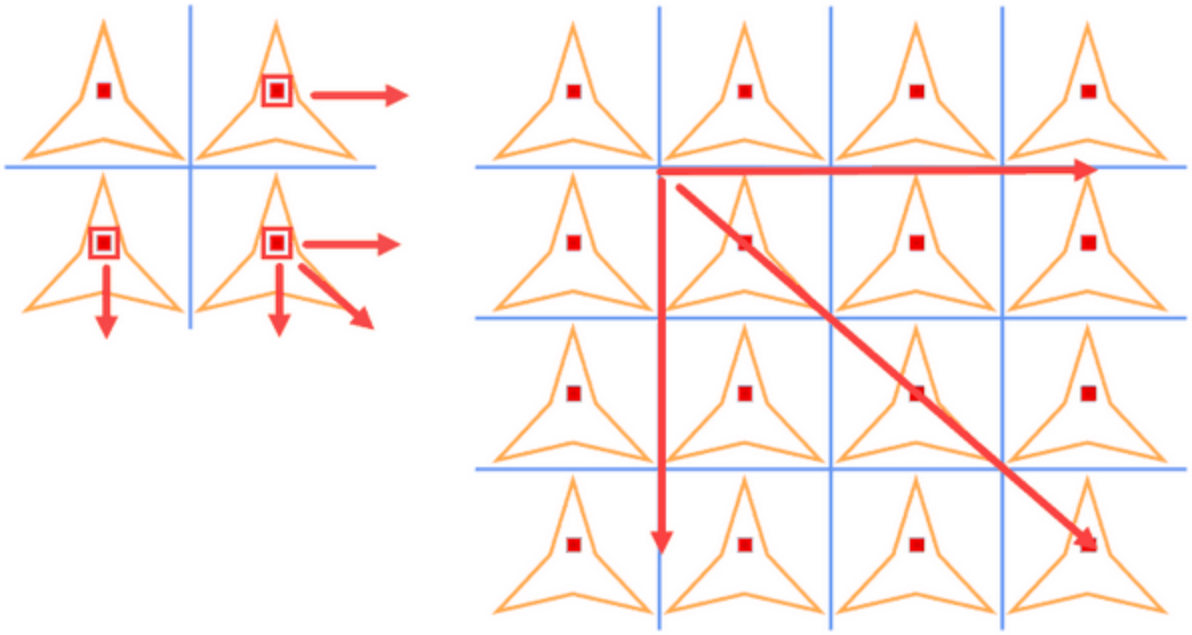
Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pendant que vous faites glisser ces poignées afin de conserver un espacement horizontal et vertical identique.



### Ajouter supprimer des rangées - colonnes

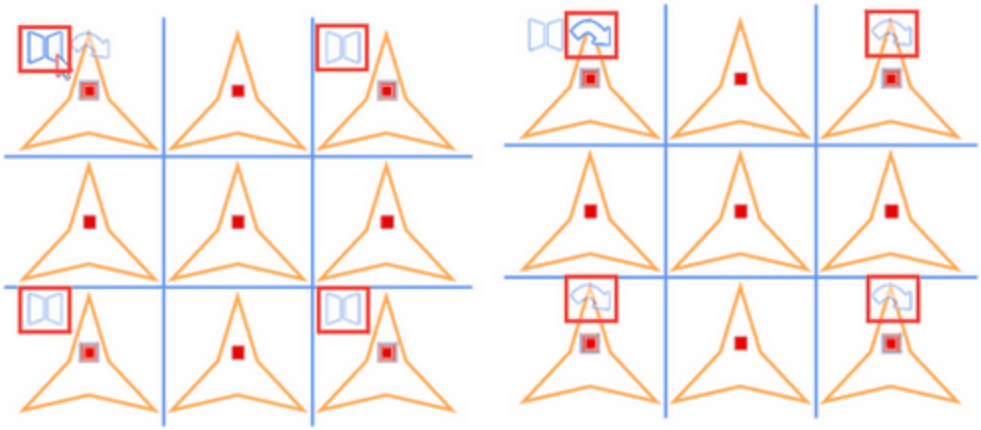
Vous pouvez ajouter ou supprimer visuellement des rangées et des colonnes. Maintenez la touche « Maj » enfoncée, puis cliquez sur une poignée de contrôle et faites-la glisser vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si vous la faites glisser vers la droite, de nouvelles colonnes apparaissent. Si vous la faites glisser vers la gauche, ces colonnes disparaissent. Faites-la glisser vers le bas pour ajouter des rangées, ou en diagonale pour ajouter simultanément des rangées et des colonnes. Pendant cette opération, l'espacement entre les copies reste verrouillé. Notez que vous devez déplacer la souris suffisamment loin vers l'extérieur pour franchir l'intervalle correspondant à un cycle d'espacement avant que le logiciel n'ajoute la rangée ou la colonne suivante.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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

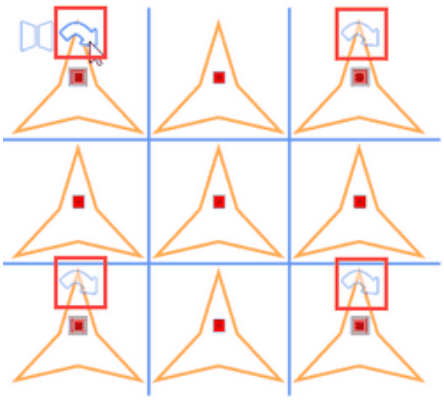
Vous pouvez modifier l'orientation ou appliquer un effet miroir à certaines copies de votre mosaïque. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur les poignées de contrôle, deux mini-poignées apparaissent . Ces poignées sont mises en évidence non seulement sur la copie actuelle, mais également sur des copies alternées selon un motif en grille dans toute la mosaïque. Toute modification d'orientation effectuée à l'aide de ces poignées s'applique à ce sous-groupe mis en évidence.



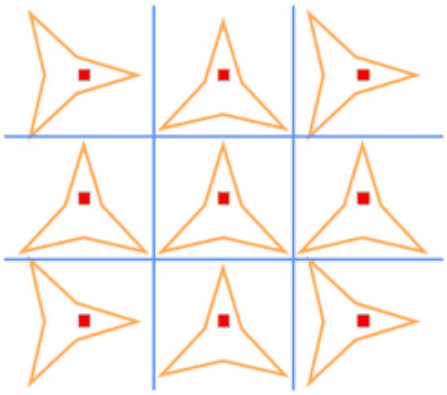
## Faire pivoter les copies

La première poignée est la poignée « Rotation » . Elle permet de modifier l'orientation des copies concernées par incréments de 90 degrés. Un clic gauche fait pivoter les éléments sélectionnés de 90 degrés dans le sens horaire. Cliquez de nouveau pour les faire pivoter de 90 degrés supplémentaires.

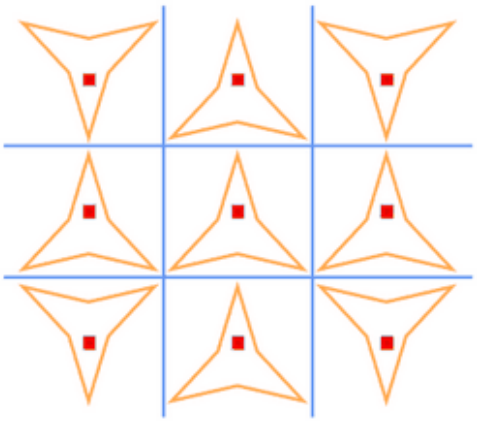

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Placez le pointeur de la souris sur une poignée de contrôle pour mettre en évidence les copies concernées.



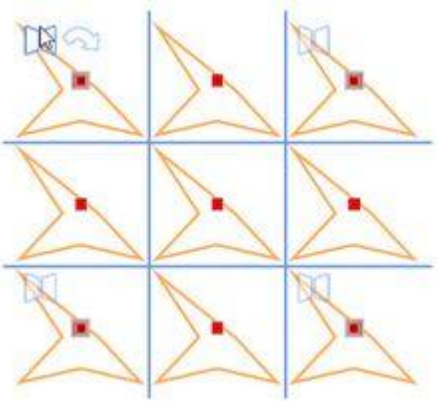
Cliquez une fois sur la poignée de rotation : les copies regroupées pivotent de 90 degrés.



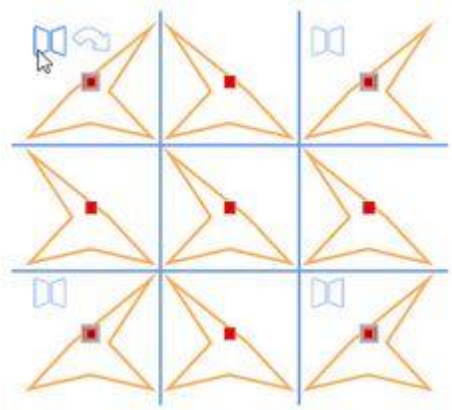
Cliquez de nouveau pour poursuivre la rotation de 90 degrés supplémentaires.

### Copies en miroir

À côté de la poignée de rotation se trouve une poignée de miroir . Placez le pointeur de la souris dessus. Sur cette copie ainsi que sur toutes les copies concernées, la poignée apparaît en surbrillance. Cliquez une fois pour appliquer un effet miroir à ces copies.



Placez le pointeur de la souris sur la poignée de contrôle ; toutes les copies concernées sont mises en évidence.



Cliquez une fois avec le bouton gauche et toutes les copies concernées sont mises en miroir.

### Sélectionner un préréglage

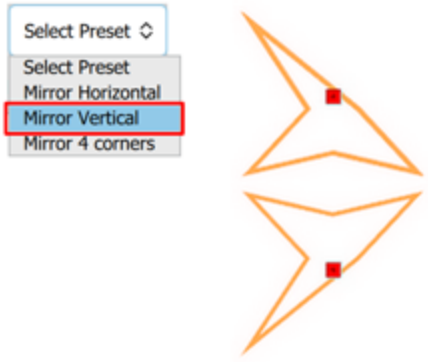
Vous pouvez appliquer à votre mosaïque l'un des préréglages de mise en miroir. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Miroir horizontal :** Ce préréglage retourne un objet sur deux de la mosaïque dans une même rangée selon son axe horizontal.

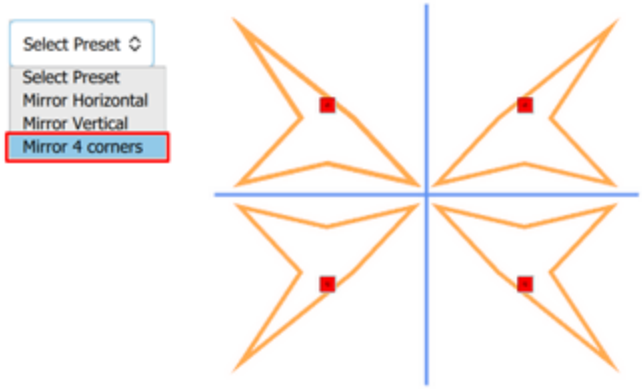

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




- **Miroir vertical :** Ce préréglage retourne un objet sur deux de la mosaïque dans une même colonne selon son axe vertical.

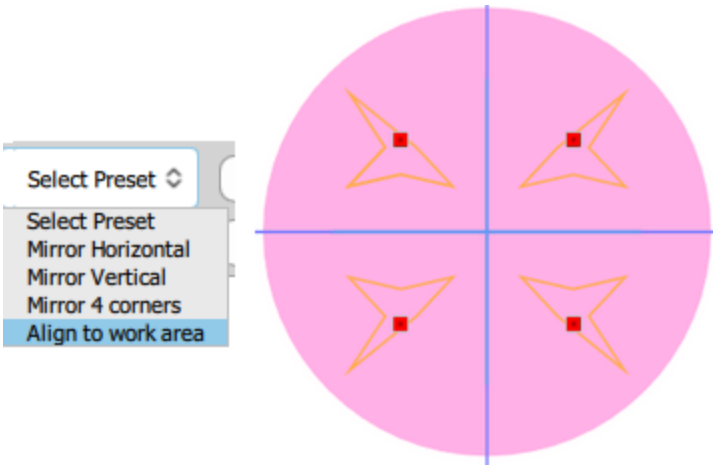



- **Miroir 4 coins :** Cette option regroupe le motif en quatre segments d'angle formant un rectangle. Chaque segment d'angle est structurellement le miroir des autres. Ce motif se répète à mesure que la mosaïque s'agrandit.



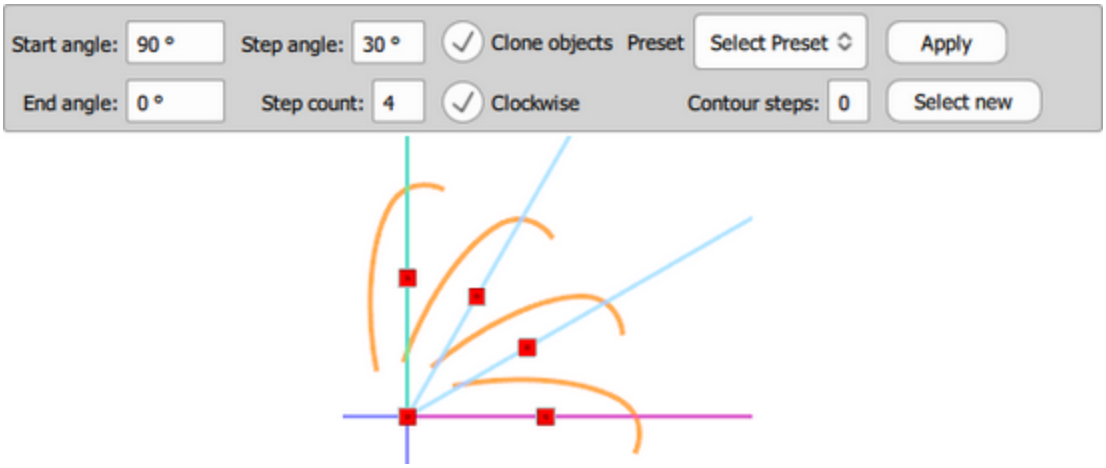

Astuce : si une limite de « Zone de travail » est active, un préréglage supplémentaire apparaît : « Aligner sur la zone de travail ». Celui-ci applique l'effet « Miroir 4 coins », tout en forçant l'axe central de ces quatre objets en miroir à s'aligner sur le centre de votre zone de travail.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



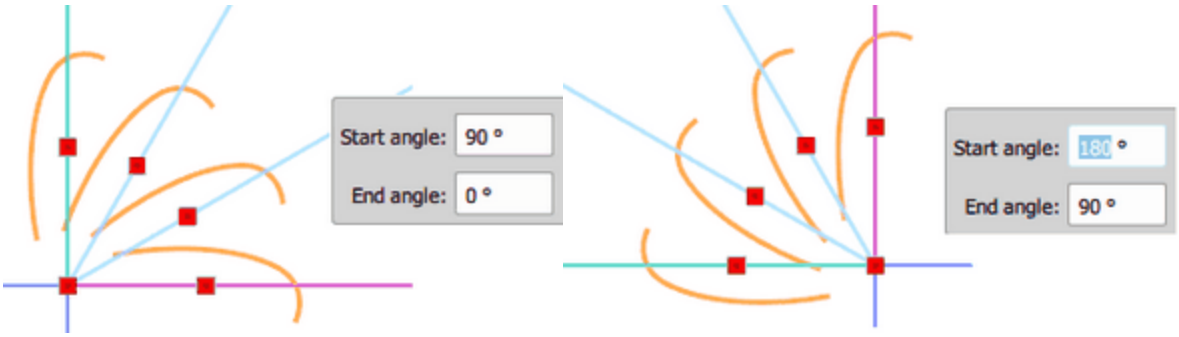

## Mosaïque circulaire

Voyons comment appliquer une « Mosaïque circulaire » . Tout d'abord, vous devez sélectionner un ou plusieurs objets ; les outils de mosaïque restent inactifs tant qu'aucune sélection n'a été effectuée. Ensuite, lancez la « Mosaïque circulaire » en cliquant sur son icône dans la barre Outils. Si l'icône Circulaire n'est pas visible, placez le pointeur de la souris sur la section « Mosaïques » puis, dans le menu qui apparaît, cliquez sur l'icône « Mosaïque circulaire » . Vous verrez les répétitions des objets sélectionnés disposées harmonieusement le long d'un arc de cercle. Dans la barre d'options des outils, vous pouvez consulter toutes les options de personnalisation disponibles. Un cercle virtuel est créé automatiquement et son centre est placé sur le centre des axes. Plus loin dans cette section, nous verrons comment modifier manuellement ce centre virtuel et ajuster la taille globale du cercle.

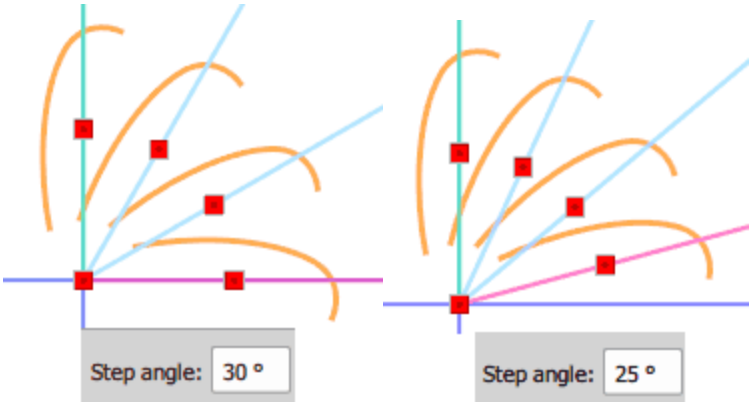



Tout d'abord, vous devez définir l'angle de début et l'angle de fin. Cette option vous permet de définir précisément où les copies seront réparties sur l'arc ou sur le cercle complet. Cela revient à sélectionner une portion ou la totalité d'un cercle à remplir avec des copies de votre objet initial. Lorsque vous définissez l'angle de début, l'angle du pas et le nombre de pas restent inchangés ; seule la position de l'arc se décale. Lorsque vous modifiez l'angle de fin, la taille de l'arc change. Le nombre de pas est conservé, mais l'angle du pas est recalculé afin que le nombre de copies indiqué s'adapte parfaitement au nouvel arc.

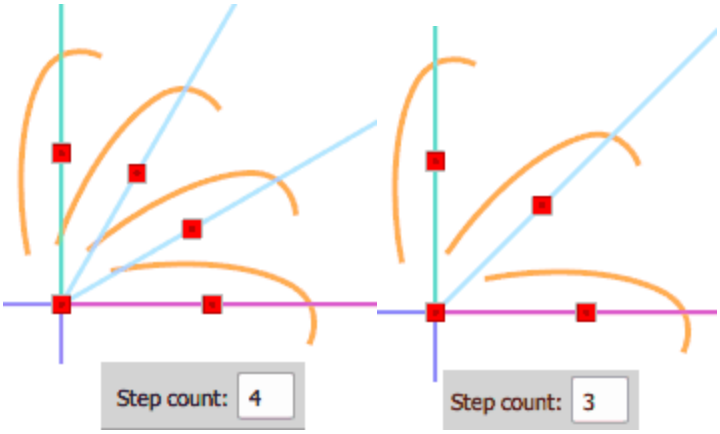

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




L'option suivante que vous pouvez régler est l'angle du pas. Ce champ permet de définir l'écart angulaire, en degrés, entre chaque copie de la mosaïque circulaire. Par exemple, si vous saisissez 15 degrés, chaque copie sera espacée de 15 degrés et l'extrémité de l'arc s'ajustera automatiquement afin de conserver le même nombre total de copies.




L'option Nombre de pas vous permet de définir le nombre total exact de copies à placer sur la mosaïque circulaire, réparties entre les angles de début et de fin choisis. Par exemple, si vous définissez le nombre de pas sur 3 copies au lieu de 4, le logiciel répartit automatiquement les 3 copies sur l'arc existant en recalculant l'angle du pas afin de les espacer régulièrement.

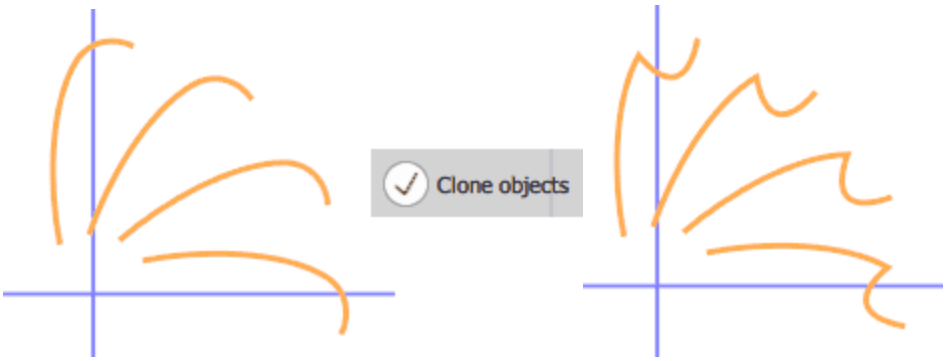



Lorsque l'option Sens horaire est cochée, ce qui correspond au réglage par défaut du programme, les objets sont répartis sur la mosaïque circulaire dans le sens des aiguilles d'une montre. Décochez-la pour inverser le sens.

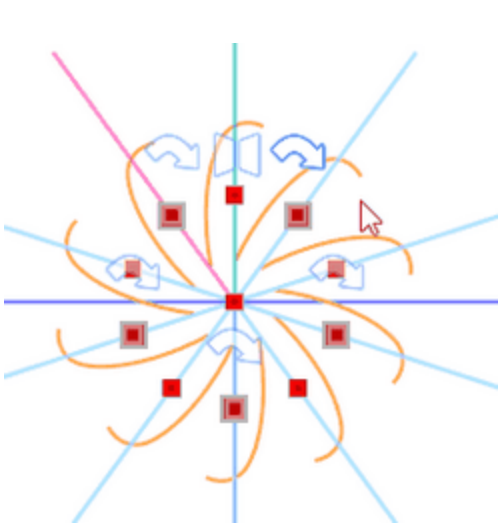
L'option « Cloner les objets » peut être activée ou désactivée avant l'application définitive de la mosaïque. Lorsqu'elle est active, les copies générées à partir de l'objet d'origine sont liées en tant que


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

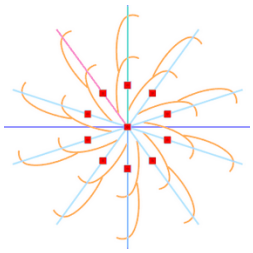
clones. Vous pouvez ainsi modifier simultanément leur forme en n'en modifiant qu'une seule. Toute transformation géométrique appliquée à une copie clonée est immédiatement répercutée sur toutes les autres.



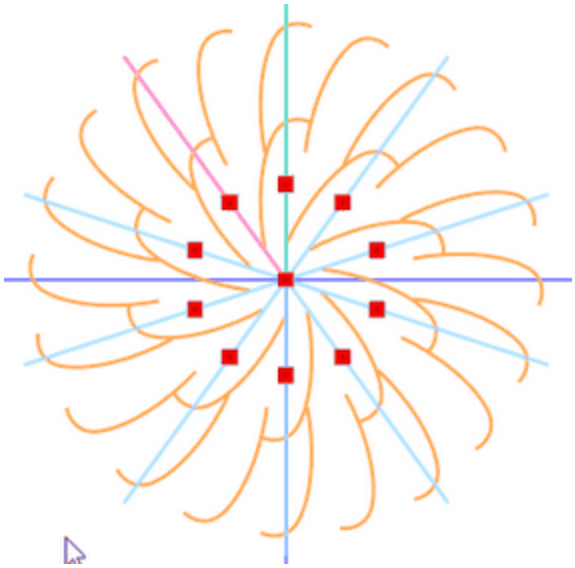

L'option « Pas de contour » permet d'ajouter à la mosaïque des lignes de contour répétées. Les lignes de contour forment des tracés concentriques régulièrement espacés autour du bord extérieur de votre mosaïque circulaire. Il vous suffit d'indiquer le nombre de lignes de contour à ajouter. Lorsque les pas de contour sont activés, la propriété « Pas égaux » apparaît et est activée par défaut. Tant que « Pas égaux » reste cochée, des copies sont ajoutées automatiquement sur chaque nouvelle ligne de contour afin de conserver une densité visuelle homogène sur toutes les lignes. Si vous désactivez cette option, le logiciel impose exactement le même nombre de copies sur chaque ligne de contour, ce qui entraîne naturellement des espaces plus importants sur les contours extérieurs de plus grande taille.



Mosaïque circulaire



Ajout d'un pas de contour



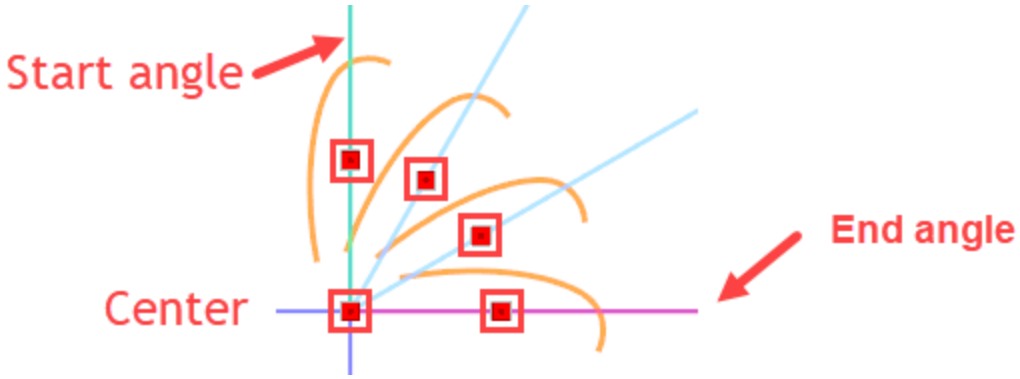
Pas égaux activés

À tout moment, lorsque le résultat vous convient, vous pouvez cliquer sur « Appliquer » pour finaliser la mosaïque. Si vous souhaitez au contraire modifier la sélection de base, cliquez sur « Nouvelle sélection » pour définir une nouvelle sélection initiale.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

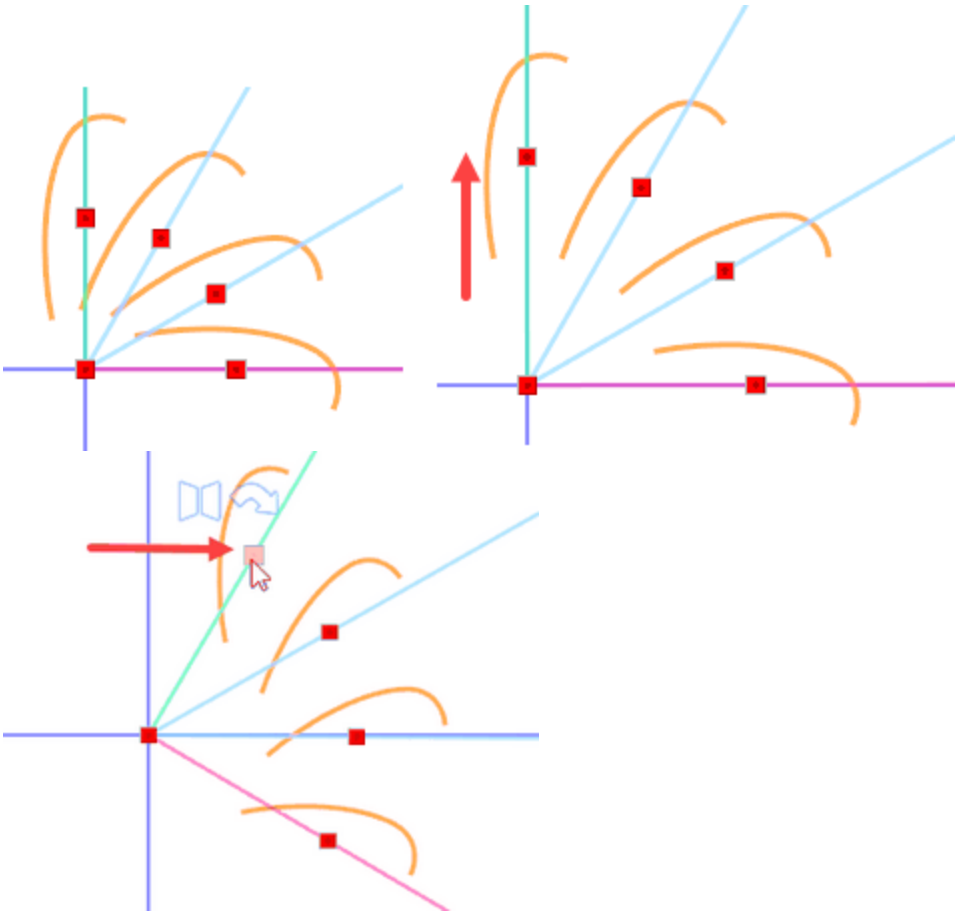
### Ajuster la mosaïque circulaire à l'aide des poignées de contrôle visuelles

Lorsque vous activez l'outil « Mosaïque circulaire » , vous passez en mode d'aperçu en temps réel. Dans ce mode, des poignées de contrôle apparaissent afin de vous permettre de personnaliser la mosaïque de manière interactive. N'oubliez pas que les paramètres de la mosaïque ne peuvent être modifiés qu'avant son application. En mode Aperçu, une copie est placée sur l'angle de début et une autre sur l'angle de fin ; la copie située sur l'angle de début comporte une ligne d'alignement verte, tandis que celle située sur l'angle de fin comporte une ligne rouge. Toutes les copies intermédiaires situées entre les angles de début et de fin utilisent une ligne de repère bleue.




En cliquant et en faisant glisser la poignée de contrôle située sur l'objet initial, celui doté de la ligne verte, ou l'une des poignées bleues intermédiaires, vous pouvez effectuer des ajustements visuels. En éloignant l'une de ces poignées du centre de la mosaïque, vous augmentez sa distance radiale ; en la rapprochant, vous la réduisez. Vous pouvez également utiliser ces points pour déplacer l'ensemble de l'arc vers une nouvelle position. Lorsque vous déplacez l'arc, les différentes copies conservent leur orientation initiale par rapport aux axes horizontal et vertical. Dans le panneau d'options des outils, vous verrez les valeurs numériques des angles de début et de fin se mettre à jour dynamiquement en fonction de vos déplacements. Notez que l'élément entouré d'un contour magenta représente l'objet source initial. Cet objet d'origine ne fait pas partie de la nouvelle mosaïque ; lorsque vous appliquez la mosaïque définitive, ce repère d'origine est supprimé.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



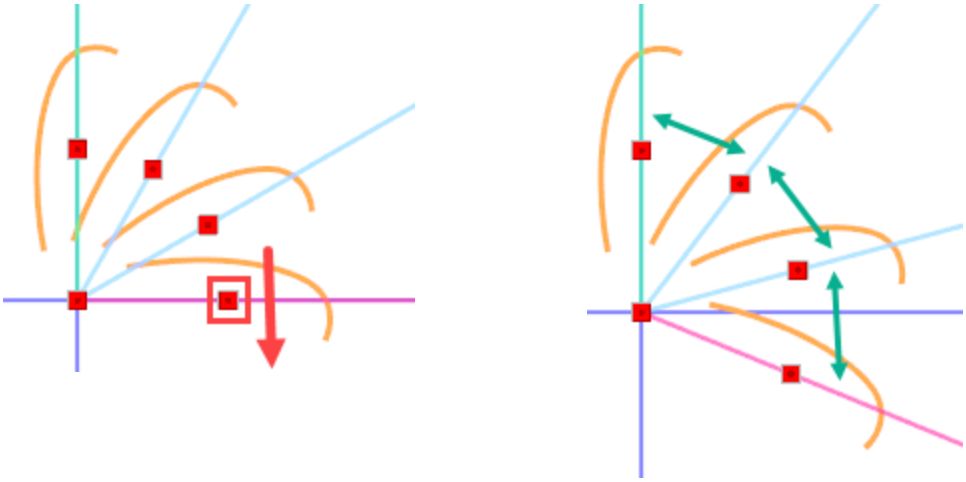
Lorsque vous faites glisser la première poignée de contrôle ou l'une des poignées intermédiaires, vous pouvez imposer des contraintes précises à vos réglages à l'aide des touches Ctrl, Maj ou Alt :

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant le déplacement d'un point, la rotation de la mosaïque s'effectue par incréments de 15 degrés.
- Si vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant le déplacement du premier point, l'angle d'ouverture global de l'arc reste inchangé ; seule la distance radiale par rapport au centre de la mosaïque peut être modifiée.
- Si vous maintenez la touche Alt enfoncée, la distance par rapport au centre de la mosaïque reste verrouillée et seule la position angulaire de l'arc est modifiée par le déplacement de la souris.

### Modifier la distance entre les copies (Angle du pas)

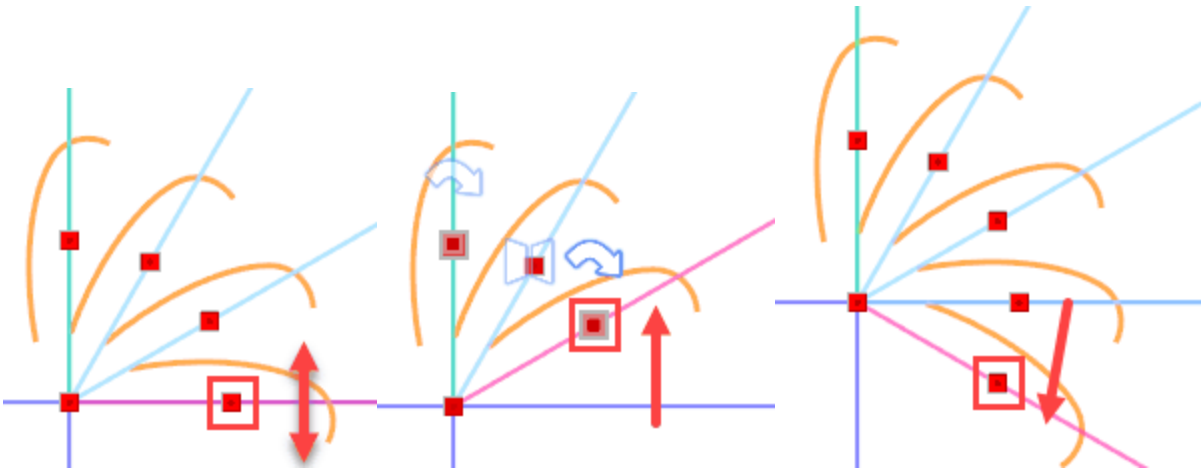
Lorsque vous faites glisser le premier point ou l'un des points intermédiaires de disposition, l'écart angulaire exact entre les copies reste volontairement inchangé : il s'agit de l'angle du pas. Pour modifier spécifiquement la distance entre les copies, vous devez utiliser la dernière poignée. Lorsque vous déplacez ce dernier point, l'espacement entre les copies change et l'angle de fin augmente ou diminue en conséquence afin de conserver le même nombre total de copies. L'augmentation de l'espacement agrandit l'arc afin d'accueillir le même nombre de copies. La réduction de l'espacement diminue naturellement la taille de l'arc.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Lorsque vous utilisez la dernière poignée de contrôle, vous pouvez affiner davantage vos réglages à l'aide des touches Ctrl, Maj ou Alt.

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant le réglage de la distance entre les copies, l'écart s'ajuste par incréments précis de 15 degrés. Cela permet de créer des décalages angulaires parfaitement réguliers.
- Si vous maintenez la touche Alt enfoncée, vous pouvez modifier librement la distance entre les copies tout en maintenant strictement verrouillée leur distance par rapport au centre.
- Si vous maintenez la touche Maj enfoncée, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre total de copies tout en conservant leur espacement. Sélectionnez la dernière poignée de contrôle, maintenez la touche Maj enfoncée et déplacez le pointeur. En déplaçant la souris vers l'extérieur le long de la trajectoire de l'arc, le logiciel génère de nouvelles copies. En la ramenant vers l'angle de début, des copies sont supprimées. Pendant toute cette opération, l'espacement entre les éléments restants reste constant. Autrement dit, faire glisser la dernière poignée tout en maintenant la touche Maj enfoncée permet de définir l'ouverture totale de l'arc. L'angle de début reste fixe et la position de la souris définit l'angle de fin. Veillez à déplacer la souris dans le sens horaire ou antihoraire selon le sens de rotation sélectionné dans la barre d'options des outils.



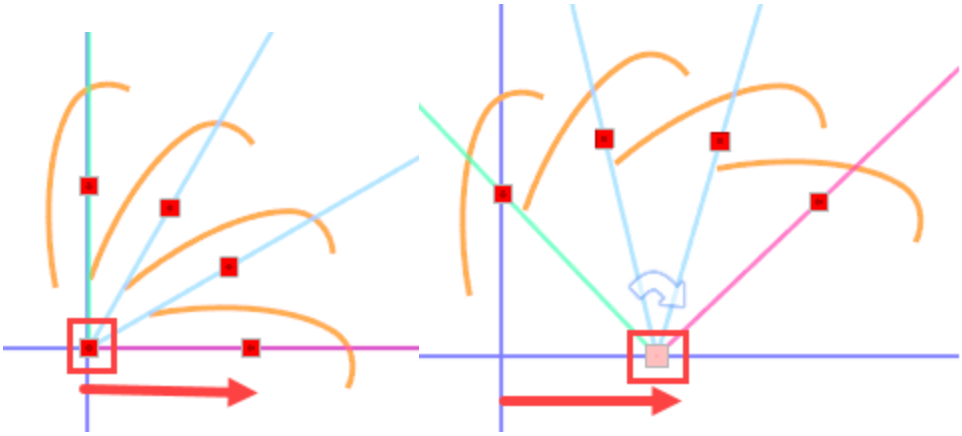
### Déplacer la mosaïque - modifier le centre de rotation

Par défaut, le centre de toute nouvelle mosaïque est placé directement à l'origine des axes (0,0). Dans certaines situations, vous pouvez avoir besoin de déplacer physiquement le centre de la mosaïque afin de mieux visualiser


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

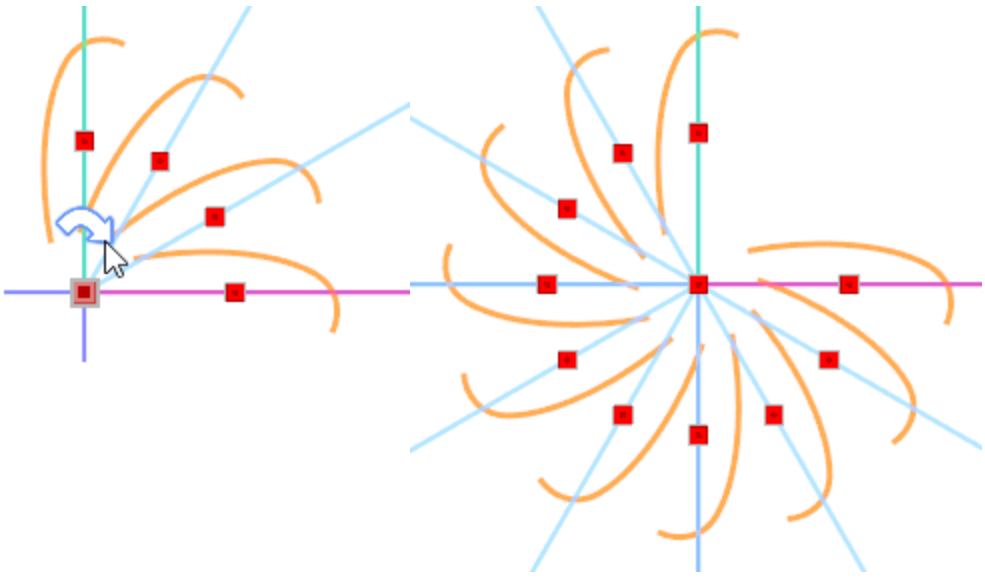
la manière dont les éléments seront brodés dans l'ensemble de votre motif. Vous pouvez déplacer la mosaïque entière sans la modifier en saisissant et en déplaçant l'ancrage central de la mosaïque. Sa configuration est entièrement conservée pendant son déplacement vers ses nouvelles coordonnées.

Vous pouvez également modifier indépendamment le centre de rotation géométrique de la mosaïque. Pour cela, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser le centre de la mosaïque. Les coordonnées de l'objet source initial et l'emprise de l'arc restent fixes, tandis que la rotation interne des formes dupliquées et la courbure de l'arc sont recalculées dynamiquement autour du nouveau centre de rotation. Pendant cette opération, vous pouvez rapprocher le centre de rotation très près de l'objet initial.



### Modifier la rotation

Le sens de disposition par défaut d'une nouvelle mosaïque est le sens horaire. Vous pouvez rapidement l'inverser en décochant simplement l'option Sens horaire dans la barre d'options des outils. Vous pouvez également inverser le sens en cliquant sur la flèche circulaire qui apparaît lorsque vous placez précisément le pointeur de la souris sur le centre de rotation. Cliquez une fois pour passer au sens antihoraire. Cliquez de nouveau pour revenir au sens horaire. Notez que lorsque la mosaïque est calculée dans le sens antihoraire, l'espace disponible sur l'arc est différent ; le logiciel peut donc générer un nombre total de copies différent pour le remplir.

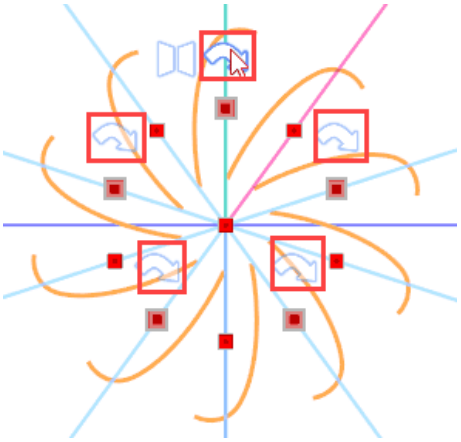



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

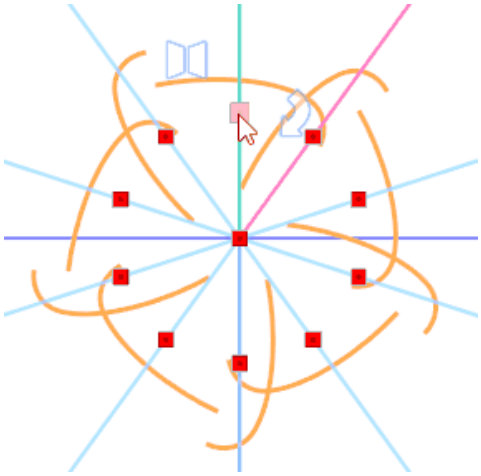
### Faire pivoter - Mettre les copies en miroir

Pour créer des motifs complexes, vous pouvez attribuer différentes orientations aux copies ou utiliser des copies en miroir dans vos mosaïques. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur l'une des principales poignées de contrôle, deux poignées secondaires apparaissent . Ces poignées sont mises en évidence sur le clone actuellement ciblé ainsi que sur un clone sur deux dans la séquence. Elles permettent ainsi d'appliquer votre modification alternativement à une forme sur deux dans la mosaïque.

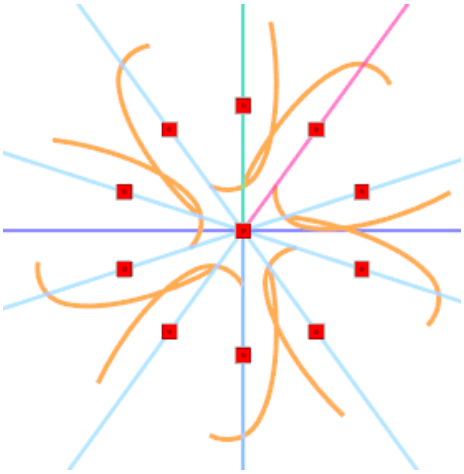
La première poignée secondaire commande la rotation . Elle permet de faire pivoter l'orientation des clones concernés par pas de 90 degrés. Un simple clic gauche fait pivoter les clones ciblés de 90 degrés exactement. Cliquez une nouvelle fois pour appliquer une rotation supplémentaire de 90 degrés.



Placez le pointeur de la souris sur l'une des poignées de contrôle ; toutes les copies concernées apparaissent avec une poignée mise en évidence.



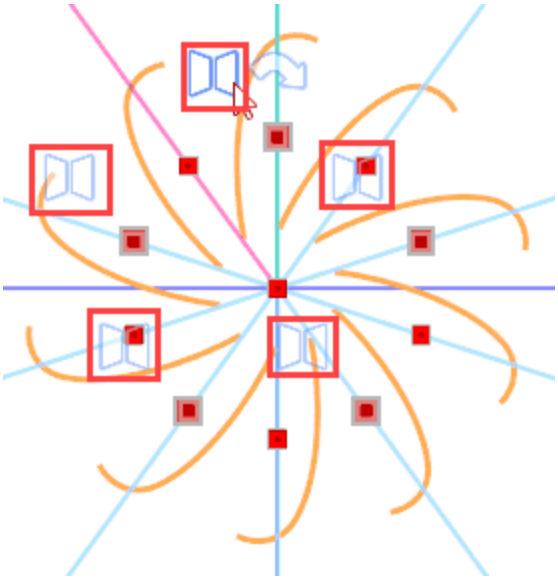
Cliquez une fois sur la poignée de rotation et les copies pivotent de 90 degrés



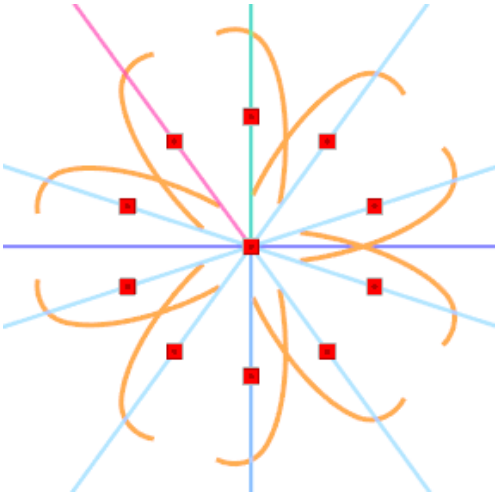
Cliquez de nouveau et elles pivotent encore de 90 degrés

Juste à côté de la poignée de rotation se trouve la poignée de miroir ; placez soigneusement le pointeur de la souris dessus. Cette poignée s'illumine sur la copie active ainsi que sur toutes les autres copies concernées par la séquence. Cliquez une fois pour mettre instantanément toutes ces copies en miroir.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

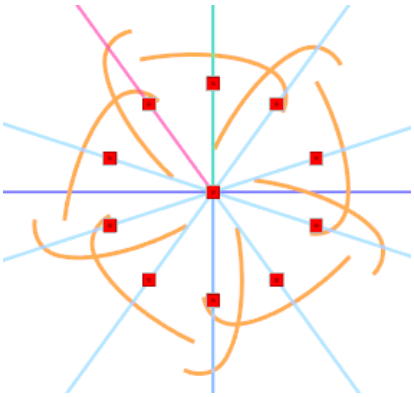


Placez le pointeur de la souris sur l'une des principales poignées de contrôle ; toutes les copies concernées en alternance sont mises en évidence.

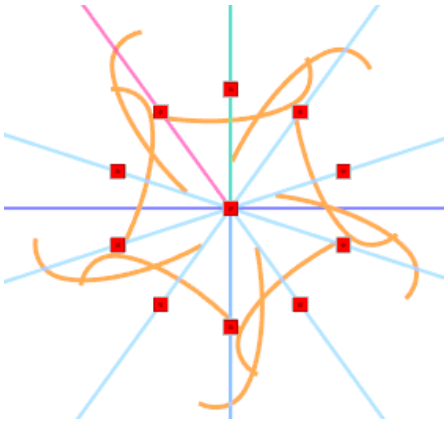


Cliquez une fois avec le bouton gauche et le logiciel met en miroir toutes les copies concernées.

Vous pouvez mettre une copie en miroir quel que soit son état actuel. Par exemple, vous pouvez faire pivoter une copie puis lui appliquer la fonction miroir ; elle sera alors réfléchie par rapport à son nouvel axe vertical. La fonction miroir se base toujours sur le centre horizontal de l'objet actuellement sélectionné.



Ces 2 copies ont été pivotées.

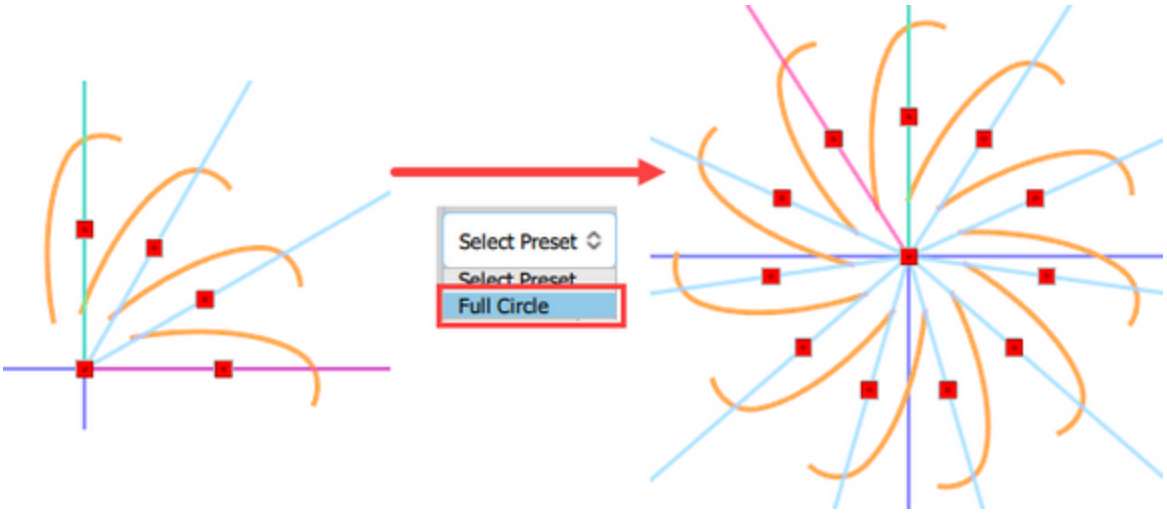


La version pivotée est mise en miroir

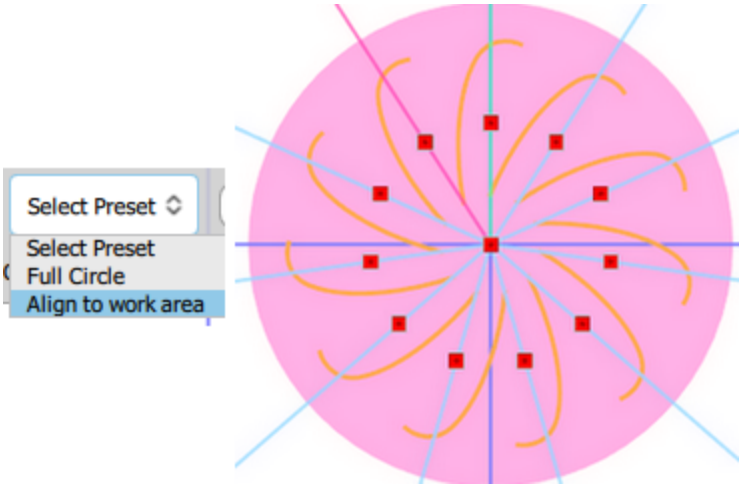
### Sélectionner un préréglage

Dans le menu Préréglage, vous pouvez sélectionner le préréglage Cercle complet. Celui-ci utilise immédiatement le ou les objets sélectionnés pour créer automatiquement un cercle complet avec un espacement parfaitement régulier. Cette option est particulièrement utile, car le logiciel calcule automatiquement la distance exacte nécessaire entre les objets.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



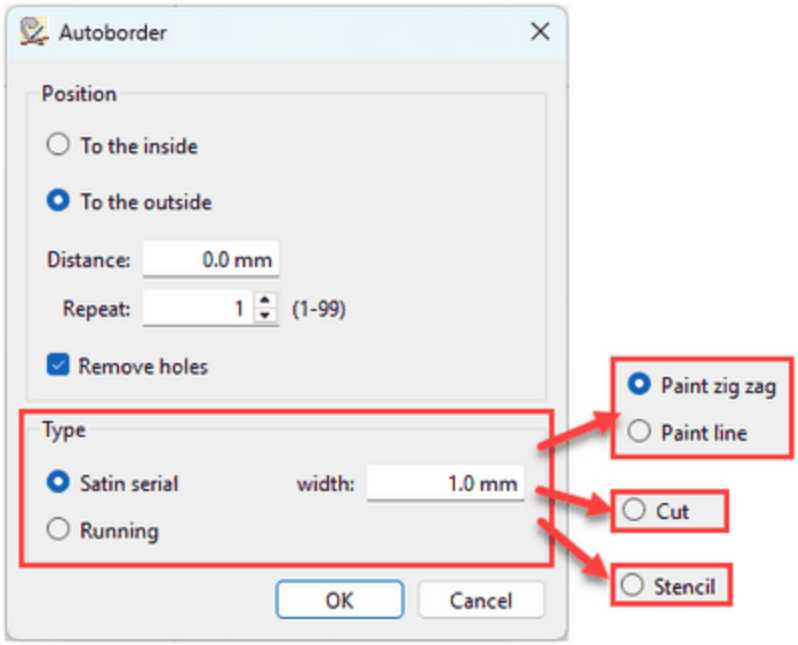

Si une zone de travail active est définie, le logiciel propose un préréglage supplémentaire dans la liste : « Aligner sur la zone de travail ». Ce préréglage crée une mosaïque circulaire complète à partir de l'objet sélectionné et la centre automatiquement exactement au centre de la zone de travail définie.




## Bordure automatique

L'outil « Bordure automatique » vous permet de créer automatiquement des contours autour des formes. Avec cet outil, vous pouvez ajouter une bordure de type « Piqûre », « Bourdon parallèle », « Peinture ZigZag », « Peinture Ligne », « Découpe » ou « Pochoir » à un ou plusieurs objets. Les « Techniques » correspondantes doivent être activées dans votre espace de travail pour que les types de bordure automatique Peinture, Découpe et Pochoir soient disponibles. Pour utiliser l'outil « Bordure automatique », sélectionnez d'abord le ou les objets auxquels vous souhaitez ajouter un contour. Vous pouvez activer cette fonction de trois façons : en cliquant sur l'icône « Bordure automatique »  située dans la barre d'outils standard, en sélectionnant l'option « Bordure automatique » dans le menu contextuel ou en choisissant directement « Bordure automatique » dans le menu Outils. La boîte de dialogue illustrée dans la figure suivante s'affiche alors.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

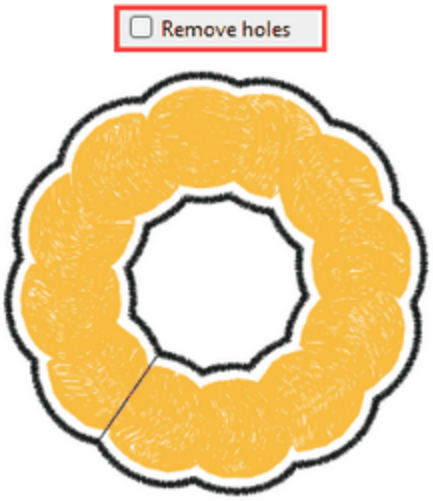



Dans la boîte de dialogue « Bordure automatique », vous pouvez définir la « Position », la « Distance », les « Répétitions » (nombre de répétitions) et le « Type » de la bordure automatique. La position peut être définie sur « Vers l'intérieur » ou « Vers l'extérieur ». Dans les deux cas, si vous ne saisissez aucune valeur dans le champ « Distance », le logiciel placera la bordure automatique exactement sur le contour d'origine. La valeur saisie dans le champ « Distance » est exprimée en millimètres et définit l'écart physique entre le contour d'origine et la nouvelle bordure intérieure ou extérieure générée. Le champ « Répétitions » permet de générer plusieurs répétitions concentriques de la bordure automatique. Toute distance définie dans le champ « Distance » sera automatiquement utilisée comme espacement entre chaque répétition.

L'option « Supprimer les trous » est particulièrement utile lors de la création d'une bordure automatique autour de plusieurs objets de broderie groupés. Si vous laissez cette option désactivée, les objets plus petits inclus dans la sélection généreront leurs propres bordures, qui agiront comme des découpes internes ou des trous à l'intérieur de la limite extérieure principale. Activez cette option lorsque vous souhaitez supprimer ces bordures internes et générer une seule enveloppe extérieure continue autour de l'ensemble de votre sélection.

Enfin, vous devez sélectionner le type de votre bordure automatique. Vous pouvez choisir parmi les types Piqûre, Bourdon parallèle, Peinture ZigZag, Peinture Ligne, Découpe et Pochoir. N'oubliez pas que les Techniques correspondantes doivent être activées pour que ces options apparaissent. Pour les options Bourdon parallèle et Peinture ZigZag, vous pouvez régler librement la largeur souhaitée de la bordure obtenue.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Supprimer les trous désactivé

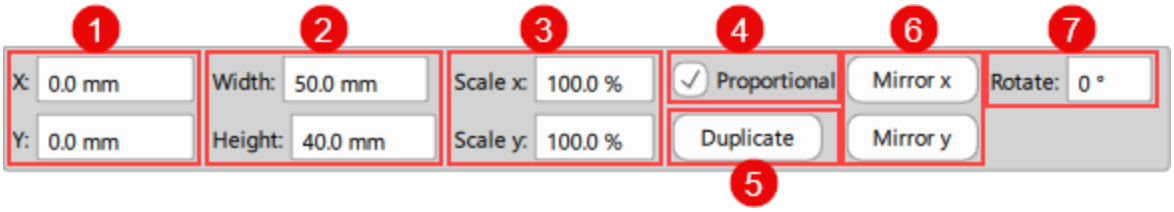



Supprimer les trous activé

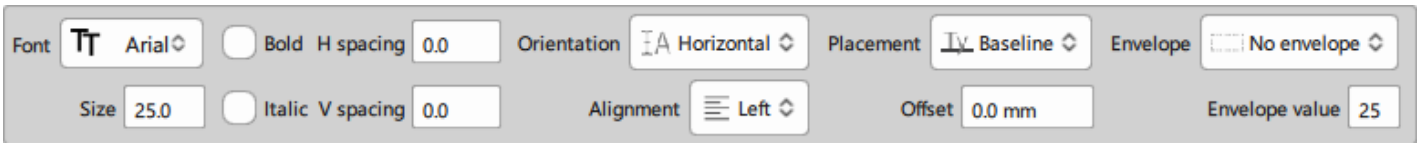

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Modifier les objets

Dans les chapitres précédents, nous avons présenté les outils et les techniques permettant de créer un motif ou d'importer une illustration. Dans ce chapitre, nous présentons les outils utilisés pour modifier les éléments de votre motif. Vous pouvez modifier la forme de n'importe quel élément du motif, le repositionner, le transformer , l'aligner, le grouper,  et utiliser les options décrites dans ce chapitre. Vous pouvez également créer des motifs de texte et de monogramme. Pour chaque partie du motif que vous sélectionnez, le volet « Options de l'outil » apparaît dans l'angle supérieur gauche de la zone de création. Ce volet est contextuel : il affiche les propriétés et les options de l'objet ou de l'outil sélectionné. Lorsqu'un objet est sélectionné, vous avez accès à certaines de ses propriétés et pouvez les modifier à l'aide des commandes disponibles. Lorsque vous sélectionnez un objet, un ensemble d'options de base est disponible. Ces options vous permettent de déplacer, redimensionner, dupliquer, retourner et faire pivoter tout objet sélectionné.




Outre cet ensemble d'options de base, cette barre peut contenir des options de configuration propres aux outils de création. Par exemple, lorsque vous activez l'outil « Texte », les options de texte permettant de personnaliser le texte inséré s'affichent. Saisissez le texte, puis personnalisez sa taille et son positionnement.




Insérer du texte

Les options standard qui s'affichent lorsque vous sélectionnez un objet sont les suivantes :

- **Modifier la position :** En modifiant les valeurs X et Y, vous pouvez repositionner l'objet dans la zone de création. La position de l'objet sélectionné est calculée à partir de son centre. Toute valeur saisie dans les champs X et Y définit la position à laquelle le centre de l'objet sera placé dans la zone de création. Pour modifier ces valeurs, saisissez la valeur souhaitée dans les champs, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ. La modification est prévisualisée dans la zone de création.
- **Redimensionner :** En modifiant les valeurs Largeur et Hauteur, vous pouvez changer les dimensions de l'objet sélectionné. Ces valeurs correspondent aux dimensions exactes de l'objet et non aux dimensions approximatives visibles dans le rectangle de sélection. Pour modifier les valeurs Largeur et Hauteur, cliquez dans le champ et saisissez la valeur souhaitée. Appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ pour valider la valeur. Lorsque l'option Proportionnel est cochée et que vous modifiez une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre afin de conserver les proportions entre les dimensions horizontale et verticale.
- **Mettre à l'échelle :** Les champs Échelle X-Y (%) permettent de redimensionner l'objet en saisissant un pourcentage par rapport à sa taille initiale. Vous pouvez mettre l'objet à l'échelle selon la dimension X ou selon la dimension Y. Lorsque l'option Proportionnel est cochée et que vous modifiez une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre afin de conserver les proportions entre les dimensions horizontale et verticale.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

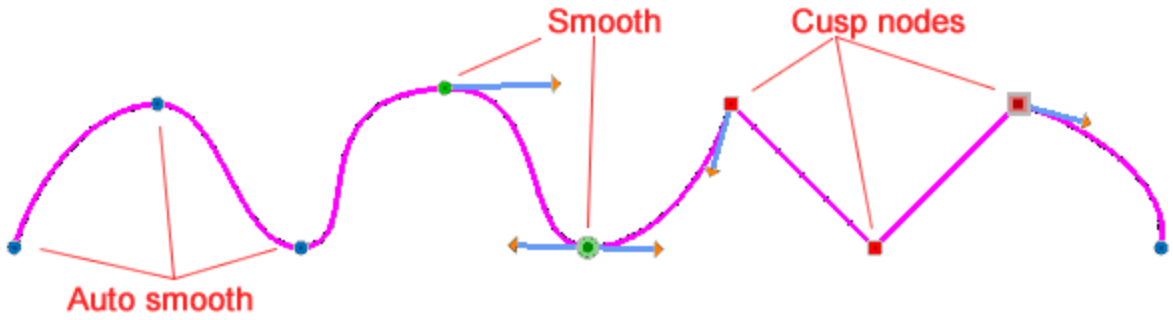
- **Dupliquer l'objet :** Appuyez sur ce bouton pour créer une copie exacte de l'objet sélectionné, superposée à l'objet d'origine.
- **Retourner l'objet :** Les deux boutons suivants permettent de retourner l'objet d'origine selon l'axe horizontal ou vertical. L'objet est retourné autour d'un axe horizontal ou vertical passant par son centre horizontal ou vertical.
- **Faire pivoter l'objet :** Ce champ vous permet de définir un angle de rotation en degrés pour l'objet sélectionné. Saisissez une valeur numérique ou utilisez les flèches situées à côté du champ pour la définir, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors de la commande. L'objet pivote dans le sens horaire selon l'angle indiqué.

## Modifier les nœuds

Tout ce que vous créez à l'aide des outils de dessin constitue un type de graphisme composé de lignes et de courbes. Vous pouvez modifier ces courbes et ces lignes, et ainsi transformer le graphisme de n'importe quel objet, à l'aide du mode « Modifier les nœuds ». Activez le mode « Modifier les nœuds » en cliquant sur son icône  dans la barre Outils ou en appuyant sur la touche N. Lorsque vous activez ce mode, les contours de l'objet sélectionné sont mis en surbrillance, ce qui vous permet de voir tous les nœuds et segments. Les points qui apparaissent sur le contour de l'objet sont appelés nœuds et servent de points de liaison entre les segments. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un nœud ou un segment, vous pouvez cliquer et faire glisser pour modifier la forme du contour. Vous pouvez ajuster la forme en modifiant la position des nœuds et de leurs segments. Il existe trois types de nœuds :

- **Nœuds automatiques lissés** : Signalés par une icône ronde bleu foncé. Ces nœuds sont générés par le logiciel et ne possèdent aucune poignée de contrôle. Lorsque vous déplacez un nœud automatique lissé, le logiciel ajuste les courbes qui lui sont reliées.
- **Nœuds lissés** : Signalés par une icône ronde verte. Les nœuds lissés sont ajoutés au milieu ou au point le plus élevé d'une courbe. Les lignes passant par un nœud lissé forment une courbe, créant des transitions fluides entre les segments. Les nœuds lissés possèdent des poignées de contrôle opposées, utilisées pour ajuster les courbes qui leur sont reliées. Le déplacement de l'une des flèches de contrôle ajuste les deux segments.
- **Nœuds angulaires** : Signalés par une icône carrée rouge. Les nœuds angulaires vous permettent de créer des transitions nettes, telles que des coins ou des angles. Lorsque les segments reliés à un nœud angulaire sont des lignes droites, aucune poignée de contrôle n'est affichée. Toutefois, si vous modifiez l'une des lignes, elle devient courbe et des flèches de contrôle apparaissent de ce côté. Avec les nœuds angulaires, vous pouvez modifier un segment sans affecter l'autre. Cela permet d'ajuster une partie du motif tout en laissant le reste intact.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Lors de la création, les nœuds ajoutés peuvent être de n'importe quel type, selon l'outil utilisé et le motif que vous réalisez. Vous pouvez convertir un nœud d'un type à un autre en cliquant dessus avec le bouton droit, puis en sélectionnant l'option correspondante dans le menu : Nœud automatique lissé, Nœud lissé ou Nœud angulaire. Chaque type de nœud possède des poignées différentes, mais vous pouvez ajuster la forme de l'objet en cliquant et en faisant glisser n'importe quel point du contour. Le repositionnement d'un nœud vous permet d'affiner le contour de l'objet.

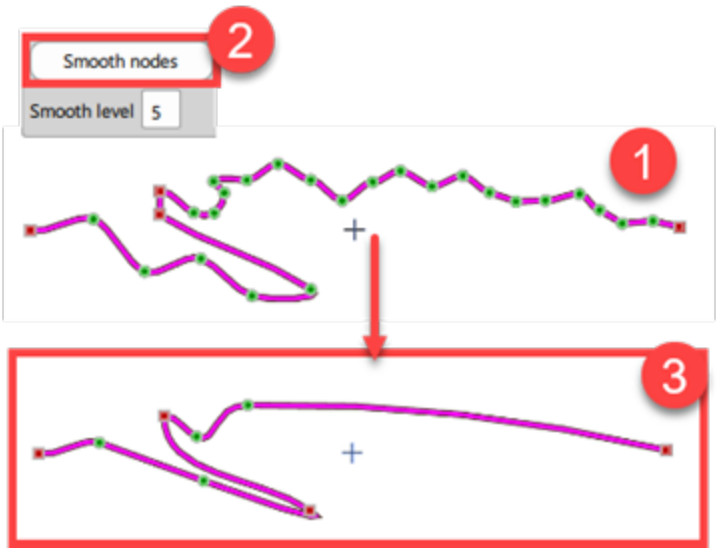
La plupart des formes que vous dessinez, telles que les rectangles et les ellipses, ainsi que les objets Texte et Monogramme, possèdent des types de nœuds particuliers lorsqu'ils sont modifiés en mode « Modifier les nœuds ». Pour convertir un tel objet en objet courbe, sélectionnez-le, cliquez avec le bouton droit et choisissez l'option « Convertir en courbes », ou appuyez sur Ctrl+Q. L'objet est alors converti, ce qui vous permet de modifier ses nœuds et ses segments comme ceux de n'importe quel autre objet.

## Lisser les nœuds

Lorsque vous importez une image et utilisez la fonction Numérisation automatique / Tracer les contours, le logiciel peut générer un grand nombre de nœuds en raison de la complexité de l'image. L'option Lisser les nœuds permet de supprimer certains de ces nœuds.

Pour utiliser cette fonction, activez le mode « Modifier les nœuds » et sélectionnez une série de nœuds. Saisissez une valeur dans le champ numérique du niveau de lissage, qui accepte des valeurs comprises entre 1 et 10. Une valeur de 1 supprime peu de nœuds et, à mesure que la valeur augmente, le lissage et la suppression des nœuds s'accentuent. Vous pouvez ainsi améliorer la qualité des motifs créés par traçage avec la fonction Numérisation automatique. Comme cet outil ne supprime pas les nœuds angulaires, convertissez-les en nœuds lissés avant de l'appliquer. Un niveau de lissage élevé peut modifier la forme initiale. Il est donc préférable de lisser progressivement le motif en augmentant la valeur et en répétant l'opération jusqu'à obtenir le résultat souhaité.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Sélectionner le(s) nœud(s)

Vous pouvez modifier la forme d'un objet en changeant sa courbe ou en déplaçant ses nœuds. Lorsque vous entrez en mode « Modifier les nœuds », vous pouvez voir les nœuds de l'objet sélectionné. Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus ; une fois sélectionné, son icône devient plus grande pour indiquer son statut actif. Vous pouvez sélectionner et manipuler un ou plusieurs nœuds. La sélection de plusieurs nœuds permet de modifier différentes parties d'un objet simultanément.

Pour sélectionner plusieurs nœuds, cliquez et faites glisser la souris pour former un rectangle de sélection. Tous les nœuds contenus dans ce rectangle seront sélectionnés.

Si vous devez sélectionner plusieurs nœuds qui ne peuvent pas être inclus dans un seul rectangle, sélectionnez-les individuellement en maintenant la touche « Ctrl » enfoncée tout en cliquant sur chaque nœud. Lors de l'utilisation de la touche « Ctrl », cliquer sur un nœud déjà sélectionné inversera son statut et le désélectionnera.

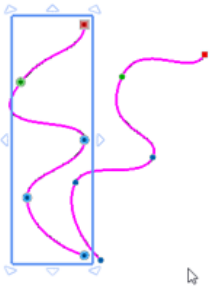
Pour sélectionner tous les nœuds situés entre deux nœuds spécifiques, cliquez sur le premier nœud, maintenez la touche « Maj » enfoncée, puis cliquez sur le dernier nœud de votre séquence.

Vous pouvez combiner ces méthodes de sélection. Par exemple, utilisez la touche « Maj » pour sélectionner une série de nœuds, puis utilisez la touche « Ctrl » pour ajouter ou supprimer des nœuds individuels de votre sélection.

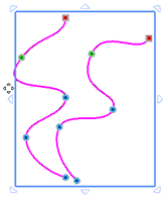
Lorsqu'un seul nœud est sélectionné, des flèches de contrôle peuvent apparaître, que vous pouvez utiliser pour ajuster la courbure des segments de liaison. Les nœuds à lissage automatique n'affichent pas de flèches de contrôle, car le logiciel calcule l'ajustement de la courbe. Notez que lorsque vous sélectionnez plusieurs nœuds simultanément, ces flèches de contrôle ne sont pas disponibles.

Vous pouvez également effectuer des sélections à l'aide du menu contextuel (clic droit). Faites un clic droit sur n'importe quel nœud pour accéder à trois options de sélection : « Sélectionner la polyligne », « Tout sélectionner » et « Inverser la sélection ». L'option « Sélectionner la polyligne » sélectionne tous les nœuds d'une partie continue. Par exemple, si un objet se compose de deux sous-objets distincts, un clic droit sur un nœud suivi de « Sélectionner la polyligne » ne sélectionnera que les nœuds de ce sous-objet. « Tout sélectionner » sélectionnera tous les nœuds de l'objet. « Inverser la sélection » sélectionnera tous les nœuds non sélectionnés tout en désélectionnant ceux qui le sont.

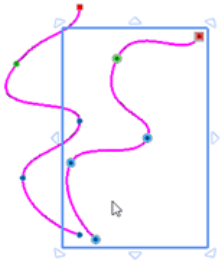

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Sélectionner la polyligne



Tout sélectionner



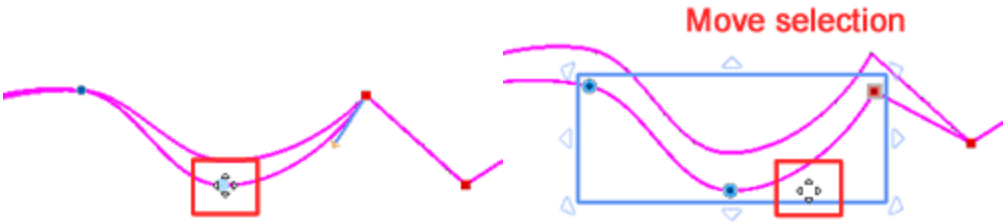
Inverser la sélection

## Modifier la forme

Lorsque vous travaillez en mode « Modifier les nœuds », votre objectif est de modifier la forme d'un objet. Vous pouvez procéder de plusieurs façons : déplacer les nœuds, modifier directement la courbe ou la ligne, ou insérer des nœuds le long d'une courbe afin de la remodeler.

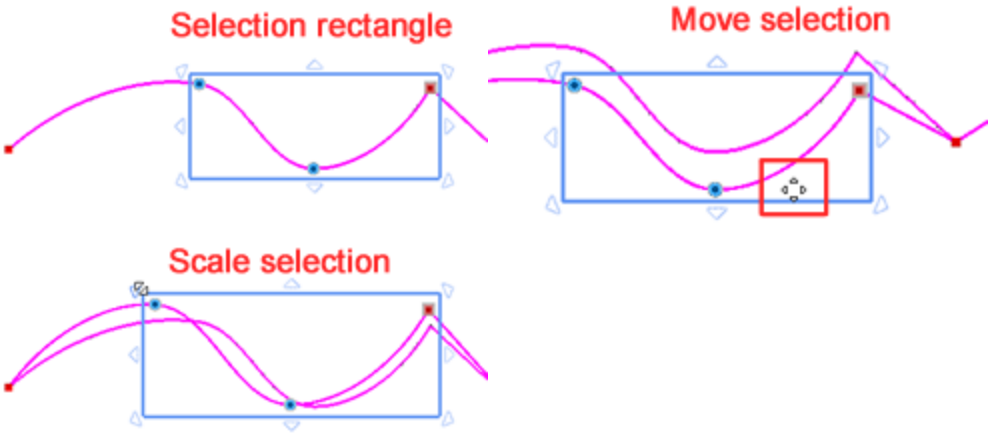
### Déplacer les nœuds

Vous pouvez modifier la forme d'un objet en déplaçant ses nœuds. Pour déplacer des nœuds, sélectionnez-les à l'aide de la sélection rectangulaire ou par un simple clic. Cliquez sur l'un des nœuds sélectionnés, puis faites-le glisser jusqu'à la position souhaitée. Comme l'illustre la figure suivante, le déplacement d'un nœud agit sur les courbes qui lui sont reliées et actualise la forme de l'objet.



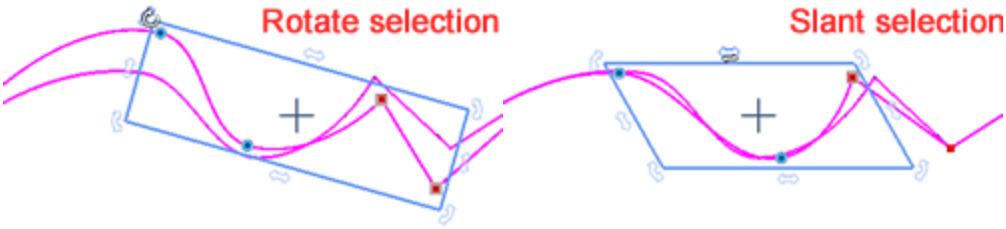

Lorsque vous sélectionnez plusieurs nœuds, un rectangle en surbrillance apparaît autour de la sélection et affiche des poignées de contrôle. Le déplacement de ces nœuds modifie tous les segments qui leur sont rattachés. Les poignées de contrôle permettent d'appliquer des transformations aux nœuds sélectionnés. Par défaut, lorsque plusieurs nœuds sont sélectionnés, des flèches apparaissent sur le rectangle de sélection. Placez le pointeur sur une poignée, puis faites-la glisser dans la direction souhaitée pour redimensionner la sélection. Un glissement vers l'extérieur agrandit la sélection, tandis qu'un glissement vers l'intérieur la réduit. Les poignées d'angle redimensionnent la sélection proportionnellement, tandis que les poignées latérales ne modifient que l'axe sélectionné.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le déplacement des nœuds afin d'aligner le pointeur sur les lignes horizontales et verticales les plus proches de la grille. Vous pouvez ainsi positionner les nœuds en fonction de la grille.

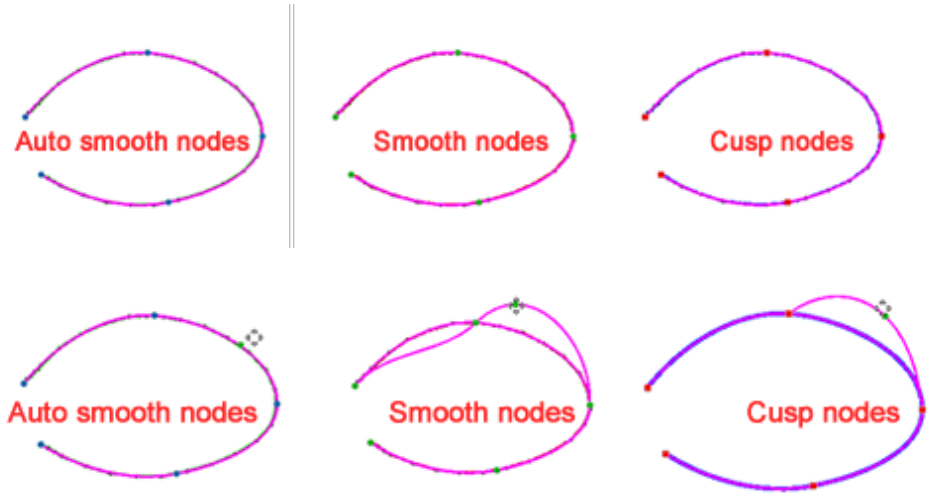
Lorsque les poignées de redimensionnement d'une sélection de plusieurs nœuds sont affichées, un simple clic gauche à l'intérieur du rectangle de sélection les remplace par des commandes de rotation et d'inclinaison. Les poignées d'angle deviennent des poignées de rotation. Cliquez sur ces poignées et faites-les glisser pour faire pivoter la partie sélectionnée dans la direction souhaitée. La sélection pivote autour de son centre, signalé par une croix à l'intérieur du rectangle. Vous pouvez déplacer ce point central afin d'effectuer des rotations personnalisées. Maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en faisant glisser une poignée d'angle pour faire pivoter la partie sélectionnée autour de l'angle diagonalement opposé. Les poignées centrales servent à incliner la sélection. Cliquez sur ces flèches à deux pointes et faites-les glisser pour déformer la sélection en biais. Les transformations d'inclinaison s'effectuent par rapport au centre de rotation. Déplacez la croix centrale pour incliner la sélection à partir d'un nouveau point de pivot. Maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant l'inclinaison afin d'ancrer la transformation sur le côté opposé.



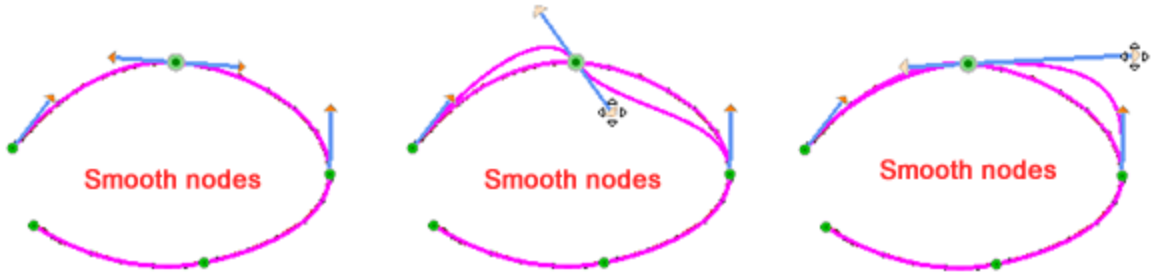

### Modifier la courbe

Vous pouvez modifier la forme d'un objet en agissant sur ses courbes. Placez le pointeur de la souris sur le contour pour afficher une icône de nœud verte. Cliquez à cet endroit, puis faites glisser le pointeur pour remodeler la courbe. Vous ne pouvez pas modifier manuellement les courbes reliées à des nœuds lissés automatiquement, car le logiciel recalcule ces courbes en fonction de la position des nœuds. Pour les nœuds lissés, la modification d'une courbe ajuste toutes les courbes qui lui sont reliées. À l'inverse, pour les nœuds anguleux, la modification d'une courbe n'affecte que le segment concerné.

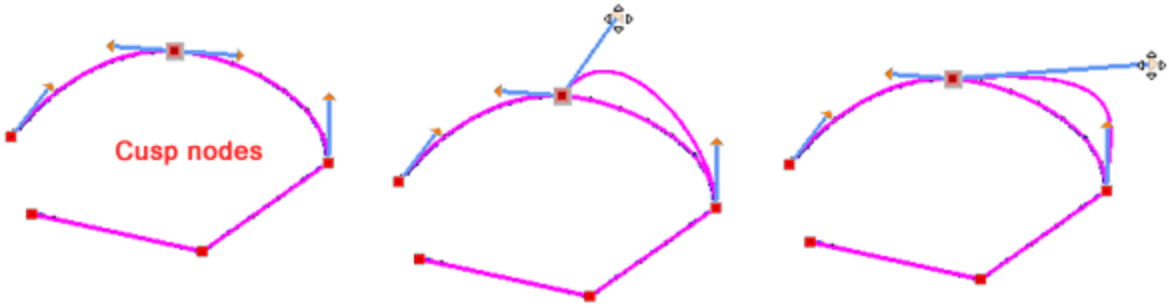

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Vous pouvez affiner une courbe à l'aide des poignées de contrôle fléchées d'un nœud. Ces poignées apparaissent lorsque vous sélectionnez un nœud lissé ou anguleux. Les nœuds « Lissage automatique » et les nœuds « Anguleux » reliés à des lignes droites ne disposent pas de poignées fléchées ; celles-ci apparaissent uniquement sur les nœuds reliés à des segments courbes. Utilisez les flèches des nœuds lissés pour ajuster les courbes qui leur sont reliées. En modifiant la direction et la longueur de la poignée fléchée, vous pouvez ajuster précisément la courbe. Pour les nœuds lissés, le déplacement d'une poignée fléchée ajuste simultanément les courbes reliées.




Les poignées fléchées apparaissent lorsque vous sélectionnez des nœuds anguleux reliés à des segments courbes. La manipulation d'une poignée fléchée sur un nœud anguleux n'affecte que la courbe située du côté correspondant.



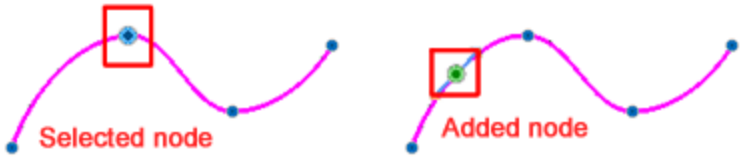

### Ajouter ou supprimer des nœuds

Lors de la modification d'une forme, vous pouvez avoir besoin d'insérer des nœuds le long d'une courbe afin de faciliter son remodelage. Pour ajouter un nouveau nœud, placez le pointeur à l'endroit souhaité sur la courbe, cliquez avec le bouton droit, puis sélectionnez « Ajouter un nœud » dans le menu contextuel. Le logiciel insère le


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

nœud à cet endroit. Vous pouvez également double-cliquer sur l'emplacement souhaité, ou placer le pointeur sur ce point et appuyer sur la touche « Num+ ». Vous pouvez modifier le nouveau nœud comme n'importe quel autre nœud. Le logiciel crée les nouveaux nœuds sous forme de nœuds lissés. Si vous avez besoin d'un nœud anguleux, insérez d'abord un nœud lissé, cliquez dessus avec le bouton droit, puis sélectionnez l'option « Nœud anguleux ».

Vous pouvez ajouter un nœud entre deux nœuds existants en sélectionnant le nœud suivant, puis en appuyant sur la touche « Num+ ». Le logiciel place un nouveau nœud au milieu du segment courbe précédent. Pour appliquer cette opération à plusieurs segments, sélectionnez plusieurs nœuds, puis appuyez sur « Num+ » ; le logiciel ajoute alors des nœuds à tous les segments courbes précédant votre sélection.

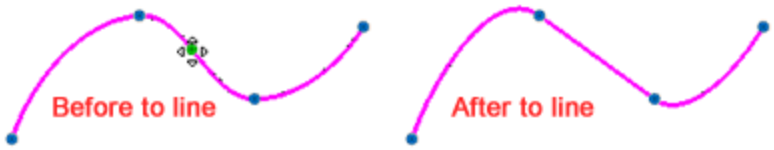



Vous pouvez avoir besoin de supprimer des nœuds afin de simplifier la forme d'un objet. Pour supprimer un nœud, sélectionnez-le, puis appuyez sur la touche « Suppr ». Vous pouvez également cliquer sur le nœud avec le bouton droit, puis sélectionner « Supprimer le nœud » dans le menu contextuel.

La suppression de nœuds d'une courbe peut modifier la forme de l'objet.

### Convertir en ligne - Convertir en courbe

Lors de la modification d'une forme, vous pouvez avoir besoin de convertir des courbes en lignes droites, ou inversement. Pour convertir une courbe en ligne droite, cliquez sur la courbe avec le bouton droit, puis sélectionnez « Convertir en ligne » dans le menu contextuel. Vous pouvez également cliquer sur un nœud avec le bouton droit et sélectionner « Convertir en ligne » afin de transformer en ligne droite la courbe commençant à partir de ce nœud. Vous pouvez appliquer cette option simultanément à plusieurs nœuds sélectionnés. Les nœuds de la ligne droite obtenue deviennent des nœuds anguleux.



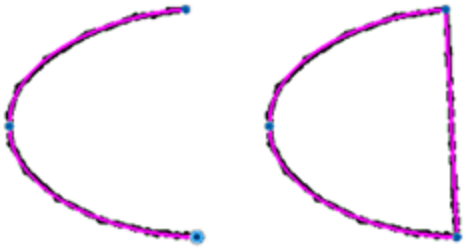

L'option « Convertir en courbe » effectue l'opération inverse. Lorsqu'une forme comprend des segments de ligne droite, vous pouvez les convertir en courbes afin de bénéficier d'une plus grande souplesse de création. Vous pouvez procéder de deux façons. D'abord, cliquez sur la ligne avec le bouton droit, puis sélectionnez « Convertir en courbe » dans le menu contextuel. La ligne ne change pas immédiatement d'apparence, mais elle devient modifiable comme une courbe. Vous pouvez également sélectionner le nœud d'origine et appliquer l'option « Convertir en courbe ». Cette opération peut être appliquée simultanément à plusieurs nœuds.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



### Fermer le contour

Lorsque vous travaillez avec des contours ouverts, vous pouvez avoir besoin de relier le dernier nœud au premier. Vous pouvez fermer les contours appartenant au même objet courbe. Pour fermer un contour ouvert, sélectionnez le nœud de départ ou le nœud d'arrivée, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez « Fermer le contour » dans le menu contextuel. Le logiciel relie le nœud sélectionné à l'extrémité opposée par une ligne droite, créant ainsi une forme fermée. Vous pouvez également faire glisser manuellement le nœud de départ ou d'arrivée sur le nœud opposé. Lorsque les nœuds se superposent, ils se raccordent et ferment la forme.



## Scinder le contour

Vous devrez peut-être scinder un objet courbe en plusieurs courbes ou sections. En mode « Modifier les nœuds », cliquez avec le bouton droit sur le nœud où vous souhaitez créer une séparation. Dans le menu contextuel, sélectionnez « Scinder le contour ». Le nœud sélectionné est dédoublé en deux nœuds appartenant au même objet, mais situés dans deux sections distinctes.

L'application de cette fonction à une forme fermée la convertit en forme ouverte, ce qui lui fait perdre sa couleur de surface. Lorsqu'elle est appliquée à une forme ouverte, telle qu'un objet de dessin au trait, elle scinde l'objet en deux tracés de dessin au trait. L'option « Scinder le contour » place deux nœuds à l'endroit de la séparation. Ces sous-sections restent rattachées à l'objet parent. Pour les séparer et les gérer comme des objets indépendants, utilisez l'outil « Séparer ».

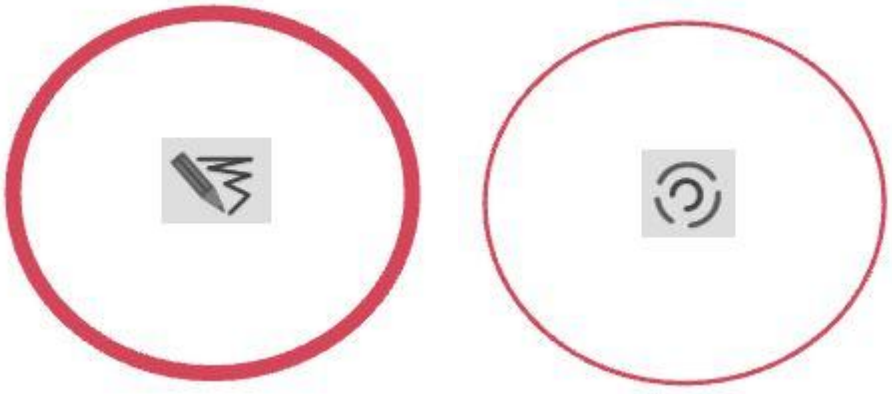


## Pont de pochoir

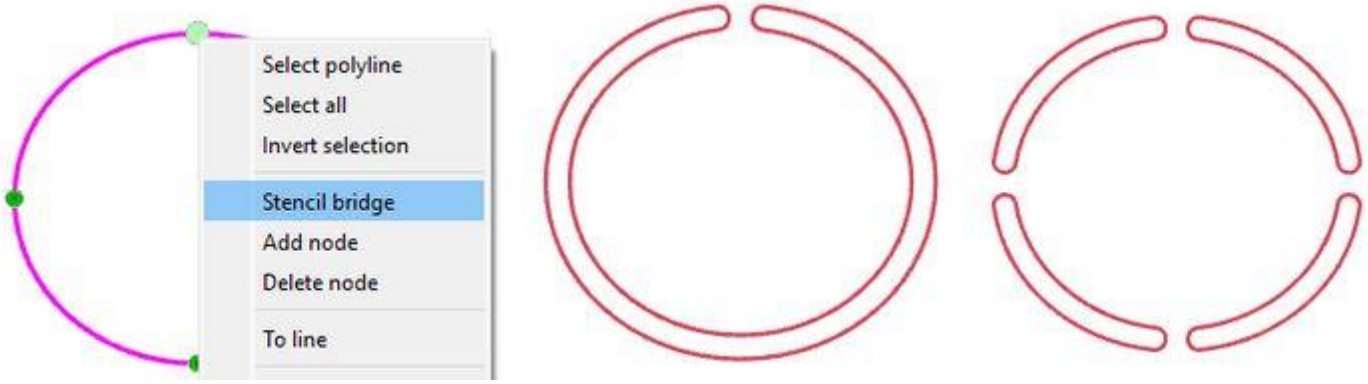
Bien qu'un chapitre spécifique explique plus largement le mécanisme du pochoir,  cet article porte précisément sur l'ajout de « ponts de pochoir » à vos objets. Lorsqu'un objet fermé reçoit un Contour « Pochoir », aucune différence n'apparaît automatiquement dans l'aperçu. Dans la figure ci-dessous, le dessin initial se trouve à


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

gauche, et le même objet avec le Contour Pochoir appliqué se trouve à droite. Comme la forme est entièrement fermée, son apparence n'a pas changé.



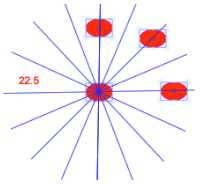
Pour le convertir en motif de pochoir, vous devez créer des « ponts de pochoir ». Pour cela, passez en mode « Modifier les nœuds », cliquez avec le bouton droit sur le Contour à l'emplacement souhaité, puis sélectionnez l'option « Pont de pochoir » dans le menu. Cette action convertit la forme fermée en un chemin ouvert, et une ouverture de pochoir apparaît sur le Contour. Cette coupure maintient la forme intérieure, et vous pouvez répéter l'opération pour créer autant de ponts de pochoir que nécessaire.




## Positionner les objets

Lorsque vous créez ou modifiez un motif, le positionnement de vos objets est une tâche fondamentale. Le logiciel offre plusieurs méthodes pour positionner les objets : vous pouvez les faire glisser vers un nouvel emplacement, les déplacer progressivement à l'aide des touches fléchées du clavier ou définir leurs coordonnées horizontales et verticales. Chaque méthode vous aide à travailler efficacement. La méthode visuelle consiste à faire glisser l'objet. Cliquez pour sélectionner un objet, puis cliquez dessus et faites-le glisser jusqu'à l'emplacement souhaité. Lorsque vous déplacez le curseur, un aperçu illustre la nouvelle position de l'objet. Relâchez le bouton de la souris pour déposer l'objet à cet emplacement.

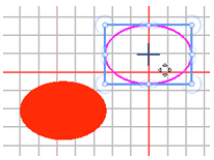
Lorsque vous faites glisser un objet en maintenant la touche « Ctrl » enfoncée, son déplacement s'aligne sur une grille virtuelle de lignes directrices rayonnant tous les 22,5 degrés depuis le point où vous avez initialement cliqué. Cet alignement angulaire contraint le déplacement de l'objet et vous permet de verrouiller sa trajectoire horizontalement, verticalement ou en diagonale. Cette fonction est utile pour conserver les alignements dans toute la zone du motif.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous maintenez simultanément les touches « Ctrl » et « Maj » enfoncées pendant le déplacement, le logiciel limite le mouvement aux axes horizontal ou vertical et désactive les déplacements en diagonale.



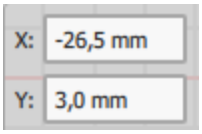
Si vous activez l'option « Grille - Magnétisme » dans le menu « Affichage », le curseur s'aligne sur les lignes et les intersections de la grille lorsque vous déplacez un objet. Cette fonction est utile pour réaliser des compositions géométriques structurées. Pour déplacer librement un objet lorsque le magnétisme de la grille est activé, maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le déplacement afin de désactiver temporairement cette fonction. À l'inverse, si le magnétisme de la grille est globalement désactivé, maintenir la touche « Alt » l'active pour ce déplacement précis. Cette inversion vous permet de disposer du niveau de contrôle adapté à chaque situation.

### Déplacer des objets avec les touches fléchées

Pour effectuer des ajustements progressifs, vous pouvez repositionner tout objet sélectionné à l'aide des touches fléchées du clavier. Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis appuyez sur la touche fléchée correspondante pour les déplacer dans cette direction. Continuez à appuyer jusqu'à obtenir la position souhaitée. Par défaut, chaque pression sur une touche fléchée déplace la sélection de 1 mm. Pour parcourir une distance plus importante, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en utilisant les touches fléchées ; la sélection se déplace alors de 5 mm à chaque pression. Pour effectuer des micro-ajustements précis, maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en utilisant les touches fléchées afin de déplacer l'objet par incréments de 0,10 mm. La combinaison de ces raccourcis vous permet de contrôler précisément la disposition de vos objets sans utiliser la souris.

### Déplacer un objet à l'aide des coordonnées X et Y

Lorsqu'une grande précision est nécessaire, la meilleure méthode consiste à ajuster la position d'un objet à partir de ses coordonnées X et Y. Chaque fois que vous sélectionnez un objet, ses coordonnées s'affichent dans la barre d'options de l'outil.




Coordonnées X et Y

La barre d'options de l'outil est une interface qui s'actualise en fonction de l'objet sélectionné. Pour modifier l'emplacement de l'objet, saisissez de nouvelles valeurs dans les champs des coordonnées X et Y, qui correspondent à la grille et aux règles de la zone de travail. Ces règles définissent un point d'origine 0,0 et divisent la zone de travail en un axe X horizontal et un axe Y vertical. Vous pouvez ainsi saisir des valeurs négatives pour déplacer les objets vers la gauche sur l'axe X ou vers le bas sur l'axe Y par rapport à l'origine. Ces coordonnées déterminent la position du point central de l'objet sélectionné et non celle de ses bords extérieurs.

Lorsque vous déplacez un ou plusieurs objets, vous pouvez déposer des copies dans l'espace de travail sans interrompre votre manipulation. Deux méthodes sont possibles. D'abord, tout en faisant glisser un objet avec le bouton gauche de la souris, cliquez avec le bouton droit pour déposer une copie à l'emplacement du curseur tout en conservant l'objet d'origine. Vous pouvez également appuyer sur la


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

touche « D » pendant le déplacement pour activer le « Mode duplication ». Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le logiciel place une copie au nouvel emplacement et laisse l'objet d'origine intact à sa position initiale.

## Copier - Dupliquer - Supprimer

La fonction « copier-coller » vous permet de réutiliser facilement des parties de motifs existants ou d'importer directement des illustrations depuis n'importe quelle application de dessin bitmap ou vectoriel. Vous pouvez copier des objets à l'aide des raccourcis clavier habituels (Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V), en cliquant sur l'icône Copier de la barre d'outils standard ou en sélectionnant les options correspondantes dans le menu Édition. Par exemple, si vous sélectionnez un objet et choisissez Copier (Ctrl+C), le logiciel place cet objet dans le Presse-papiers. Vous pouvez ensuite utiliser l'option Coller (Ctrl+V) pour le réinsérer dans le même motif ou directement dans la fenêtre d'un autre motif. Comme le logiciel mémorise précisément la position physique de l'objet, les objets collés apparaissent d'abord exactement à leurs coordonnées d'origine et restent sélectionnés afin que vous puissiez immédiatement les déplacer à l'endroit souhaité. Lorsque vous copiez et collez un objet dans le même motif, vous créez en fait un doublon. Vous pouvez obtenir rapidement le même résultat à l'aide de l'option « Dupliquer » disponible dans la barre d'options Outils. Vous pouvez également « Couper » un objet (Ctrl+X). Lorsque vous coupez un objet, celui-ci est placé dans le Presse-papiers tout en étant supprimé de la zone de travail active. Pour le faire réapparaître, il vous suffit de le coller. Vous ne pouvez naturellement « Coller » un objet que si vous avez préalablement copié ou coupé un élément. Si le Presse-papiers est vide, l'option Coller reste désactivée. Les éléments copiés restent disponibles dans le Presse-papiers jusqu'à ce que vous copiiez explicitement autre chose. Après avoir copié un objet, vous pouvez le coller autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce qu'une nouvelle commande de copie remplace son contenu.

Vous pouvez copier une illustration créée dans une autre application et la coller directement dans l'un de vos motifs actifs. Gardez à l'esprit que l'illustration importée peut, dans certains cas, nécessiter une conversion. Par exemple, lorsque vous effectuez un collage depuis un logiciel de retouche photo, une boîte de dialogue de conversion peut s'afficher automatiquement pour vous guider.

### Supprimer

Lorsque vous n'avez plus besoin d'un objet particulier, vous pouvez le supprimer. Pour supprimer les objets sélectionnés, appuyez simplement sur la touche Suppr du clavier ou choisissez l'option « Supprimer » dans le menu contextuel accessible par un clic droit. Les objets sélectionnés sont immédiatement retirés de la zone de création et ne peuvent être récupérés que si vous choisissez aussitôt la commande « Annuler » dans la barre d'outils standard.

## Transformer les objets

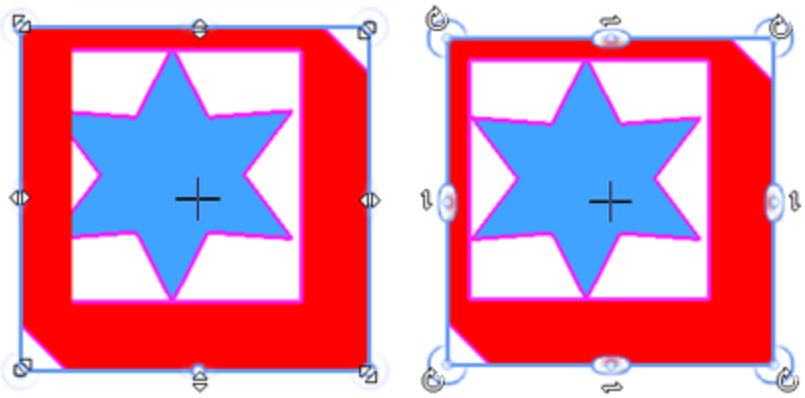
Lors de la création ou de la modification d'un motif, vous devez souvent changer l'apparence des objets. Vous pouvez vouloir redimensionner un motif pour l'utiliser dans un autre projet ou ajuster un détail de la création initiale. Le logiciel fournit des outils permettant de transformer les objets du motif. L'avantage est que, lorsque vous transformez un objet, le logiciel recalcule les types de Surface ou de Contour. Par exemple, si vous transformez un objet rempli de broderie, le logiciel régénère les points. Le moyen le plus rapide de transformer des objets consiste à utiliser la souris. Pour obtenir des résultats précis, sélectionnez un objet et appliquez les


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

transformations à l'aide des options de la barre d'options Outils. Vous pouvez, par exemple, spécifier un angle de rotation ou définir les dimensions d'un objet. Vous pouvez redimensionner, incliner, faire pivoter et mettre en miroir des objets à l'aide des méthodes détaillées dans les sections suivantes. Nous allons d'abord examiner les différentes poignées de contrôle.

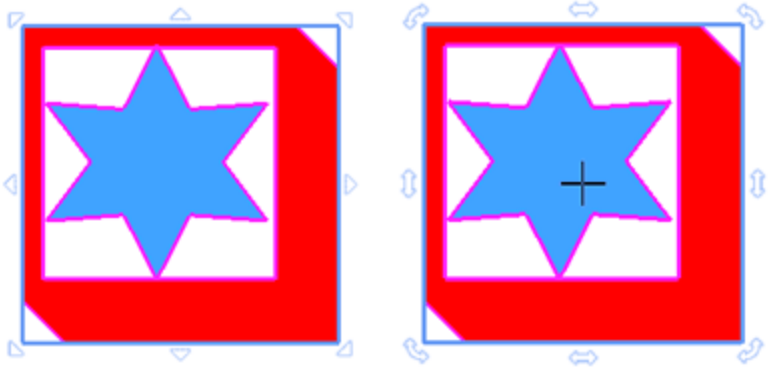
Les transformations étant fréquemment utilisées, le logiciel propose plusieurs modes de fonctionnement. Ces modes permettent aux utilisateurs habitués aux logiciels de dessin vectoriel de se familiariser avec l'interface. Chaque fois que vous sélectionnez des objets, un rectangle de sélection apparaît autour d'eux, avec des repères aux angles et au milieu de chaque côté. Ces repères servent de poignées de contrôle pour les transformations.

Par défaut, lorsque vous sélectionnez un objet, des repères de sélection apparaissent aux angles et au milieu de chaque côté. Le fait de placer le pointeur de la souris sur ces repères active les poignées de redimensionnement. Cliquez sur une poignée et faites-la glisser pour agrandir ou réduire l'objet. Pour faire pivoter ou incliner un objet, placez le pointeur de la souris sur les poignées de contrôle, légèrement à l'extérieur du rectangle de sélection.

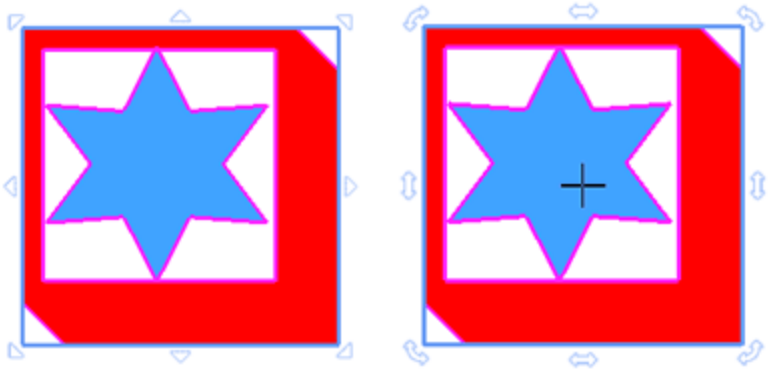


### Rotation et redimensionnement séparés

Pour les utilisateurs qui préfèrent basculer entre le redimensionnement et la rotation ou l'inclinaison, une autre méthode de manipulation est disponible : Rotation et redimensionnement séparés. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur ces repères, le curseur prend la forme d'une double flèche. Faites glisser dans le sens des flèches pour redimensionner la sélection. Si vous cliquez une fois sur l'objet, un ensemble de poignées apparaît. Utilisez ces poignées pour faire pivoter et incliner l'objet.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

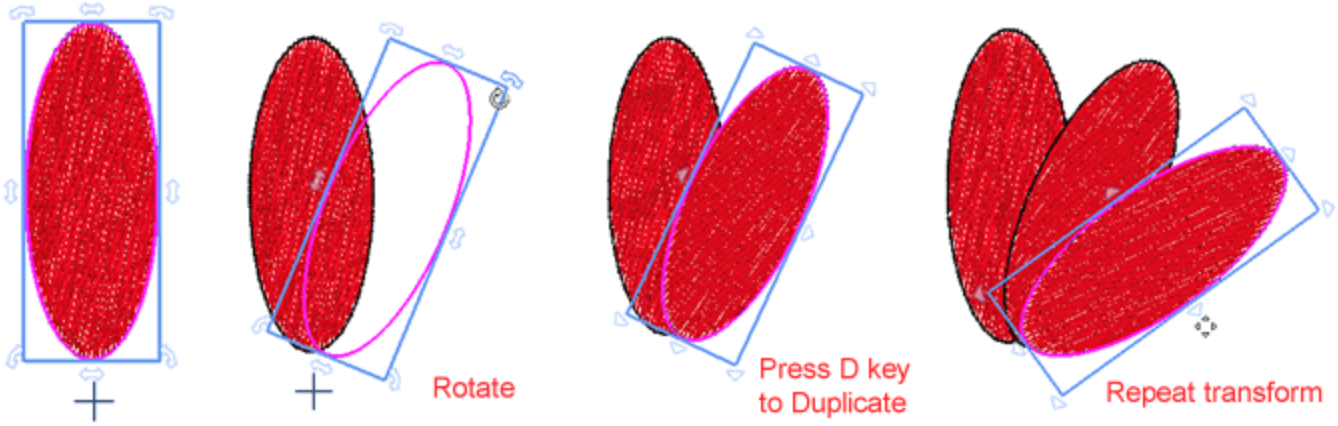


Vous pouvez activer le mode de fonctionnement « Rotation et redimensionnement séparés » depuis l'onglet Outils de la boîte de dialogue « Outils – Options ». Activez l'option « Rotation et redimensionnement séparés ». Au prochain démarrage du programme, les poignées de contrôle fonctionneront selon ce mode. Chacune de ces méthodes permet d'appliquer des transformations aux objets.

À tout moment pendant la transformation d'un ou de plusieurs objets, vous pouvez créer des duplicatas. Deux méthodes sont possibles. D'abord, pendant la transformation de l'objet, cliquez avec le bouton droit pour créer un duplicata à l'emplacement du curseur. Ensuite, pendant la transformation, appuyez sur la touche « D » pour passer en mode duplication. Lorsque vous relâchez l'objet transformé, un duplicata est créé et l'objet initial reste inchangé.

### Répéter la transformation

L'option « Répéter la dernière transformation » permet de gagner du temps et de limiter les manipulations. Pour répéter votre dernière transformation, sélectionnez l'objet cible. Cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez l'option « Répéter la dernière transformation » dans le menu. Chaque fois que vous sélectionnez cette option, le logiciel applique la dernière transformation à l'objet sélectionné. Chaque transformation que vous effectuez devient la dernière transformation et peut être réutilisée avec cette commande. Par exemple, si vous faites pivoter un objet, vous pouvez répéter cette rotation à l'aide de l'option du menu contextuel ou en appuyant sur la touche de raccourci R. L'objet pivote du même angle chaque fois que vous exécutez la commande.





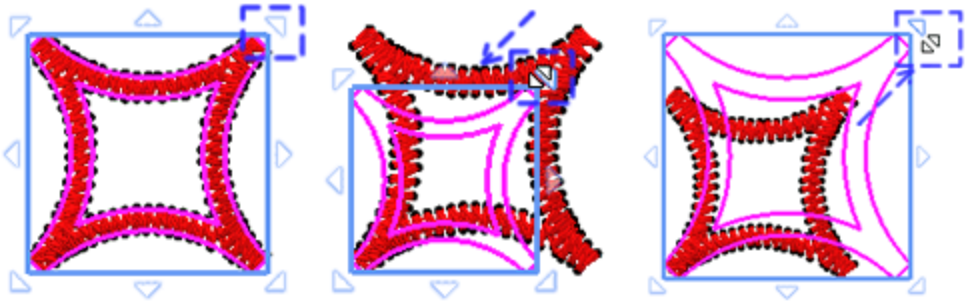
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Effacer les transformations

Vous pouvez avoir besoin d'annuler les transformations appliquées à un objet. Cliquez avec le bouton droit sur un objet transformé pour accéder à l'option « Effacer les transformations ». Utilisez cette option pour annuler toutes les transformations appliquées. L'option « Effacer les transformations » est disponible pour tout objet que vous avez déplacé, redimensionné, incliné, fait pivoter ou transformé d'une autre manière. Cette commande peut annuler plusieurs transformations en une seule fois. L'objet retrouve son état initial ainsi que la position à laquelle vous l'avez créé.

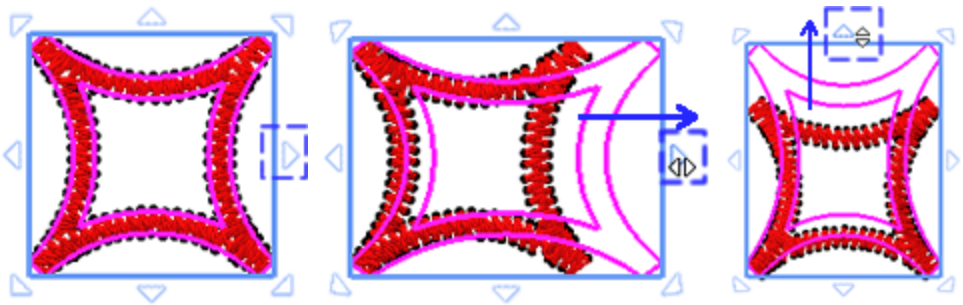
## Mettre à l'échelle - Redimensionner les objets

Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, un rectangle de sélection apparaît autour de ceux-ci, avec des poignées de contrôle aux angles et au milieu des côtés. Vous pouvez mettre votre sélection à l'échelle ou l'étirer en faisant glisser ces poignées. Les poignées situées aux angles permettent une mise à l'échelle proportionnelle : les deux dimensions sont modifiées, mais leur rapport reste inchangé. Si vous faites glisser une poignée vers le centre de l'objet, celui-ci rétrécit ; si vous la tirez vers l'extérieur, il s'agrandit.



Si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée et faites glisser l'une des poignées d'angle, vous pouvez modifier librement les deux dimensions sans conserver les proportions d'origine.

Les poignées situées au milieu des côtés permettent de modifier une seule dimension à la fois. L'objet est alors étiré ou comprimé.



Pendant la mise à l'échelle, vous pouvez consulter la « Barre d'état » située au bas de la fenêtre de l'application pour voir la taille et le pourcentage de mise à l'échelle par rapport à l'objet initial.

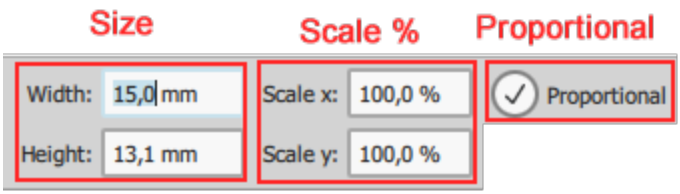

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous maintenez la touche « Maj » enfoncée et faites glisser l'une des poignées, l'objet est mis à l'échelle vers l'extérieur ou vers l'intérieur à partir du centre de votre sélection.

Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée et faites glisser l'une des poignées, la mise à l'échelle s'effectue par incréments de 25 % de la taille d'origine. Pendant le glissement, l'objet s'aligne sur des multiples tels que 25 %, 50 %, 75 %, 100 % et 125 %. Cela fonctionne aussi bien pour une mise à l'échelle proportionnelle avec les poignées d'angle que pour l'étirement d'un seul côté.

Pendant la mise à l'échelle d'un ou plusieurs objets, vous pouvez créer des copies redimensionnées. Deux méthodes sont possibles. D'abord, pendant que vous faites glisser une poignée pour mettre l'objet à l'échelle, cliquez avec le bouton droit de la souris pour créer une copie redimensionnée à cet emplacement. Ensuite, vous pouvez appuyer sur la touche « D » pendant la mise à l'échelle pour passer en « mode duplication ». Lorsque vous relâchez alors le bouton de la souris, une nouvelle copie redimensionnée est créée, tandis que l'objet d'origine reste inchangé. Cette méthode permet également de créer des objets en miroir : faites glisser la poignée au-delà du côté opposé de la forme jusqu'à ce que le pourcentage de mise à l'échelle affiché dans la barre d'état atteigne -100 %. Avant de relâcher le bouton gauche de la souris, cliquez avec le bouton droit ou appuyez sur « D » pour créer une image miroir.

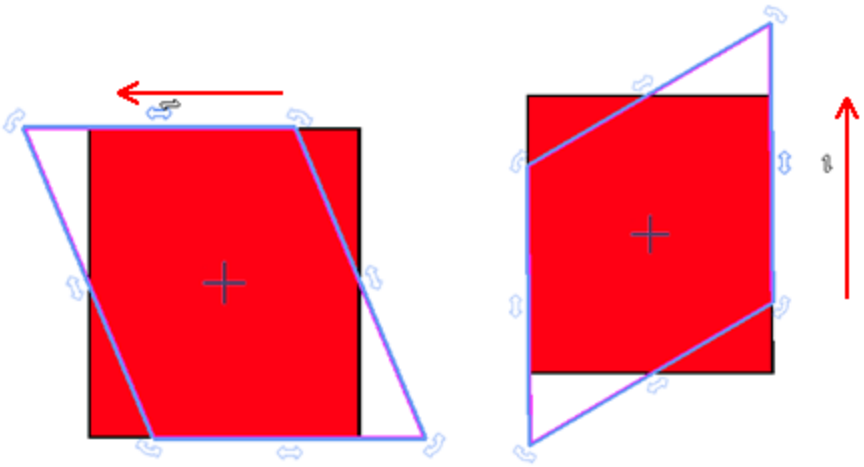
Pour plus de précision, vous pouvez mettre les objets à l'échelle en saisissant leur taille ou un pourcentage dans la barre d'options des outils. Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, leurs dimensions s'affichent dans les champs « Largeur » et « Hauteur ». Saisissez une nouvelle valeur dans ces champs pour mettre les objets sélectionnés à l'échelle. Saisissez la valeur, puis appuyez sur Entrée pour l'appliquer. Si l'option « Proportionnel » représentée par l'icône de cadenas est activée, la modification de la largeur entraîne automatiquement celle de la hauteur afin de conserver les mêmes proportions. Si vous désactivez l'option « Proportionnel », vous pouvez étirer les objets en modifiant chaque dimension indépendamment. Cette méthode permet également de mettre votre motif à l'échelle en pourcentage plutôt qu'en millimètres.



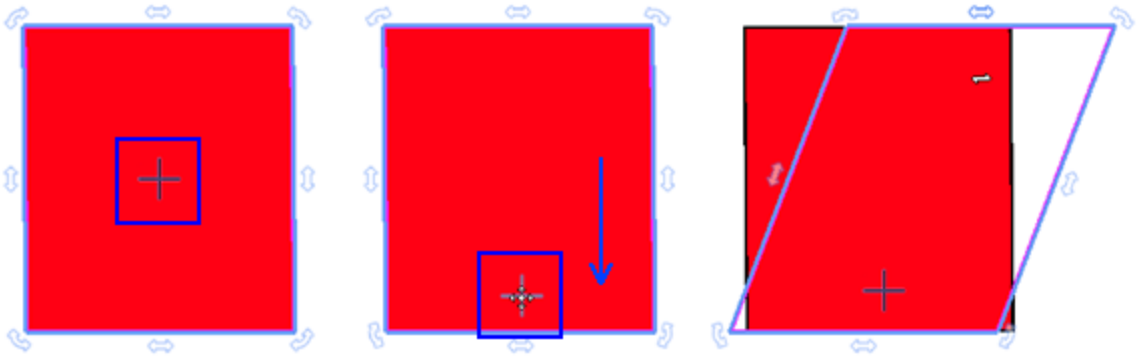

## Incliner - Pencher les objets

L'inclinaison permet de pencher un objet d'un côté afin de lui donner un aspect oblique. Pour incliner un objet, cliquez une fois dessus pour afficher les poignées de sélection, puis cliquez une seconde fois pour faire apparaître les poignées d'inclinaison et de rotation. Une poignée d'inclinaison apparaît au milieu de chaque côté. Cliquez sur l'une de ces poignées et faites-la glisser dans la direction vers laquelle vous souhaitez incliner l'objet.

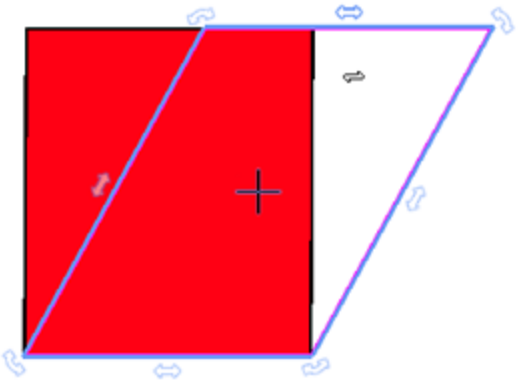

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Par défaut, les transformations d'inclinaison s'effectuent autour du centre de votre sélection, indiqué par la croix située au milieu de l'objet. Vous pouvez modifier ce point de pivot en cliquant sur la croix et en la faisant glisser vers n'importe quelle position, même en dehors des limites du motif. Lorsque vous déplacez le centre, l'objet s'incline autour de ce point de pivot.



Si vous maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en faisant glisser une poignée d'inclinaison, l'opération s'ancre sur le côté opposé de l'objet plutôt que sur son centre, ce qui crée un effet d'étirement.

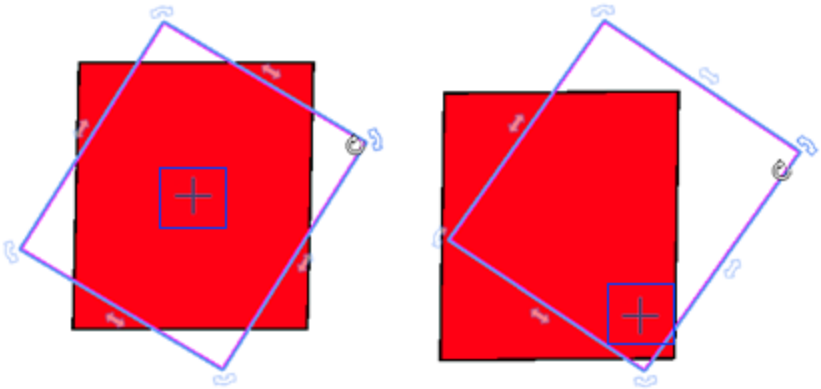



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

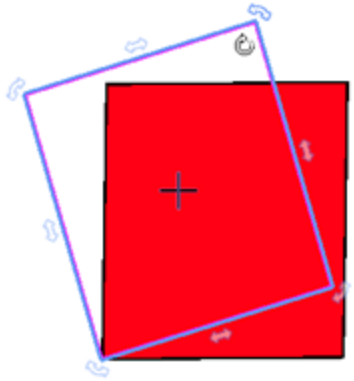
## Faire pivoter les objets

La rotation vous permet de faire pivoter un objet autour de son axe central ou de n'importe quel point de pivot sur votre espace de travail. Lorsque vous cliquez pour sélectionner un objet ou un groupe d'objets, des poignées de dimensionnement apparaissent autour du rectangle de sélection. Pour passer en mode rotation, cliquez une seconde fois sur l'objet sélectionné. Les poignées de dimensionnement se transforment alors en poignées de rotation incurvées situées dans les angles, et un point d'ancrage en forme de réticule apparaît au centre de l'objet.

Pour faire pivoter l'objet, cliquez sur l'une des poignées d'angle et faites-la glisser dans le sens horaire ou antihoraire. L'objet pivote autour du point d'ancrage. Ce réticule représente le « centre de rotation ». Par défaut, il se trouve au milieu de votre sélection, mais vous pouvez le déplacer. Cliquez sur le réticule et faites-le glisser vers la position souhaitée, y compris en dehors des limites de l'objet ou du motif. Une fois déplacé, toute rotation effectuée s'appliquera autour de ce point de pivot.



Un raccourci permet d'ancrer les rotations dans les angles. Si vous maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en faisant glisser une poignée de rotation, le logiciel déplace le centre de rotation vers l'angle diagonalement opposé à la poignée utilisée. Vous pouvez ainsi faire pivoter l'objet à partir d'un angle fixe.



Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en faisant glisser une poignée de rotation, le mouvement s'effectue par incréments de 22,5 degrés. Cette fonction permet de réaliser des rotations précises.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

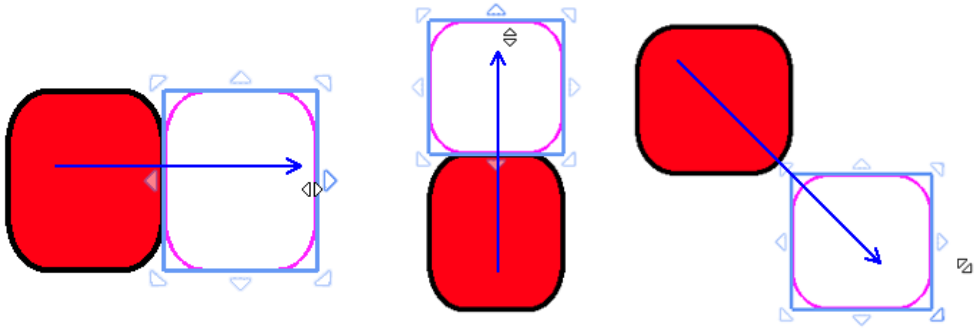
Pour plus de précision, vous pouvez faire pivoter les objets en saisissant l'angle de rotation dans la barre « Options de l'outil ». Sélectionnez d'abord l'objet, puis ajustez si nécessaire le réticule du centre de rotation. Saisissez ensuite le nombre de degrés souhaité dans le champ « Rotation » et appuyez sur « Entrée » pour appliquer la rotation. L'objet adopte alors ces coordonnées. Pour faire pivoter le motif dans le sens antihoraire, utilisez des valeurs positives comprises entre 0 et 360. Pour le faire pivoter dans le sens horaire, utilisez des valeurs négatives comprises entre 0 et -360.




## Mettre les objets en miroir

Lors de la création d'un motif, il est souvent très utile de pouvoir créer des objets parfaitement symétriques. La procédure permettant d'appliquer une symétrie manuellement à un objet est très semblable à celle utilisée pour le redimensionner. Commencez par sélectionner un objet afin que ses poignées de contrôle apparaissent précisément autour du cadre de sélection. Cliquez ensuite sur l'une de ces poignées et faites-la glisser au-delà de l'objet, dans la direction opposée : une image symétrique complète du motif apparaît alors dans l'espace de travail. Selon le type de symétrie que vous souhaitez obtenir, choisissez simplement la poignée correspondante et faites-la glisser. Vous pouvez ainsi appliquer facilement une symétrie verticale, horizontale ou même diagonale à votre motif, tout en conservant un contrôle créatif total.

Astuce : si vous maintenez la touche « Ctrl » sous Windows ou « Cmd » sous macOS pendant que vous faites glisser une poignée de contrôle vers le côté opposé de l'objet, la mise à l'échelle s'aligne automatiquement par incréments de 25 % de la taille d'origine de l'objet. Faites glisser la poignée jusqu'à ce que la valeur « -100 % » apparaisse dans la barre d'état inférieure afin d'obtenir une véritable symétrie conservant exactement les mêmes dimensions que la forme d'origine.

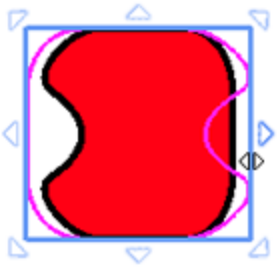


Remarque : lors de la mise à l'échelle ou de l'application d'une symétrie à un ou plusieurs objets, vous pouvez également créer simultanément de nouveaux objets dupliqués. Deux méthodes simples sont disponibles. D'abord, tout en faisant glisser ou en redimensionnant l'objet avec le bouton gauche de la souris maintenu enfoncé, cliquez une fois avec le bouton droit : un duplicata est immédiatement créé à cet emplacement précis. Ensuite, pendant le déplacement, vous pouvez appuyer sur la touche « D » du clavier pour activer le « mode duplication ». Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, un


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

nouvel objet dupliqué, redimensionné ou symétrique, est alors placé à cet emplacement, tandis que l'objet d'origine reste inchangé à sa position initiale. Ces méthodes permettent de créer très facilement des duplicatas symétriques. Faites glisser une poignée dans la direction opposée jusqu'à ce que la variation proportionnelle affichée dans la barre d'état atteigne exactement -100 %. Puis, juste avant de relâcher le bouton gauche de la souris, cliquez avec le bouton droit ou appuyez une fois sur la touche « D » pour créer instantanément un objet symétrique distinct.

Astuce : pour appliquer une symétrie à un objet tout en conservant exactement la même position centrale, maintenez simplement la touche « Maj » enfoncée pendant le déplacement. L'objet est alors mis à l'échelle et inversé par rapport à son propre centre géométrique, au lieu de rester ancré sur le côté opposé ou sur une poignée de contrôle.



Une autre méthode particulièrement rapide et précise pour appliquer une symétrie à une sélection consiste à cliquer sur les boutons « Symétrie X » et « Symétrie Y » disponibles dans la barre Options des outils. Pour appliquer une symétrie horizontale à un motif, c'est-à-dire l'inverser de gauche à droite, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton « Symétrie X ». Le motif est immédiatement inversé horizontalement. Pour appliquer une symétrie verticale, c'est-à-dire l'inverser de haut en bas, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton « Symétrie Y ». Le motif est alors entièrement inversé verticalement.

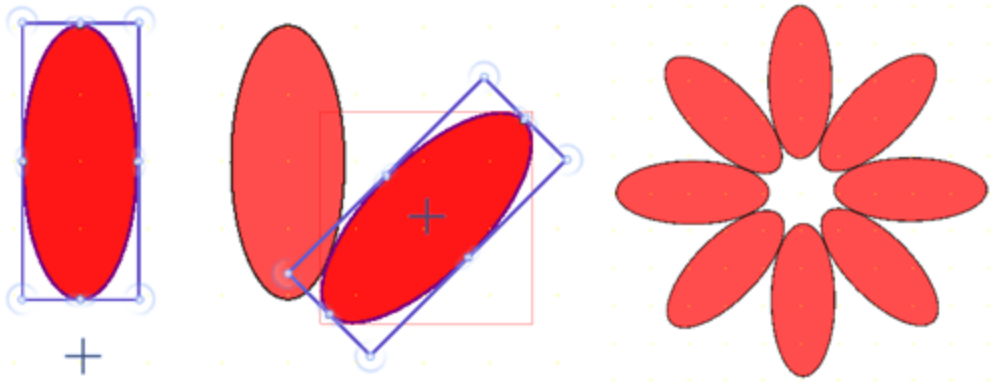
## Ajouter de nouveaux objets comme clones

La fonction « Ajouter de nouveaux objets comme clones » permet de créer des motifs comportant des formes répétées. Activez l'option « Ajouter de nouveaux objets comme clones » dans le menu Édition afin que tout duplicata créé soit défini comme un clone de l'objet d'origine. La modification de la forme d'un clone entraîne automatiquement la même modification pour tous les clones associés. Pour créer des clones, sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur le bouton Dupliquer dans la barre d'options des outils. Vous pouvez également appuyer une fois sur la touche D pendant le déplacement ou la transformation d'un objet, par exemple lors de son redimensionnement, de sa rotation ou de son inclinaison, afin de passer en mode duplication. L'application de la transformation crée un duplicata de l'objet d'origine. L'objet transformé apparaît tandis que l'objet d'origine reste inchangé.

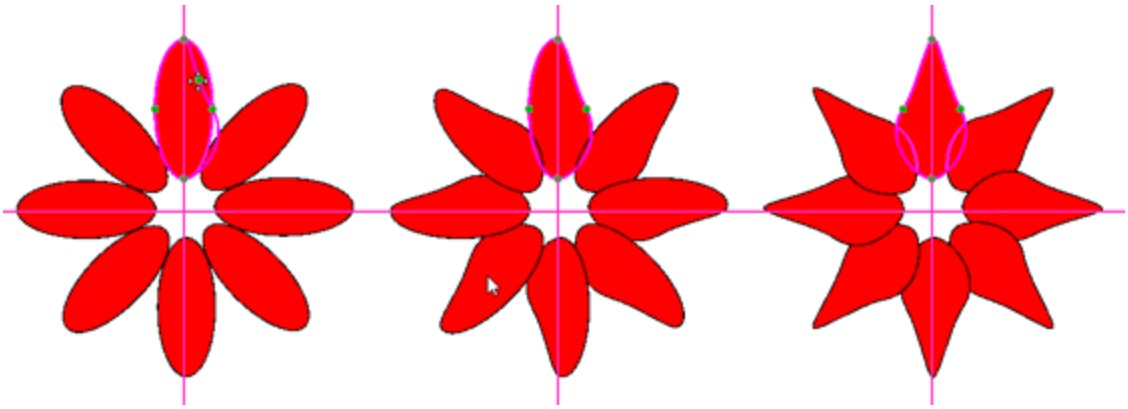
Pour créer une Mosaïque circulaire de clones, créez une ellipse, puis cliquez dessus pour afficher les poignées de rotation. Déplacez le centre de rotation à l'extérieur de la forme. Vérifiez que l'option « Ajouter de nouveaux objets comme clones » est activée. Faites pivoter l'ellipse à l'aide d'une poignée d'angle. Appuyez une fois sur la


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

touche D pendant la rotation, puis relâchez le bouton de la souris pour créer un duplicata pivoté. Appuyez sur la touche R pour répéter cette transformation et créer d'autres clones.



Modifiez la forme d'un clone en mode Édition des nœuds afin d'appliquer les mêmes modifications de forme à tous les clones associés. Le motif est ainsi modifié simultanément.

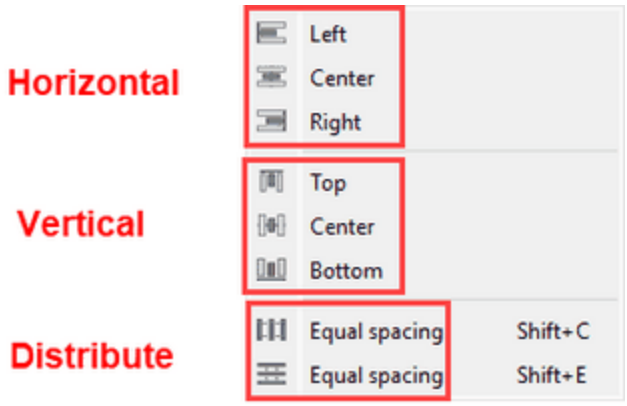


Utilisez le menu contextuel pour gérer les objets clonés. Sélectionnez l'option « Sélectionner tous les clones » dans le sous-menu Clones afin de sélectionner tous les clones associés. Vous pouvez ainsi déplacer le groupe ou appliquer une modification à toutes ses parties. Pour séparer un clone du groupe, sélectionnez un ou plusieurs clones, puis choisissez l'option « Détacher des clones » dans le sous-menu Clones. Un clone détaché devient un objet indépendant et n'hérite plus des modifications appliquées au groupe de clones.

## Aligner - Distribuer

L'alignement et la distribution des objets rendent le processus de création plus rapide et plus précis. Pour aligner des objets, sélectionnez-en d'abord au moins deux. L'icône « Aligner » apparaît alors dans la barre d'outils standard. Cliquez sur cette icône pour ouvrir un menu d'outils d'alignement, puis sélectionnez une option pour positionner vos objets. Utilisez les outils de distribution pour organiser votre mise en page de manière à espacer régulièrement les bords des objets, horizontalement ou verticalement.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




L'alignement prend toujours comme référence le dernier objet sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs objets en maintenant la touche Maj ou Ctrl enfoncée, veillez à sélectionner en dernier l'objet que vous souhaitez utiliser comme référence. Lorsque vous utilisez les outils de sélection au lasso ou par rectangle, terminez votre sélection sur l'objet devant servir de référence. Vous pouvez également sélectionner tous les objets, maintenir la touche Ctrl enfoncée pour désélectionner l'objet de référence, puis cliquer de nouveau dessus afin de le définir clairement comme référence.

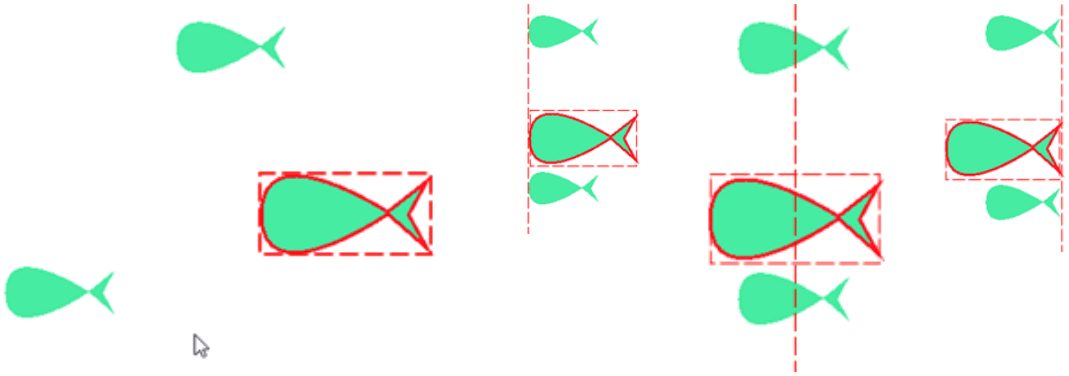
L'icône « Aligner » apparaît uniquement lorsque vous sélectionnez au moins deux objets. Si vous ne sélectionnez qu'un seul objet, ces options restent désactivées. Après avoir sélectionné vos objets, choisissez le paramètre d'alignement à appliquer en fonction de l'objet de référence.

### Alignement horizontal

Les trois premiers boutons contrôlent l'alignement horizontal.

- Cliquez sur Aligner à gauche ou appuyez sur la touche L pour aligner le côté gauche de tous les objets sélectionnés sur celui de l'objet de référence.
- Cliquez sur Aligner les centres verticalement ou appuyez sur la touche C pour aligner les centres des objets sélectionnés sur celui de l'objet de référence.
- Cliquez sur Aligner à droite ou appuyez sur la touche R pour aligner le côté droit des objets sélectionnés sur celui de l'objet de référence.

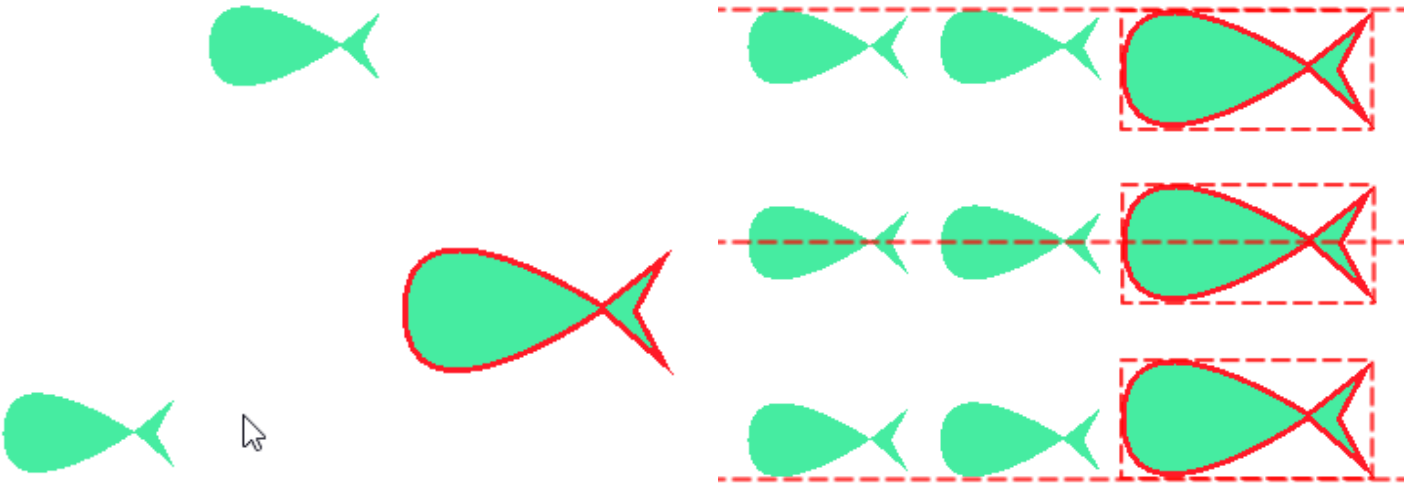

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Aligner les côtés gauches | Aligner les centres | Aligner les côtés droits

### Alignement vertical

- Cliquez sur Aligner en haut ou appuyez sur la touche T pour aligner le côté supérieur des objets sélectionnés sur celui de l'objet de référence.
- Cliquez sur Aligner les centres horizontalement ou appuyez sur la touche E pour aligner les milieux horizontaux des objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet de référence.
- Cliquez sur Aligner en bas ou appuyez sur la touche B pour aligner le côté inférieur des objets sélectionnés sur le bord inférieur de l'objet de référence.



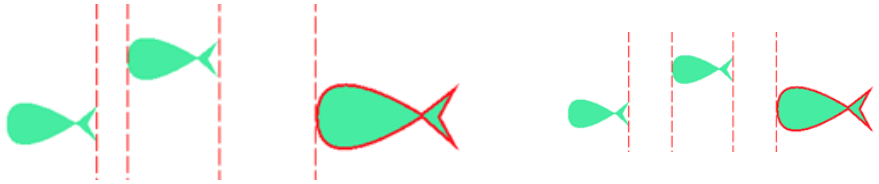
### Distribuer

Lorsque vous sélectionnez plus de deux objets, deux options supplémentaires de distribution sont activées. Choisissez la configuration de distribution souhaitée : les objets seront alors espacés régulièrement, horizontalement ou verticalement.

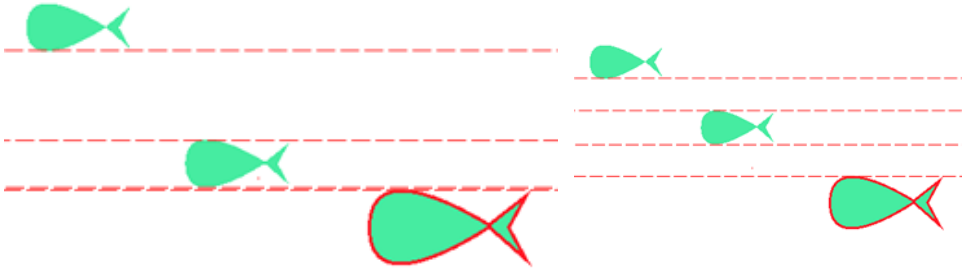
- Cliquez sur Espacement horizontal égal ou appuyez sur Maj + C pour égaliser l'espacement horizontal entre les objets sélectionnés.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Cliquez sur Espacement vertical égal ou appuyez sur Maj + E pour égaliser l'espacement vertical entre les objets sélectionnés.



Distribuer horizontalement

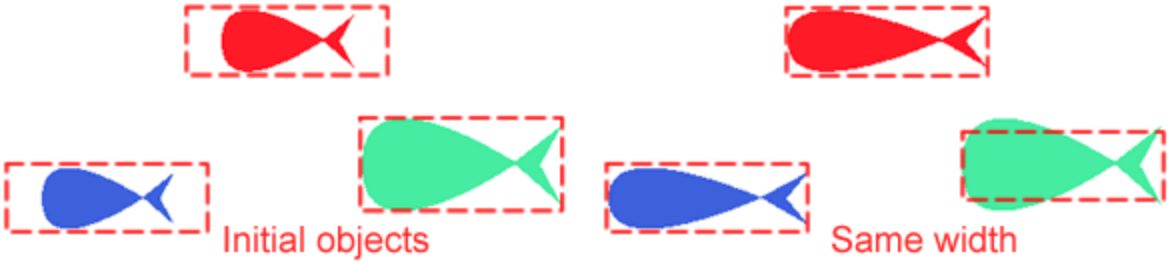


Distribuer verticalement

## Redimensionner automatiquement les objets

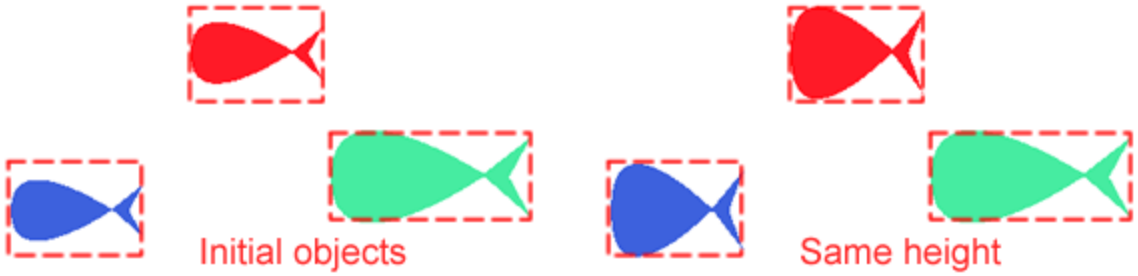
Le logiciel permet de redimensionner des objets en fonction des dimensions d'un objet donné. Cette fonction vous permet de sélectionner plusieurs objets et d'adapter instantanément leur taille à celle d'un autre objet. Pour redimensionner des objets, sélectionnez d'abord au moins deux objets. Une fois la sélection effectuée, une icône « Redimensionner » apparaît dans la barre d'outils standard. Cliquez sur cette icône pour afficher les options de redimensionnement des objets sélectionnés. Trois options de redimensionnement automatique sont disponibles :

- Cliquez sur « Uniformiser la largeur » ou utilisez les touches Maj + W pour donner aux objets sélectionnés la même largeur que le dernier objet sélectionné.

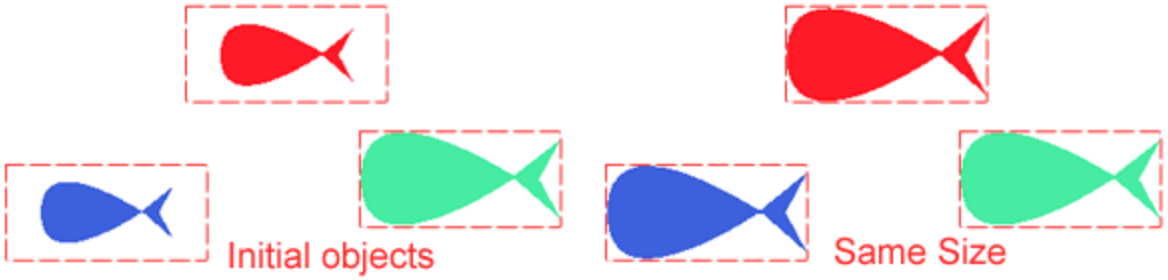



- Cliquez sur « Uniformiser la hauteur » ou utilisez les touches Maj + H pour donner aux objets sélectionnés la même hauteur que le dernier objet sélectionné.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




- Cliquez sur « Uniformiser la taille » ou utilisez les touches Maj + S pour donner aux objets sélectionnés exactement la même taille que le dernier objet sélectionné.




## Façonner les objets

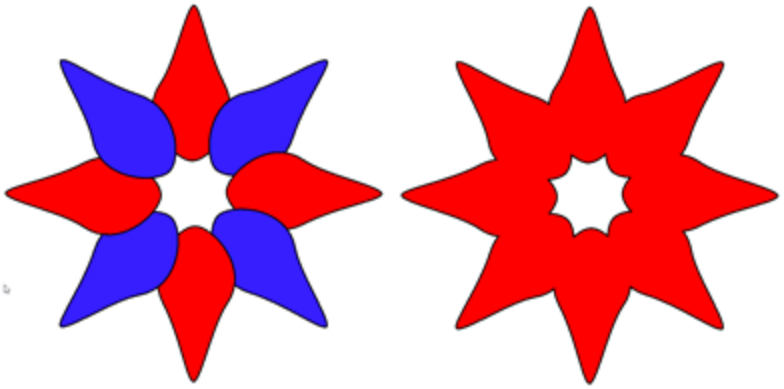
Vous pouvez créer des formes à l'aide des options Soudure, Découpage et Intersection. Après avoir sélectionné deux objets ou plus, ces options de façonnage sont accessibles de trois manières :

- Cliquez avec le bouton droit sur les objets sélectionnés, ouvrez le menu « Façonnage », puis choisissez « Soudure », « Découpage » ou « Intersection ».
- Dans le menu « Édition », ouvrez le sous-menu « Façonnage », puis choisissez « Soudure », « Découpage » ou « Intersection ».
- Dans la barre d'outils standard, une icône « Façonnage » apparaît lorsque plusieurs objets sont sélectionnés. Cliquez sur cette icône pour afficher toutes les options de façonnage disponibles.

### Soudure

Vous pouvez souder des objets entre eux afin de créer un objet unique avec un contour continu. Le nouvel objet utilise le périmètre combiné des formes et adopte les propriétés de surface et de contour de l'objet sélectionné. Les objets peuvent être soudés, qu'ils se chevauchent ou non. Si vous soudez des objets qui ne se chevauchent pas, ils forment un groupe soudé fonctionnant comme un seul objet. Dans les deux cas, l'objet obtenu adopte les attributs de surface et de contour de l'objet sélectionné.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

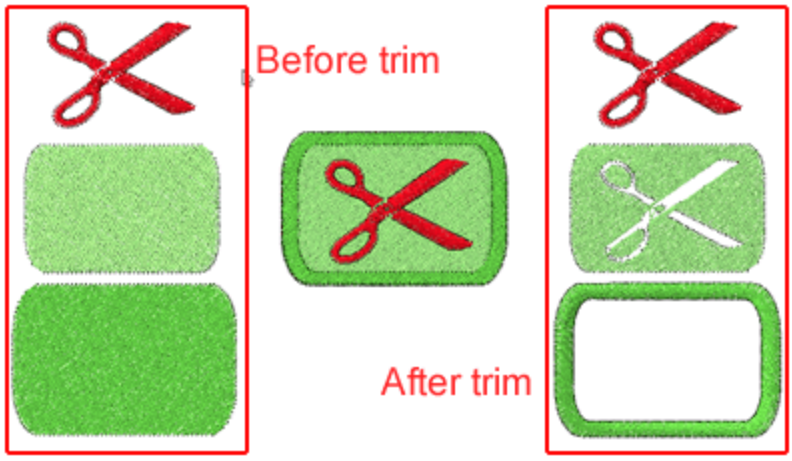


Les objets soudés adoptent les propriétés du dernier objet sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs objets en maintenant les touches Maj ou Ctrl enfoncées, le résultat de la soudure adopte les propriétés de surface et de contour du dernier objet sur lequel vous avez cliqué. Si vous sélectionnez plusieurs objets à l'aide de l'outil Rectangle ou Lasso, le nouvel objet adopte les propriétés du dernier objet dans la séquence du motif.

Lorsque vous soudez des objets qui ne se chevauchent pas, vous pouvez les séparer à nouveau en sous-objets individuels à l'aide de l'option « Séparer » du menu contextuel.

### Découpage

Le découpage crée des formes en supprimant les zones qui se chevauchent. Lorsque vous découpez des objets, seules les parties visibles sont conservées. La zone où l'objet supérieur recouvre les objets placés dessous est supprimée. Vous ne pouvez appliquer la fonction Découpage qu'aux objets qui se chevauchent partiellement ou entièrement.



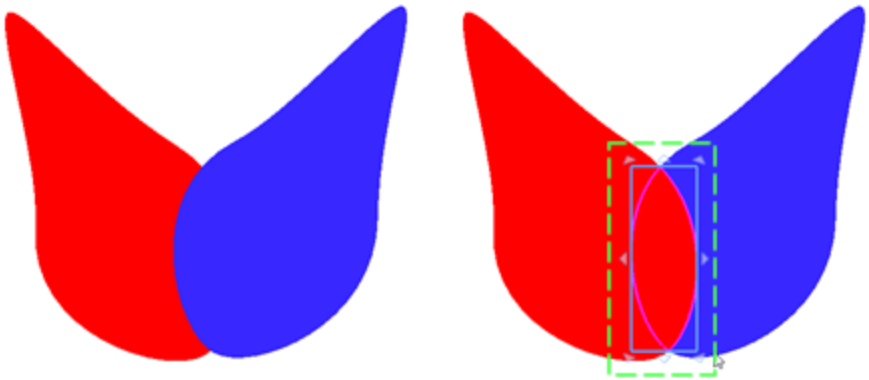

Les outils « Découpage » et « Supprimer les chevauchements » offrent des fonctions similaires. L'outil « Supprimer les chevauchements » supprime les points du résultat de broderie aux endroits où les objets se chevauchent, mais ne modifie pas le dessin. Si vous exportez le motif dans un fichier de broderie, les points qui se chevauchent sont supprimés. Cependant, si vous exportez le motif au format SVG, les formes qui se chevauchent restent intactes. À l'inverse, la fonction « Découpage » modifie les formes vectorielles. Le résultat de broderie sera identique, mais le dessin SVG exporté reflétera les formes découpées. Voici la différence : l'outil Découpage


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

modifie la géométrie vectorielle, tandis que « Supprimer les chevauchements » agit uniquement sur les points générés.

### Intersection

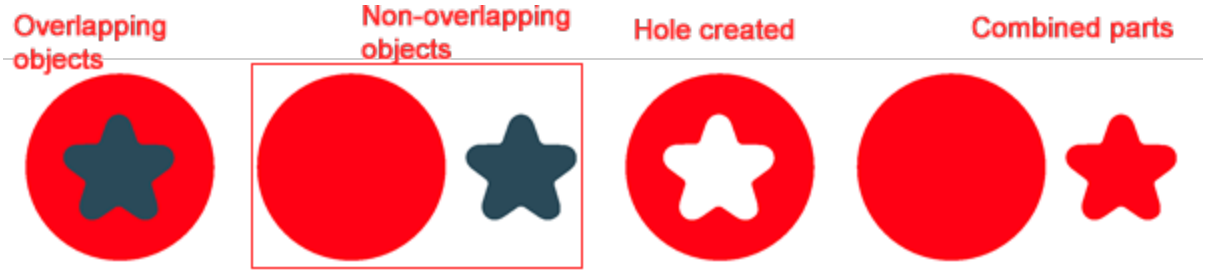
L'intersection  crée un nouvel objet à partir de la zone où deux objets ou plus se chevauchent. La forme de ce nouvel objet dépend des formes qui se croisent.



 Le nouvel objet adopte les attributs de surface et de contour du dernier objet sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs objets en maintenant les touches Maj ou Ctrl enfoncées, le nouvel objet adopte les propriétés du dernier objet sur lequel vous avez cliqué. Si vous sélectionnez plusieurs objets à l'aide de l'outil Rectangle ou Lasso, le nouvel objet adopte les propriétés du dernier objet dans la séquence du motif.

## Combiner - Séparer

L'association de deux objets ou plus crée un objet unique possédant des attributs communs de surface et de contour. Pour combiner efficacement deux objets ou plus, il suffit de les sélectionner, de cliquer avec le bouton droit, puis de choisir l'option « Associer » dans le menu contextuel. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Ctrl+L. Les objets sélectionnés fusionnent alors en une seule surface partageant les mêmes attributs de surface et de contour. Si les objets se chevauchent, la forme de l'objet supérieur découpe automatiquement un trou dans la forme située en dessous. Ce comportement est particulièrement utile lorsque vous souhaitez créer des trous précis à l'intérieur d'un objet. Si les objets ne se chevauchent pas, ils partagent des attributs communs, mais l'opération de combinaison ne modifie pas leurs formes géométriques initiales. Notez que les attributs de l'objet associé final sont directement hérités du dernier objet sélectionné ; veillez donc toujours à sélectionner en dernier l'objet que vous souhaitez utiliser comme référence.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si vous devez modifier les attributs d'un objet précédemment associés à partir de plusieurs éléments distincts, vous pouvez facilement séparer l'objet associé. Sélectionnez l'objet associé, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez l'option « Séparer » dans le menu qui apparaît. Vous pouvez également appuyer sur les touches Ctrl+K pour le séparer. L'objet est immédiatement redivisé en ses éléments individuels d'origine, chacun conservant toutefois les attributs communs de surface et de contour.

Il est important de noter que les objets combinés qui ne se chevauchent pas physiquement sont reliés par un point de saut pendant la broderie. Lorsque vous voyez deux objets éloignés l'un de l'autre mais toujours reliés par un point de saut, cela indique clairement qu'ils sont combinés en une seule entité.

## Convertir le contour en objet

L'une des fonctions intéressantes du logiciel est la possibilité de convertir facilement un contour en objet indépendant. La conversion d'un contour en objet génère un nouvel objet entièrement fermé qui reprend parfaitement la forme du contour d'origine. Dans de nombreux cas, vous devrez créer explicitement un objet Surface ayant la forme du contour afin de pouvoir lui appliquer un type de remplissage particulier ou un effet dynamique. Vous pouvez également modifier ce nouvel objet à l'aide de l'outil « Modifier les nœuds » afin de donner au contour un nouvel aspect personnalisé. Notez que cette option est disponible pour les types de contours allant de Piqûre à Bourdon parallèle. Pour convertir le contour en objet Surface, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit sur l'objet, puis de sélectionner l'option « Convertir le contour en objet » dans le menu contextuel qui apparaît. Cette option essentielle permet de convertir instantanément le contour fin ou la bordure associée à un objet en un objet totalement distinct, que vous pouvez ensuite manipuler directement comme une forme Surface indépendante.



Si l'épaisseur du contour est mathématiquement inférieure à 0,9 mm lorsque vous appliquez l'option Convertir le contour en objet, le logiciel convertit automatiquement le contour en objet Piqûre standard plutôt qu'en objet Surface épais. Lorsque vous souhaitez explicitement créer un nouvel objet Surface à partir d'un contour, assurez-vous que le contour d'origine possède une largeur structurelle d'au moins 1 mm. En respectant cette règle, vous pouvez ensuite appliquer en toute sécurité n'importe quel type de remplissage au nouvel objet et modifier librement sa forme générale.

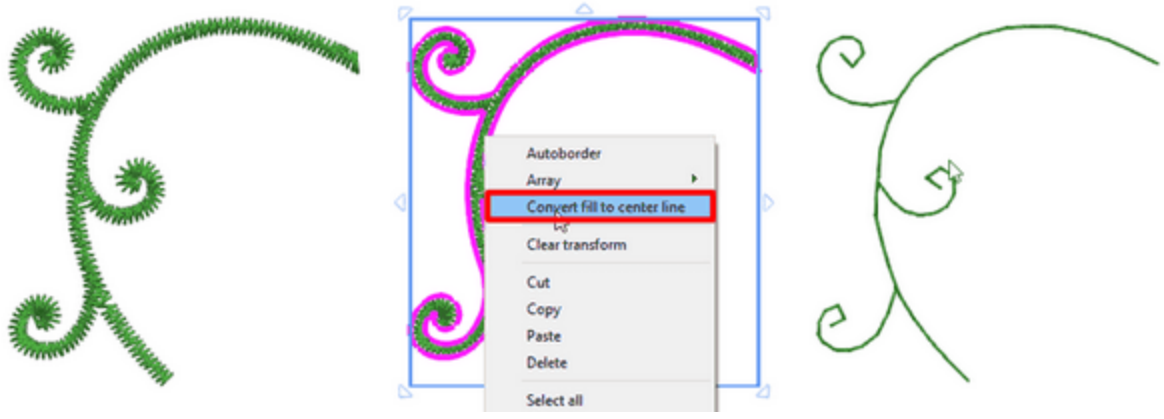

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Vous pouvez également appliquer facilement la commande « Convertir le contour en objet » à l'aide de l'option correspondante du menu Édition, ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+Maj+Q après avoir sélectionné l'objet auquel vous souhaitez l'appliquer. Le nouveau contour se détache proprement de l'objet Surface de base et peut alors être manipulé comme un élément de motif totalement indépendant.

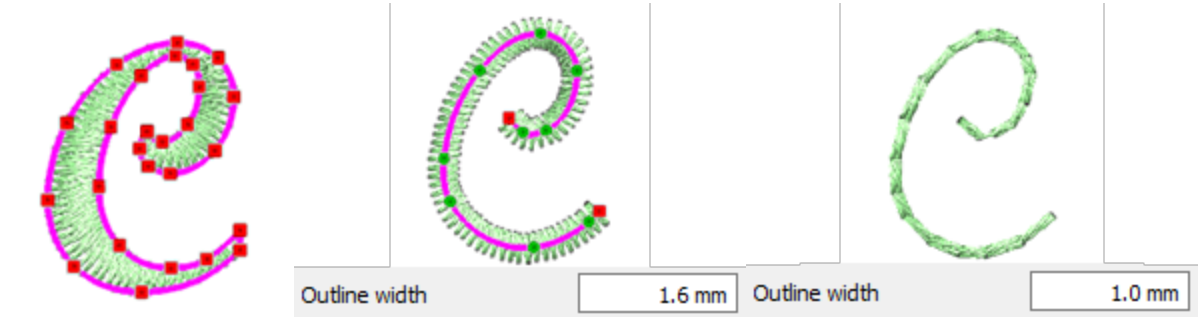
## Convertir la Surface en ligne centrale

Dans certains cas particuliers, vous pouvez avoir besoin de créer directement un nouvel objet linéaire à partir de la forme complexe d'un objet de surface existant. Par exemple, examinez attentivement l'image suivante et supposez que vous souhaitiez créer facilement un objet linéaire en vous basant strictement sur l'image de gauche. Cliquez simplement avec le bouton droit sur l'objet, puis sélectionnez « Convertir la surface en ligne centrale » dans le menu qui s'affiche. Cette action crée un nouvel objet linéaire, exactement comme illustré dans l'image de droite.




Le type de contour que le logiciel applique au nouvel objet linéaire dépend de la largeur moyenne calculée de l'objet initial. Si la largeur moyenne de l'objet initial est comprise entre 0 et 1 mm, un contour en piqûre standard est appliqué. En revanche, si la largeur moyenne de l'objet initial dépasse 1 mm, un contour en bourdon parallèle est appliqué, exactement comme illustré dans les images ci-dessous. Vous pouvez également appliquer cette même technique aux objets texte épais afin de créer rapidement des objets texte allégés utilisant une piqûre.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Annuler - Rétablir

Utilisez l'option « Annuler » du menu « Édition » pour annuler votre dernière action. Vous pouvez également accéder à la fonction « Annuler » depuis la barre d'outils « Standard » en cliquant sur l' icône. Pour annuler une annulation, utilisez la fonction « Rétablir ». L'option « Rétablir » du menu « Édition » restaure l'action que vous aviez annulée. Vous pouvez également accéder à la fonction « Rétablir » depuis la barre d'outils Standard en cliquant sur l' icône.

Vous pouvez modifier la limite d'annulation en accédant à Outils > Options, puis en sélectionnant l'onglet des options générales.

Le logiciel utilise une compression différentielle pour proposer plusieurs niveaux d'annulation. Vous pouvez ainsi explorer et expérimenter vos motifs sans risquer de perdre votre progression.

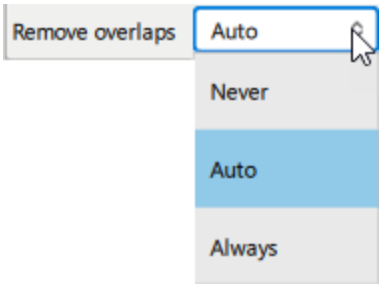
## Supprimer les chevauchements

Pour optimiser votre broderie, le logiciel dispose d'un filtre qui supprime les points aux endroits où les objets se chevauchent. Ce filtre est appliqué lorsque cela est nécessaire, afin de réduire l'accumulation de points sur le tissu. Vous conservez également le contrôle sur le comportement de chevauchement de chaque objet. L'option « Supprimer les chevauchements » est disponible dans le panneau Propriétés lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec des points de Bourdon, de Remplissage, piping , de Résille, de Bourdon parallèle ou de Piqûre.

Trois comportements de chevauchement peuvent être appliqués à l'objet sélectionné : « Auto », « Jamais » et « Toujours ».

- **Auto :** Il s'agit du réglage par défaut. Le logiciel évalue les règles de broderie afin de déterminer si l'objet sélectionné doit supprimer les points de l'objet situé en dessous.
- **Jamais :** Lorsque ce réglage est appliqué, l'objet sélectionné ne ***supprime jamais*** les points des objets sur lesquels il repose. Toutes les formes sous-jacentes sont donc brodées normalement, avec 100 % de leurs points placés dans le tissu sous la forme supérieure.
- **Toujours :** Il s'agit du comportement opposé à « Jamais ». Lorsque ce réglage est appliqué, l'objet sélectionné supprime tous les points appartenant aux objets qu'il chevauche. Les parties masquées des formes sous-jacentes sont ainsi supprimées et ne sont pas brodées, ce qui évite les surépaisseurs.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*





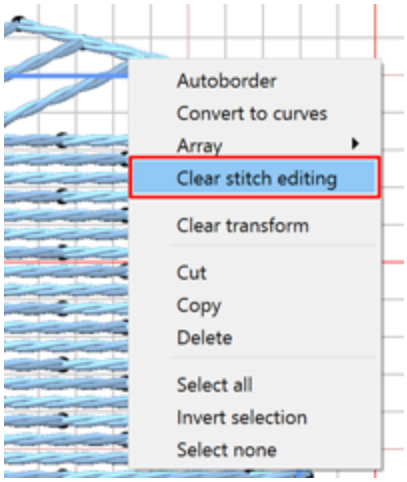
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Modifier les points

En mode « Modifier les points » , vous pouvez afficher les points du motif actuel. Vous pouvez ajuster les points et créer le motif de broderie. Vous apprendrez à sélectionner, déplacer, insérer ou supprimer des points à l'aide d'outils qui facilitent le processus de modification.

Après avoir modifié les points d'un objet, certains outils ne peuvent plus lui être appliqués. Un objet dont les points ont été modifiés est verrouillé et conserve ce statut, même si vous modifiez ses nœuds ou changez le type de point. Pour réinitialiser le statut d'un objet dont les points ont été modifiés et le déverrouiller, procédez comme suit :

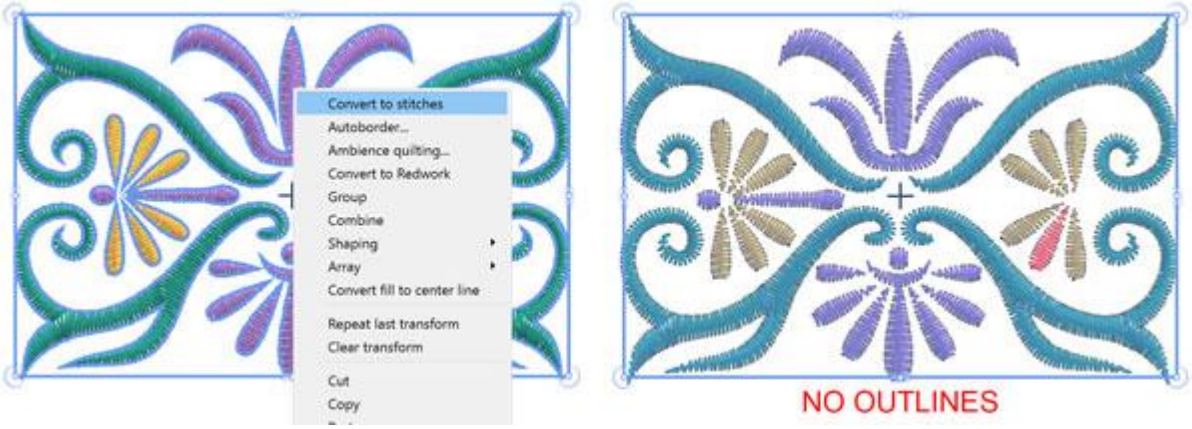
1. Sélectionnez l'objet, puis cliquez dessus avec le bouton droit.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option « Effacer les modifications de points ».




3. L'objet sera réinitialisé et toutes les modifications de points seront perdues.
4. Vous pouvez maintenant appliquer tous les outils à l'objet.

## Convertir les objets vectoriels en points bruts pour une modification précise des points

L'une des difficultés de la création d'un motif de broderie consiste à adapter les points à la tension du tissu. Pour effectuer ces ajustements, il est nécessaire de supprimer le graphisme du motif et de travailler avec des points bruts. La possibilité de convertir des objets vectoriels en points bruts est une fonction importante de tout logiciel de broderie. Elle permet une modification précise 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, puis en sélectionnant l'option « Convertir en points ». Cette même option est accessible depuis le bouton « Convertir »


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

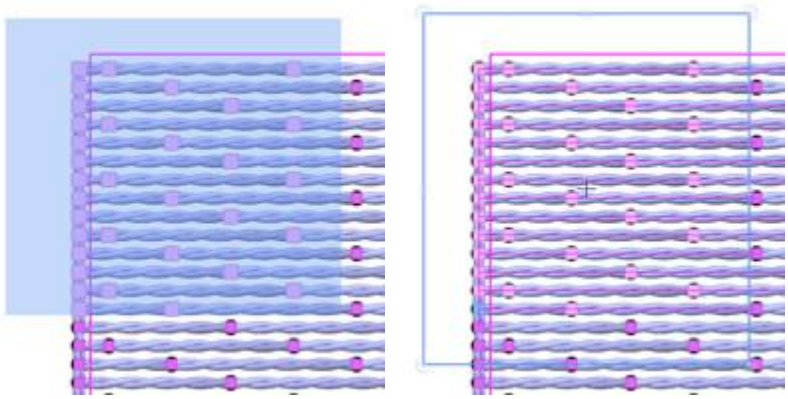
de la barre supérieure. Les contours seront automatiquement supprimés. Ainsi, chaque modification de point effectuée en mode « Modifier les points » sera conservée lors du redimensionnement.

## Sélections dans l'éditeur de points

L'éditeur de points propose plusieurs méthodes pour sélectionner des points. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs points à l'aide d'une sélection rectangulaire ou en cliquant sur les points individuels que vous souhaitez modifier.

### Sélection rectangulaire

Pour sélectionner plusieurs points, tracez un rectangle contenant tous les points que vous souhaitez sélectionner. Cliquez sur l'outil « Modifier les points » dans la barre d'outils « modes », puis cliquez et faites glisser dans la zone de travail pour tracer un rectangle autour des points ciblés, et relâchez le bouton de la souris pour confirmer votre sélection. Une fois les points sélectionnés, vous pouvez les déplacer en cliquant et en faisant glisser l'un des points sélectionnés, ou leur appliquer d'autres transformations.

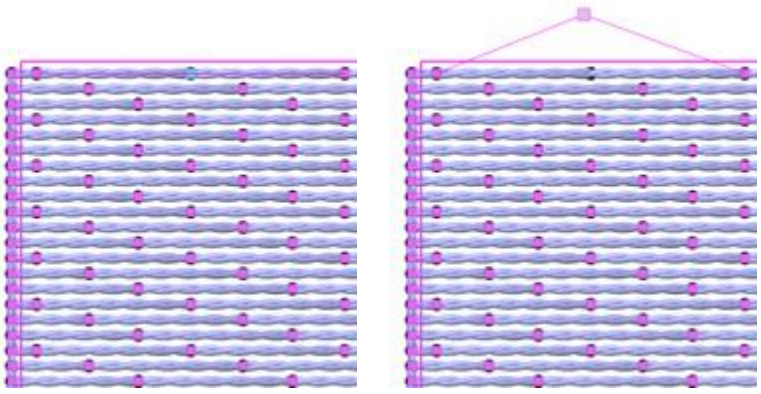


Vous pouvez également effectuer des sélections rectangulaires à l'aide des touches « Ctrl », « Maj » ou « Alt ».
• Maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant une sélection rectangulaire pour ajouter d'autres points à votre sélection.
• Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour inverser l'état de sélection actuel des points sélectionnés
• Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant une sélection rectangulaire pour retirer des points de votre sélection.

### Sélection par clic simple

Cliquez sur un point pour le sélectionner. Le point sélectionné correspond exactement au point de pénétration de l'aiguille effectué par la machine à broder dans le tissu.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Vous pouvez également effectuer des « sélections par clic simple » à l'aide des touches « Ctrl », « Maj » ou « Alt ».
• Maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en cliquant sur des points pour ajouter d'autres points à votre sélection.
• Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour inverser l'état de sélection actuel des points sélectionnés
• Maintenez la touche « Alt » enfoncée tout en cliquant sur des points sélectionnés pour les retirer de votre sélection.

### Tout sélectionner - Ne rien sélectionner - Inverser

Les options de sélection sont disponibles lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur l'objet sélectionné.




- L'option « Tout sélectionner » sélectionne tous les points de l'objet sélectionné.
- L'option « Ne rien sélectionner » désélectionne tous les points de l'objet sélectionné.
- L'option « Inverser la sélection » inverse votre sélection actuelle. Si un groupe de points est sélectionné, l'application de « Inverser la sélection » les désélectionne et sélectionne tous les autres points de l'objet.

## Déplacer les points

Si vous souhaitez déplacer un seul point ou plusieurs points à la fois, cliquez sur l'outil « Modifier les points »  dans la barre d'outils de gauche pour activer l'éditeur de points. Une fois celui-ci activé, cliquez sur l'un des points sélectionnés et faites-le glisser pour déplacer l'ensemble vers la nouvelle position souhaitée. En utilisant les

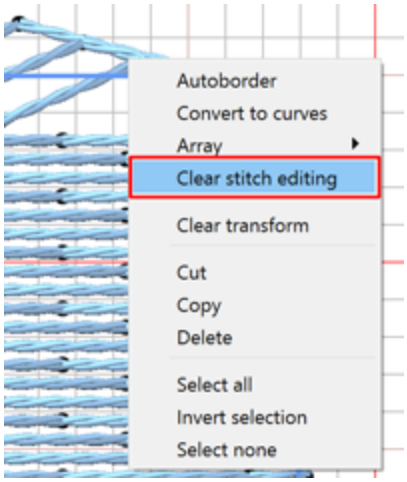

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

techniques de sélection décrites dans les sections précédentes, vous pouvez effectuer des déplacements complexes de points et ainsi modifier précisément les points de votre motif.

Vous pouvez également déplacer les points sélectionnés à l'aide des touches fléchées de votre clavier.

Remarque importante : gardez à l'esprit qu'après avoir modifié manuellement les points d'un objet, certains outils standard ne peuvent plus être utilisés sur cet objet. L'objet dont les points ont été modifiés manuellement devient « verrouillé » afin de préserver vos modifications, et son état de base ne change pas, même si vous tentez de modifier les nœuds de son contour ou son type général de point. Si vous souhaitez réinitialiser l'état de cet objet modifié point par point et le « déverrouiller » afin de pouvoir à nouveau l'utiliser normalement, procédez comme suit :

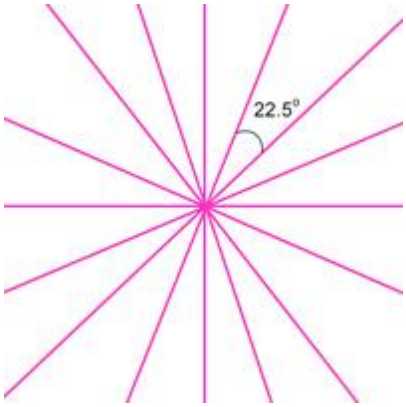
1. Sélectionnez l'objet verrouillé, puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option « Effacer la modification des points ».




3. L'objet est immédiatement réinitialisé (toutes les modifications manuelles des points effectuées précédemment sont perdues).
4. Vous pouvez désormais appliquer à nouveau tous les outils disponibles à cet objet.

## Déplacement par aimantation

Le déplacement par crans des points est activé en maintenant la touche « Ctrl » enfoncée tout en cliquant et en faisant glisser les points de broderie sélectionnés.



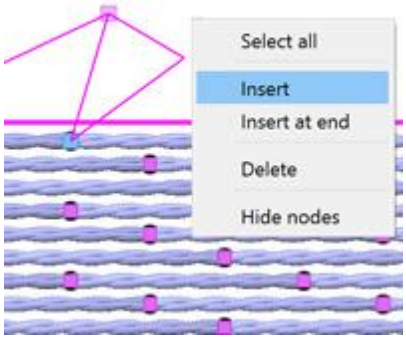

Lorsque vous faites glisser les points sélectionnés, leur déplacement s'aligne sur des angles prédéfinis, ce qui facilite leur positionnement. Les points s'alignent par intervalles de 22,5 degrés.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Insérer des points

Cet outil spécialisé vous permet d'ajouter manuellement et avec précision des points individuels directement dans votre motif actuel. Notez que cette fonction avancée ne peut être utilisée que lorsque vous travaillez en mode « Modifier les points ».

Pour commencer, sélectionnez d'abord le point existant à partir duquel vous souhaitez ajouter de nouveaux points. Appuyez ensuite sur la touche « Inser » de votre clavier sous Windows, ou sélectionnez l'option « Insérer » dans le menu contextuel accessible par clic droit. Une fois l'outil activé, chaque clic gauche ajoute un nouveau point exactement à l'emplacement du curseur de la souris et l'insère dans la séquence de points active à partir du point initialement sélectionné.




Une fois tous les points souhaités insérés, cliquez simplement avec le bouton droit de la souris pour désactiver l'outil et terminer l'opération.

Si vous préférez ajouter de nouveaux points à la toute fin de l'objet actuel, cliquez simplement avec le bouton droit n'importe où sur l'objet concerné et choisissez l'option « Insérer à la fin » dans le menu qui s'affiche. Vous pouvez ensuite continuer à ajouter de nouveaux points en suivant la même procédure intuitive de pointage et de clic décrite ci-dessus.

## Supprimer des points

Pour supprimer des points, sélectionnez d'abord les points que vous souhaitez supprimer à l'aide des options de sélection décrites, puis appuyez sur la touche « Suppr » du clavier ou sélectionnez l'option « Supprimer » dans le menu contextuel. Cette action supprime les points sélectionnés du motif et recalcule les points restants afin de les adapter aux modifications.

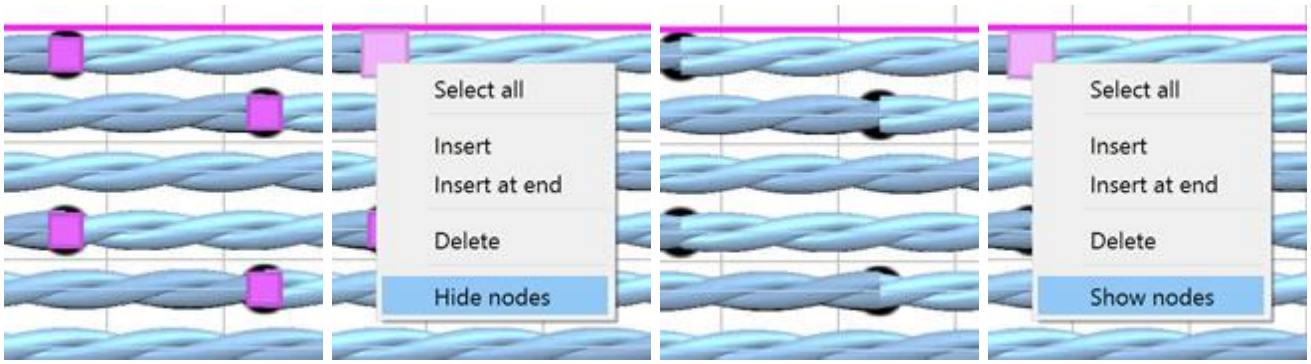




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Afficher/Masquer les nœuds

Lorsque vous sélectionnez un objet avec le mode « Modifier les points » activé, les points de pénétration de l'aiguille s'affichent sous forme de nœuds rectangulaires. Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer ces nœuds. Pour masquer les nœuds, cliquez avec le bouton droit sur l'objet et sélectionnez « Masquer les nœuds » dans le menu contextuel.

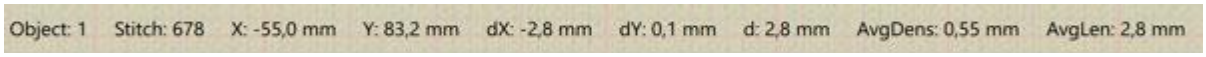



Pour rendre les nœuds à nouveau visibles, cliquez avec le bouton droit sur l'objet et sélectionnez « Afficher les nœuds » dans le menu contextuel.

## Informations de l'éditeur de points

Dans l'éditeur de points, vous pouvez afficher des informations sur les points en cliquant sur un point. La barre d'état située en bas de l'éditeur affiche les données suivantes :

### Informations affichées dans la barre d'état




- **Objet :** Affiche le numéro de l'objet dans la séquence. Cela permet d'identifier le composant du motif sélectionné.
- **Point :** Affiche le numéro du point sélectionné dans le motif. Cela vous permet de localiser et de modifier les points.
- **X :** Indique la position horizontale (en millimètres) du point sélectionné par rapport au centre du cadre de broderie. Les valeurs négatives correspondent aux positions situées à gauche du centre, tandis que les valeurs positives correspondent aux positions situées à droite.
- **Y :** Indique la position verticale (en millimètres) du point sélectionné par rapport au centre du cadre de broderie. Les valeurs positives correspondent aux positions situées au-dessus du centre, tandis que les valeurs négatives correspondent aux positions situées en dessous.
- **dX :** Affiche la distance horizontale (en millimètres) entre le point précédent et le point sélectionné. Cela permet d'identifier le déplacement dans la séquence.
- **dY :** Affiche la distance verticale (en millimètres) entre le point précédent et le point sélectionné.
- **d :** Représente la longueur du point sélectionné, mesurée à partir du point précédent.

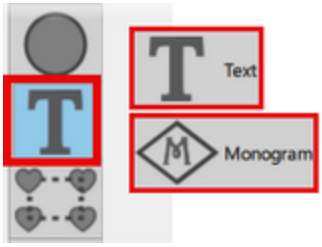

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **AvgDens (Densité moyenne) :** Affiche la densité (en millimètres) de la rangée ou de l'objet sélectionné, en indiquant l'espacement entre les points.
- **AvgLen (Longueur moyenne des points) :** Affiche la longueur des points dans l'objet ou la rangée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Lettrage

Le lettrage offre d'excellents outils pour personnaliser et décorer vos motifs avec élégance. Vous pouvez ajouter de manière créative du texte personnalisé et des monogrammes élégants directement à vos projets. Utilisez l'outil « Texte » pour insérer intuitivement du texte dans votre motif. Utilisez l'outil « Monogramme » pour créer facilement de superbes monogrammes et leur appliquer des cadres décoratifs. Le logiciel intègre automatiquement les différentes polices correctement installées sur votre ordinateur et les rend disponibles pour vos créations de texte artistique. Les « Outils de lettrage » se trouvent dans la barre d'outils principale située à gauche de la fenêtre de l'application, dans la section Lettrage. Placez le pointeur de la souris sur la section Lettrage pour afficher un menu déroulant contenant les options Texte et Monogramme.




## Ajouter du texte

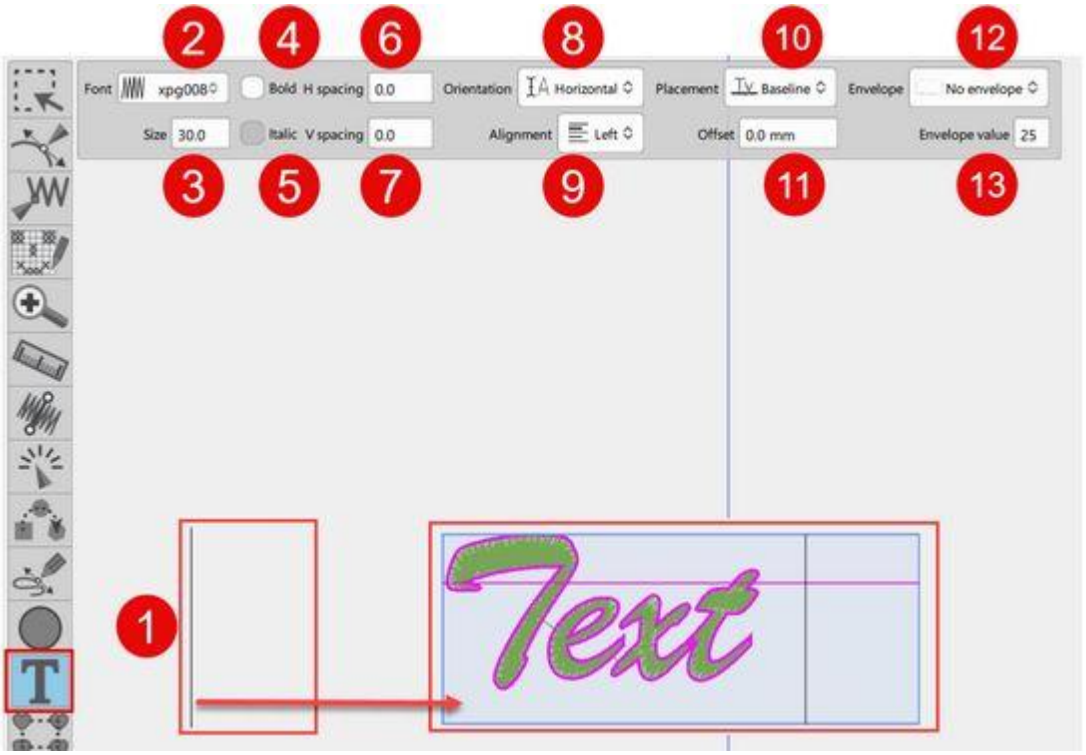
Vous trouverez l'outil « Texte » T dans la section Lettrage de la barre d'outils située à gauche. Pour commencer, cliquez simplement sur son icône ou appuyez sur la touche « T » de votre clavier.

> Remarque : le type de point appliqué à votre nouvel objet texte correspondra à celui actuellement actif dans la barre de propriétés.




Une fois l'outil Texte activé, cliquez n'importe où dans la zone de dessin pour définir le point de départ de votre texte. Un tiret apparaît pour repérer cet emplacement. Si vous souhaitez le déplacer, cliquez à nouveau pour repositionner le point de départ. La barre d'options de l'outil, située en haut de l'espace de travail, affiche alors les commandes de mise en forme du texte.

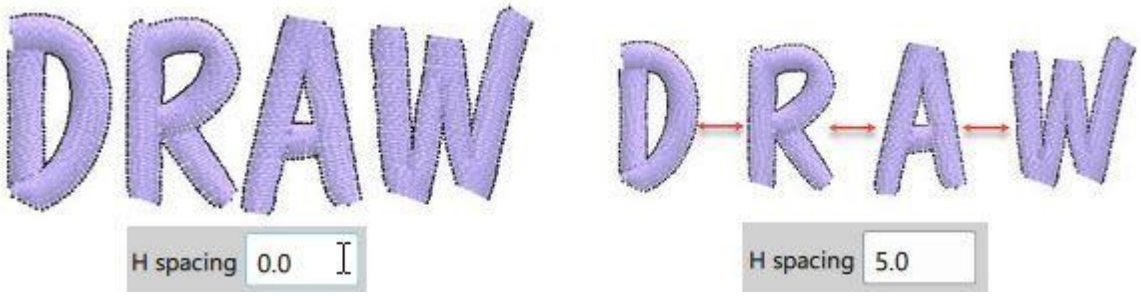

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




1. Saisissez ou collez dans le champ de saisie les mots que vous souhaitez broder. Pour coller un texte copié, sélectionnez « Coller » dans le menu « Édition » ou faites un clic droit et choisissez « Coller ». Le texte s'affiche dynamiquement dans la zone de travail et toutes les modifications effectuées dans le champ de texte sont appliquées en temps réel.
2. Déroulez la liste des polices pour sélectionner une police de caractères. Le texte affiché à l'écran est automatiquement mis à jour, ce qui facilite l'aperçu des différents styles. Deux catégories de polices sont disponibles : les polices prédigitalisées (signalées par une icône en zigzag ) et les polices TrueType (signalées par une icône « TT » ). Les polices prédigitalisées ont été créées par des digitaliseurs professionnels afin de garantir la qualité des points ; plus de 200 sont incluses dans le logiciel. Les polices TrueType correspondent aux polices système standard installées sur votre ordinateur, que le logiciel convertit automatiquement en points de broderie.
3. Réglez la taille de la police en saisissant une valeur dans le champ Taille. (Cette mesure correspond à la hauteur totale des caractères.) Vous pouvez également placer le pointeur sur le champ et faire tourner la molette de la souris pour agrandir ou réduire le texte.
4. Mettez le texte en gras (si la police le permet).
5. Mettez le texte en italique (si la police le permet).


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

6. Réglez l'espacement entre les lettres à l'aide de l'option « Espacement H ».




7. Réglez l'espacement entre les lignes à l'aide de l'option « Espacement V ».
8. Choisissez le positionnement du texte à l'aide des options d'orientation (Horizontal, Sur segment de ligne, Vertical, Sur arc, Sur chemin).
9. Sélectionnez l'alignement du texte sur les lignes et définissez-le sur droite, gauche, centré ou justifié.
10. L'option « Placement » permet de modifier la position du texte par rapport à la ligne.
11. La valeur de décalage permet de régler la distance entre le texte et le début de la ligne.
12. Appliquez une Enveloppe  pour déformer ou effiler la forme du bloc de texte.
13. Réglez l'intensité de l' Enveloppe  sélectionnée à l'aide du curseur de valeur. Les valeurs vont de 1 à 100 : 1 conserve une forme rectangulaire au texte, tandis que les valeurs supérieures adaptent progressivement le texte à la forme de l'enveloppe.

## Saisie de texte sur plusieurs lignes – phrases – paragraphes

Lorsque vous utilisez l'outil Texte, le nombre de caractères, de mots ou de paragraphes n'est pas limité. Vous pouvez même créer des objets texte comportant plusieurs lignes et plusieurs paragraphes.

Un « texte multiligne » dépend de la manière dont le programme gère les limites de votre page et du comportement défini par les paramètres de paragraphe.

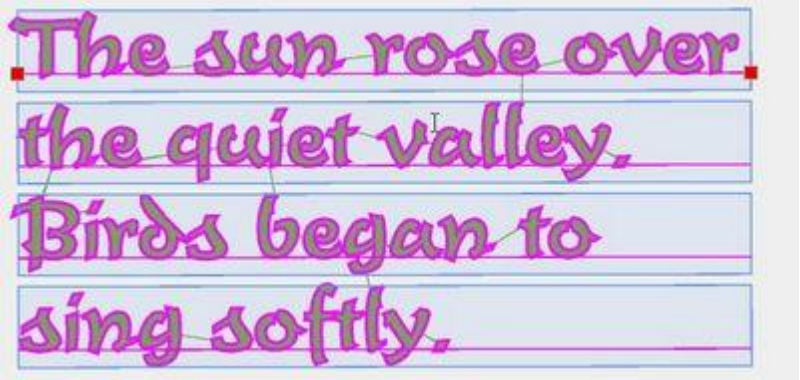
Par défaut, lors de l'ajout d'un objet Texte, l'orientation Horizontale est utilisée. Avec cette orientation, la longueur de la ligne n'est pas automatiquement limitée. Le texte continue sur la même ligne tant que vous n'appuyez pas sur Entrée pour créer un nouveau paragraphe.

Il en va de même avec l'orientation verticale.

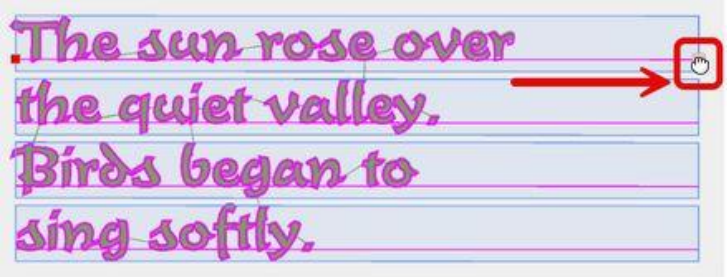
Si vous sélectionnez l'orientation Sur segment de ligne, Sur arc ou Sur chemin personnalisé, le segment, l'arc ou le chemin personnalisé définit la limite de vos lignes.

Lorsque le texte atteint la fin d'une ligne, il se poursuit sur une nouvelle ligne. Vous pouvez toujours appuyer sur Entrée pour créer un nouveau paragraphe.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Utilisez les poignées de contrôle rouges pour modifier la longueur de la ligne ; vous verrez alors les mots d'un même paragraphe remplir la ligne tant qu'ils peuvent tenir dans la longueur disponible.







**Espacement des lignes (** Espacement V)

Comme indiqué précédemment, vous pouvez régler la distance entre les lignes en définissant une valeur d'Espacement V.




Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un caractère, le curseur prend la forme d'une icône « Main ». Cliquez et faites glisser avec l'outil Main pour déplacer indépendamment les caractères et créer ainsi des dispositions de texte personnalisées.








© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Pendant le réglage des propriétés du texte, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche à un nouvel emplacement dans la zone de dessin afin de commencer à saisir un second objet texte distinct.

### Texte intelligent

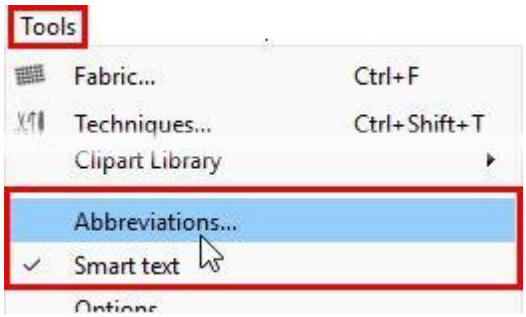
Lorsque le Texte intelligent est activé, le logiciel convertit automatiquement les séquences saisies en symboles spéciaux (par exemple, la saisie de « (c) » génère automatiquement le symbole de copyright). Vous pouvez l'activer ou le désactiver à l'aide de l'option Texte intelligent du menu Affichage. Vous pouvez également accéder à l'éditeur d'abréviations pour personnaliser vos propres raccourcis de Texte intelligent.

Lorsque l'orthographe, la police et le placement du texte vous conviennent, cliquez sur l'outil Sélection rectangle pour quitter l'outil Texte. Votre texte est alors finalisé et, lorsque vous le sélectionnez, ses dimensions physiques s'affichent à la place des options de modification des lettres. Tant que l'objet reste un « objet texte », il demeure entièrement modifiable ! Sélectionnez à nouveau l'outil Texte, puis cliquez sur votre texte pour réafficher les options de saisie et de police. Attention toutefois : si vous convertissez manuellement le texte en courbes ou en formes, il perd ses propriétés de « texte » et ne peut alors être modifié qu'à l'aide des outils de manipulation des nœuds.

## Texte intelligent - Abréviations

Dans le logiciel, nous utilisons le terme « Abréviation » pour désigner toute courte séquence de caractères saisis qui se transforme automatiquement en symbole, vous évitant ainsi de rechercher des caractères spéciaux sur votre clavier. Le logiciel est fourni avec une liste prédéfinie d'abréviations que vous pouvez utiliser dans vos créations de texte.

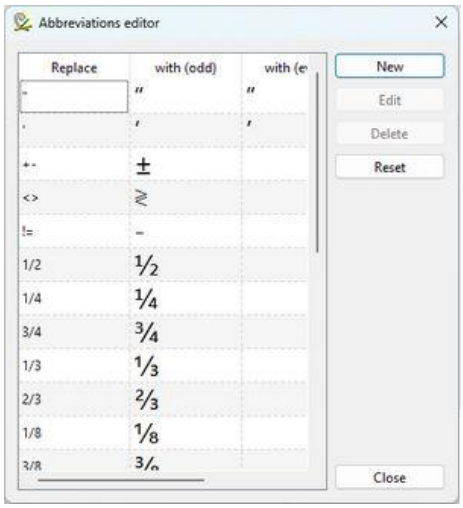
Pour utiliser ces raccourcis, l'option « Caractères Spéciaux » du menu Outils doit être activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel surveille votre saisie afin de détecter les séquences d'abréviations et les remplace automatiquement.




Pour afficher la liste des abréviations disponibles, accédez au menu Outils - Abréviations afin d'ouvrir la boîte de dialogue de l'éditeur d'abréviations.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez parcourir toutes les abréviations actives ainsi que les symboles correspondants.




Vous pouvez également gérer vos abréviations à l'aide des commandes suivantes :

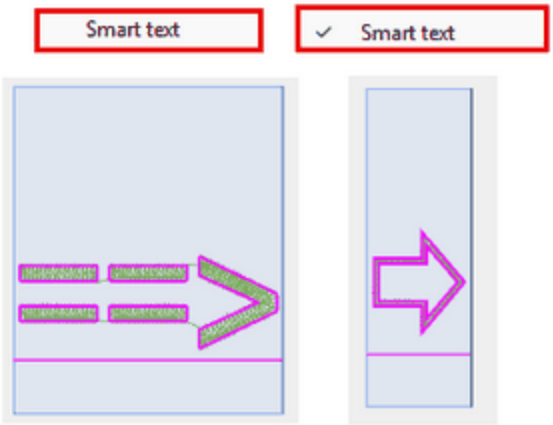
1. Créer : Ajouter un raccourci d'abréviation.
2. Modifier : Modifier la séquence du raccourci ou le symbole obtenu.
3. Supprimer : Supprimer une abréviation de la liste.
4. Réinitialiser : Restaurer la liste à son état par défaut.

Chacune de ces fonctions est décrite plus en détail ci-dessous.

Lors de la saisie de texte, vous pouvez utiliser l'une des combinaisons de caractères disponibles afin d'ajouter des caractères spéciaux. Par exemple, si vous saisissez « ==> », cette combinaison sera automatiquement convertie en « ⇨ », car une abréviation est définie pour ce symbole.

De même, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des abréviations disponibles. Le programme reconnaît automatiquement les touches saisies et remplace le texte inséré par le symbole correspondant à l'abréviation.

Pour utiliser cette fonction et appliquer automatiquement les abréviations au texte inséré, vérifiez que l'option Caractères Spéciaux est activée. Si vous souhaitez saisir du texte sans appliquer les abréviations, vous devez désactiver l'option Caractères Spéciaux.



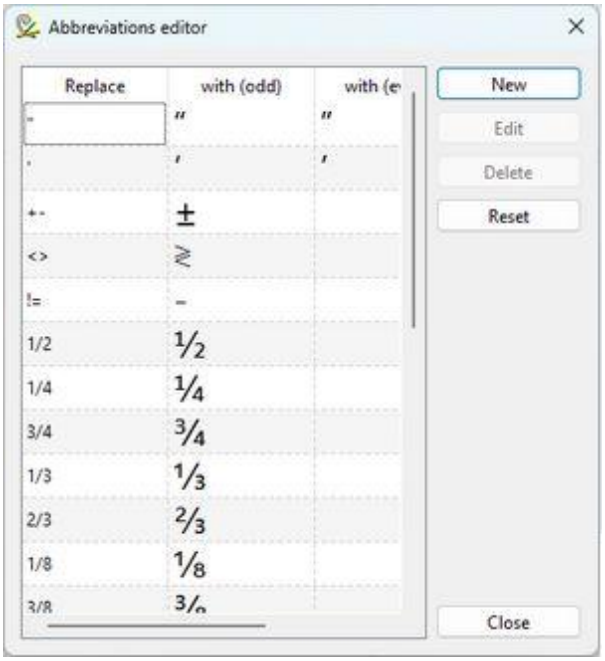

Toutes les abréviations ne sont pas disponibles avec toutes les polices. Si l'abréviation est convertie en un caractère, un texte ou un symbole différent de celui attendu, cela signifie que la police actuellement sélectionnée ne contient pas le caractère, le texte ou le symbole que vous essayez d'obtenir.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Création d'abréviations

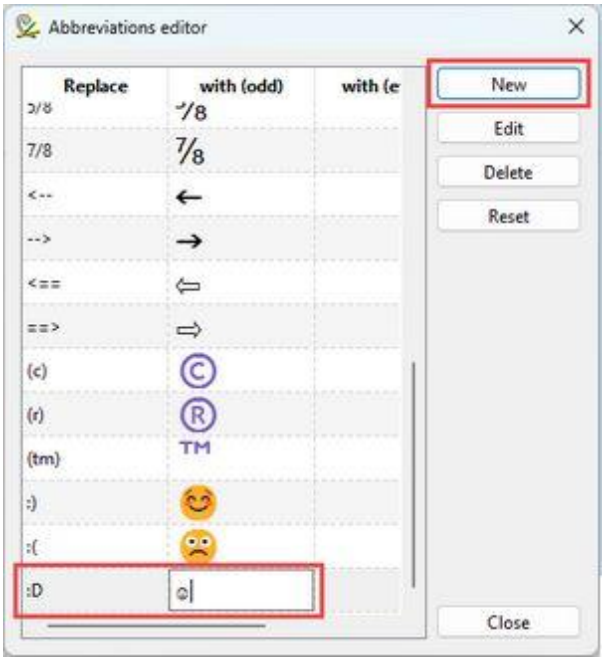
Certains caractères spéciaux peuvent être utiles dans vos créations.

Cliquez sur le bouton « Nouveau » pour créer vos propres abréviations.




Par exemple

1. Cliquez sur le bouton « Nouveau » dans la boîte de dialogue de l'éditeur « Abréviations ».
2. Une nouvelle ligne est insérée dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Double-cliquez sur la cellule vide pour la modifier.
3. Saisissez dans le champ « Remplacer » le texte qui sera remplacé par le symbole ou le texte que vous définirez dans le champ « par ».
4. Appuyez sur « Entrée » (« Retour » sur Mac) pour appliquer la nouvelle abréviation.
5. Dans notre exemple, lorsque nous saisissons « :D », cette combinaison est remplacée par le signe « 😀 ».
6. Cliquez sur « Fermer » pour appliquer la modification.

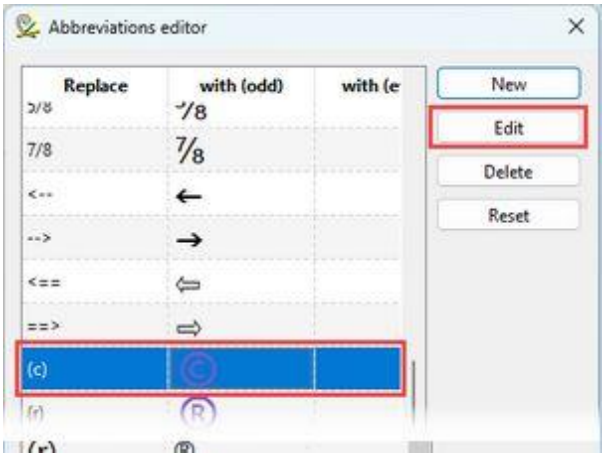




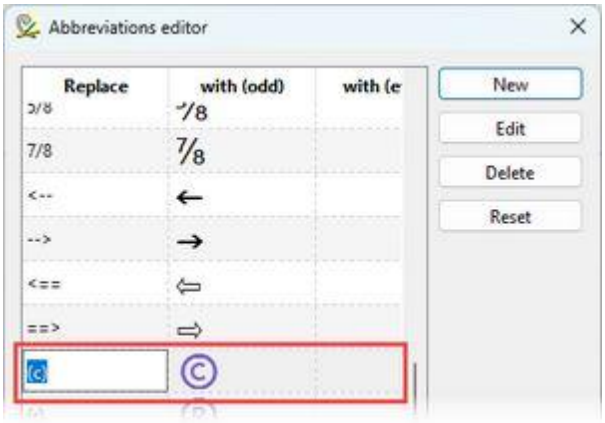
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Modifier 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.

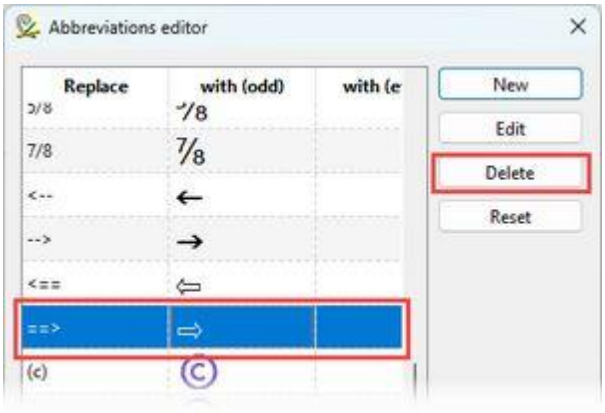



1. La cellule devient modifiable.
2. Modifiez le texte dans la cellule « Remplacer », puis double-cliquez sur la cellule « par » ou appuyez sur « Tab » pour modifier le caractère spécial.
3. Cliquez sur « Fermer » pour appliquer la modification.




### Supprimer une abréviation

1. Sélectionnez l'une des abréviations disponibles.
2. Cliquez sur le bouton « Supprimer » pour la retirer.




## Modifier la position des caractères

Vous pouvez modifier la forme de votre objet texte en déplaçant les caractères vers d'autres positions. En mode « Modifier les nœuds » (N), vous pouvez modifier la position de chaque caractère du texte, ce qui vous permet de créer des compositions typographiques complexes. Sélectionnez l'objet texte et activez le mode «

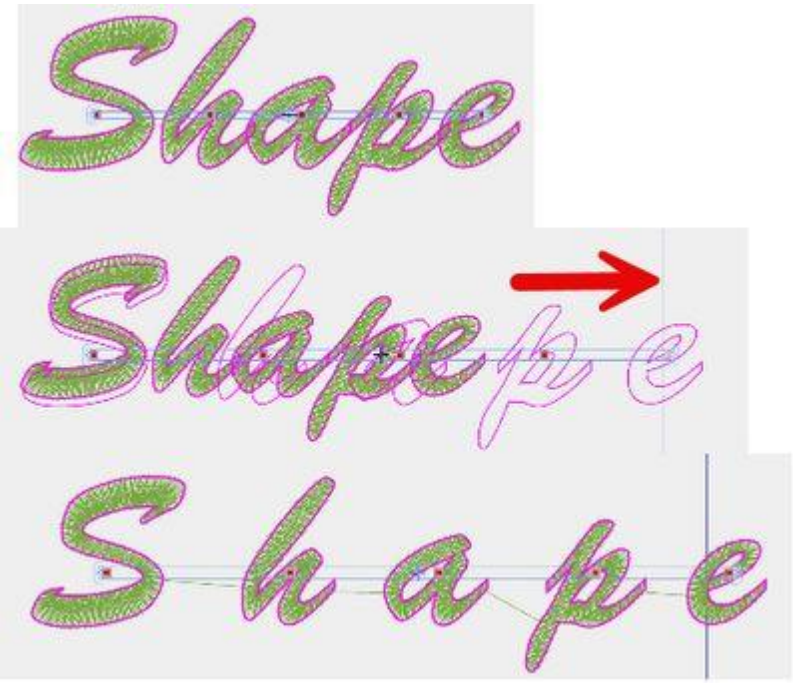

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifier les nœuds ». Dans ce mode, une poignée rouge apparaît au-dessus de chaque caractère. Cliquez sur cette poignée et faites-la glisser pour déplacer une lettre vers une nouvelle position. Déplacez les caractères à l'emplacement de votre choix pour créer votre composition typographique.




Vous pouvez modifier la position de chaque caractère tant qu'il reste dans un objet texte. Si un objet texte est converti en courbes, les options de texte sont supprimées et vous ne pouvez plus le manipuler que comme un objet courbe. Une autre façon de séparer les caractères et de les manipuler comme des objets indépendants consiste à convertir l'objet texte en courbes, puis à dissocier l'objet. Pour cela, sélectionnez un objet texte, cliquez avec le bouton droit et choisissez l'option « Convertir en courbes » dans le menu. Cliquez ensuite à nouveau avec le bouton droit sur l'objet et choisissez l'option « Dissocier ». L'objet texte est alors séparé en caractères individuels, qui peuvent être manipulés comme des objets courbes indépendants.

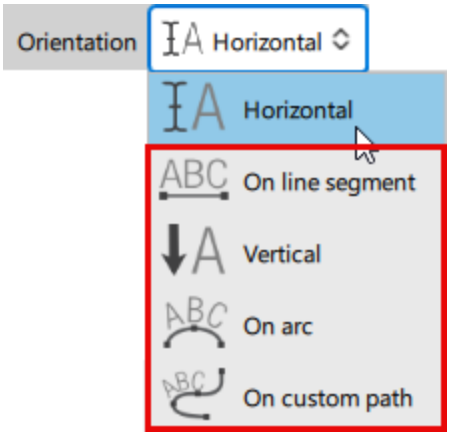
Remarquez que si vous sélectionnez tous les nœuds d'un objet texte, un rectangle de sélection apparaît autour de l'ensemble des nœuds. Vous pouvez utiliser les commandes disponibles pour transformer votre objet texte. Si vous faites glisser les poignées de redimensionnement vers l'extérieur, vous pouvez augmenter l'espacement des lettres ; en les déplaçant vers l'intérieur, vous pouvez le réduire. Vous pouvez également utiliser les poignées de rotation et d'inclinaison pour effectuer des transformations personnalisées.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Orientation du texte - Positionnement

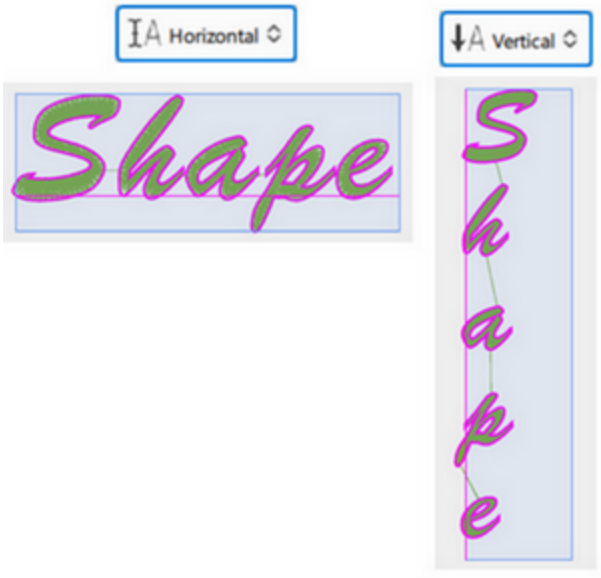
Les options « Orientation » vous permettent de modifier la manière dont votre texte se développe dans la zone de création. Par défaut, la saisie crée des blocs de texte « Horizontal ». Vous pouvez toutefois faire suivre à votre texte des lignes, des courbes ou des formes personnalisées en sélectionnant une option dans la liste déroulante « Placement » de la barre d'options de l'outil. Les styles de placement disponibles sont :




- Sur segment de ligne : le texte est attaché à un tracé rectiligne. Vous pouvez incliner ou étirer ce tracé à l'aide des poignées de contrôle vertes situées à chacune de ses extrémités.



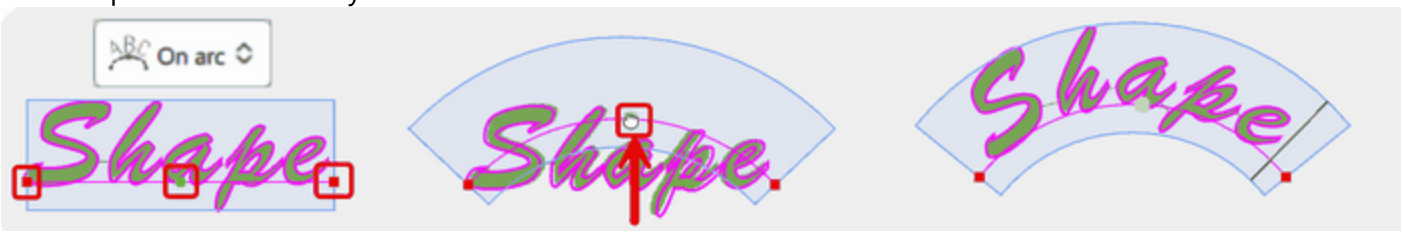

- Vertical : les lettres sont empilées verticalement et se lisent de haut en bas.



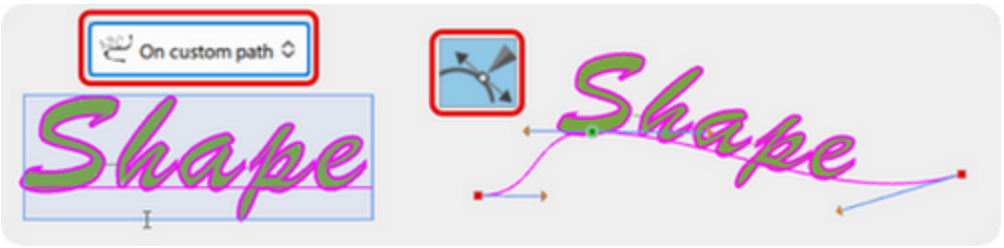

- Sur arc : le texte suit une courbe en arc. Trois poignées de contrôle permettent d'en modifier la forme : faites glisser les poignées extérieures pour modifier les points de début et de fin de la courbe, ou tirez sur la poignée


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

centrale pour modifier le rayon de l'arc.




- Sur tracé utilisateur : le texte suit un tracé personnalisé. Vous pouvez modifier cette ligne à l'aide des outils « Modifier les nœuds » afin de courber le texte autour de vos formes.




Vous pouvez forcer le texte à suivre le bord de n'importe quel Contour existant dans votre motif. Sélectionnez à la fois un bloc de texte et la ligne ou la forme cible. Ensuite, cliquez avec le bouton droit et choisissez « Appliquer le tracé » dans le menu contextuel.




La ligne existante est adoptée comme nouveau tracé de ligne de base du texte.




Lorsqu'un texte est défini pour suivre un tracé utilisateur, vous disposez de toutes les possibilités de l'éditeur de nœuds. Vous pouvez insérer des nœuds, créer des segments courbes et manipuler les poignées de contrôle afin de créer des effets sur la ligne de base.

> Si vous souhaitez détacher le texte d'un tracé et le rendre à nouveau horizontal, cliquez avec le bouton droit sur l'objet texte et sélectionnez « Effacer le tracé ».

Pour chacune des options d'Orientation appliquées, des commandes supplémentaires apparaissent dans la barre d'options de l'outil : « Placement », « Alignement » et « Décalage ».

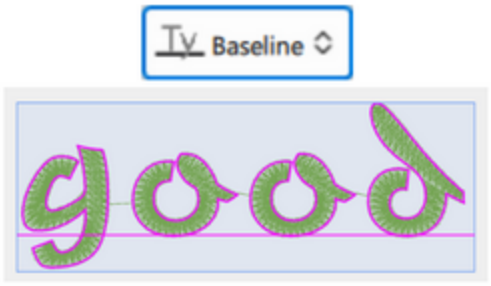

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



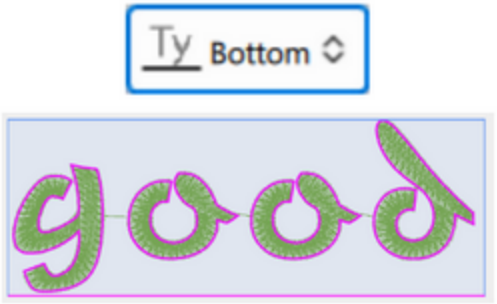

## Placement

Le paramètre « Placement du texte » contrôle la position verticale des lettres par rapport au tracé que vous avez dessiné.

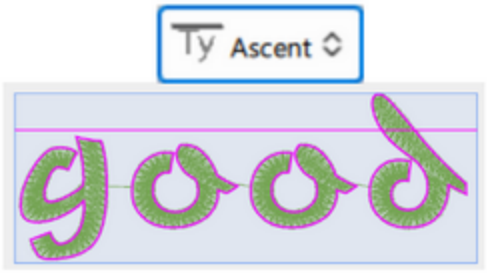
- Ligne de base (par défaut) : le bord inférieur de la plupart des lettres repose sur la ligne. Les caractères comportant des jambages descendants, comme « g », « y » ou « p », descendent naturellement sous la courbe.




- Bas : le point le plus bas de chaque lettre est placé au-dessus du tracé. Aucun jambage descendant ne traverse la ligne, ce qui garantit que le texte reste entièrement au-dessus de la courbe.

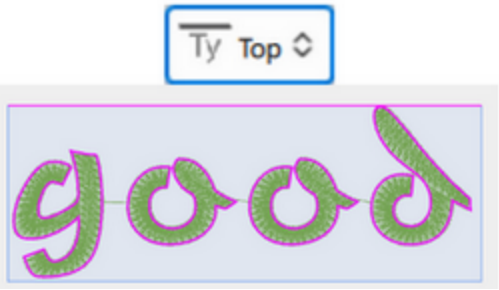



- Ascendante : le texte est suspendu sous le tracé, comme du linge sur un fil. Le sommet des lettres les plus hautes repose contre la courbe et l'ensemble du mot se place en dessous.




- Haut : comme avec l'option Ascendante, le texte est suspendu sous le tracé, mais un espace est conservé entre le tracé et le sommet des lettres.

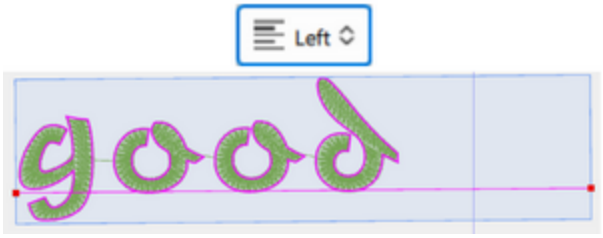

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### Alignement :

Les options d'alignement permettent de modifier la position du texte sur la ligne et de définir un alignement à gauche, à droite, centré ou justifié.

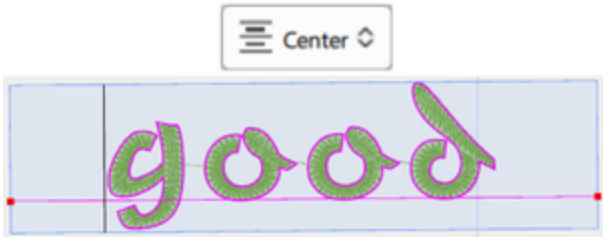
- Gauche : l'option « Gauche » est sélectionnée par défaut et fait commencer le Texte sur un tracé du côté gauche du tracé.




- Droite : l'option « Droite » fait commencer le Texte sur un tracé du côté droit du tracé.

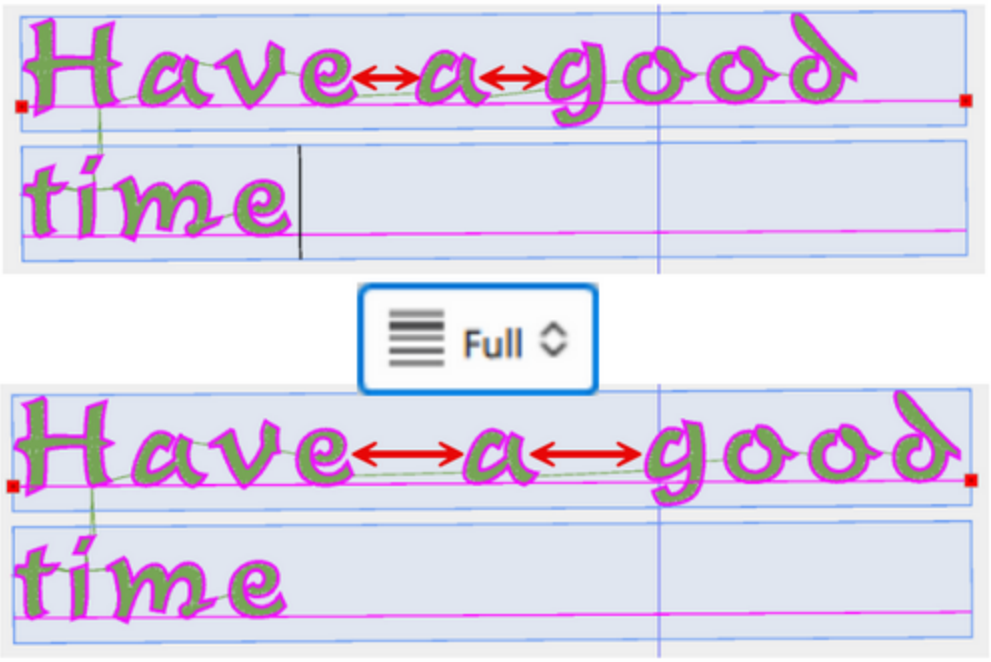



- Centré : l'option « Centré » centre le Texte sur le tracé.




- Justifié : le texte est étendu et l'espacement entre les mots est automatiquement ajusté afin que chaque ligne d'un paragraphe, à l'exception de la toute dernière, s'étende du bord gauche au bord droit.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### Décalage :

Le champ numérique « Décalage » indique la distance entre le Texte et le début du tracé. La valeur de décalage par défaut est zéro. Vous pouvez la modifier en saisissant une nouvelle valeur dans le champ, puis en appuyant sur la touche Entrée du clavier pour l'appliquer. La valeur « Décalage » peut être positive ou négative et permet de déplacer le Texte sur le tracé.




## Enveloppe sur le texte

Lorsque vous sélectionnez un objet texte, l'option « Enveloppe » apparaît avec les paramètres de texte dans la barre d'options de l'outil. L'outil Enveloppe vous permet de déformer et de transformer la forme de votre bloc de texte en choisissant parmi des formes prédéfinies. Notez que la fonction Enveloppe est uniquement disponible pour les textes utilisant le placement « Horizontal ».

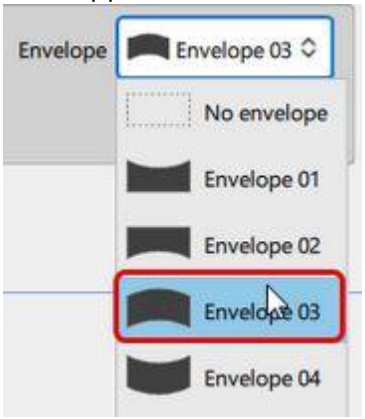
Pour appliquer une enveloppe à votre texte, procédez comme suit :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Saisissez votre texte dans le champ « Texte » de la barre « Options de l'outil ».




2. Développez le menu déroulant « Enveloppe » et sélectionnez la forme que vous souhaitez appliquer.




3. Le logiciel déforme le texte pour l'adapter aux limites de l'enveloppe choisie.




4. Utilisez l'option « Valeur » (située sous le menu déroulant de l'enveloppe) pour régler l'intensité de la forme appliquée. La valeur est comprise entre 1 et 100. Avec une valeur de 1, le texte reste dans un rectangle. À mesure que vous augmentez la valeur, le texte est étiré davantage vers les bords de l'enveloppe sélectionnée.



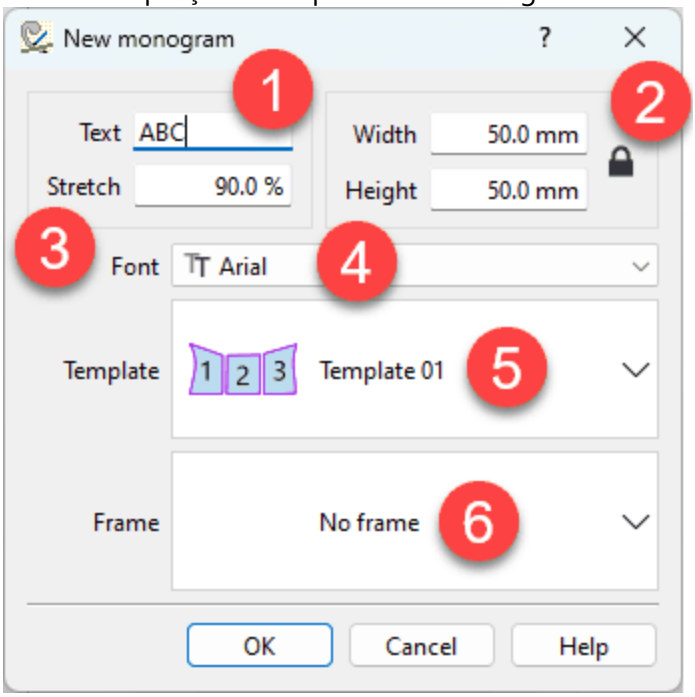

5. Vous pouvez passer d'une enveloppe à une autre dans la liste pour les prévisualiser. Pour supprimer l'effet et rétablir l'apparence normale du texte, sélectionnez « aucune enveloppe ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Monogrammes

Grâce à l'outil spécialisé Monogramme, vous pouvez facilement créer vos propres monogrammes personnalisés à partir d'un large choix de modèles et de cadres décoratifs inclus. Pour créer un nouveau motif de monogramme, suivez simplement les étapes suivantes :

D'abord, cliquez sur l'icône « Monogramme »  située dans la barre « Outils » à gauche, plus précisément dans la section Lettrage. La boîte de dialogue « Nouveau monogramme » apparaît alors à l'écran et vous permet de personnaliser toutes les options disponibles. Notez que cette boîte de dialogue mémorise les réglages du dernier monogramme créé et s'ouvre avec ces mêmes paramètres. Astuce : si vous cliquez sur la boîte de dialogue de l'assistant et la faites glisser sur le côté, vous pouvez voir directement dans l'espace de travail un aperçu en temps réel du monogramme en cours de création.




1. Dans la zone de texte principale, saisissez les caractères souhaités pour votre monogramme. Notez que ce champ accepte au maximum 3 caractères.
2. Définissez les dimensions de la zone dans laquelle le monogramme sera placé en réglant les valeurs « Largeur » et « Hauteur ». Lors de leur modification, observez l'icône « cadenas » située juste à côté. Lorsque le cadenas est verrouillé, toute modification de la largeur entraîne automatiquement une modification proportionnelle de la hauteur. À l'inverse, si vous cliquez sur l'icône pour le déverrouiller, vous pouvez régler librement et indépendamment la largeur et la hauteur.
3. Définissez le pourcentage « Étirement » de votre texte de monogramme. La valeur par défaut est de 90 %. En augmentant la valeur « Étirement », le texte du monogramme devient plus grand et s'étend vers l'extérieur, se rapprochant ainsi du cadre décoratif. À l'inverse, en diminuant cette valeur, le texte devient plus petit et laisse davantage d'espace à l'intérieur du cadre.
4. Choisissez la « Police » qui sera utilisée pour créer le monogramme. Vous pouvez utiliser n'importe quelle police prédigitalisée, TrueType (TT), OpenType (OT) ou Symbol (S) installée sur votre ordinateur.
5. Sélectionnez le « Modèle » de mise en forme à appliquer au texte de votre monogramme. Plusieurs modèles sont proposés. Sélectionnez simplement celui de votre choix en cliquant dessus. Le modèle choisi est


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

automatiquement appliqué et son résultat est immédiatement visible dans l'aperçu de l'espace de travail, derrière la boîte de dialogue « Nouveau monogramme ».

6. Enfin, choisissez le « Cadre » qui décorera et entourera votre nouveau monogramme. Trois principaux types de « Cadre » sont disponibles et peuvent être combinés : « Bordures », « Coins » et « Côtés ».

   - **« Bordures » :** Il s'agit de motifs de broderie continus et entièrement fermés qui encadrent le texte de votre monogramme. Dans l'icône d'aperçu, la flèche diagonale indique clairement la zone dans laquelle le texte sera placé.

   - **« Coins » :** Il s'agit de motifs de broderie distincts, dimensionnés et conçus pour être placés aux quatre coins extérieurs de votre monogramme. Vous pouvez ajouter librement de un à quatre motifs de coin en activant ou désactivant les petits carrés situés sous les options « Coins visibles ».

   - **« Côtés » :** Comme pour les coins, il s'agit de motifs de broderie spécialement conçus pour être placés le long des quatre côtés droits de votre monogramme. Vous pouvez là encore ajouter indépendamment de un à quatre motifs de côté en cliquant sur les cases correspondantes dans les options « Côtés visibles ».

Chaque modification effectuée dans la boîte de dialogue « Nouveau monogramme » est prévisualisée dans l'espace de travail situé derrière celle-ci. Pour appliquer les modifications, cliquez sur OK. Le monogramme est alors placé dans l'espace de travail et peut être modifié davantage.

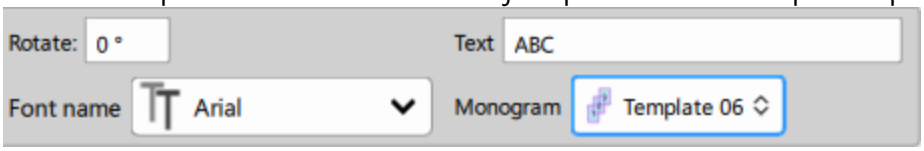
## Modifier le monogramme

Pour modifier un monogramme que vous avez inséré, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le texte du monogramme.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

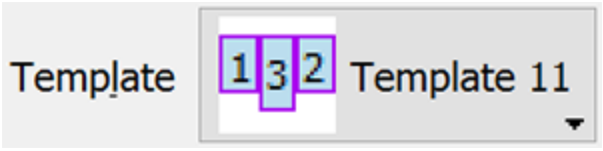
2. La barre « Options de l'outil » se met à jour pour afficher les options que vous pouvez modifier.




3. Dans le champ « Texte », vous voyez les caractères du monogramme que vous avez insérés dans le motif. Modifiez les caractères et appuyez sur « Entrée/Retour » pour appliquer la modification.
4. Pour modifier la police du monogramme, sélectionnez-en une autre dans le menu déroulant « Nom de la police ».
5. Pour modifier le modèle, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant « Monogramme ».

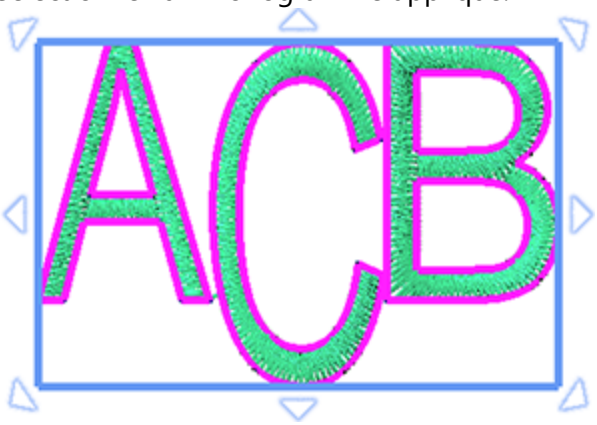
## Modifier le modèle de monogramme

Le logiciel est fourni avec un ensemble de modèles de monogrammes. Tous les modèles de monogrammes se composent de 2 ou 3 zones rectangulaires servant de conteneurs aux caractères du monogramme. Le mécanisme de monogramme adapte chaque caractère ajouté à l'intérieur de ces zones rectangulaires. Tous les modèles comportent des numéros au-dessus des zones, qui indiquent la position de chaque caractère inséré dans le champ « Texte ». Par exemple, dans le modèle 11, le troisième caractère sera placé dans la zone rectangulaire centrale.




Vous pouvez personnaliser les conteneurs de monogramme insérés en mode « Modifier les nœuds » et transformer leur forme. Dans l'exemple suivant, nous allons modifier un monogramme à l'aide du mode « Modifier les nœuds ».

1. Sélectionnez un monogramme appliqué.




2. Cliquez sur l'outil « Modifier les nœuds »  de la barre « Outils ».
3. Tous les caractères du monogramme sont entourés d'un rectangle comportant des nœuds à ses angles. À l'aide des options de modification des nœuds, vous pouvez modifier la forme et la position de la zone rectangulaire. Lorsque vous modifiez le conteneur des caractères, le logiciel tente d'adapter automatiquement


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

les caractères à la nouvelle zone modifiée.



4. Si vous cliquez sur l'un des nœuds d'angle, deux poignées apparaissent et vous permettent de modifier la courbure de chaque côté. Cliquez sur les poignées et faites-les glisser pour les ajuster.

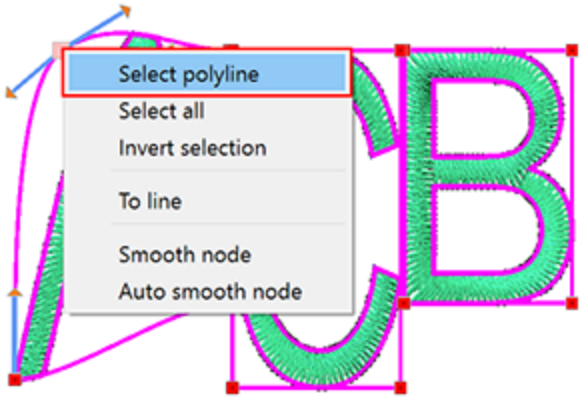


5. Vous pouvez modifier le conteneur des caractères en cliquant sur chaque nœud et en le faisant glisser vers une nouvelle position.

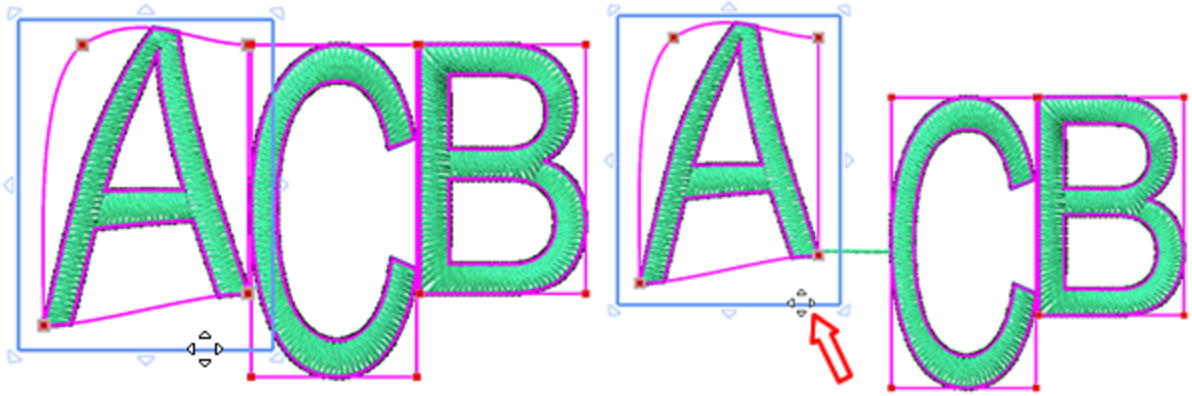



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Vous pouvez modifier la position d'un conteneur en sélectionnant un nœud, puis l'option « Sélectionner la polyligne » dans le menu contextuel. Tous les nœuds du conteneur seront alors sélectionnés.




7. Placez le curseur sur le contour de sélection du rectangle et déplacez-le dans la direction souhaitée.



Toutes les options de modification des nœuds sont disponibles pour créer un conteneur de texte de monogramme personnalisé.

## Zones de chevauchement

L'outil Monogramme vous permet de définir manuellement quelle partie d'un caractère doit passer au-dessus ou au-dessous de l'autre lorsque des lettres se chevauchent.

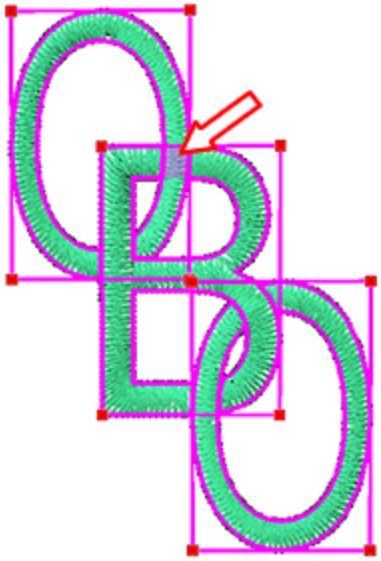
Pour modifier cet ordre de chevauchement, procédez comme suit :

1. Passez en mode d'édition des nœuds en cliquant sur l'outil « Modifier les nœuds »  dans la barre d'outils « Outils ».

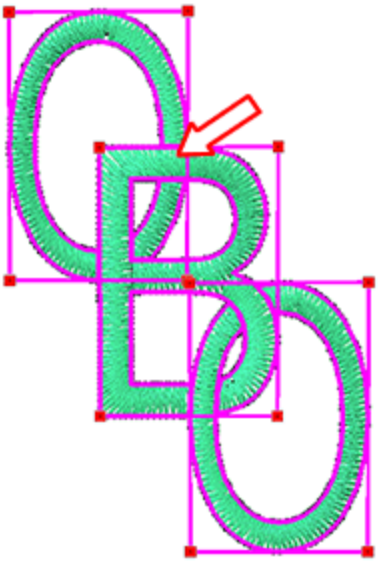



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Assurez-vous que le texte de votre monogramme est sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur une intersection où les lettres se chevauchent. La zone de chevauchement est mise en surbrillance.



3. Cliquez directement sur cette zone en surbrillance pour inverser l'ordre de chevauchement. La partie brodée qui se trouvait au-dessus passe en dessous.



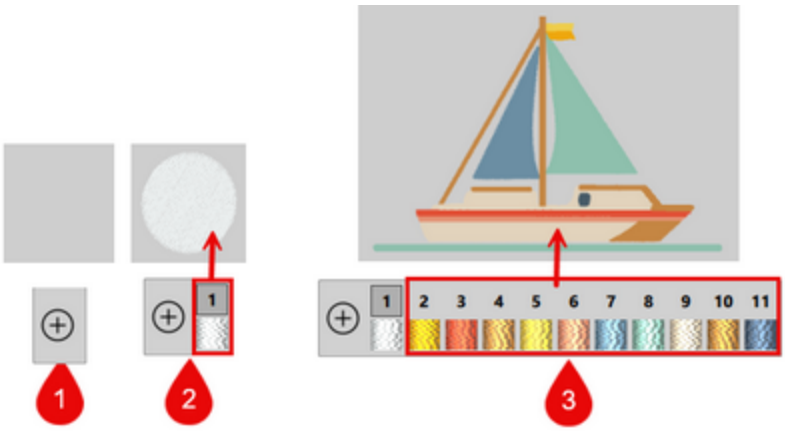
4. En cliquant à nouveau, vous pouvez faire défiler l'ordre de chevauchement parmi toutes les positions de calque possibles.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Travailler avec les couleurs

Cette section explique comment gérer les couleurs dans vos projets.

1. Lorsque vous créez un dessin vierge, la barre « Palette de couleurs » située en bas de l'application apparaît vide et affiche uniquement un bouton plus.
2. Si vous dessinez une forme, telle qu'une ellipse, le logiciel ajoute la couleur de Surface par défaut à la palette de couleurs et l'applique à l'objet.
3. De même, lorsque vous importez un dessin de broderie, le logiciel ajoute ses couleurs à la palette de couleurs.




## Palette de couleurs

La palette affiche toutes les couleurs actuellement utilisées dans le dessin et peut également contenir d'autres couleurs inutilisées si vous les avez ajoutées manuellement.

Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, la palette de couleurs met en évidence les couleurs correspondantes.




Si vous sélectionnez un ou plusieurs objets et cliquez sur une couleur de la palette qui ne leur est pas actuellement appliquée, le logiciel applique automatiquement la nouvelle couleur à votre sélection.

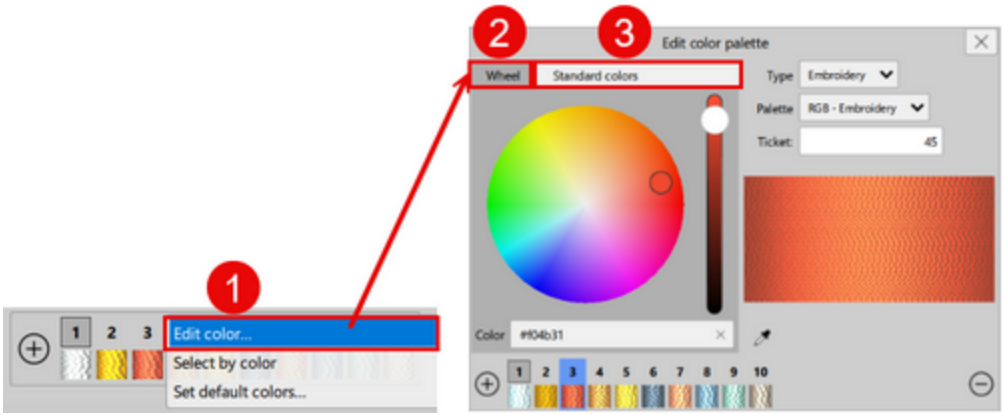
Lorsque rien n'est sélectionné, si vous cliquez sur l'une des couleurs disponibles dans la palette de couleurs, puis numérisez un nouvel objet, la couleur sélectionnée sera utilisée pour la nouvelle partie numérisée.

## Modifier la couleur

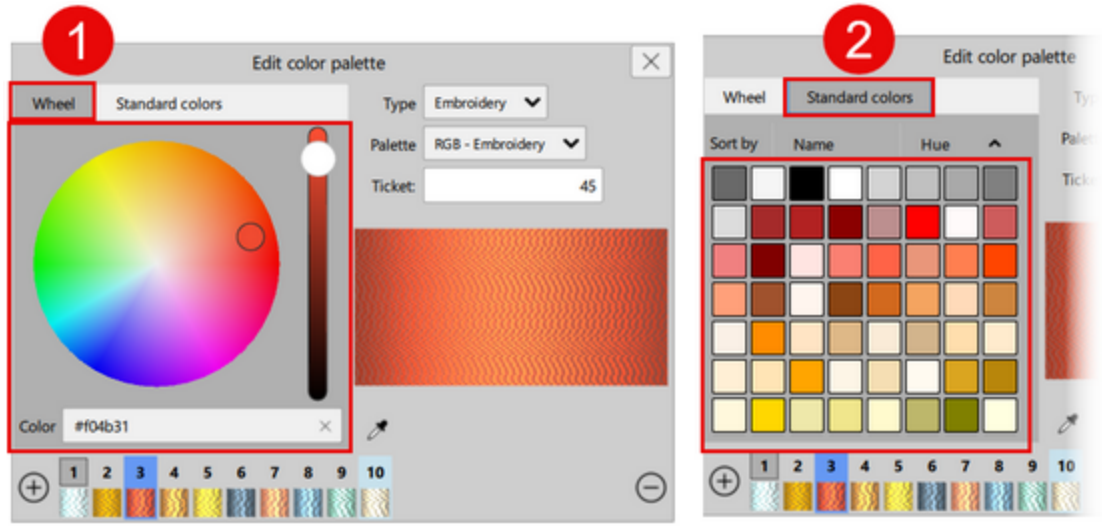
Vous pouvez modifier n'importe quelle couleur de la palette de couleurs de deux façons.

1. **Faites un clic droit sur** une couleur et sélectionnez l'option **Modifier la couleur** pour ouvrir la boîte de dialogue « Modifier la palette de couleurs » avec la couleur sélectionnée.
2. Sinon, si un objet est **sélectionné** , cliquez sur sa couleur pour la modifier.

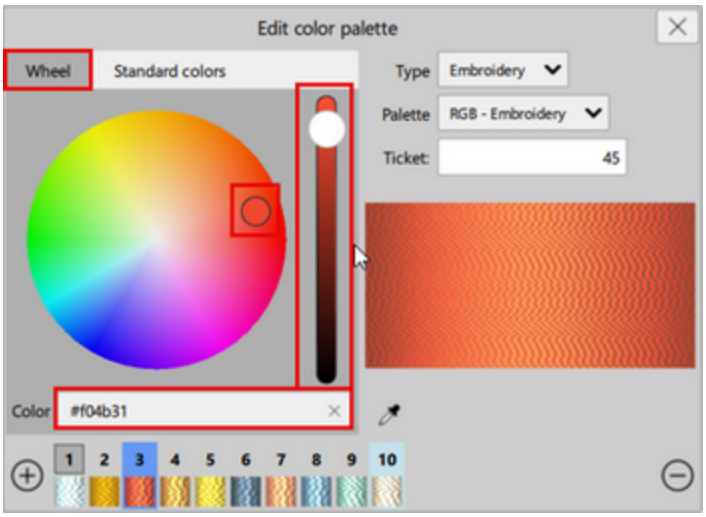

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Modifiez la couleur en la choisissant parmi les Nuanciers disponibles ou en utilisant la Roue chromatique pour la définir manuellement. Le logiciel applique automatiquement la nouvelle couleur à tous les objets qui utilisaient la couleur précédente.




Utilisez la « Roue chromatique » pour modifier une couleur en déplaçant le cercle à l'intérieur de la roue. Réglez la luminosité à l'aide du curseur situé à côté de la roue chromatique ; faire glisser la poignée vers le haut augmente la luminosité. La zone d'aperçu affiche la couleur sélectionnée. Pour revenir à la couleur précédente, utilisez l'option Annuler de la barre d'outils supérieure ou le raccourci clavier Ctrl + Z. Une fois terminé, fermez la boîte de dialogue ou sélectionnez une autre couleur à modifier.

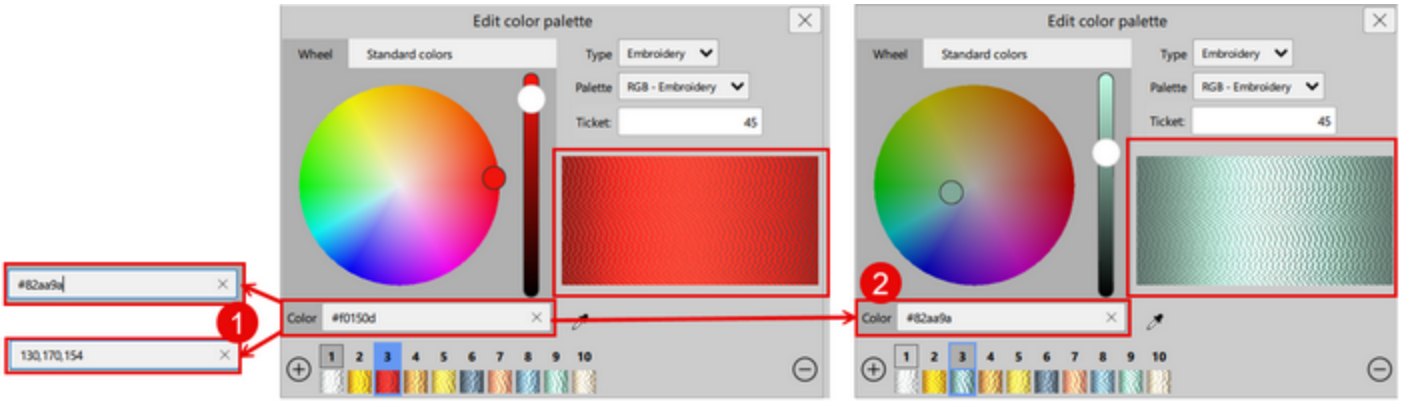




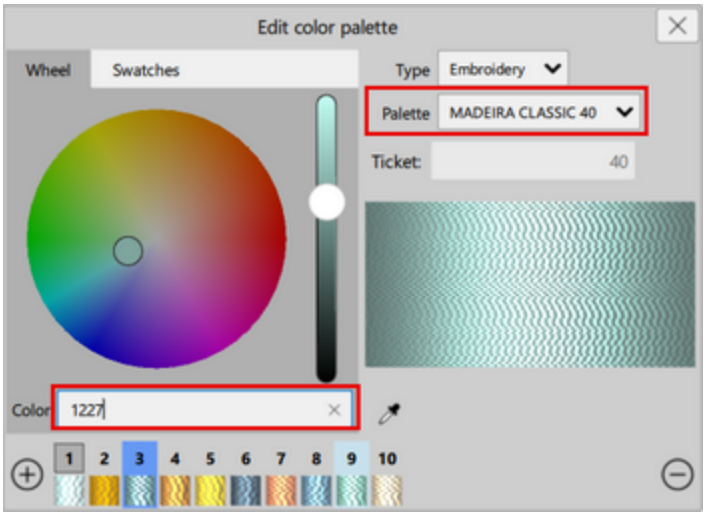
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez également sélectionner une couleur en saisissant une valeur dans la zone « Couleur ». Utilisez l'un des formats suivants :

1. Valeur RVB : saisissez les valeurs RVB séparées par des virgules. Par exemple, la saisie de 130,170,154 produit la couleur verte illustrée dans l'image ci-dessous.
2. Codes couleur hexadécimaux : saisissez un code couleur hexadécimal. Par exemple, le code hexadécimal de la couleur verte de l'image est #82aa9a.
3. Noms de couleurs : saisissez le nom d'une couleur, par exemple vert. Le logiciel appliquera une nuance de vert.

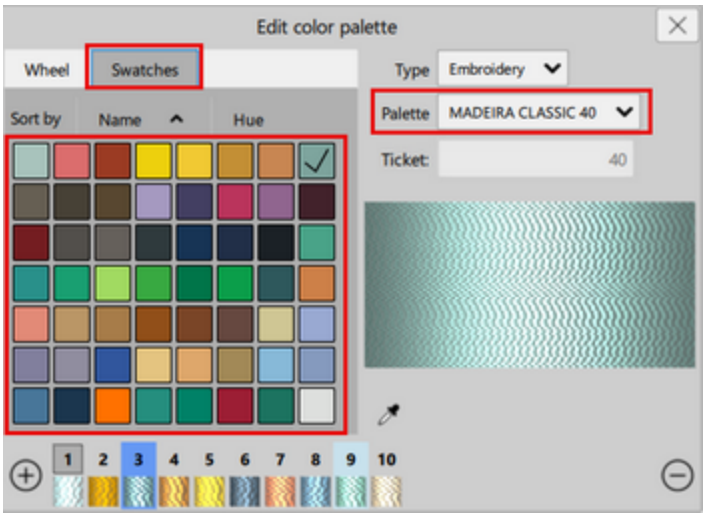



Lorsque vous sélectionnez une palette de fils, le logiciel fait automatiquement correspondre la couleur de la roue chromatique à la couleur disponible la plus proche dans la palette sélectionnée.




Une fois une palette sélectionnée, passez à « Nuanciers » pour afficher la liste des couleurs de la palette. Faites défiler la liste et cliquez pour sélectionner une couleur.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




## Ajouter des couleurs

Vous pouvez ajouter des couleurs à l'aide du bouton + situé à gauche de la palette de couleurs. La fenêtre Modifier la palette de couleurs s'ouvre et toute couleur sur laquelle vous cliquez dans les nuanciers est ajoutée à la palette de couleurs. Vous pouvez ainsi ajouter les couleurs que vous souhaitez rendre disponibles pour le dessin que vous créez.




De la même manière, vous pouvez facilement ajouter des couleurs à la palette à l'aide de l'outil Pipette.

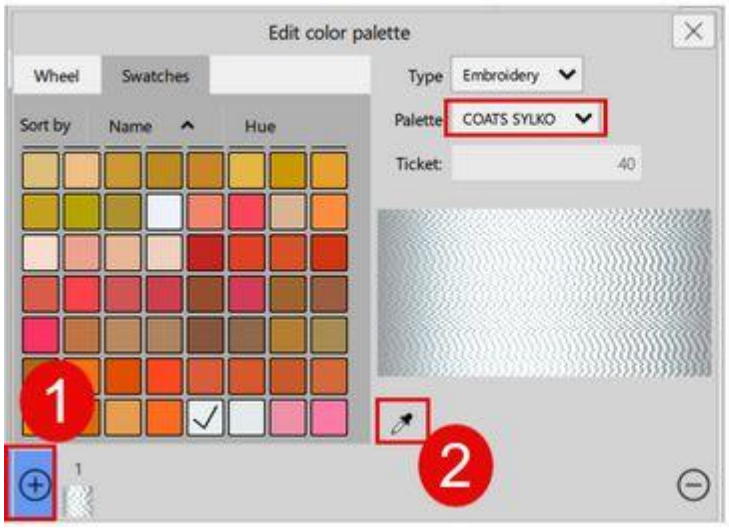
Supposons que vous commenciez un nouveau dessin et que vous ayez importé une image afin de créer votre dessin par-dessus.

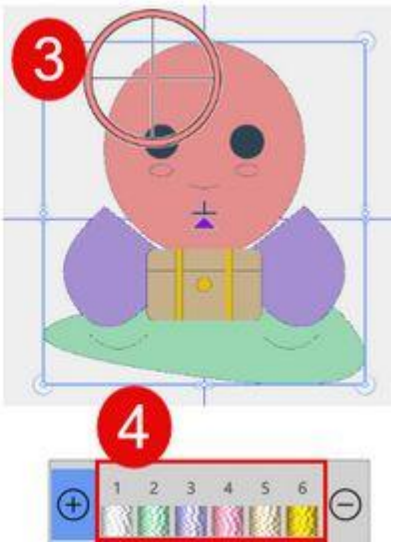
Vous pouvez préparer la palette afin qu'elle contienne les couleurs de l'image.

1. Cliquez sur le signe + dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de l'application.
2. Activez l'outil Pipette.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

3. Déplacez le curseur sur l'image. L'aperçu en temps réel de la loupe affiche la couleur située sous le curseur.
4. Cliquez pour verrouiller la couleur ; celle-ci est automatiquement ajoutée à votre palette de couleurs.




## Supprimer des couleurs

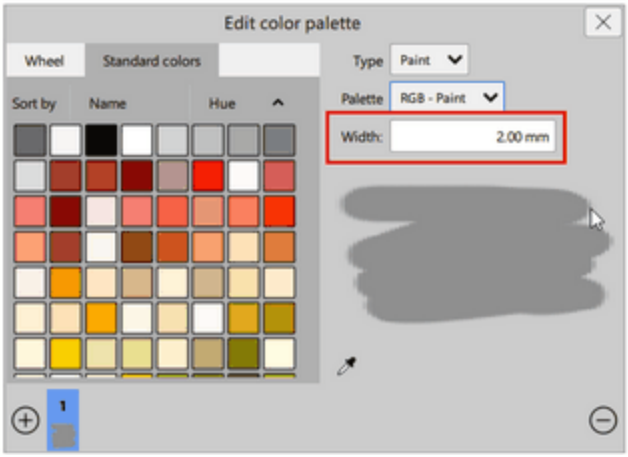
Comme décrit ci-dessus, vous pouvez facilement ajouter des couleurs à la palette de couleurs afin de les avoir à disposition pendant la numérisation. Il peut alors être nécessaire de supprimer les couleurs inutilisées ou celles dont vous n'avez plus besoin.

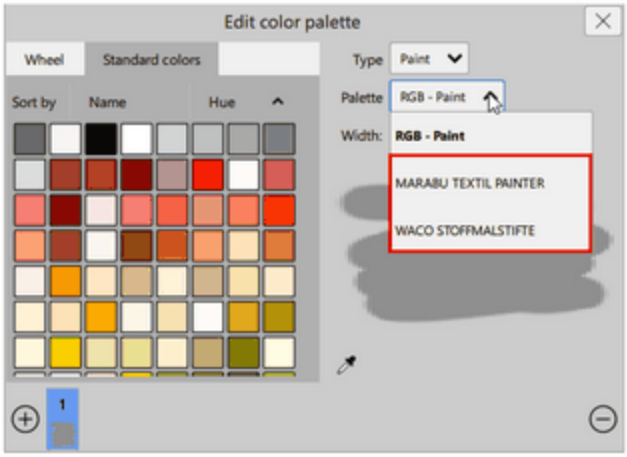
Pour cela, cliquez sur l'icône + afin d'ouvrir Modifier la palette de couleurs, puis cliquez sur le bouton - situé en bas à droite de la fenêtre Modifier la palette de couleurs pour supprimer toutes les couleurs inutilisées.

Si une couleur inutilisée est sélectionnée et que vous cliquez sur le bouton -, seule cette couleur est supprimée.

**Remarque :** Seules les couleurs inutilisées peuvent être supprimées de la palette de couleurs.

Si vous activez la technique « Peinture » et appliquez un « type de peinture » à un objet, la couleur fonctionne comme une couleur de pinceau. Lorsque vous modifiez une couleur « Peinture », vous pouvez choisir parmi les palettes de fabricants de « Pinceaux ».

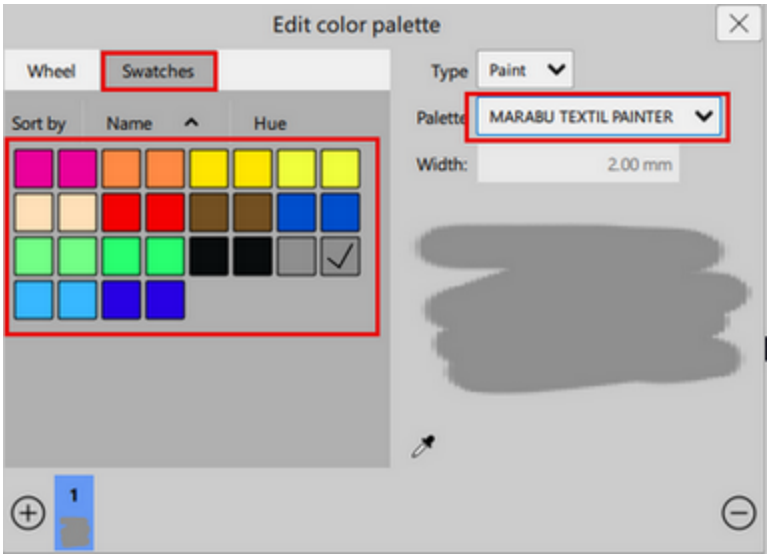




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Après avoir sélectionné une palette de fabricant de « Pinceaux », passez à l'affichage des nuanciers pour faire défiler les couleurs disponibles.




Pour plus d'informations sur l'utilisation des couleurs de Peinture, reportez-vous à la section Peinture . Notez que les palettes de Fils et de Pinceaux contiennent un nombre limité de couleurs. Si un dessin utilise de nombreuses couleurs, le logiciel les fait correspondre aux options disponibles dans la palette sélectionnée.

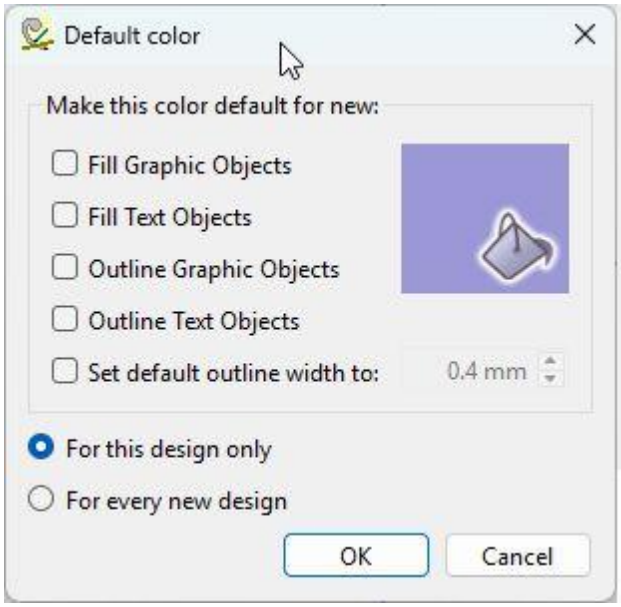
Lorsque vous ouvrez une image en Point de croix, la barre des couleurs utilisées affiche les couleurs du point de croix. Si vous modifiez ces couleurs, le logiciel les rétablit, car les couleurs du point de croix proviennent de l'image importée.

Vous pouvez utiliser le « Gestionnaire de couleurs » pour gérer et réduire le nombre de couleurs d'un dessin.

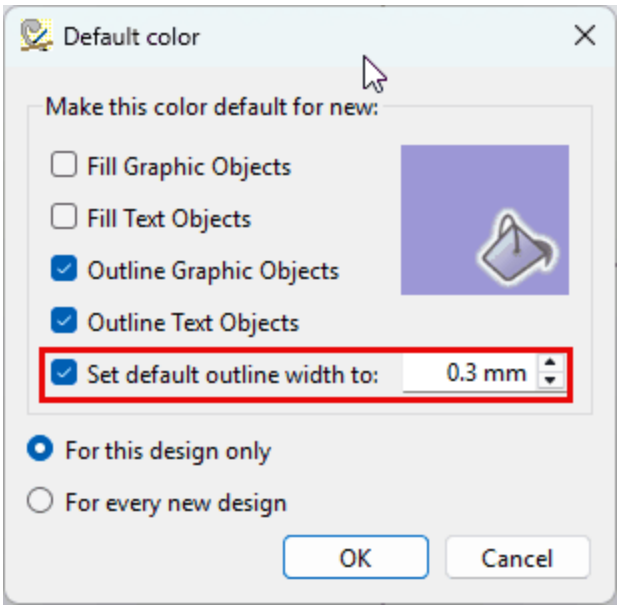
## Définir les couleurs par défaut

Lors de la création d'un objet, la couleur par défaut lui est appliquée. Pour modifier la couleur par défaut, cliquez avec le bouton droit sur une couleur de la palette de couleurs, puis sélectionnez l'option Définir les couleurs par défaut dans le menu qui apparaît. La boîte de dialogue « Couleur par défaut » s'affiche. Vous pouvez y préciser si la couleur est utilisée comme couleur par défaut pour les objets graphiques de Surface, les objets texte de Surface, les objets graphiques de Contour, les objets texte de Contour ou pour tous les objets. Vous pouvez également préciser si cette couleur par défaut s'applique au motif actuel ou aux futurs motifs.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez également régler la largeur de Contour par défaut. Cochez la case « Définir la largeur de Contour par défaut » et saisissez la valeur. Le réglage de la largeur de Contour s'applique au motif actuel ou aux futurs motifs, selon votre sélection.

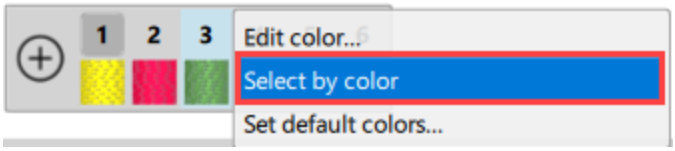



## Sélections par couleur

La sélection des objets utilisant une couleur spécifique est utile lorsque vous devez remplacer une couleur dans l'ensemble d'un motif, car elle évite d'avoir à sélectionner chaque objet manuellement. Une fois les objets sélectionnés, vous pouvez modifier leur couleur, leur type de point, leur appliquer un style ou effectuer des transformations. Vous pouvez effectuer une sélection par couleur de surface, par couleur de contour ou simplement par couleur. Pour effectuer une sélection par couleur, cliquez avec le bouton droit sur la couleur souhaitée dans la barre de palette. Si vous cliquez avec le bouton droit sur une couleur de « Surface », vous pouvez choisir de sélectionner tous les objets remplis avec cette couleur ou tous les objets utilisant cette couleur pour la surface ou le contour. De même, si vous cliquez avec le bouton droit sur une couleur de contour, vous


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

pouvez sélectionner tous les objets ayant cette couleur de contour ou tous les objets utilisant cette couleur pour la surface ou le contour.



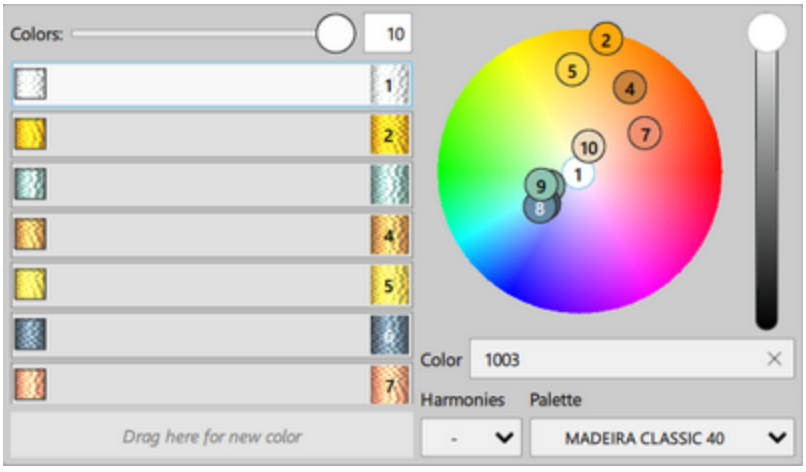

## Gestionnaire de couleurs

Vous pouvez facilement importer des illustrations provenant de diverses sources créatives. Les fichiers créés à l'origine dans d'autres applications sont importés de manière fluide et directement convertis en motifs de broderie. Lors de l'importation d'une illustration, vous devez tenir compte des contraintes physiques propres aux motifs de broderie. Par exemple, un dessin vectoriel importé comportant 50 couleurs différentes est extrêmement difficile à produire en pratique en raison du nombre excessif de changements de fil manuels nécessaires. De plus, le nombre réel de couleurs de fil disponibles dans la palette d'un fabricant donné est nécessairement limité. L'outil « Gestionnaire de couleurs » vous aide efficacement à optimiser et à gérer correctement les couleurs d'un motif. Avec le « Gestionnaire de couleurs », vous pouvez facilement :

- Réduire en toute sécurité le nombre total de couleurs d'un motif
- Modifier visuellement les couleurs à l'aide de la roue chromatique intuitive
- Appliquer instantanément une palette de fils standard à toutes les couleurs du motif
- Appliquer de manière créative de belles harmonies de couleurs à toutes les couleurs du motif

### Réduire les couleurs

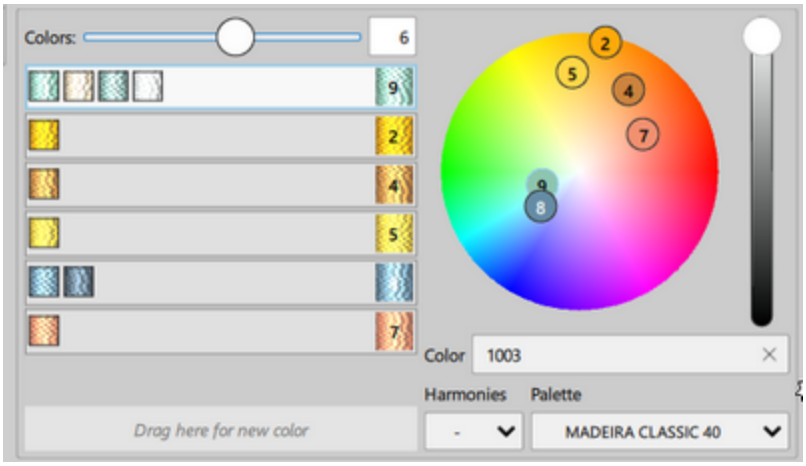
Pour les motifs de broderie standard, vous pouvez sélectionner la palette d'un fabricant de fils spécifique et utiliser le curseur « Couleurs » pour réduire le nombre de couleurs. Pendant cette réduction, le Gestionnaire de couleurs associe automatiquement et intelligemment plusieurs couleurs distinctes du motif à la couleur représentative la plus proche dans la palette de fils sélectionnée. Le logiciel met instantanément à jour le motif à l'écran afin de refléter clairement ces regroupements de couleurs.



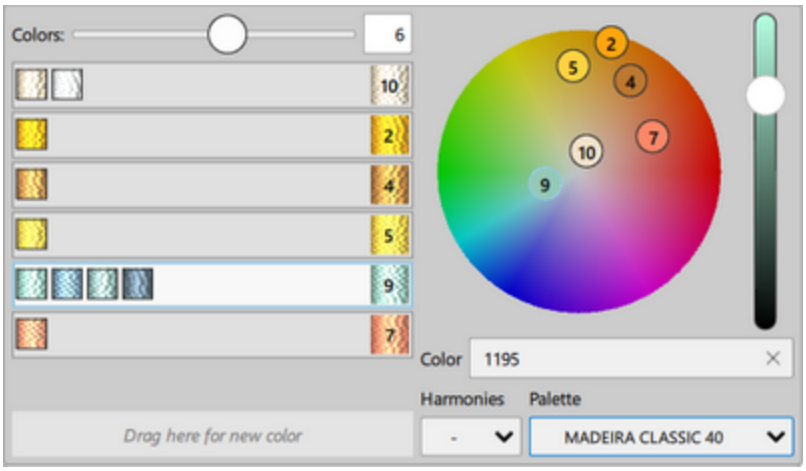

Par exemple, si vous importez un motif comportant 13 couleurs différentes, vous pouvez sélectionner la palette d'un fabricant de fils et demander au logiciel de réduire le nombre de couleurs à 6. Le Gestionnaire de couleurs regroupe efficacement les couleurs existantes et les associe mathématiquement aux couleurs visuellement les plus


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

proches disponibles dans la palette sélectionnée. Dans la figure suivante, vous pouvez voir comment le logiciel regroupe intelligemment trois nuances de rouge différentes en un seul rouge, le plus proche disponible dans la palette de fils.




Si vous préférez un regroupement totalement différent, vous pouvez faire glisser intuitivement une couleur de la liste de gauche vers n'importe quelle autre ligne de couleur, ou simplement la faire glisser vers la zone « Faites glisser ici pour créer une nouvelle couleur » afin de forcer la création d'une nouvelle catégorie. Par exemple, vous pouvez faire glisser la couleur verte à l'extérieur pour créer un nouveau groupe de couleurs, ou déplacer manuellement la couleur marron vers le groupe rouge afin de les fusionner.



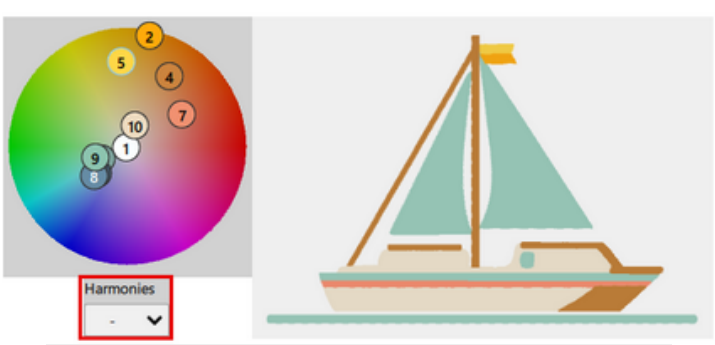

Vous pouvez annuler en toute sécurité toute modification accidentelle en cliquant sur l'icône Annuler (Ctrl+Z) ou cliquer sur l'icône Rétablir pour annuler la dernière action Annuler (Ctrl+Maj+Z).

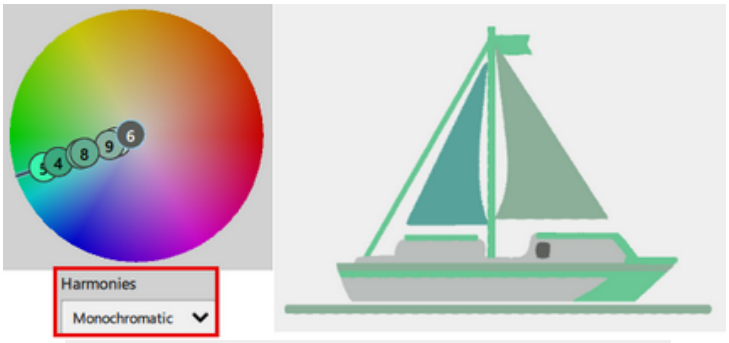
Pour appliquer définitivement les modifications, cliquez sur l'icône de sélection rectangulaire. Cette action réduit définitivement les couleurs ; vous ne pouvez utiliser la commande « Annuler » pour revenir sur l'opération qu'immédiatement après. Si vous rouvrez ultérieurement le Gestionnaire de couleurs, il affiche logiquement les nouvelles couleurs réduites et vous ne pouvez ajouter de nouvelles couleurs que manuellement. Sélectionnez l'un des numéros affichés au-dessus de la roue chromatique, puis déplacez le point afin de modifier la couleur correspondante et d'ajuster précisément sa luminosité. Si le motif comporte malheureusement de nombreuses couleurs et qu'il devient difficile de localiser celle que vous souhaitez réellement modifier, placez simplement le

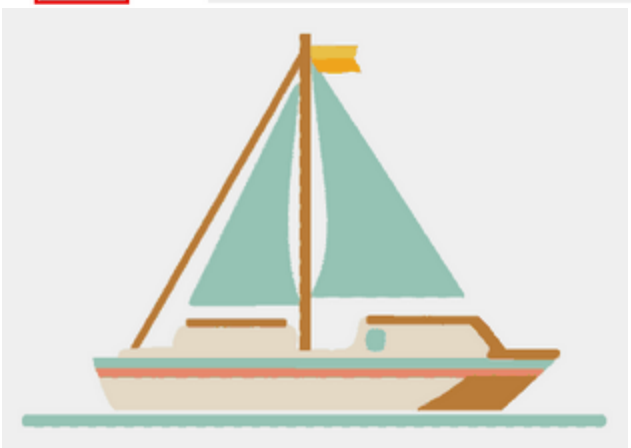

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

pointeur de la souris sur la couleur correspondante dans la zone de travail du motif et cliquez dessus pour la sélectionner directement. La couleur est alors mise en évidence sur la roue chromatique, clairement signalée par un contour autour de son cercle.

Utilisez le contrôle « Harmonies » pour remplacer automatiquement les couleurs du motif à l'aide de différentes techniques artistiques éprouvées. Par exemple, l'application d'une harmonie monochromatique remplace dynamiquement toutes les couleurs du motif par des tons élégants dérivés d'une seule couleur de base. Des informations détaillées et complètes sur l'utilisation des harmonies sont disponibles dans la rubrique Harmonies .



Motif original



Monochromatique

Vous pouvez optimiser un motif contenant des couleurs de peinture exactement de la même manière. Si votre motif contient simultanément des couleurs de fils à broder et des couleurs de peinture, utilisez les onglets situés en haut de la boîte de dialogue « Gestionnaire de couleurs » pour sélectionner précisément le type de couleurs que vous souhaitez modifier. Sélectionnez simplement « Peinture » pour optimiser efficacement et réduire fortement le nombre de couleurs de peinture.

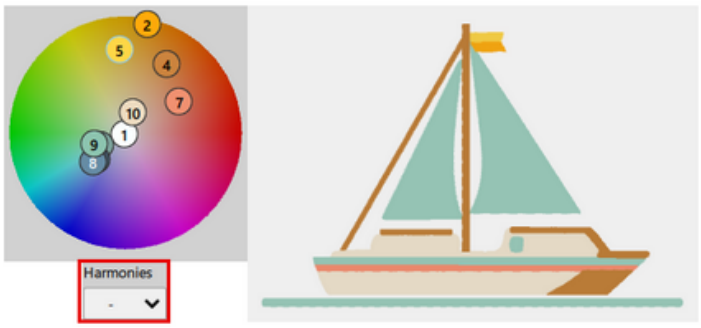
## Harmonies

Comme indiqué précédemment, la fonction « Harmonies » offre un moyen puissant de remplacer automatiquement les couleurs de votre motif à l'aide de règles esthétiques reconnues. Dans les figures suivantes, observez comment différentes règles d'harmonie transforment le même motif. Dans toute harmonie de couleurs, la couleur identifiée par le numéro 1 sert de couleur de base. Vous pouvez modifier simultanément toutes les

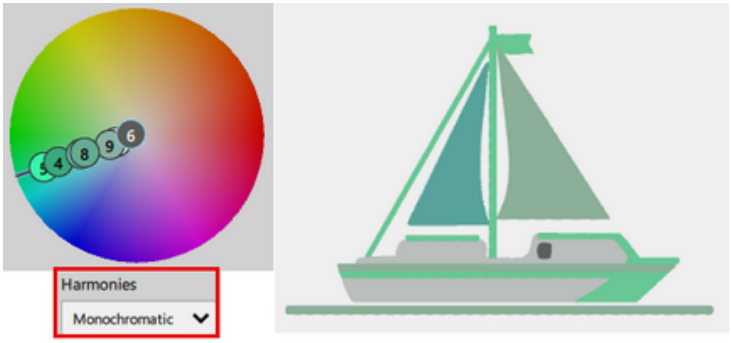

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

couleurs de l'harmonie en faisant simplement glisser le petit triangle autour du cercle extérieur du sélecteur de couleurs.

Si vous double-cliquez sur l'une des icônes circulaires numérotées représentant les couleurs de votre motif, cette couleur devient immédiatement la nouvelle couleur de base ; le logiciel recalcule alors précisément les couleurs de l'harmonie à partir de celle-ci. Gardez à l'esprit que lorsque vous sélectionnez une nouvelle règle d'harmonie, la couleur identifiée par « 1 » est toujours utilisée comme couleur de base. Par conséquent, si vous choisissez une autre harmonie, la couleur de base revient à la couleur 1 par défaut.

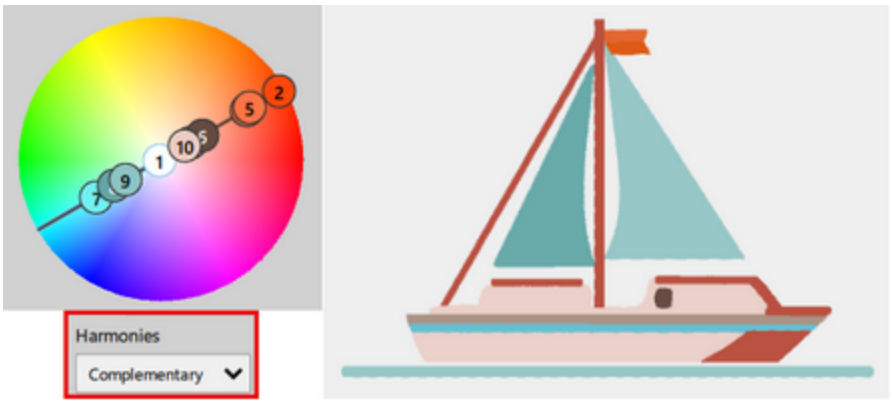



**Motif d'origine**




**Monochromatique :** L'harmonie monochromatique utilise une seule couleur de base ; le logiciel remplace alors toutes les autres couleurs du motif par différentes tonalités et nuances de cette même couleur.

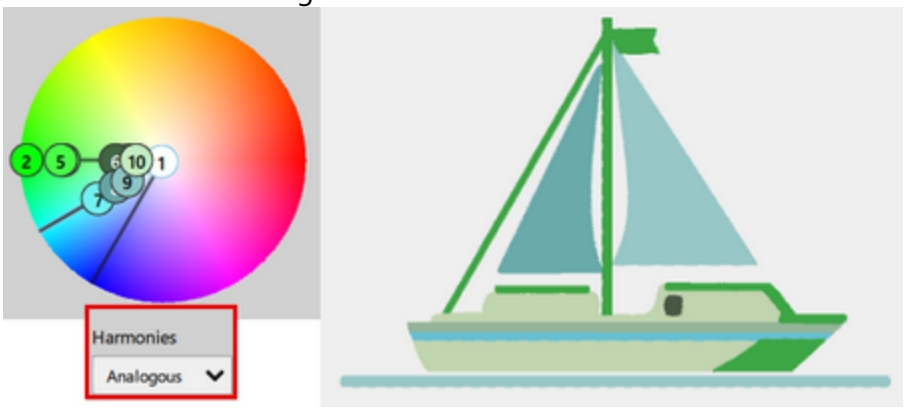
**Complémentaire :** Cette harmonie place les couleurs du motif à l'opposé l'une de l'autre sur le cercle chromatique, créant ainsi des paires de couleurs complémentaires, par exemple le rouge et le vert. Le fort contraste naturel des couleurs complémentaires produit un rendu très vif et dynamique.



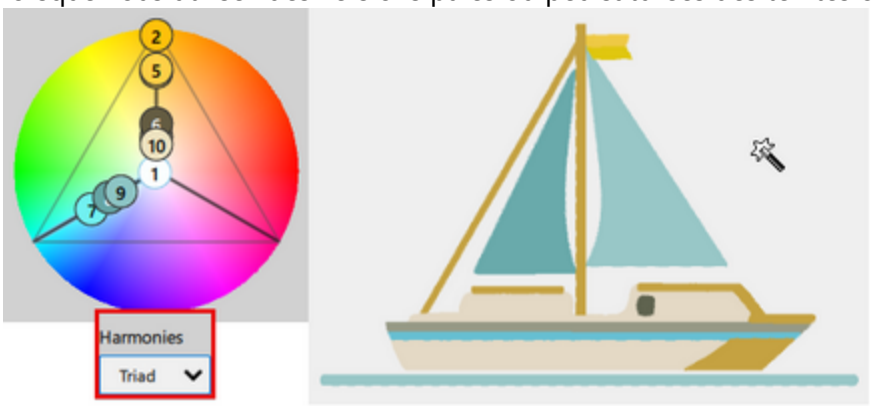

**Analogue :** L'harmonie analogue sélectionne des couleurs placées immédiatement les unes à côté des autres sur le cercle chromatique. Ces couleurs s'accordent naturellement très bien et permettent de créer facilement des


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

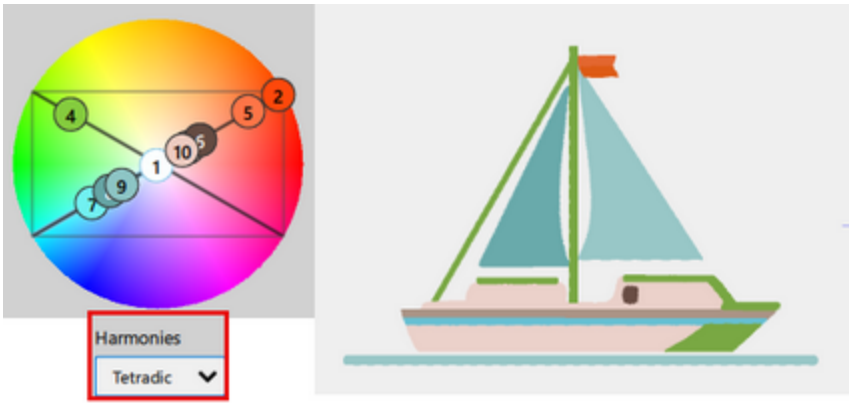
motifs harmonieux et agréables à l'œil.




**Triade :** L'harmonie en triade dispose les couleurs selon un triangle parfait, de manière à les répartir uniformément autour du cercle chromatique. Les combinaisons triadiques restent généralement très vives, même lorsque vous utilisez des versions pâles ou peu saturées des teintes choisies.



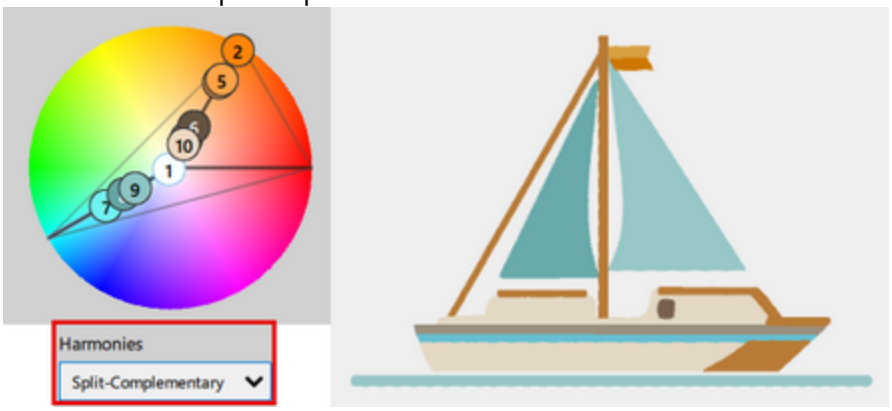

**Tétradique :** L'harmonie rectangulaire, ou tétradique, organise les couleurs du motif en deux paires complémentaires distinctes. Elle permet ainsi de créer une palette très riche offrant de nombreuses possibilités de variation.



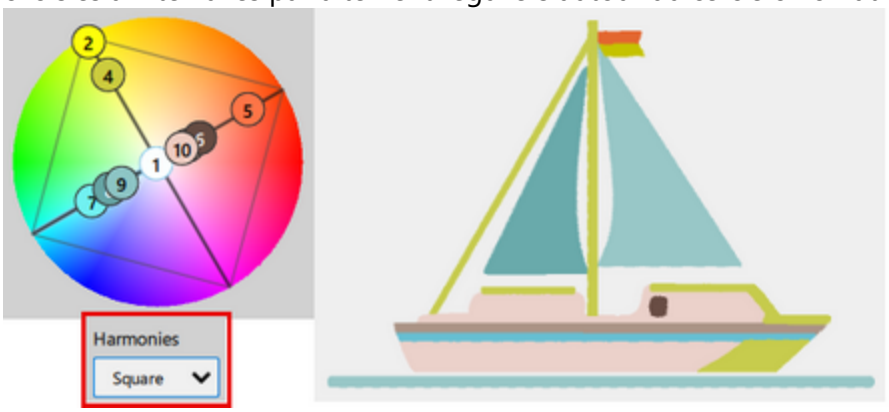

**Complémentaire divisée :** L'harmonie complémentaire divisée est une variante plus nuancée de l'harmonie complémentaire classique. Au lieu d'utiliser directement la couleur opposée à la couleur de base, elle utilise les deux couleurs situées immédiatement de part et d'autre de cette complémentaire. Elle offre ainsi un contraste visuel aussi marqué que l'harmonie complémentaire classique, tout en donnant généralement une impression


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

moins tendue et plus équilibrée.




**Carré :** L'harmonie carrée est assez similaire à l'harmonie rectangulaire, mais elle répartit les quatre couleurs choisies à intervalles parfaitement réguliers autour du cercle chromatique.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Réorganiser le motif

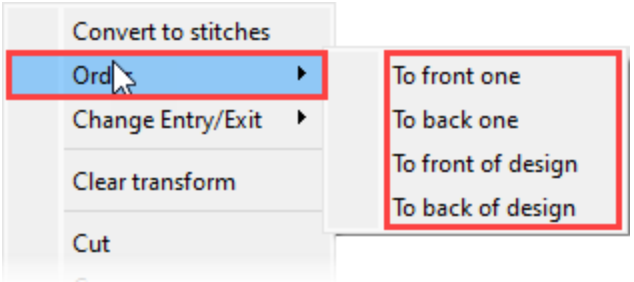
Le logiciel propose deux méthodes pour réorganiser les objets et les formes de votre motif de broderie. La première utilise l'option « Ordre » du menu contextuel accessible par clic droit, tandis que la seconde s'appuie sur la barre « Gestionnaire de séquence ». Nous expliquons comment utiliser chacune de ces méthodes dans les sections suivantes.

- Réorganiser depuis le menu contextuel
- Réorganiser avec le Gestionnaire de séquence

## Réorganiser les objets

L'une des façons de réorganiser vos objets consiste à utiliser l'option « Ordre » située dans le menu contextuel accessible par clic droit. Elle vous permet de modifier l'ordre de superposition des objets sélectionnés, en les avançant ou en les reculant sur votre espace de travail. Gardez à l'esprit que cette modification de l'ordre graphique affecte également la séquence de broderie.

Quatre commandes de réorganisation sont disponibles : « Avancer d'un niveau », « Reculer d'un niveau », « À l'avant du motif » et « À l'arrière du motif ». Pour appliquer l'une de ces commandes, cliquez pour sélectionner votre ou vos objets, puis effectuez un clic droit sur la sélection pour afficher le menu. Survolez le sous-menu « Ordre » pour le développer, puis sélectionnez l'option de réorganisation souhaitée.




- **Avancer d'un niveau :** Cette option avance l'objet sélectionné d'un niveau dans la séquence. Si l'objet se trouve déjà au premier plan de la pile du motif, cette option est grisée. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Haut de page (PgUp)** de votre clavier.
- **Reculer d'un niveau :** Cette option recule l'objet sélectionné d'un niveau. Si l'objet se trouve déjà tout en bas du motif, cette option devient indisponible. Le raccourci clavier correspondant à cette action est la touche **Bas de page (PgDn)** .
- **À l'avant du motif :** Cette commande place le ou les objets sélectionnés au-dessus de tous les autres objets du motif. Vous pouvez l'exécuter en appuyant sur la touche **Fin** de votre clavier.
- **À l'arrière du motif :** Cette commande place le ou les objets sélectionnés tout en bas de la séquence, derrière tous les autres éléments. Le raccourci clavier correspondant est la touche **Début** .

Dans la figure ci-dessous, trois cercles se chevauchent : le cercle rose se trouve au niveau le plus bas, à l'arrière, le cercle vert au niveau intermédiaire et le cercle jaune au niveau le plus haut, à l'avant.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Pour modifier cet ordre de superposition, sélectionnez le cercle rose, effectuez un clic droit dessus, puis choisissez la commande « Ordre > Avancer d'un niveau ».




Le cercle rose avance d'un niveau et se place entre les cercles vert et jaune. Vous pouvez également inverser la position d'un élément. Par exemple, sélectionnez le cercle jaune et choisissez « Ordre > À l'arrière du motif »…

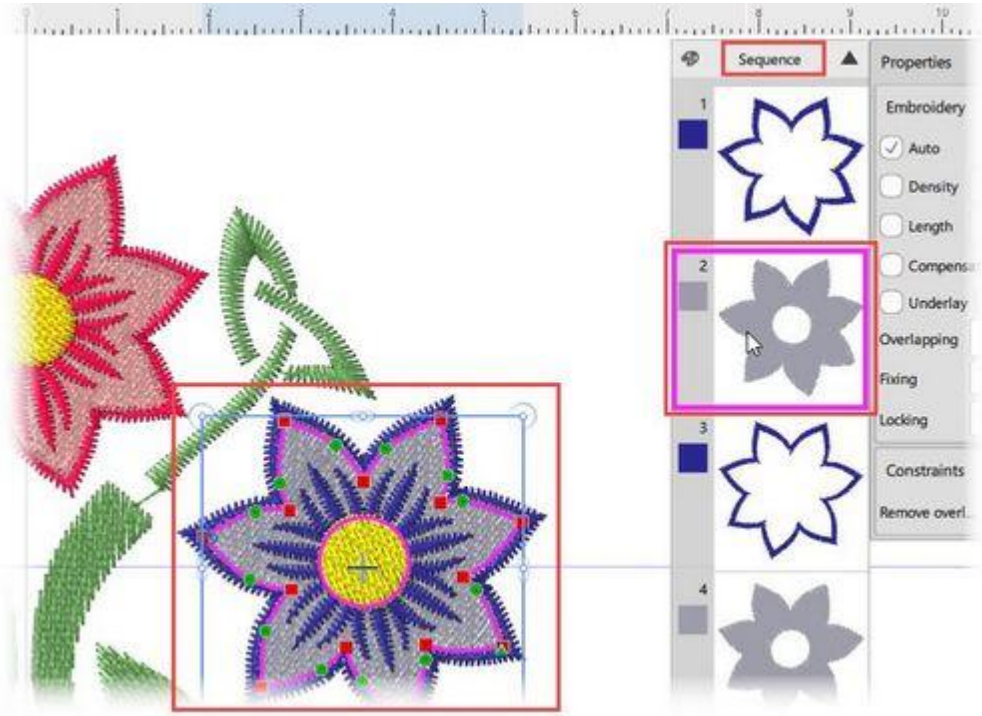



…le cercle jaune descend alors au niveau le plus bas. Grâce à ces outils de réorganisation, vous contrôlez la manière dont vos éléments se chevauchent et interagissent.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Gestionnaire de séquence

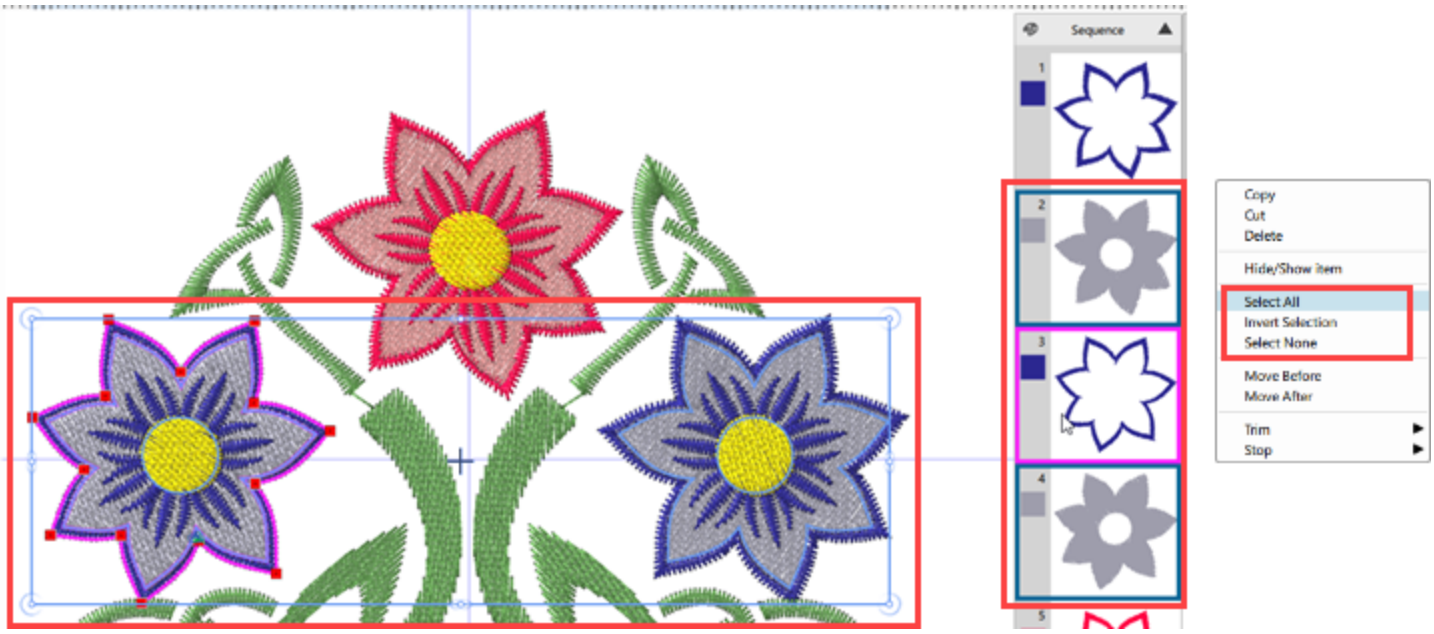
Le Gestionnaire de séquence fournit une représentation graphique de l'ordre du motif et vous permet de le modifier. Il se trouve à côté du panneau « Propriétés » et affiche tous les éléments du motif sous forme d'icônes dans leur ordre de broderie. Vous pouvez les réorganiser en les faisant glisser vers le haut ou vers le bas. Les objets placés plus haut dans le Gestionnaire de séquence sont brodés en premier, ce qui signifie qu'ils se trouvent plus bas dans une superposition.



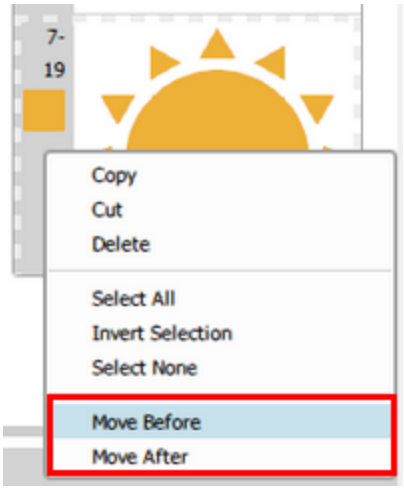

Cliquer sur une icône dans le Gestionnaire de séquence permet de la sélectionner et met en évidence l'objet correspondant par un rectangle dans la zone de création. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à l'aide des touches « Ctrl » (ou Cmd sous macOS) et « Maj ». Pour sélectionner une série continue, maintenez la touche « Maj » enfoncée, cliquez sur la première icône, puis sur la dernière icône de la série. Pour sélectionner plusieurs icônes individuellement, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en cliquant dessus. Vous pouvez également utiliser la touche « Ctrl » pour retirer des icônes de la sélection active. Un clic droit sur les icônes de séquence sélectionnées ouvre un menu proposant des options de sélection supplémentaires. « Tout sélectionner » sélectionne toutes les icônes de séquence, « Ne rien sélectionner » désélectionne tout et « Inverser la sélection » sélectionne toutes les icônes actuellement non sélectionnées tout en désélectionnant celles qui le sont.

Lorsque vous supprimez un objet, l'objet suivant dans la séquence est automatiquement sélectionné. Cela vous permet de rester sur la position actuelle dans la séquence et fluidifie le travail.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

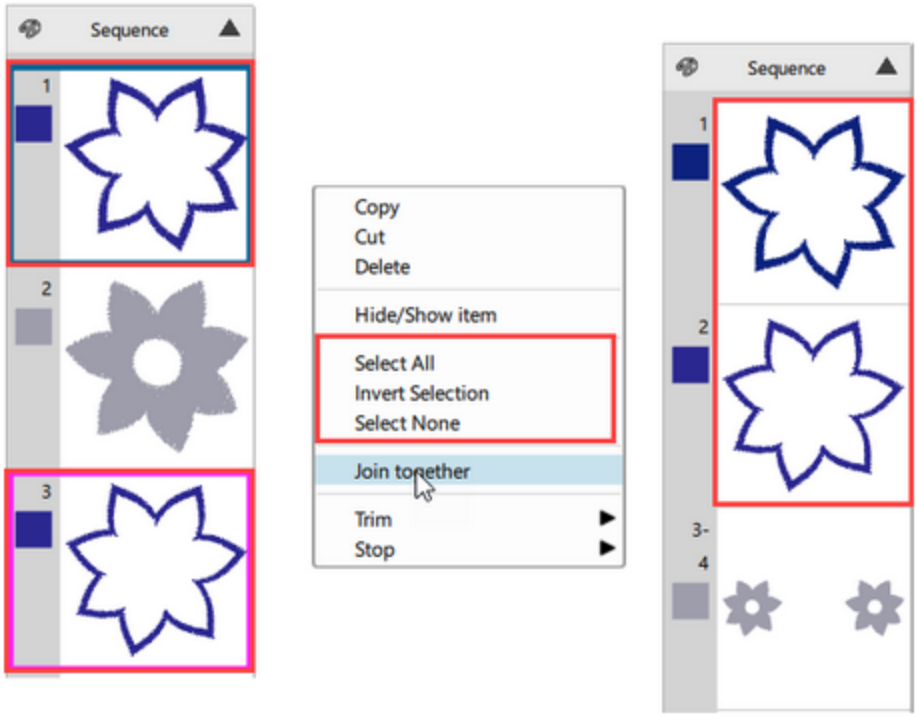



À côté de chaque icône de séquence figure une valeur numérique représentant sa position dans la séquence de broderie. Vous pouvez cliquer sur les icônes de séquence et les faire glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier leur position. Pour les motifs comportant de nombreux éléments, ce déplacement peut être difficile. Une autre méthode consiste à sélectionner les icônes à déplacer, à faire défiler jusqu'à l'emplacement souhaité, puis à cliquer avec le bouton droit sur l'icône de séquence cible. Dans le menu contextuel, choisissez « Déplacer avant » ou « Déplacer après » afin de positionner les icônes sélectionnées en conséquence.

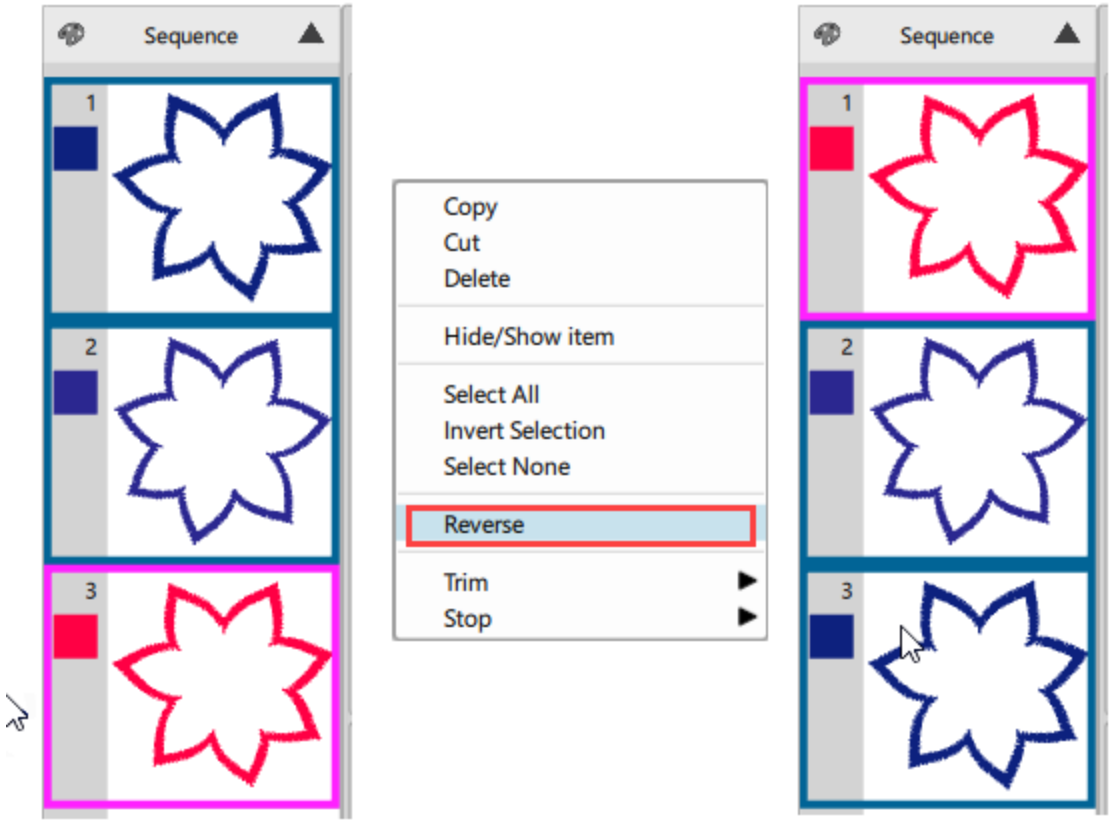



Si vous sélectionnez des icônes non consécutives et cliquez avec le bouton droit sur l'une d'elles, vous pouvez utiliser l'option « Regrouper ». Toutes les icônes sélectionnées sont alors déplacées de façon à être placées consécutivement à côté de l'icône sur laquelle vous avez effectué le clic droit.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Le menu contextuel comprend également une option permettant d'inverser l'ordre des éléments de séquence sélectionnés. Sélectionnez au moins deux icônes de séquence, cliquez avec le bouton droit sur la sélection, puis choisissez l'option « Inverser ».

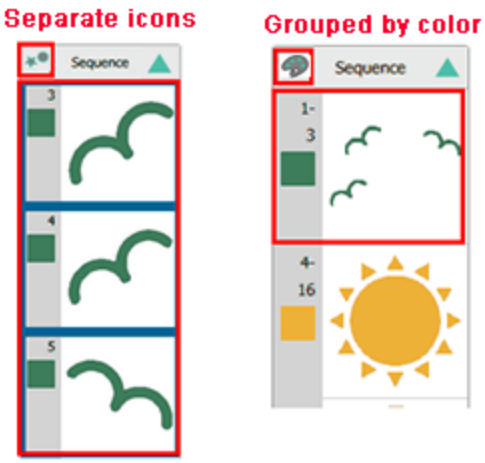




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Grouper par couleur

Lorsque la séquence est réglée sur « Manuel », l'icône « Grouper par couleur » apparaît dans la barre de titre du Gestionnaire de séquence. Tant que cette icône est visible, toutes les parties du motif sont affichées sous forme d'icônes distinctes. Cliquer sur cette icône regroupe les parties du motif par couleur et transforme l'icône en symbole de palette . Tous les objets consécutifs de même couleur sont alors regroupés sous une seule icône. Cliquer à nouveau sur le bouton rétablit l'affichage sous forme d'icônes distinctes. La fonction « Grouper par couleur » ne regroupe pas les objets de même couleur s'ils utilisent des types de Remplissage ou de Contour différents. Par exemple, elle ne regroupera pas deux rectangles de même couleur si l'un utilise un Remplissage « Step » et l'autre un Remplissage « Paint Step ». Lorsque les éléments sont regroupés par couleur, une série de valeurs numériques apparaît à côté de chaque icône pour indiquer les éléments inclus. Vous pouvez également voir les couleurs de Surface et de Contour utilisées pour chaque groupe.




Pour les objets Cut, Paint, Stencil et Applique, l'ordre défini dans le Gestionnaire de séquence sera identique à celui affiché lors de l'exportation du motif pour la découpe (Fichier > Exporter > Vers cristaux/machines de découpe).

Le Gestionnaire de séquence peut être redimensionné ou réduit, mais il ne peut pas être fermé. Pour le redimensionner, placez le pointeur de la souris sur son bord gauche jusqu'à ce qu'il se transforme en curseur de redimensionnement. Cliquez et faites glisser vers la gauche ou vers la droite pour agrandir ou réduire le panneau. Une réduction importante peut masquer les numéros de séquence et les couleurs. Pour réduire le Gestionnaire de séquence, cliquez sur l'icône en forme de flèche dans son en-tête. Cliquez sur la même icône, qui sera alors orientée dans la direction opposée , pour l'agrandir.

Vous pouvez également modifier la séquence des éléments du motif à l'aide des options Ordre du menu contextuel, qui sont détaillées dans une section distincte. Pour simuler la séquence de broderie, utilisez l'outil Redessin lent.

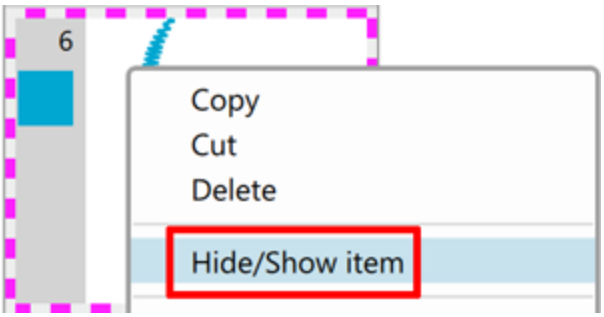
### Masquer/Afficher l'élément

Lors de la modification de motifs complexes, il est souvent utile de masquer certains objets afin de mieux se concentrer sur les formes et les calques sous-jacents. L'outil « Masquer/Afficher l'élément » permet d'isoler des


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

éléments spécifiques. Cela est utile pour les motifs comportant plusieurs calques superposés, tels que des Surfaces, des formes et des bordures.

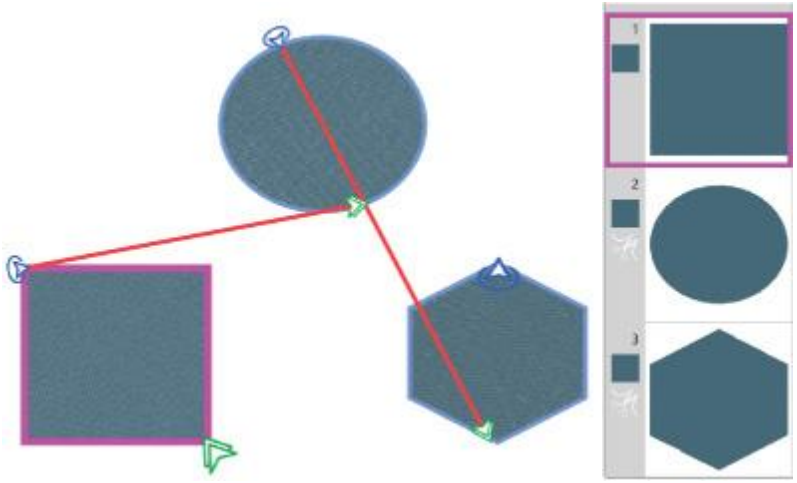
Pour masquer ou afficher un objet, sélectionnez-le dans la zone de travail ou dans le Gestionnaire de séquence, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez l'option « Masquer/Afficher l'élément ».




## Réagencer

L'outil Réorganiser permet de modifier la séquence de broderie, de contrôler le placement des coupe-fils et de définir précisément les points d'entrée et de sortie depuis une seule interface. Cet outil fonctionne au sein d'une même couche de couleur et affiche graphiquement le chemin de broderie afin de vous permettre d'affiner la production par glisser-déposer. En vous permettant d'ajouter ou de supprimer des coupe-fils et d'ajuster les points d'entrée et de sortie, cet outil simplifie le processus de digitalisation, fait gagner du temps et améliore la qualité de broderie.

L'outil Réorganiser devient disponible lorsque vous passez le Gestionnaire de séquence du mode « Auto » au mode « Manuel ». Pour activer l'outil sur votre plan de travail, cliquez sur un objet de votre motif pour le sélectionner. Les liaisons entre les objets de même couleur s'affichent sous forme de lignes rouges.



Dans ce mode, vous verrez l'icône « Point d'entrée » et l'icône « Point de sortie » associées à chaque objet sélectionné.

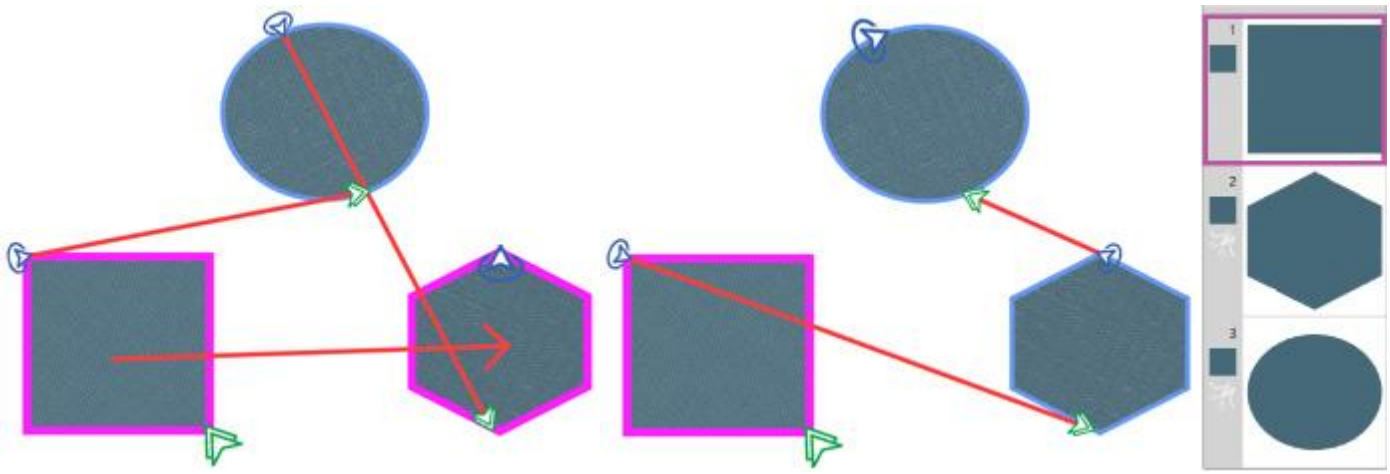
Le « Point d'entrée » détermine les coordonnées X/Y auxquelles l'aiguille effectuera son premier point avant le début du remplissage de l'objet.

Le « Point de sortie » détermine l'emplacement final auquel l'objet placera son dernier point avant de sauter vers la forme suivante ou d'effectuer un coupe-fil.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Modifier l'ordre entre deux objets

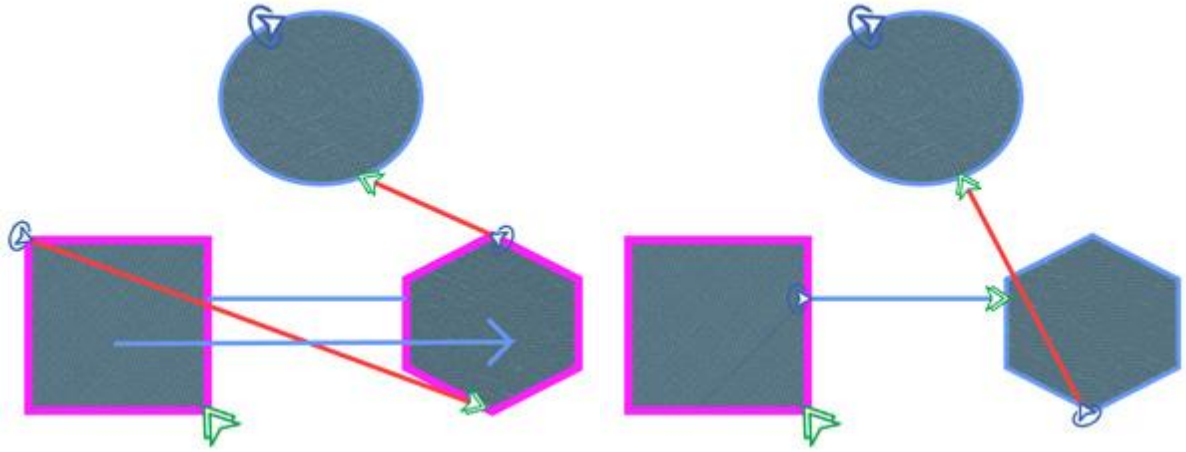
Pour modifier l'ordre de broderie entre deux objets appartenant à la même couche de couleur, cliquez à l'intérieur du premier objet et faites glisser la souris vers l'objet que vous souhaitez broder ensuite. Pendant le déplacement, une flèche bleue suit le curseur et indique le nouveau chemin. Dès que le curseur entre dans les limites de l'objet cible, la flèche devient rouge. Relâchez le bouton de la souris pour appliquer la nouvelle liaison de séquence.



L'ordre des éléments dans le panneau « Gestionnaire de séquence » est mis à jour pour refléter votre opération de glisser-déposer, et la ligne rouge représentant le chemin de liaison sur le plan de travail s'adapte au nouveau trajet. Le logiciel recalcule et repositionne les « Points d'entrée » et « Points de sortie » pour cette nouvelle liaison.

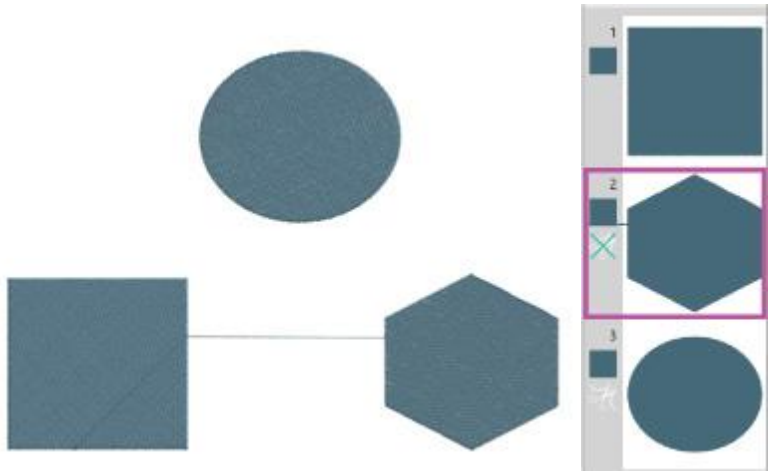
## Modifier l'ordre entre deux objets en imposant un point de saut

Si vous souhaitez relier deux objets par un fil continu sans Coupe-fil, c'est-à-dire par un « point de saut », maintenez la touche « Alt » de votre clavier enfoncée pendant le glisser-déposer entre les deux objets. Lorsque vous imposez un point de saut, la flèche reste bleue lorsque vous survolez l'objet cible. Lorsque vous relâchez le bouton, les « Points d'entrée » et « Points de sortie » sont recalculés afin de relier les deux formes par la distance la plus courte.



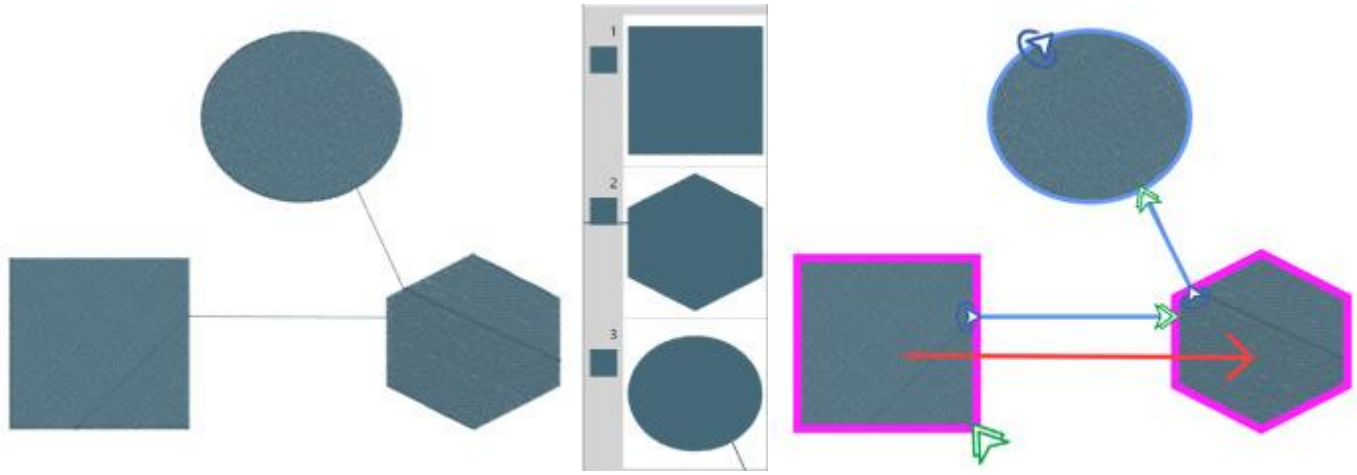
Dans le panneau « Gestionnaire de séquence », vous verrez l'icône « Sans coupe-fil » affectée au premier objet, confirmant le point de saut.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

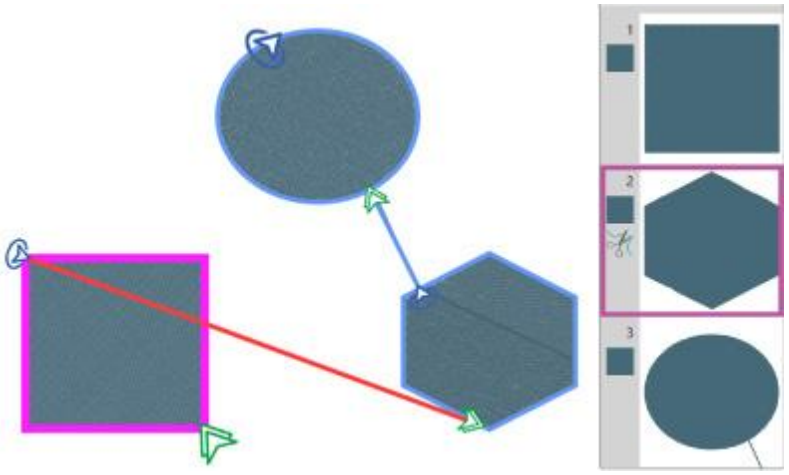


## Modifier l'ordre entre deux objets en imposant un Coupe-fil

Si le logiciel a prévu un point de saut mais que vous souhaitez un Coupe-fil entre deux objets, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou « Cmd » sur Mac) tout en faisant glisser le premier objet vers le second.



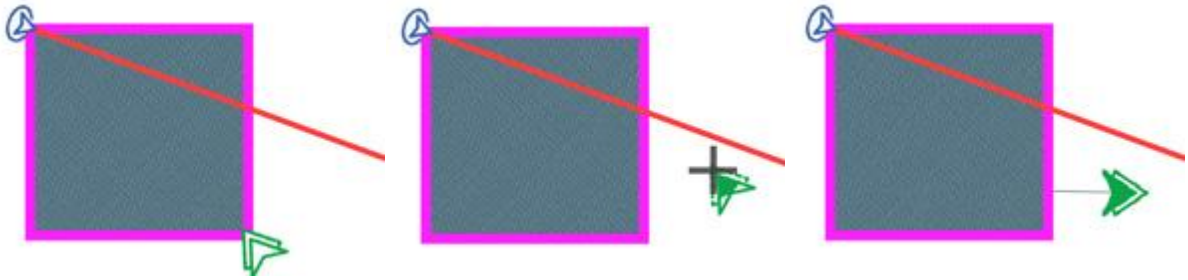
Cette commande ajoute un Coupe-fil sur le chemin. L'icône de fonction spéciale « Coupe-fil » apparaît dans le Gestionnaire de séquence. Le logiciel réinitialise les « Points d'entrée » et « Points de sortie » en fonction du comportement du Coupe-fil.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Modifier le Point d'entrée ou le Point de sortie

Si vous devez ajuster l'endroit où l'aiguille entre dans une forme ou en sort, vous pouvez repositionner manuellement le « Point d'entrée » et le « Point de sortie » . Lorsque l'outil Réorganiser est actif, placez le pointeur de la souris sur l'icône du Point d'entrée ou du Point de sortie jusqu'à ce que le curseur se transforme en Croix. Cliquez sur l'icône et faites-la glisser jusqu'à l'emplacement souhaité : vous pouvez la déposer sur le bord de l'objet ou à l'extérieur de celui-ci. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le logiciel recalcule le chemin des points de l'objet afin de tenir compte de vos coordonnées personnalisées de début ou de fin.



Vous pouvez également modifier ces points depuis le mode « Sélection » sans ouvrir l'outil Réorganiser. Cliquez avec le bouton droit sur l'objet cible, survolez « Modifier le point d'entrée/de sortie » dans le menu, puis sélectionnez « Modifier le Point d'entrée » ou « Modifier le Point de sortie ». Le curseur se transforme en Croix; cliquez sur le plan de travail pour définir les nouvelles coordonnées.

Si vous êtes en train de déplacer un point et souhaitez annuler l'opération, appuyez sur la touche « Échap » de votre clavier.

## Réinitialiser les « Points d'entrée » ou « Points de sortie »

Si vous avez modifié les coordonnées d'un « Point d'entrée » ou d'un « Point de sortie » mais souhaitez que le logiciel reprenne le contrôle automatique, placez le pointeur sur l'icône modifiée afin que le curseur se transforme en Croix, puis double-cliquez. Le logiciel replace immédiatement le point à son emplacement par défaut.

Vous pouvez également réinitialiser un point manuel à l'aide du menu contextuel standard du mode « Sélection ». Sélectionnez l'objet, cliquez avec le bouton droit, accédez à « Modifier le point d'entrée/de sortie », puis sélectionnez le point concerné (« Modifier le Point d'entrée » ou « Modifier le Point de sortie »).




Lorsque le curseur en forme de Croix apparaît, effectuez un « clic droit » n'importe où sur le plan de travail. Le logiciel supprime vos coordonnées personnalisées, réinitialise le point à sa position calculée automatiquement et quitte le mode de modification.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Outils

Dans cette section, nous explorons les outils de conception inclus dans le logiciel. Vous apprendrez la fonction de chaque outil et comment les utiliser efficacement pour créer et modifier vos motifs.

## Créer une Liste de noms

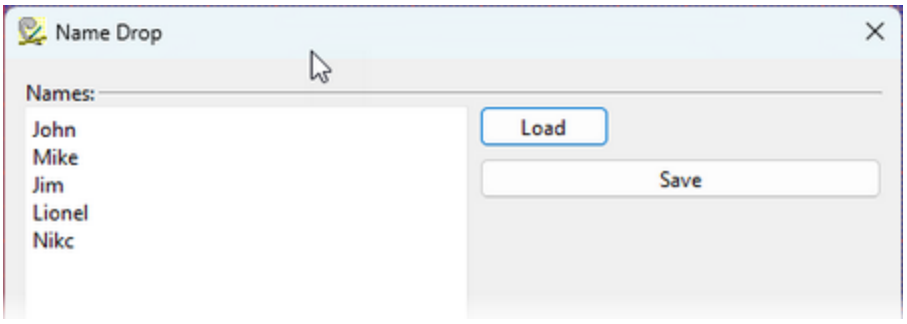
L'outil « Liste de noms » est le moyen le plus rapide de créer automatiquement des motifs identiques comportant chacun un texte différent. Par exemple, pour broder le nom de chaque pays sur des écussons identiques, vous créez le motif de broderie de base, insérez le texte du premier pays, puis laissez l'outil « Liste de noms » générer tous les autres motifs. Le fonctionnement précis de cet outil deviendra plus clair au fur et à mesure de son utilisation.

### Outil Liste de noms

La fonction « Liste de noms » peut être activée depuis le menu contextuel de tout objet texte sélectionné lorsque l'éditeur d'objets est actif. Une fois la fonction « Liste de noms » activée, la boîte de dialogue « Liste de noms » apparaît.

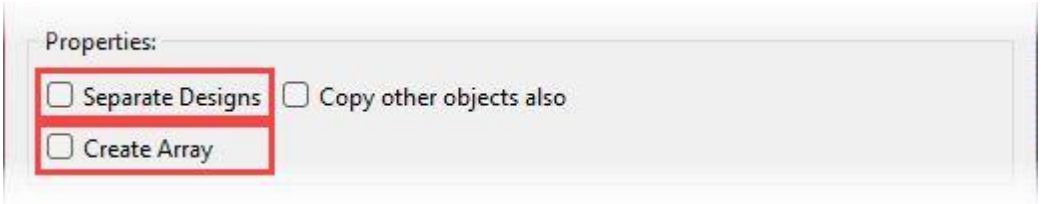
Vous pouvez saisir ici manuellement les noms ou expressions que vous souhaitez utiliser. L'option « Enregistrer » vous permet d'enregistrer votre liste de noms dans un fichier sur votre ordinateur afin de la réutiliser ultérieurement. L'option « Charger » vous permet de charger toute liste de noms précédemment enregistrée.

- **« Charger » :** Le bouton « Charger » vous permet de charger depuis votre ordinateur une « Liste de noms » existante. Les noms qu'elle contient apparaissent dans la zone de texte « Noms », où vous pouvez encore les modifier.
- **« Enregistrer » :** Le bouton « Enregistrer » vous permet d'enregistrer votre « Liste de noms » actuelle dans un fichier sur votre disque dur afin de pouvoir la recharger ultérieurement.
- **« Noms » :** La zone de texte « Noms » répertorie tous les noms qui seront utilisés lors de l'application de la fonction « Liste de noms ». Toute modification résultant de l'ajout ou de la suppression de noms est répercutée dans cette zone de texte.




Une fois votre liste de noms établie, vous devez choisir la manière dont l'opération « Liste de noms » sera effectuée. Vous pouvez choisir de créer des « Motifs séparés » ou de « Créer une mosaïque » au sein d'un même motif. Dans les deux cas, vous pouvez cocher l'option « Copier également les autres objets ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### Motifs séparés

La case à cocher « Motifs séparés » permet de définir la manière dont les Listes de noms seront créées. Si cette case est cochée, l'outil « Liste de noms » crée un fichier de motif distinct pour chaque nom répertorié dans la zone de texte « Noms ».

Il crée de nouveaux fichiers contenant l'objet texte, dont le contenu est remplacé par un nom précis de votre liste « Noms ».

De plus, si vous cochez la case « Copier également les autres objets », tous les autres objets présents dans votre motif source sont copiés dans chaque nouveau fichier créé.

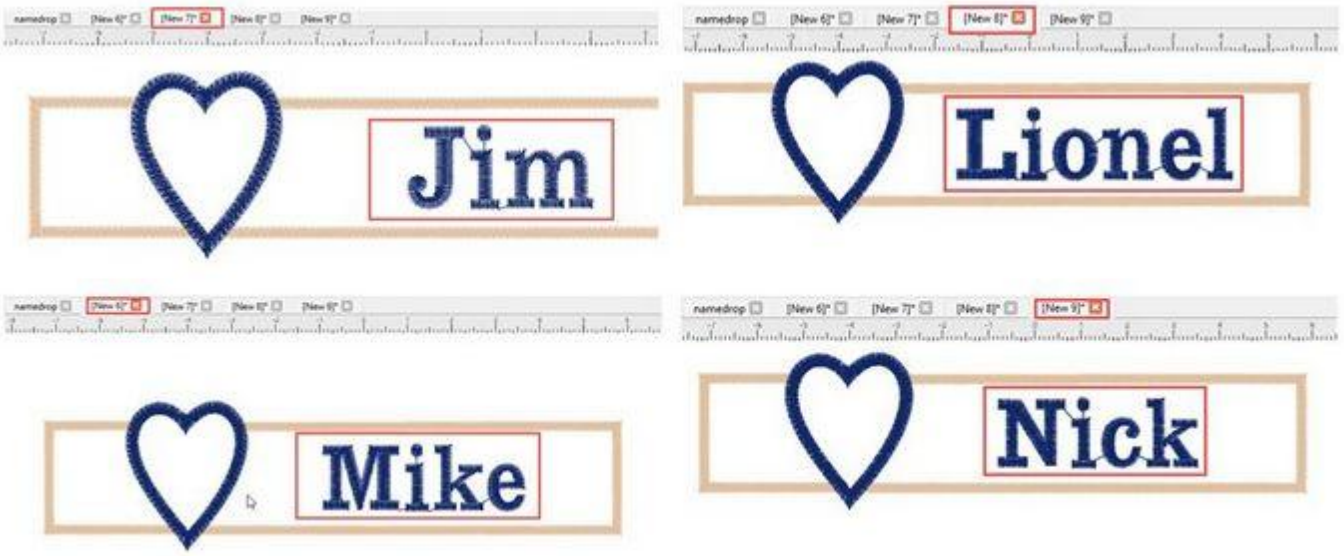



Par exemple, si vous avez quatre noms et choisissez des motifs séparés, 4 nouveaux motifs sont créés et vous pouvez les voir organisés dans de nouveaux onglets de l'espace de travail.




Si vous passez à ces onglets, vous voyez vos noms intégrés au motif initial.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Comme vous pouvez le constater, tous ces noms partagent le même point central dans le motif. Cela vient du fait que nous avons sélectionné l'option « Centrer » dans les paramètres « Alignement du texte » de la boîte de dialogue « Liste de noms ».

### Alignement du texte

L'option « Alignement du texte » permet de définir la manière dont les noms insérés depuis la liste « Noms » sont alignés lors de l'application de l'opération « Liste de noms ». Vous pouvez choisir entre deux options : « Étirer » ou « Centrer ».

Si vous sélectionnez « Étirer » dans le menu déroulant, les noms insérés sont étirés afin d'occuper la zone physique couverte par le texte modèle initial dans le motif.

Si vous sélectionnez l'option « Centrer » dans le menu déroulant, les noms conservent leurs proportions et sont centrés dans la zone couverte par le texte initial dans le motif.




### Créer une mosaïque

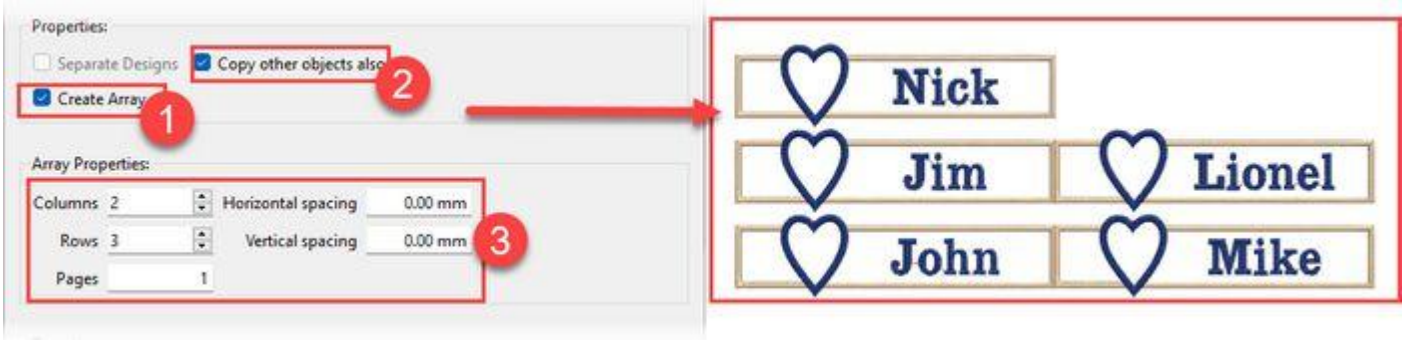
L'option « Créer une mosaïque » constitue la deuxième méthode permettant d'appliquer la fonction « Liste de noms » au texte sélectionné. Lorsque cette option est sélectionnée, la zone « Propriétés de la mosaïque » est activée et vous permet de définir la manière dont les nouvelles « Listes de noms » seront disposées et insérées dans un même motif.

Dans cette zone « Propriétés de la mosaïque », vous définissez le nombre de « Colonnes » et de « Lignes » constituant la grille qui sera remplie avec les motifs produits par l'outil « Liste de noms ». Vous définissez également l'espacement « Horizontal » et « Vertical » entre ces objets copiés, en millimètres.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Le champ « Pages » indique le nombre de « pages virtuelles » (ou mosaïques superposées) qui seront créées. À mesure que vous augmentez le nombre de « Lignes » et de « Colonnes » afin de créer une grille de mosaïque plus grande, le nombre de « Pages » nécessaires diminue. La valeur minimale possible du champ « Pages » est 1, ce qui garantit que toutes les « Listes de noms » sont générées et réparties sur une seule disposition sans chevauchement. Si la valeur « Pages » est supérieure à 1, l'outil « Liste de noms » superpose les noms restants à la première grille de mosaïque créée. La valeur « Pages » sert de repère visuel afin de vérifier que vous avez créé une grille suffisamment grande pour accueillir tous les noms de votre liste.

La mosaïque est placée dans le motif actuel, ce qui évite de créer plusieurs fenêtres de document comme avec l'option « Motifs séparés ».

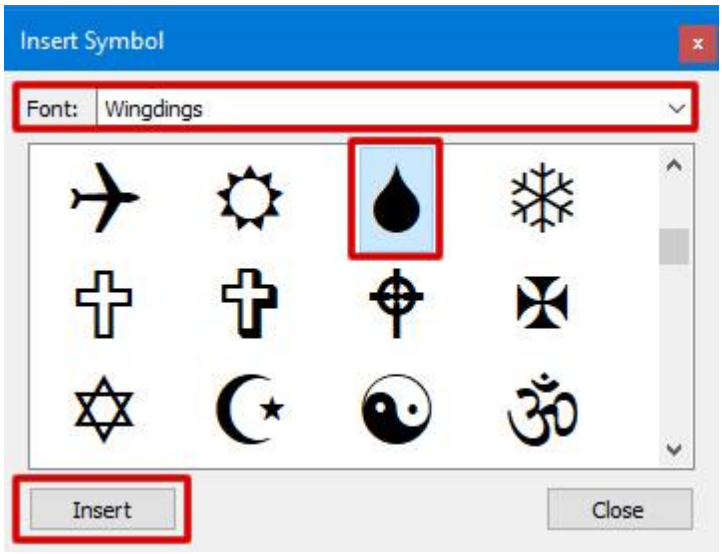




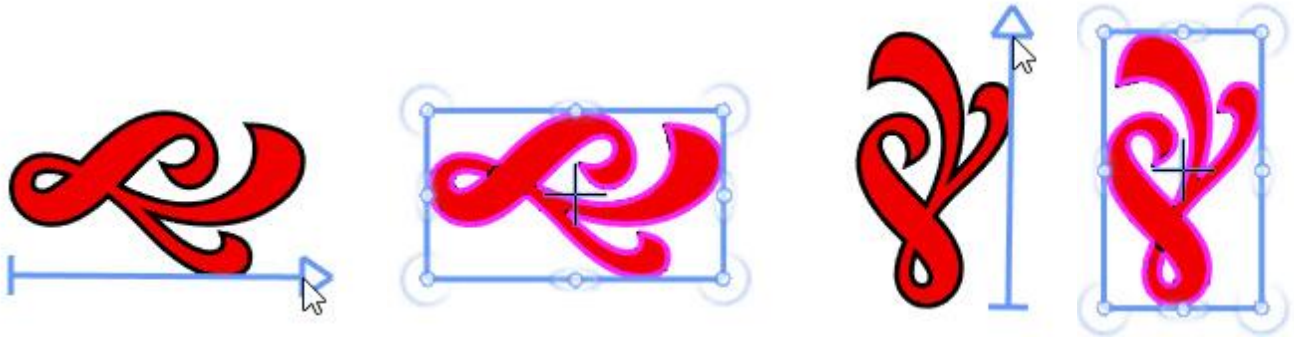
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Insérer un symbole

Chaque police installée sur votre ordinateur peut inclure des caractères uniques et des symboles spéciaux conçus spécifiquement pour cette police. Ces symboles intégrés peuvent souvent constituer une excellente source d'éléments vectoriels prêts à l'emploi ! L'option « Insérer un symbole » offre un moyen très pratique d'examiner tous ces éléments cachés et de les intégrer directement à votre motif. Vous pouvez facilement accéder à cette fonction en activant l'option « Insérer un symbole » située dans le menu « Outils ». La boîte de dialogue Insérer un symbole apparaît alors et affiche tous les symboles disponibles dans une police donnée. Il vous suffit de sélectionner une police installée sur votre ordinateur dans la liste déroulante pour afficher instantanément les symboles correspondants. Selon la richesse de la police, vous devrez peut-être faire défiler la liste vers le bas pour voir tous les symboles disponibles.




Une fois que vous avez trouvé le symbole que vous souhaitez utiliser, cliquez dessus avec le bouton gauche pour le sélectionner, puis cliquez sur le bouton « Insérer » (ou, plus rapidement, double-cliquez directement sur l'icône du symbole). La boîte de dialogue disparaît afin de libérer un maximum d'espace dans la zone de création. Le pointeur de la souris se transforme en Croix et attend que vous indiquiez précisément la position du nouveau symbole. Cliquez et faites glisser doucement la souris pour définir à la fois la largeur et l'angle souhaités pour le symbole ! Dès que vous relâchez le bouton de la souris, le symbole apparaît dans la zone de travail avec les couleurs de surface et de contour par défaut, puis la boîte de dialogue Insérer un symbole réapparaît automatiquement. Vous pouvez continuer à insérer autant de symboles que vous le souhaitez en répétant simplement ces étapes rapides et faciles.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

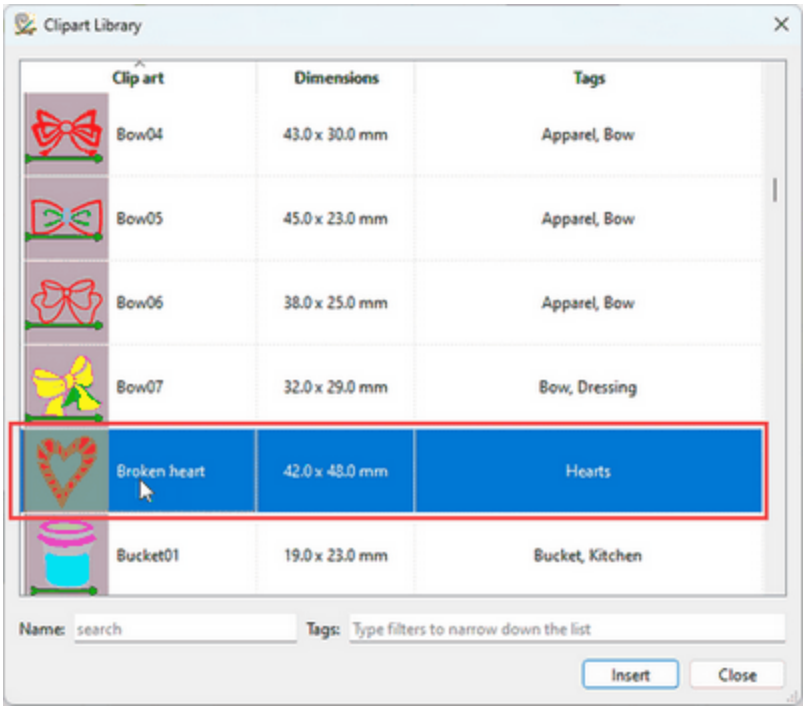
 Remarque : pour un accès rapide, vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue « Insérer un symbole » en appuyant simplement sur « Ctrl+F11 » sur votre clavier (ou « Cmd+F11 » sous macOS). Astuce : si vous maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant que vous faites glisser le symbole, le curseur s'alignera précisément par incréments de 22,5 degrés, ce qui vous permettra d'orienter parfaitement le symbole selon un angle précis ! De plus, si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le glissement, le symbole inséré sera automatiquement retourné horizontalement.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Bibliothèque de cliparts

Le logiciel comprend une riche collection de motifs et de fragments de motifs, regroupés dans une bibliothèque de cliparts. De plus, un mécanisme pratique vous permet d'ajouter et de gérer correctement vos propres éléments de motif dans cette bibliothèque. La bibliothèque de cliparts vous aide à accélérer efficacement le processus de création en réutilisant des motifs standard. Vous pouvez organiser méthodiquement les éléments de la bibliothèque de cliparts en leur ajoutant des mots-clés. Les informations essentielles, telles que la largeur et la hauteur, sont enregistrées et clairement affichées. Des fonctions pratiques de tri et de recherche vous permettent de filtrer efficacement la liste selon le nom et les mots-clés.

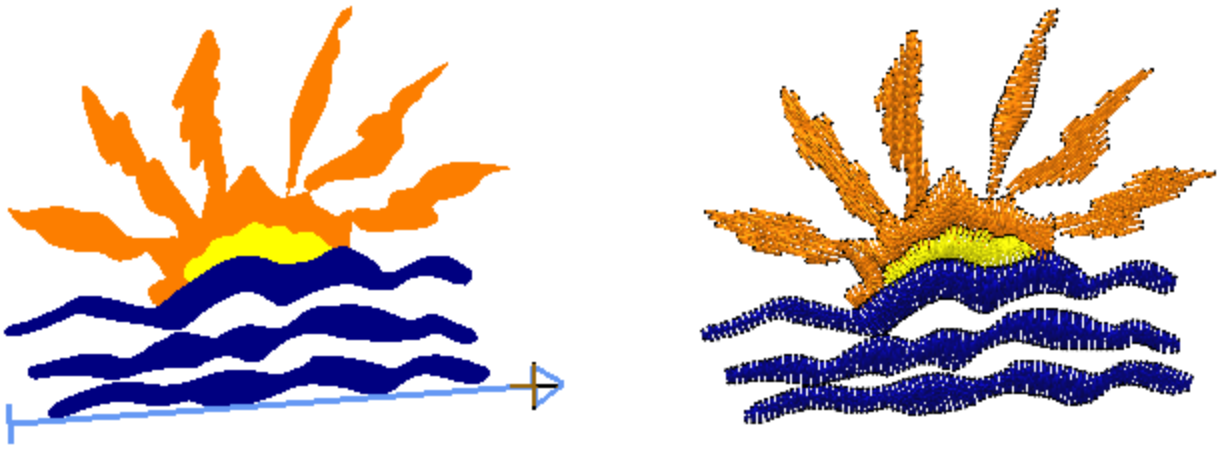
> Vous pouvez facilement ouvrir la « Bibliothèque de cliparts » à l'aide de l'option « Bibliothèque de cliparts - Insérer un élément » située dans le menu Outils, ou en utilisant le raccourci Ctrl+I (Cmd+I pour les utilisateurs de macOS).




Lorsque la bibliothèque s'ouvre, une liste visuelle des éléments disponibles s'affiche. Si vous cliquez sur un élément, le bouton Insérer devient actif. Cliquez sur « Insérer » pour pouvoir placer le clipart sélectionné dans l'espace de travail. Le curseur se transforme en croix afin de vous permettre de définir précisément la position d'insertion. Cliquez et faites glisser pour définir à la fois la taille générale et l'orientation ; pendant le déplacement, un aperçu en temps réel suit le mouvement de la souris. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'élément est définitivement placé.

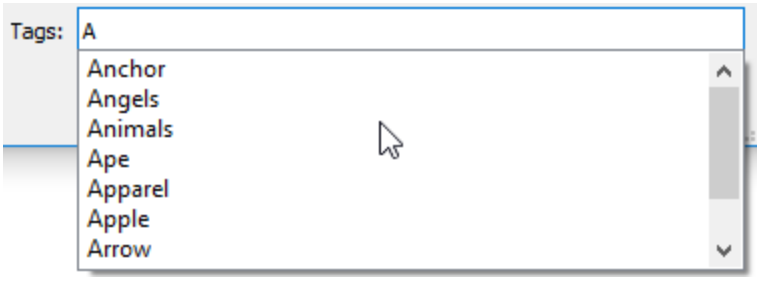
> Astuce : un simple clic gauche lors du placement d'un clipart l'insère immédiatement avec ses dimensions et son orientation d'origine.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

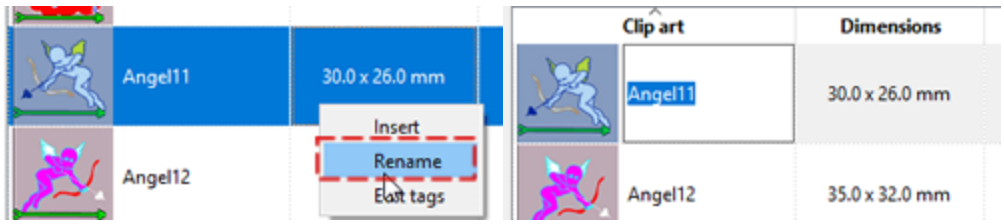


### Filtrer les éléments visibles

Vous pouvez rechercher rapidement un clipart par son nom ; par exemple, saisissez « heart » et tous les motifs portant ce nom apparaîtront immédiatement. Au fur et à mesure de la saisie, la liste se met à jour dynamiquement pour afficher l'élément dont le nom correspond le mieux à votre texte. Vous pouvez également filtrer les éléments visibles en saisissant directement du texte dans la zone « Tags ». Seuls les éléments possédant ce tag sont alors affichés.




Vous pouvez renommer les éléments de clipart afin de les retrouver plus facilement par la suite. Cliquez avec le bouton droit sur un élément précis et utilisez l'option « Renommer » pour modifier directement son nom. Modifiez le nom, puis appuyez sur la touche Entrée pour appliquer la modification. Vous pouvez également modifier les tags associés à n'importe quel clipart. Utilisez simplement une virgule pour ajouter plusieurs tags.

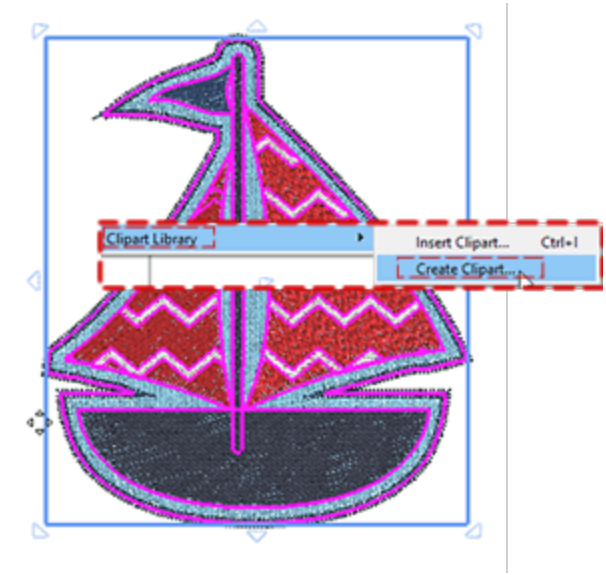


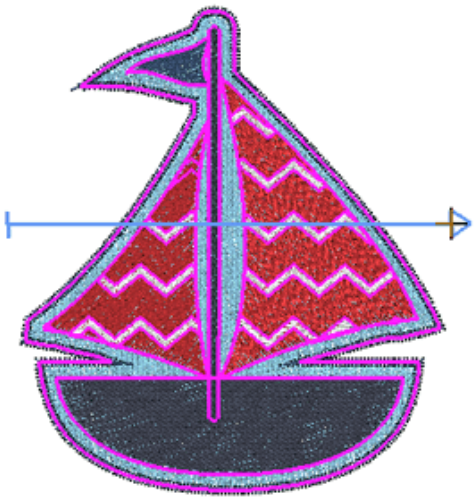

Lorsque vous renommez ou ajoutez des « tags » à l'un des éléments de clipart d'origine fournis avec le logiciel, le fichier d'origine reste inchangé et une copie contenant vos modifications est créée. Les éléments intégrés par défaut restent donc tels quels, tandis que vos propres éléments personnalisés sont créés à côté.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Ajouter des éléments à la bibliothèque de cliparts

Vous pouvez créer vos propres éléments de clipart. Ajoutez directement des éléments individuels de motif à la bibliothèque afin de pouvoir les réutiliser dans n'importe quel motif. Pour ajouter une partie d'un motif à la bibliothèque de cliparts, sélectionnez les objets que vous souhaitez ajouter, ouvrez le menu « Outils », accédez à « Bibliothèque de cliparts », puis utilisez l'option « Créer un clipart ». Le curseur se transforme en croix et vous devez tracer une ligne de référence par-dessus les objets sélectionnés. Cliquez et faites glisser pour créer cette ligne de référence ; lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la « Bibliothèque de cliparts » s'affiche et la sélection actuelle d'objets y est ajoutée. Cliquez dans la zone « Nom » pour définir un nom, puis dans la zone « Tags » pour ajouter des mots-clés utiles.



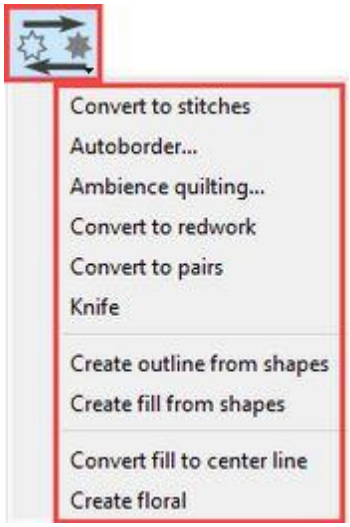




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Convertir

Le bouton « Convertir »  contient une puissante collection d'outils qui vous permettent de convertir, modifier ou ajouter facilement de magnifiques embellissements à vos motifs. Ces outils sont contextuels et apparaissent dynamiquement uniquement lorsqu'ils peuvent être appliqués aux objets actuellement sélectionnés. Si vous ne trouvez pas un outil spécifique parmi ceux proposés sous le bouton Convertir, cela signifie simplement que cet outil ne peut pas être appliqué, mathématiquement ou physiquement, aux objets que vous avez sélectionnés.




Chacun de ces outils est expliqué en détail dans une section distincte consacrée à sa fonctionnalité spécifique.

Convertir en courbes : la plupart des objets de forme simples que vous dessinez, tels que les rectangles, les ellipses, etc., ainsi que les objets Texte et Monogramme, possèdent des types particuliers de nœuds structurels lorsque vous les affichez en mode Modifier les nœuds. Pour transformer définitivement un tel objet paramétrique en objet courbe de forme libre, sélectionnez-le, cliquez dessus avec le bouton droit, puis choisissez l'option « Convertir en courbes » dans le menu contextuel qui s'affiche. L'objet est immédiatement converti en objet courbe brut, ce qui vous permet de modifier ses nœuds et ses segments géométriques exactement comme pour tout objet normal dessiné à main levée.

Convertir en points : la possibilité de convertir volontairement des objets graphiques vectoriels en points bruts modifiables permet d'effectuer des ajustements d'une extrême précision. Cette fonction est particulièrement utile lorsque, par exemple, les points internes d'un motif doivent être ajustés manuellement, point par point, afin de correspondre parfaitement à la tension réelle du tissu utilisé et d'obtenir ainsi un bien meilleur résultat sur le produit fini.

Bordure automatique : l'outil « Bordure automatique » est extrêmement utile pour créer instantanément des bordures automatiques autour de formes complexes. Avec cet outil, vous pouvez ajouter une bordure de type « Piqûre », « Bourdon parallèle », « Peinture ZigZag », « Peinture Ligne », « Découpe » ou « Pochoir » à un ou plusieurs objets. Les « Techniques » correspondantes doivent être correctement activées dans votre espace de travail pour que les types Peinture, Découpe et Pochoir de la « Bordure automatique » soient pleinement disponibles. Pour utiliser correctement l'outil « Bordure automatique », vous devez d'abord sélectionner explicitement le ou les objets auxquels vous souhaitez appliquer la nouvelle bordure automatique.

Matelassage Ambience : le logiciel offre un moyen puissant de créer facilement un vaste bloc de matelassage à partir de n'importe quel motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Convertir en Redwork : grâce à l'option « Convertir en Redwork », vous pouvez rapidement convertir n'importe quel motif en motif Redwork traditionnel. Les motifs Redwork sont traditionnellement réalisés avec de simples points de Piqûre rouges sur un tissu blanc éclatant. Toutefois, la couleur du fil n'est pas limitée au rouge. Après avoir créé votre motif Redwork, vous pouvez librement modifier sa couleur d'affichage en changeant simplement la couleur du contour du motif généré.

Couteau : l'outil Couteau permet de diviser physiquement des objets en parties plus petites. Pour l'utiliser correctement, vous devez sélectionner un objet Surface de base, puis sélectionner un objet Contour qui le traverse. Une fois les deux objets sélectionnés, cliquez avec le bouton droit, puis choisissez l'option « Couteau » dans le menu contextuel qui s'affiche. L'objet Surface de base est alors scindé exactement aux points d'intersection où il rencontre géométriquement l'objet Contour. Vous pouvez également utiliser l'outil Couteau pour extraire des formes personnalisées à partir de portions d'un autre objet qui le chevauche.

Mosaïque : la « Mosaïque » est un puissant type de point qui utilise un « objet de base » pour créer intelligemment un « remplissage de surface » ou un « remplissage de contour » en répétant cet objet de base. Lorsque vous appliquez une « Mosaïque » à une Surface, une grille de motif est créée et plusieurs copies de l'objet de base y sont placées de manière structurée et régulière.

Créer un contour à partir de formes : cette option spécialisée devient disponible lorsque vous sélectionnez un grand objet destiné à servir de chemin de délimitation, puis utilisez la touche « Ctrl » (« Cmd » sur Mac) pour ajouter un ou plusieurs objets de base plus petits à votre sélection active. L'objet de base doit impérativement être physiquement plus petit que l'objet cible dont le contour doit être créé. Lors de l'exécution, le contour du grand objet est tracé à l'aide de répétitions du plus petit objet de base.

Créer une surface à partir de formes : cette option devient disponible lorsque vous sélectionnez un grand objet de délimitation destiné à être rempli, puis utilisez la touche « Ctrl » (« Cmd » sur Mac) pour ajouter soigneusement un ou plusieurs objets de base plus petits à votre sélection active. L'objet de base doit logiquement être plus petit que l'objet cible contenant la Surface. Lors de l'exécution, le grand objet est rempli de multiples occurrences du plus petit objet, placées précisément selon un motif structuré.

Créer un motif floral  L'option « Créer un motif floral » vous permet de générer facilement de superbes motifs floraux. Vous pouvez parcourir une vaste bibliothèque de feuilles et de fleurs disponibles et les sélectionner afin de créer une infinité de combinaisons.

Convertir le contour en objet : cette fonction très utile permet de convertir n'importe quel chemin de Contour simple en un objet complet, en générant un nouvel objet fermé qui reprend parfaitement la forme du Contour initial. Vous pouvez ensuite appliquer librement un type de Remplissage ou tout autre effet directement à ce nouvel objet de forme.

Convertir la surface en ligne centrale  Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous devez créer rapidement un objet constitué d'une seule ligne continue suivant précisément le centre géométrique d'un autre objet Surface plus grand.

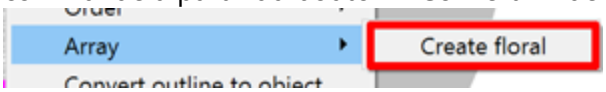

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Créer un motif floral

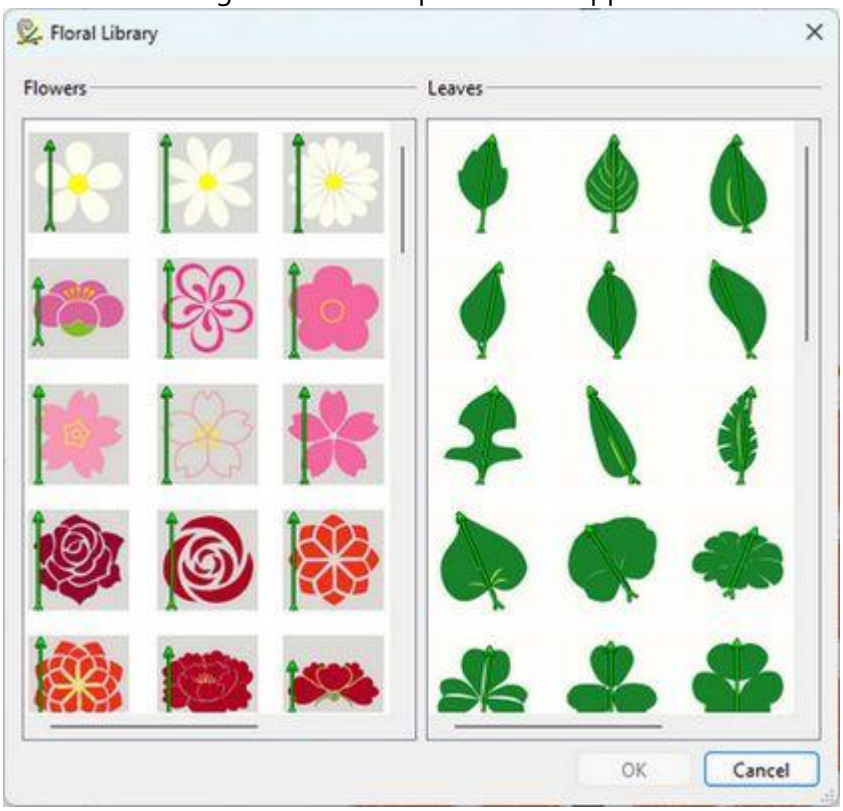
L'option « Créer un motif floral » vous permet de créer facilement de magnifiques motifs floraux. Vous pouvez choisir parmi une vaste sélection de feuilles et de fleurs disponibles afin de créer des compositions florales uniques.

Pour créer un motif floral :

1. Commencez par créer la forme de base sur laquelle le motif floral sera appliqué, puis attribuez-lui la couleur exacte que vous souhaitez donner à la liane florale finale.
2. Sélectionnez votre forme, puis, dans le menu contextuel accessible par clic droit, développez l'option « Mosaïque » et sélectionnez « Créer un motif floral » (vous pouvez également lancer directement cette commande à partir du bouton « Convertir » de la barre d'outils standard).




3. La boîte de dialogue « Bibliothèque florale » apparaît à l'écran.




REMARQUE : la sélection d'une feuille est entièrement facultative. Si aucune feuille n'est explicitement sélectionnée, le logiciel utilise automatiquement celle par défaut.

4. Sélectionnez la fleur souhaitée dans la liste « Fleurs » et la feuille de votre choix dans la liste « Feuilles ». Cliquez sur « OK » pour appliquer directement le motif floral à la forme.
5. La forme est alors remplie d'un motif floral généré avec la fleur et la feuille que vous avez sélectionnées. Vous devrez peut-être ajuster légèrement et manuellement la taille de la forme afin que l'ensemble du motif puisse correctement tenir à l'intérieur. Vous pouvez à tout moment modifier les paramètres détaillés du motif depuis

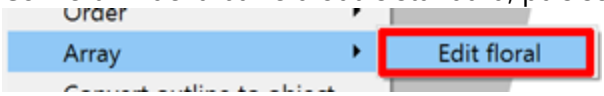

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

la barre d'outils « Propriétés ». La collection de motifs floraux appartient au type de remplissage Mosaïque. Pour savoir comment personnaliser davantage vos motifs floraux, consultez la section Liane florale .

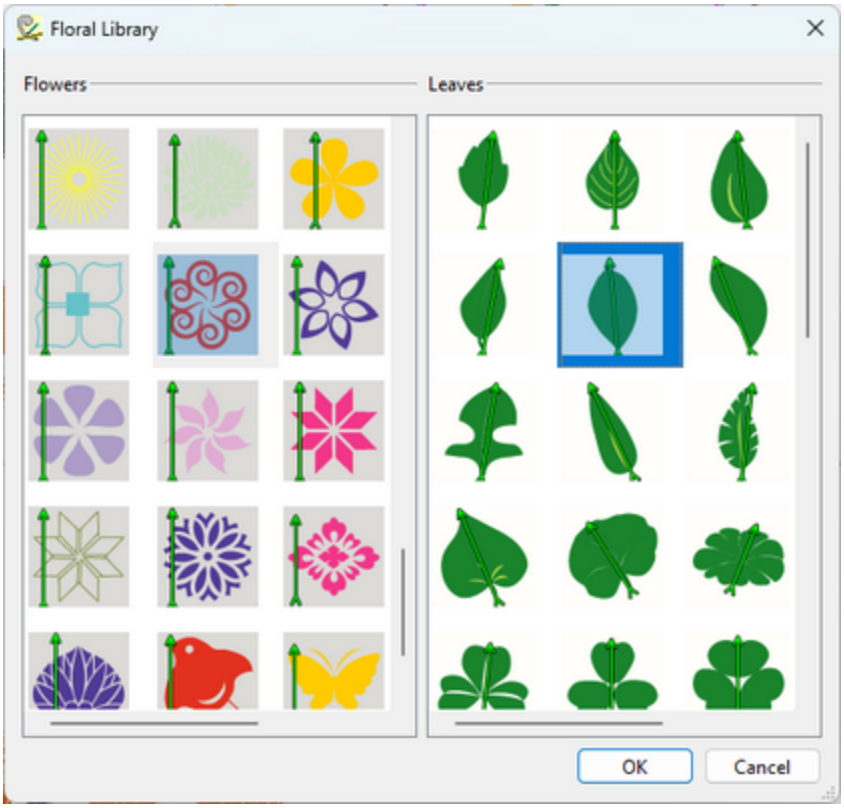
### Modifier le motif floral

Pour modifier en toute sécurité un motif floral déjà appliqué :

1. Sélectionnez-le sur votre espace de travail.
2. Cliquez dessus avec le bouton droit, développez l'option « Mosaïque » ou cliquez directement sur le bouton « Convertir » de la barre d'outils standard, puis sélectionnez l'option « Modifier le motif floral ».




3. La fenêtre « Bibliothèque florale » apparaît. Vous pouvez alors sélectionner une autre combinaison de fleur et de feuille.




4. Cliquez sur « OK » pour appliquer immédiatement votre nouvelle sélection ou sur « Annuler » pour conserver le motif floral existant sans le modifier.

### Ajouter les formes comme fleur

Vous pouvez remplacer la fleur de n'importe quel motif floral par un motif personnalisé que vous avez créé à l'aide de l'option « Ajouter les formes comme fleur ».

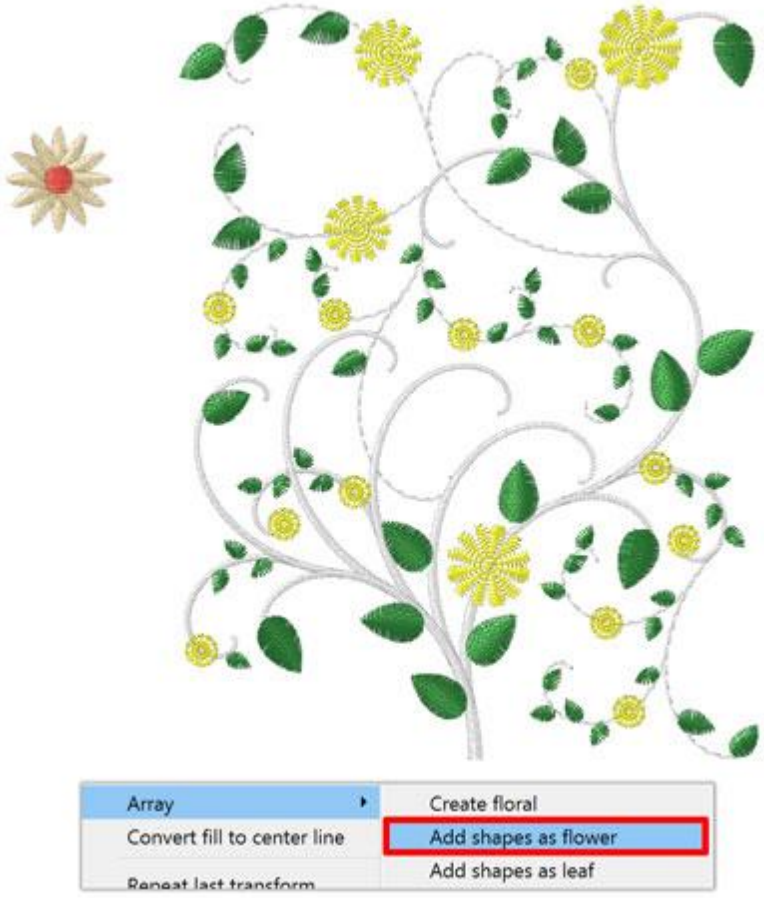
Pour cela :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Créez exactement le motif que vous souhaitez utiliser, de préférence à côté du motif floral existant afin de faciliter la sélection.



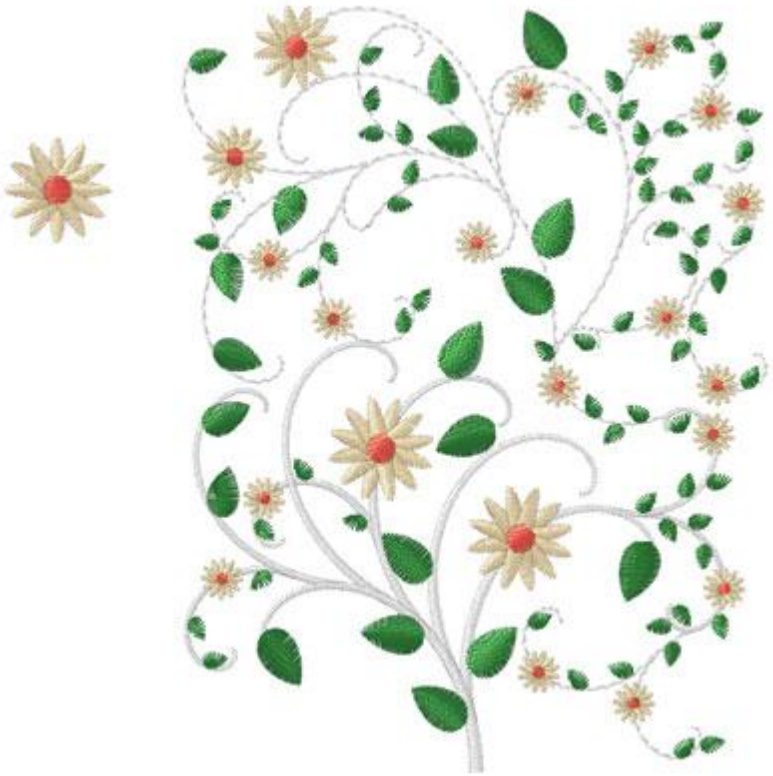
2. Sélectionnez simultanément le motif floral d'origine et le nouveau motif que vous souhaitez utiliser comme fleur.
3. Cliquez avec le bouton droit sur la sélection, développez l'option « Mosaïque », puis sélectionnez « Ajouter les formes comme fleur ».




4. Votre motif personnalisé remplace la fleur précédente du motif floral et le logiciel effectue automatiquement tous les ajustements mathématiques nécessaires pour adapter correctement la nouvelle fleur à son


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

emplacement.



### Ajouter les formes comme feuille

De la même manière, vous pouvez facilement remplacer la feuille d'un motif floral par un motif personnalisé que vous avez créé à l'aide de l'option « Ajouter les formes comme feuille ».

Pour cela :

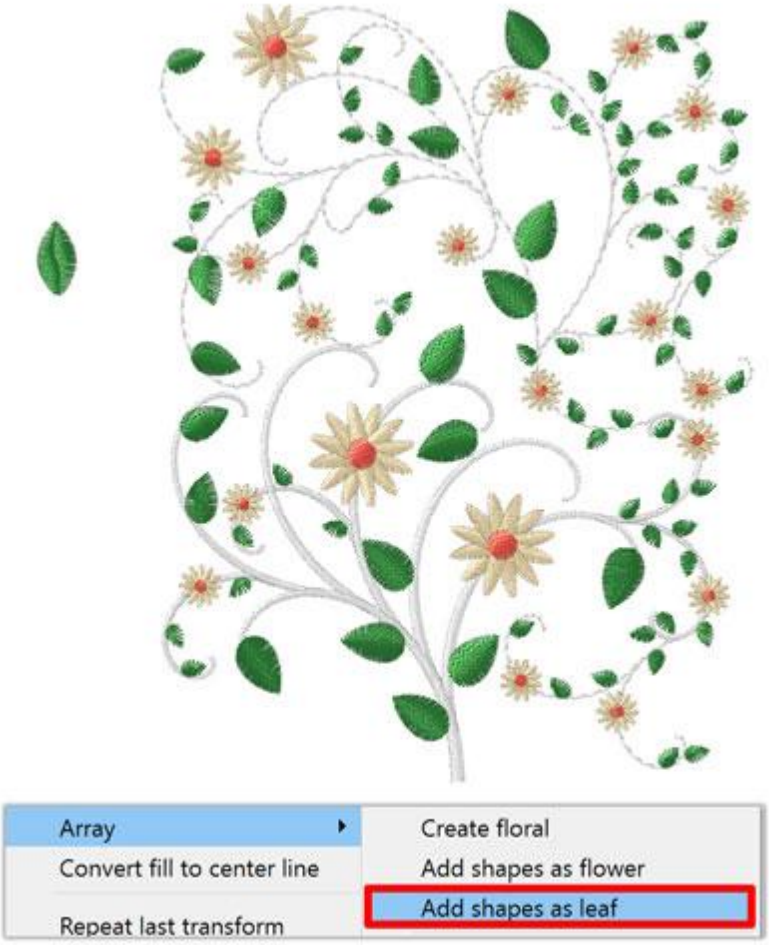
1. Créez exactement le motif que vous souhaitez utiliser à côté du motif floral existant.



2. Sélectionnez à la fois le motif floral existant et le motif personnalisé que vous souhaitez utiliser comme nouvelle feuille.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

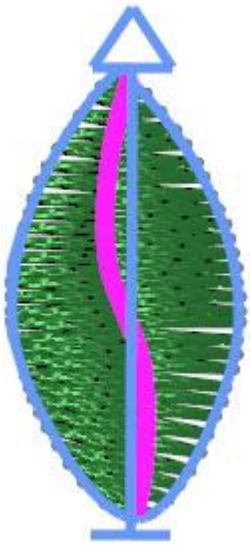
3. Cliquez avec le bouton droit sur les deux éléments sélectionnés, développez l'option « Mosaïque », puis sélectionnez « Ajouter les formes comme feuille ».



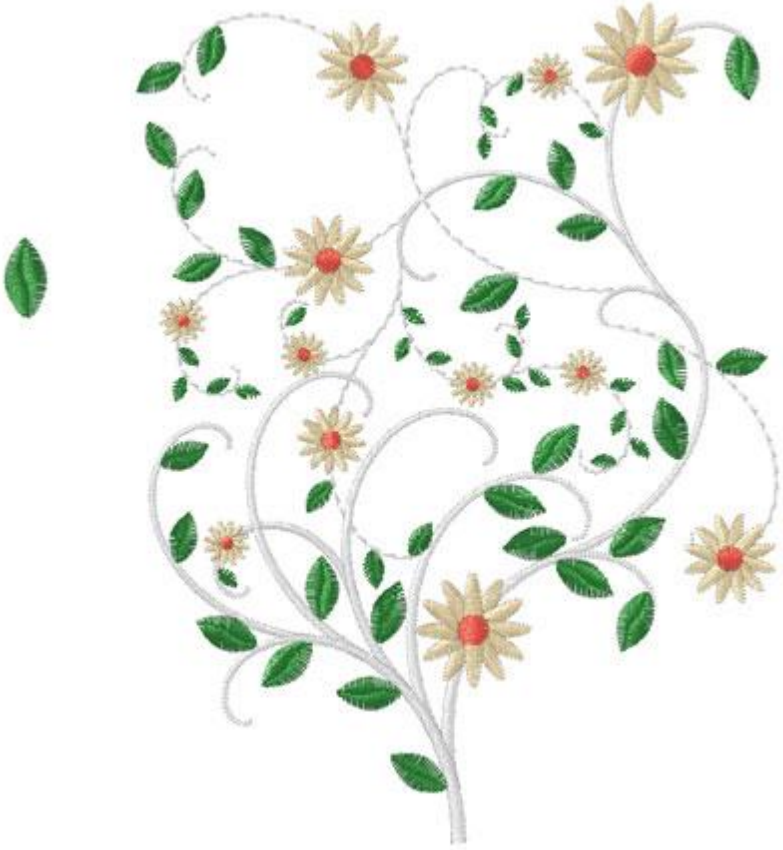

4. Le curseur prend alors la forme d'une croix afin de vous permettre de définir les points de départ et d'arrivée de la nouvelle feuille, indispensables pour positionner naturellement celle-ci le long de la liane. Cliquez sur le point de départ souhaité de la feuille, puis faites glisser le pointeur jusqu'au point d'arrivée souhaité. Lorsque


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

vous relâchez le bouton de la souris, votre feuille personnalisée est ajoutée au motif floral.



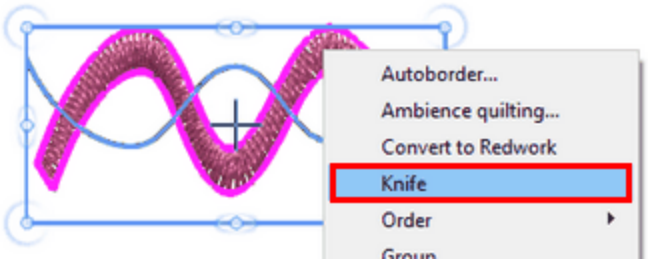
5. Le motif de feuille personnalisé remplace les anciennes feuilles du motif floral et le logiciel effectue les ajustements géométriques nécessaires afin de l'adapter précisément à la forme délimitant le motif.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Couteau

L'outil polyvalent Couteau permet de diviser facilement et en toute sécurité des objets existants, afin de créer des formes uniques et personnalisées à partir de portions d'un objet de base. Pour utiliser correctement l'outil Couteau, vous devez d'abord sélectionner un objet fermé « Surface », puis sélectionner également un objet « Contour » ouvert placé directement au-dessus de cette Surface ; ce contour servira de ligne de coupe. Une fois les deux objets sélectionnés, faites simplement un clic droit et choisissez l'option « Couteau » dans le menu qui apparaît. L'objet Surface sous-jacent sera immédiatement scindé aux points précis où il rencontre l'objet Contour placé au-dessus.




Remarque : l'option « Couteau » ne sera disponible dans le menu contextuel que si vous avez correctement sélectionné à la fois un objet fermé « Surface » et un objet « Contour » ouvert placé directement au-dessus afin de servir de ligne de coupe.



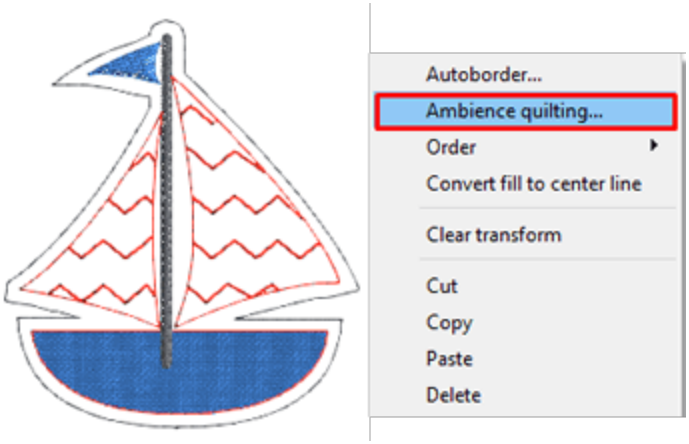
De la même manière, vous pouvez scinder précisément n'importe quel objet de base à l'aide de n'importe quelle ligne personnalisée que vous avez vous-même numérisée.



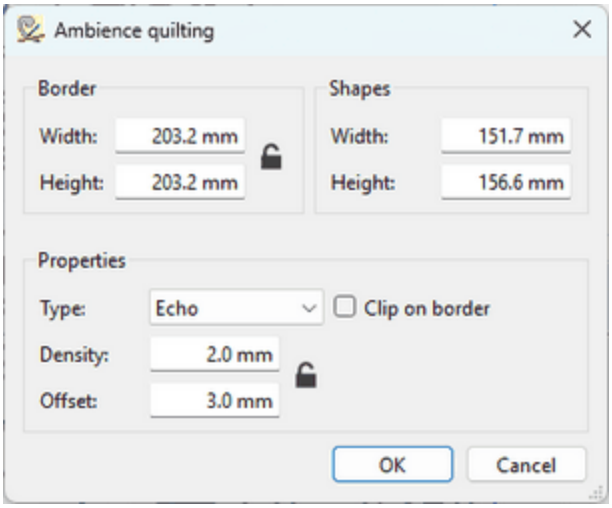
## Matelassage Ambience

Le logiciel permet de créer un bloc de matelassage à partir de n'importe quel motif. Commencez par sélectionner l'objet — qu'il s'agisse d'un motif complet ou de l'un de ses éléments — que vous souhaitez inclure dans le bloc de matelassage. Prenons, par exemple, l'image suivante représentant un voilier. Une fois l'objet sélectionné, cliquez dessus avec le bouton droit : l'option « Matelassage » apparaît dans le menu déroulant. Vous pouvez également activer cette fonction en sélectionnant directement « Matelassage » depuis l'icône Convertir située dans la barre d'outils horizontale.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Cliquez sur « Matelassage... » pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez régler les paramètres de votre nouveau bloc de matelassage.




Dans la section « Bordure », vous pouvez définir les dimensions générales du bloc de matelassage. Cliquez sur l'icône de cadenas pour activer le redimensionnement proportionnel. Cette fonction garantit que, chaque fois que vous modifiez une dimension, le logiciel ajuste automatiquement l'autre afin de conserver les proportions d'origine du bloc.

Dans la zone « Formes », les dimensions de la partie du motif sélectionnée sont affichées. Ces informations servent uniquement de référence pour vous aider à définir les dimensions totales du bloc ; vous ne pouvez pas redimensionner l'objet central depuis cette boîte de dialogue.

Dans la zone « Propriétés », vous pouvez définir le type de remplissage de votre bloc ainsi que ses paramètres structurels. Trois types de remplissage sont disponibles pour le bloc de matelassage : Écho, Volute et Labyrinthe. En réglant la valeur « Décalage », vous définissez la distance entre votre objet central et la première ligne de matelassage. La valeur « Densité » permet, quant à elle, de définir la distance entre les différentes lignes de matelassage successives. Si vous souhaitez que les valeurs « Décalage » et « Densité » soient identiques, cliquez sur l'icône de cadenas située à côté. Une fois ces paramètres verrouillés ensemble, toute valeur saisie pour « Densité » sera automatiquement reportée dans la valeur « Décalage ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Écho

Lorsque vous utilisez le type « Écho », le logiciel génère des lignes de bordure automatiques répétées qui reproduisent la forme de votre objet central et s'étendent vers l'extérieur pour remplir le bloc de matelassage. Si vous activez l'option « Découper sur la bordure », ces lignes de bordure automatiques en écho se répètent uniquement jusqu'à ce qu'elles soient coupées par les limites extérieures du bloc de matelassage. Si l'option « Découper sur la bordure » reste désactivée, le logiciel génère des lignes de bordure automatiques qui s'étendent depuis l'objet ainsi que des lignes qui se resserrent vers l'intérieur depuis le bloc de matelassage, puis les fusionne pour former un motif.



Without Clip on border



Clip on border

### Volute

Le type « Volute » produit un effet similaire à « Écho » lorsque la fonction « Découper sur la bordure » n'est pas activée. La différence réside toutefois dans la manière dont les points sont réellement brodés. Le logiciel privilégie la création de lignes de points continues, ce qui permet une production à la machine plus fluide, sans sauts et plus rapide.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Labyrinthe

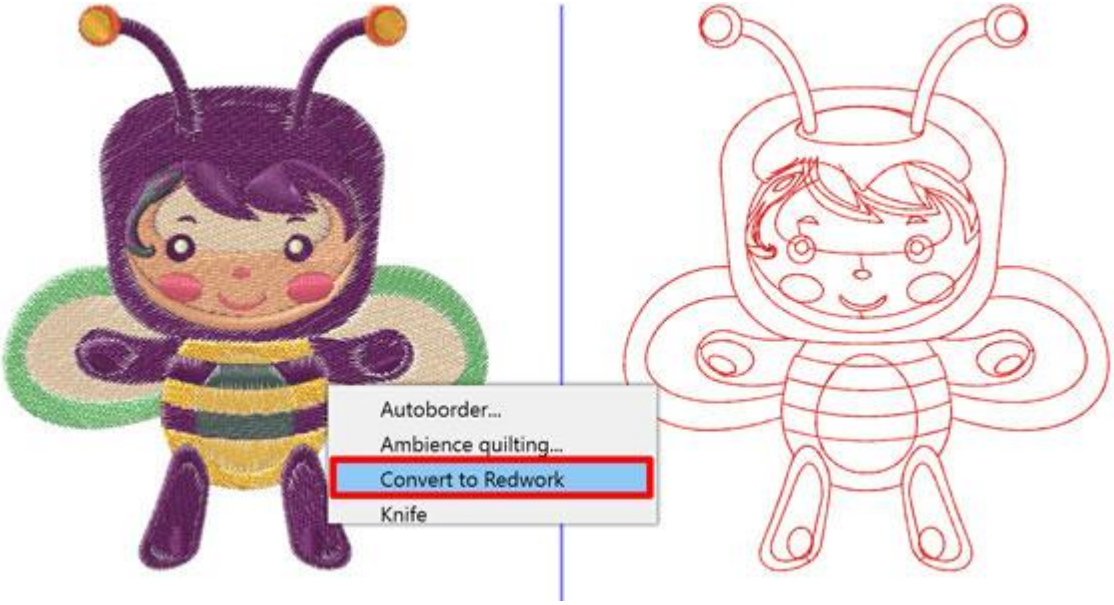
Lorsque vous sélectionnez le type « Labyrinthe », votre bloc de matelassage est rempli d'un motif sinueux de type Labyrinthe qui contourne l'objet et commence naturellement à la distance de décalage que vous avez définie.



## Redwork

L'option « Convertir en Redwork » vous permet de transformer un motif en style Redwork. Traditionnellement, les motifs Redwork sont réalisés avec des Piqûres rouges sur un fond de tissu blanc. Vous n'êtes toutefois pas obligé d'utiliser du fil rouge. Une fois la structure Redwork générée par le logiciel, vous pouvez personnaliser la couleur du fil en modifiant la couleur du Contour de votre motif.

Pour appliquer cette conversion, cliquez sur le motif que vous souhaitez convertir afin de le sélectionner. Ensuite, faites un clic droit sur la sélection. Dans le menu contextuel, choisissez « Convertir en Redwork » ; le logiciel reconstruira alors l'objet à l'aide de Piqûres.




Vous pouvez également accéder à cet outil de conversion en sélectionnant votre motif, puis en cliquant sur l'icône « Convertir »  située dans la barre d'outils. Lors du traitement de ces fichiers, le logiciel calcule le

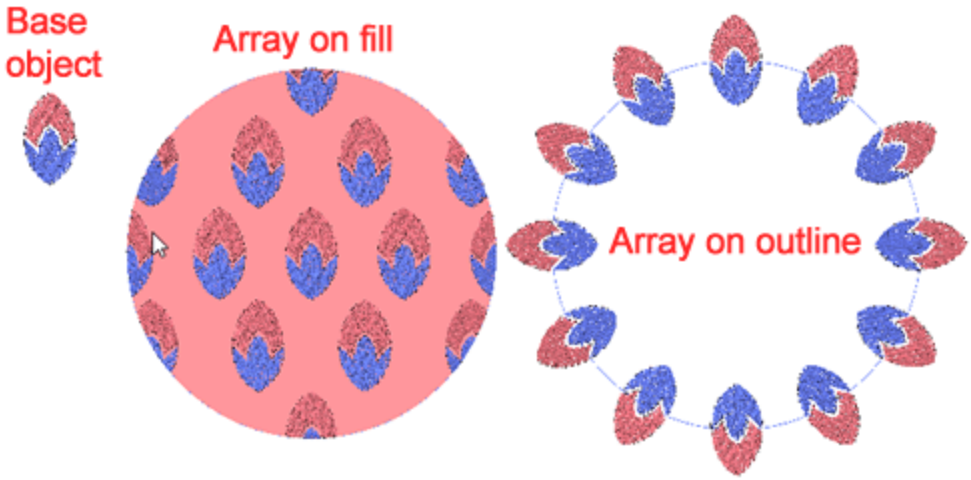

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Cheminement de façon à ce que chaque segment continu du Contour Redwork converti soit brodé avec le même nombre de passages de fil.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Mosaïque

La « Mosaïque » est un type qui utilise un objet de base ou un élément de clipart pour créer un remplissage de surface ou de contour. Lorsque vous appliquez une « Mosaïque » à une surface, le logiciel crée une grille de motifs et y répartit des copies de l'objet de base sélectionné. L'utilisation de l'outil Mosaïque, que ce soit sur une Surface ou un Contour, permet de créer des effets de motifs remarquables. Dans les sections suivantes, nous verrons comment appliquer une Mosaïque à une Surface ou à un Contour, ainsi que les différents réglages disponibles. Par exemple, observez la forme située à gauche dans la figure suivante : elle constitue notre objet de base initial. À partir de cet objet, nous avons appliqué l'effet Mosaïque pour remplir la surface du cercle, illustrée au centre, puis une Mosaïque suivant le contour de ce cercle, illustrée à droite.



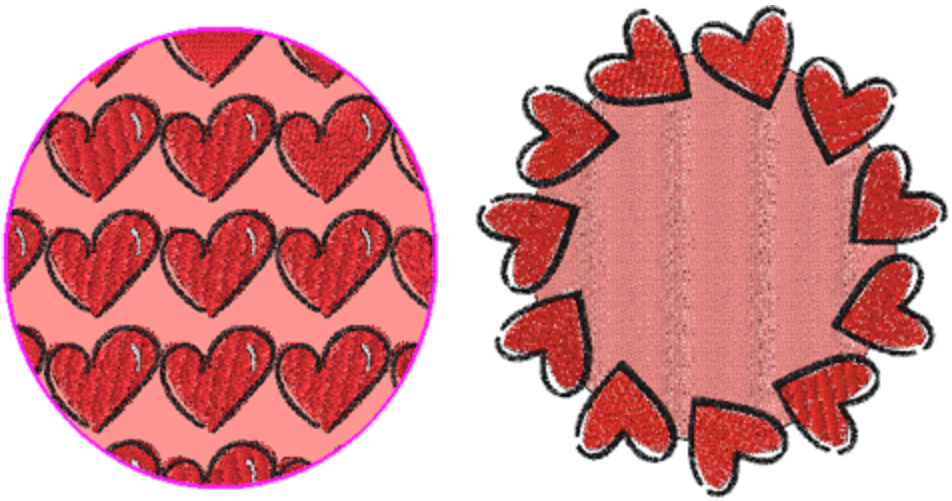

Il existe 2 façons d'appliquer une « Mosaïque » à une surface ou à un contour.

- Utiliser n'importe quel élément « clipart » comme objet de base
- Utiliser n'importe quelle partie du motif comme objet de base

### Méthode 1 : utiliser un élément de la bibliothèque de cliparts

1. Sélectionnez d'abord l'objet auquel vous souhaitez appliquer l'effet « Mosaïque ».
2. Cliquez sur le type de point « Mosaïque » dans le panneau Propriétés de l'objet. Le type Mosaïque est disponible dans les onglets de propriétés « Surface » et « Contour ». Pour remplir l'espace intérieur, activez l'option « Mosaïque » dans l'onglet Surface ; pour suivre le périmètre, appliquez « Mosaïque » depuis l'onglet Contour.
3. La boîte de dialogue de la bibliothèque de cliparts s'affiche et vous permet de parcourir et de sélectionner des éléments graphiques. Une fois l'élément de clipart souhaité trouvé, cliquez sur « Insérer ».
4. Votre curseur se transforme en Croix. Cliquez et faites glisser la souris pour définir la taille initiale et l'angle du clipart inséré. Pendant le déplacement de l'élément, l'interface affiche un aperçu qui suit les mouvements de votre souris. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, les dimensions de l'élément sont définies.
5. Lorsque vous relâchez la souris, l'élément de clipart sélectionné devient une Mosaïque. Cet objet n'est pas ajouté à votre zone de création comme un élément indépendant ; le logiciel l'intègre directement dans la surface de l'objet sélectionné si vous avez choisi « Mosaïque » dans l'onglet Surface, ou le long de son contour si vous avez choisi « Mosaïque » dans l'onglet Contour.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

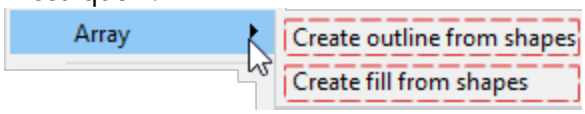


Si vous changez d'avis, sélectionnez simplement l'objet contenant la Mosaïque appliquée, puis cliquez sur l'icône Mosaïque à nouveau pour rouvrir la boîte de dialogue de la bibliothèque de cliparts et choisir un autre élément de clipart.

### Méthode 2 : utiliser une partie du motif actif

Cette méthode vous permet d'utiliser directement un élément de votre motif existant au lieu de choisir un élément de clipart.

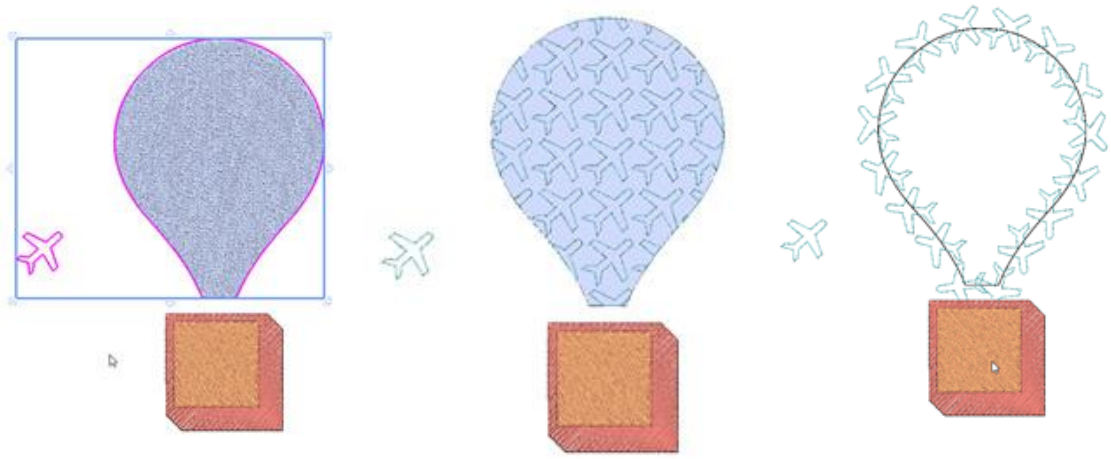
1. Sélectionnez d'abord l'objet que vous souhaitez remplir. Maintenez la touche Ctrl enfoncée, ou Cmd sur Mac, pour ajouter un ou plusieurs objets de base à votre sélection.
2. Assurez-vous que votre objet de base est plus petit que l'objet cible contenant le remplissage Mosaïque.
3. Pour exécuter cette commande, cliquez sur l'icône Mosaïque ou faites un clic droit sur votre sélection. Dans le menu contextuel, cliquez sur « Créer une surface à partir de formes » dans le sous-menu « Mosaïque ».




4. L'objet sélectionné est alors rempli d'occurrences de votre objet de base disposées en grille.

> De la même manière, vous pouvez utiliser l'option « Créer un contour à partir de formes ».

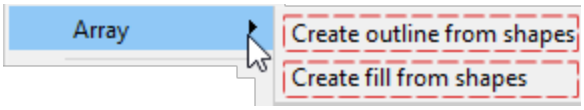

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Une fois un remplissage Mosaïque appliqué, vous pouvez facilement modifier à tout moment l'objet utilisé pour la surface.

1. Cliquez sur l'icône Mosaïque à nouveau pour sélectionner un autre élément de clipart dans la fenêtre de la bibliothèque.
2. Vous pouvez également sélectionner simultanément un objet du motif et l'objet rempli avec une Mosaïque ; en cliquant sur l'icône Mosaïque, le logiciel remplace la Mosaïque de remplissage précédente et recrée un remplissage correspondant à l'élément sélectionné.

Ces méthodes de remplacement du motif sont également accessibles en faisant un clic droit sur l'objet, puis en choisissant l'option « Créer une surface à partir de formes ».

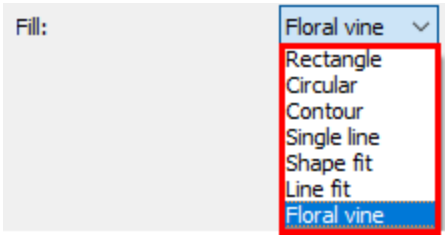



Des options de propriétés permettent également de régler la manière dont la Mosaïque se répartit, se redimensionne et suit la forme de l'objet de base. Ces options sont présentées dans les sections suivantes.

## Mosaïque sur Surface

Comme indiqué précédemment, lorsqu'une mosaïque est appliquée à la surface d'un objet, un objet de base est répété selon un motif à l'intérieur de celle-ci. L'objet « mosaïque » obtenu possède des « propriétés » personnalisables, mais la plus importante est le motif de remplissage lui-même. Cette propriété détermine la manière dont les copies générées seront réparties. Six motifs de remplissage sont disponibles ; chacun peut être personnalisé et sera détaillé dans des rubriques distinctes. Nous allons ici présenter les propriétés de base communes à tous les motifs de « Surface ». Les motifs de remplissage disponibles sont regroupés dans la figure suivante. Dans les rubriques suivantes, nous expliquerons comment modifier le motif de remplissage choisi à l'aide des options « Propriétés » et de l'outil « Modifier les nœuds ».

- Rectangle
- Circulaire
- Contour
- Ligne unique





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

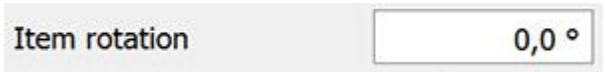
- Adaptation à la forme
- Adaptation à la ligne
- Branche florale
- Remplissage de l'espace
- Remplissage floral

### Décalage

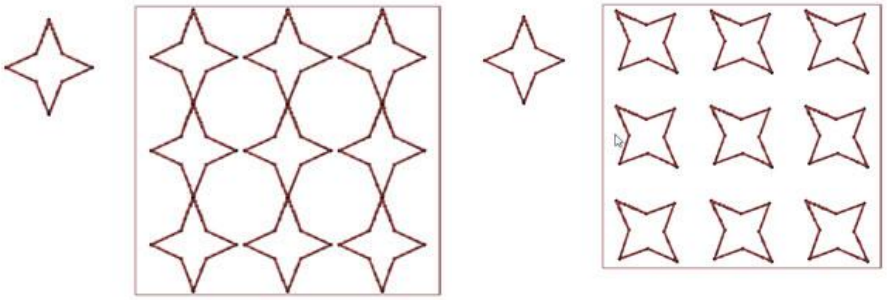



Le paramètre Décalage définit la distance conservée entre le contour de la forme principale et le bord de découpe de l'objet répété à l'intérieur.

### Rotation des points




Ce paramètre fait pivoter l'objet de base sous-jacent. En spécifiant une valeur de rotation en degrés, toutes les copies suivantes de la mosaïque pivotent afin de correspondre à la nouvelle orientation angulaire de l'objet initial.

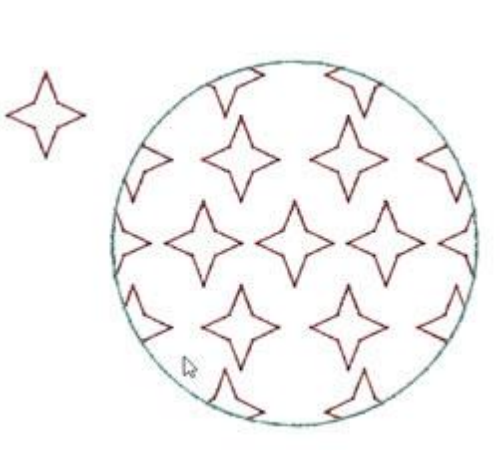


Rotation des points 0 Rotation des points 45

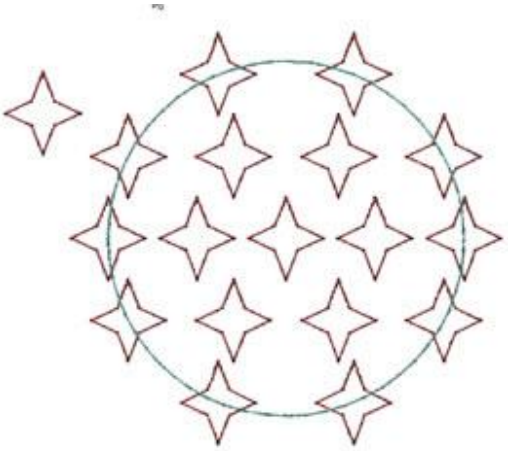
### Rogner les formes

Le paramètre Rogner les formes permet de déterminer si les objets géométriques répétés doivent être découpés proprement le long du contour de l'objet parent ou si le logiciel doit conserver les objets entiers lorsqu'ils dépassent du bord extérieur.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Avec rognage des formes



Sans rognage des formes

### Séparer en objets

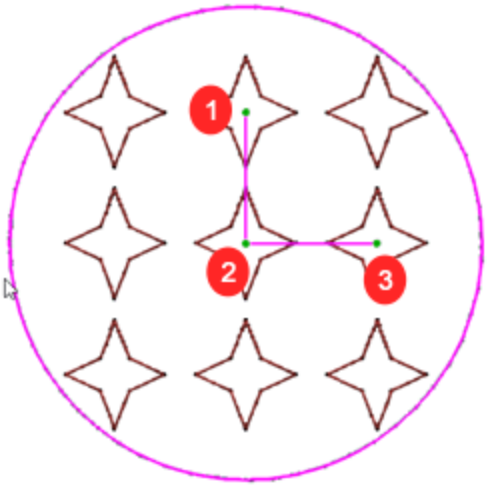
En cliquant sur le bouton « Séparer en objets », vous pouvez décomposer la mosaïque en objets individuels indépendants. Vous pouvez ainsi supprimer, déplacer ou copier séparément les éléments selon vos besoins. Cette option permet de corriger les chevauchements du motif et d'affiner facilement les créations personnalisées.

### Modifier la mosaïque

Tout motif de remplissage en mosaïque peut être modifié de deux façons. D'abord, en ajustant les « Propriétés » de chaque motif de remplissage, puis en utilisant l'outil « Modifier les nœuds ». Dans l'éditeur de nœuds, des poignées spécifiques apparaissent et permettent d'ajuster librement le motif de remplissage. Par exemple, avec un remplissage « Rectangle », vous pouvez modifier la disposition à l'aide de ses « propriétés », comme illustré dans la partie gauche de la figure suivante. Vous pouvez également utiliser les poignées de contrôle disponibles avec « Modifier les nœuds » pour l'objet mosaïque actif, comme illustré dans la partie droite de la figure.




Propriétés du remplissage « Rectangle »

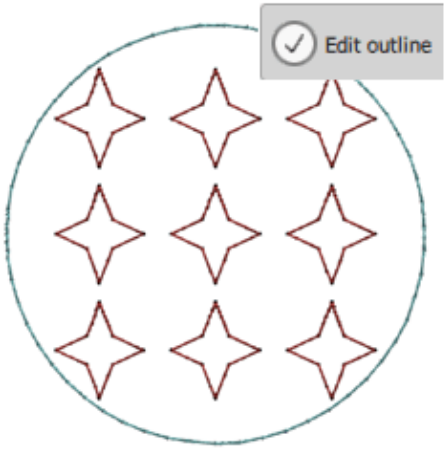



Poignées du motif de remplissage avec « Modifier les nœuds ».

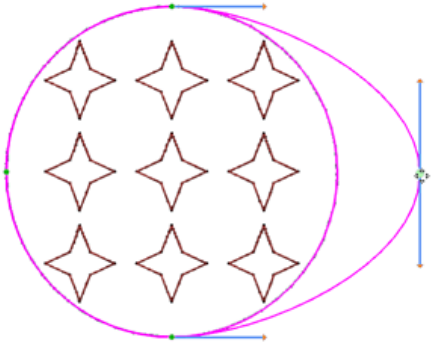

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Modifier le contour

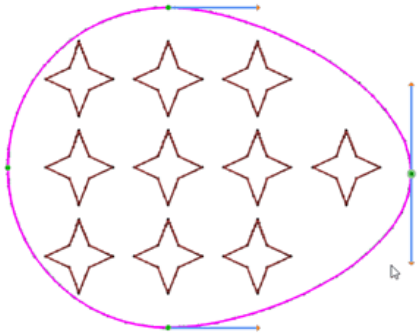
Pour les objets de dessin standard, lorsque vous utilisez « Modifier les nœuds », vous modifiez leur contour individuel. Pour les objets comportant un remplissage en mosaïque, l'utilisation de « Modifier les nœuds » permet à la place d'ajuster les paramètres du motif de mosaïque. Si vous devez modifier individuellement le contour de ces objets mosaïque, vous devez activer l'option « Modifier le contour » située dans la barre « Options des outils ». Après avoir activé la fonction « Modifier le contour », vous pouvez de nouveau modifier directement le contour de l'objet.




Modifier le contour activé



Déplacer n'importe quel nœud



La forme de l'objet a été modifiée

## Rectangle

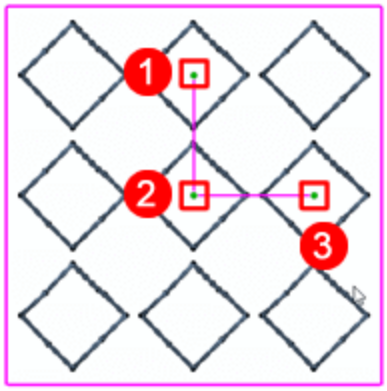
Lorsque vous appliquez une « Mosaïque » utilisant la méthode de remplissage « Rectangle », le logiciel génère une grille rectangulaire qu'il remplit de copies de votre objet de remplissage. Vous disposez de deux méthodes pour modifier l'apparence de cette mosaïque. La première consiste à utiliser le panneau « Propriétés » pour régler les distances d'espacement « Horizontal » et « Vertical », ainsi que les angles « Départ » et « Inclinaison ».

- Espacement horizontal
- Espacement vertical
- Angle de départ
- Angle d'inclinaison



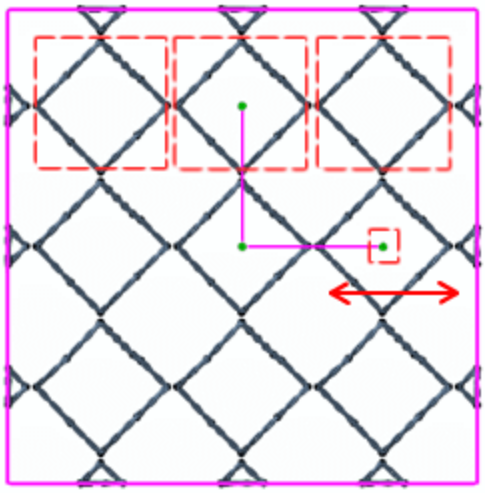

Vous pouvez également modifier la mosaïque à l'aide des poignées de contrôle qui s'activent lorsque vous passez en mode « Modifier les nœuds ». Comme illustré dans la figure ci-dessous, une poignée en forme de « L » apparaît sur votre forme. À l'aide de la poignée de contrôle 1, vous pouvez faire glisser pour régler la « Distance verticale » et l'« Angle d'inclinaison ». À l'aide de la poignée de contrôle 2, vous pouvez cliquer et déplacer le centre de la mosaïque. Celui-ci représente l'objet « source », ou premier objet de la mosaïque ; la grille rectangulaire se développe à partir de ce point d'ancrage. Enfin, à l'aide de la poignée de contrôle 3, vous pouvez régler la « Distance horizontale » et l'« Angle de départ ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

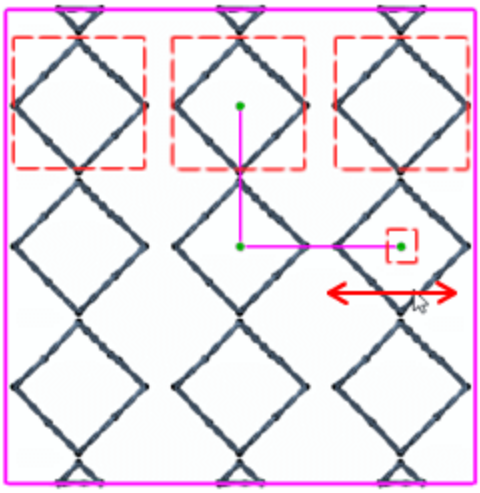



### Espacement horizontal

Cette valeur numérique définit la distance horizontale entre les copies d'une même rangée horizontale. Vous pouvez saisir une valeur numérique dans le panneau Propriétés et appuyer sur « Entrée » pour l'appliquer. Vous pouvez également, en mode « Modifier les nœuds », régler cet espacement à l'aide de la poignée de contrôle indiquée dans la figure ci-dessous. Cliquez et faites glisser pour allonger ou raccourcir le segment de ligne se terminant par la poignée ; la distance horizontale entre les copies de la mosaïque est mise à jour au fur et à mesure du déplacement. Pour plus de précision, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou « Cmd » sous macOS) pendant le déplacement afin de verrouiller, ou « accrocher », votre mouvement sur l'axe horizontal. Notez que le déplacement vertical de cette poignée règle l'« Angle de départ » de la grille rectangulaire.



Espacement horizontal 0

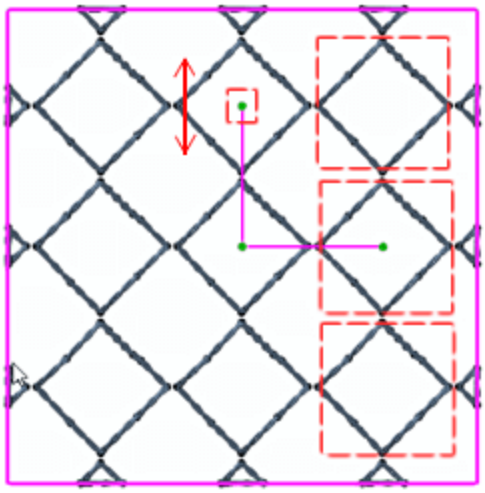


Espacement horizontal 1,5

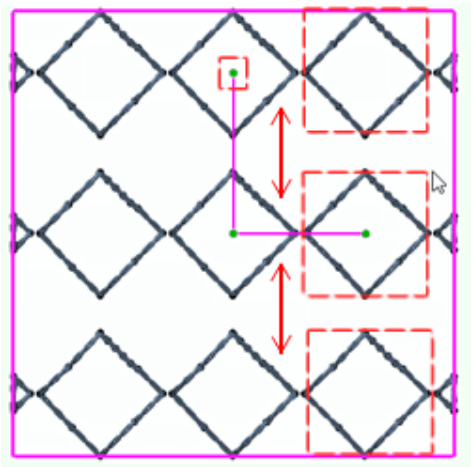
### Espacement vertical

De la même manière, cette valeur numérique définit la distance verticale entre les rangées. Vous pouvez saisir une valeur dans le panneau Propriétés et appuyer sur « Entrée ». Vous pouvez également, en mode « Modifier les nœuds », saisir la poignée de contrôle verticale indiquée dans l'illustration ci-dessous. Cliquez et faites glisser pour modifier la longueur de la ligne de la poignée verticale ; la distance verticale entre les rangées de votre mosaïque change à mesure que vous déplacez la souris. Maintenir la touche « Ctrl » enfoncée (ou « Cmd » sous macOS) pendant ce déplacement verrouille votre mouvement sur l'axe vertical et garantit l'alignement. Le déplacement de cette poignée vers la gauche ou la droite règle l'« Angle d'inclinaison » qui détermine la forme de la grille.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



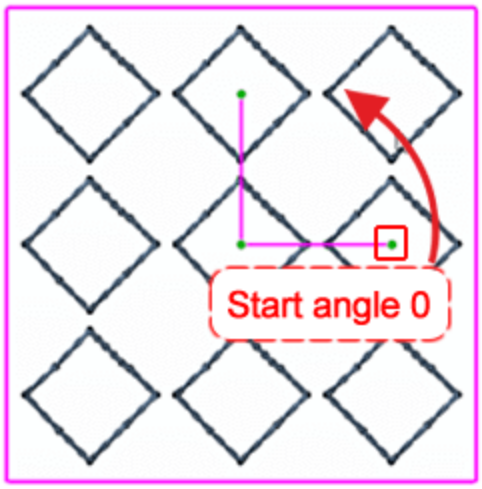
Distance verticale 0



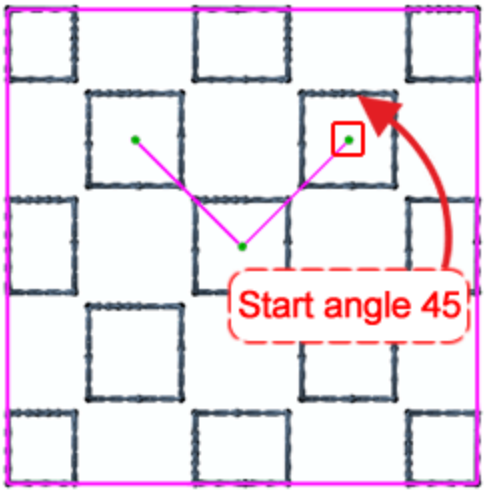
Distance verticale 2 mm

### Angle de départ

Cette valeur numérique détermine l'angle à partir duquel le motif de remplissage est généré. Vous pouvez le modifier en faisant glisser le nœud indiqué dans les figures ci-dessous. Lorsque vous modifiez ainsi l'angle de départ, la grille de placement pivote d'un seul bloc. L'angle de 90 degrés entre les lignes horizontale et verticale de votre poignée de réglage en forme de « L » reste verrouillé ; c'est l'ensemble de la forme en « L » que vous faites pivoter sur la zone de dessin.




Déplacez ce nœud pour modifier l'angle de départ



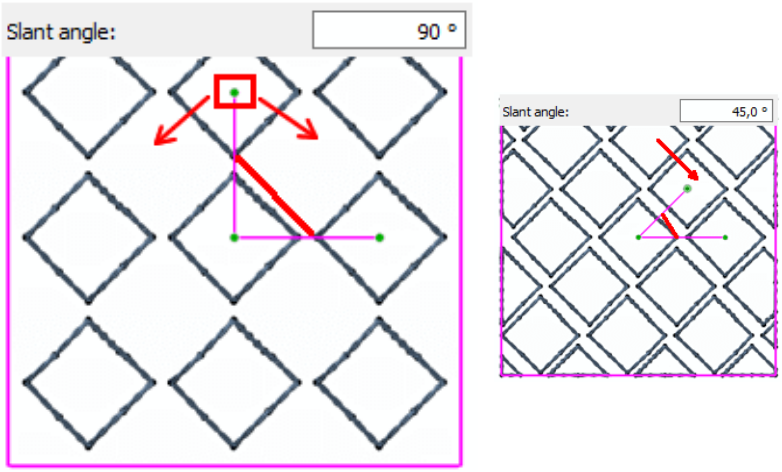

L'angle de départ a changé, ainsi que l'ensemble du positionnement du motif.

### Angle d'inclinaison

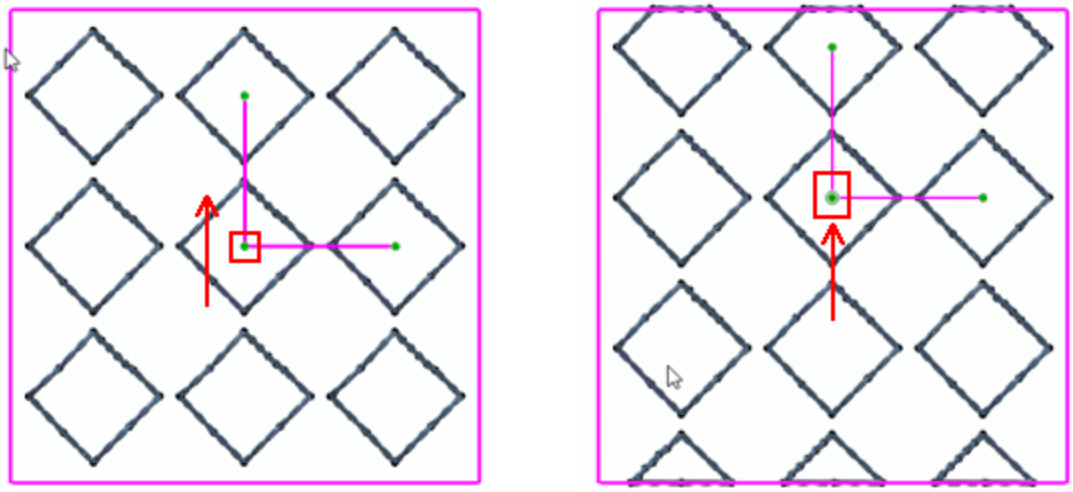
Alors que l'angle de départ fait pivoter la grille, l'« Angle d'inclinaison » déforme la grille de placement elle-même. Cette valeur définit l'angle intérieur du coin principal de la poignée du motif. Pour une mosaïque rectangulaire, cet angle est de 90 degrés. Vous pouvez modifier cette valeur numérique dans le panneau Propriétés ou faire glisser le nœud supérieur vers la gauche ou la droite, comme illustré ci-dessous, afin d'appliquer une inclinaison. En modifiant cette inclinaison, l'aspect du motif de remplissage peut changer,


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

transformant un rectangle en motif de parallélogrammes inclinés. Notez que, puisque vous inclinez la géométrie tout en conservant les autres paramètres inchangés, certaines copies peuvent se chevaucher. Dans ce cas, réajustez l'espacement « Horizontal » ou « Vertical » afin de laisser suffisamment d'espace entre les copies inclinées.




Enfin, n'oubliez pas que vous pouvez déplacer librement le point d'ancrage central « source » de la Surface en mosaïque (précédemment identifié comme poignée de contrôle 2) afin d'optimiser la disposition des copies à l'intérieur de votre contour. Par défaut, le logiciel place le centre de la mosaïque à l'intérieur de votre objet conteneur. Toutefois, ce point de départ centré peut parfois entraîner le rognage des copies situées près des bords. Si vous souhaitez modifier cet aspect, comme illustré à gauche de la figure ci-dessous, cliquez sur le point d'ancrage central de la mosaïque et faites-le glisser, comme indiqué à droite de la figure. En déplaçant ce point d'origine, vous pouvez aligner les copies répétées afin qu'elles s'adaptent aux limites de votre forme.



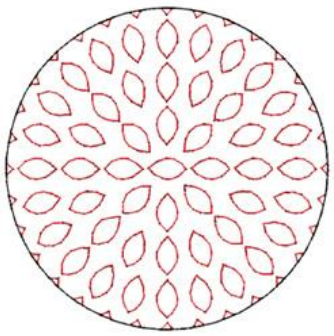
## Circulaire

Lors de l'application d'une Mosaïque utilisant le motif de remplissage circulaire, le logiciel crée une grille circulaire et dispose systématiquement des copies de l'objet de Surface de base autour du cercle. Des informations détaillées sur les propriétés d'une Mosaïque de remplissage sont disponibles dans la section correspondante du chapitre Transformations de broderie. Nous allons ici présenter clairement les propriétés qui affectent spécifiquement le motif de remplissage circulaire de la Mosaïque.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

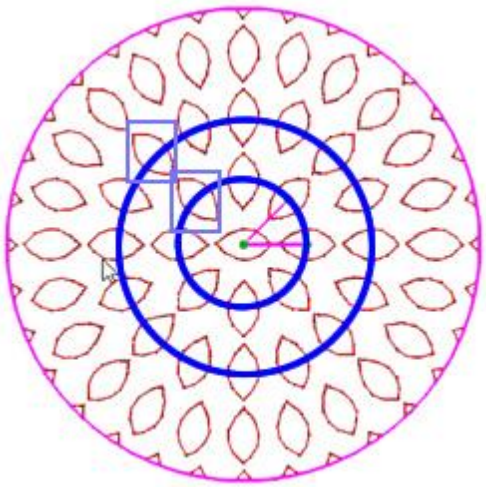
- Espacement horizontal
- Angle de départ
- Pas



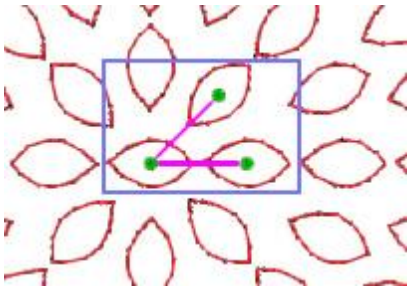



### Espacement horizontal

Lors de l'application d'une Mosaïque de remplissage avec l'option Circulaire, le programme génère des copies d'un objet de base et les positionne précisément sur une grille circulaire. Cette grille circulaire comporte des cercles intérieurs. Cette option vous permet de définir facilement la distance radiale entre ces cercles successifs. Le paramètre Espacement définit précisément la distance entre les rectangles englobants invisibles qui entourent chaque objet copié.

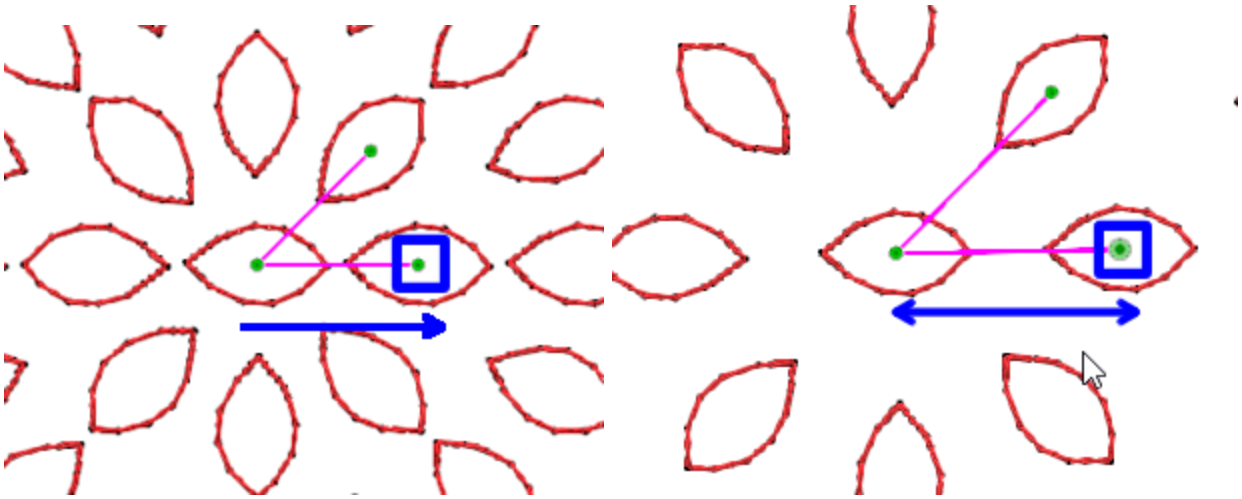


Lorsque vous passez en mode d'édition des nœuds, une poignée dédiée au motif apparaît. Les nœuds de contrôle de cette poignée vous permettent d'ajuster rapidement l'espacement horizontal.



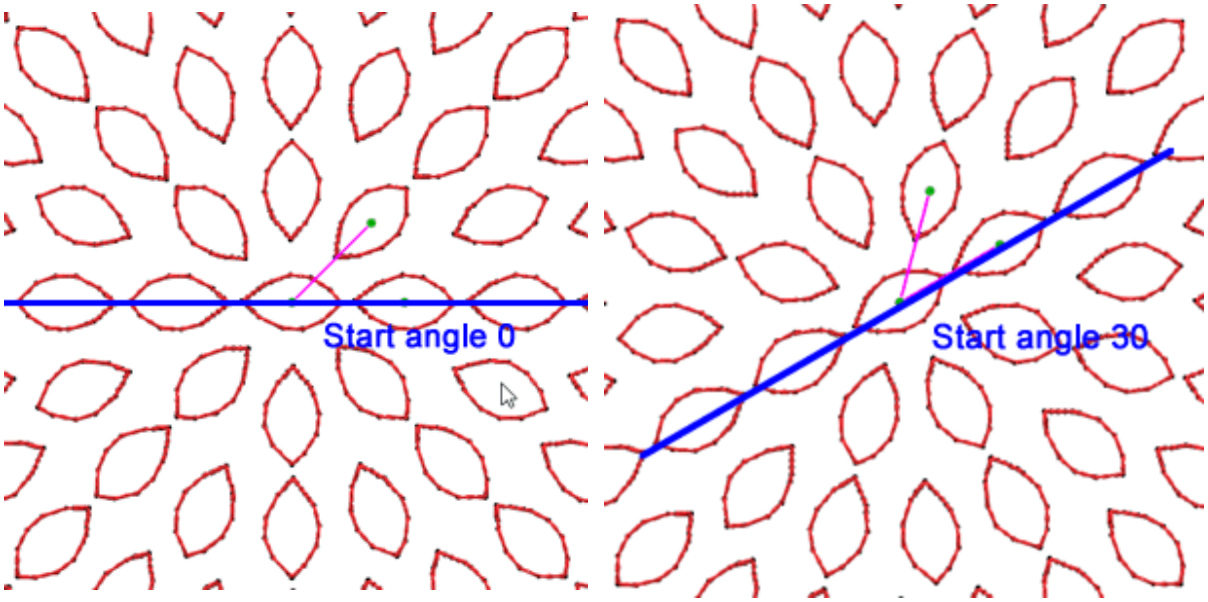
Cliquez simplement sur ce nœud et faites-le glisser dans la direction indiquée par la flèche pour augmenter l'espacement horizontal, ou dans la direction opposée pour diminuer l'espacement horizontal. Pendant le déplacement, vous verrez les poignées s'écarter ou se rapprocher dynamiquement ; relâchez simplement le bouton de la souris pour appliquer l'opération.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



### Angle de départ

Dans une disposition circulaire, une ligne de départ distincte définit l'emplacement des premières copies le long d'un axe rectiligne. Les autres copies suivent ensuite strictement la trajectoire définie par cette ligne d'angle de départ. Lorsque vous modifiez ce paramètre, l'ensemble du motif pivote automatiquement pour suivre le nouvel angle de départ défini ; les copies réparties sur chaque cercle s'alignent donc sur la nouvelle ligne d'angle de départ.

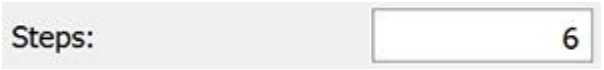



### Pas

Le paramètre Pas contrôle l'augmentation géométrique du nombre de copies ajoutées sur les cercles intérieurs de la disposition Circulaire, à partir du centre de la Mosaïque. Au départ, une seule copie est placée au point central. Sur le premier cercle complet, le nombre de copies correspond exactement à la valeur définie par la propriété Pas ; dans notre exemple illustré, il y a exactement 8 copies. Sur le cercle concentrique suivant, le nombre de copies augmente proportionnellement de la valeur du Pas définie, de sorte que le deuxième cercle comporte 16 copies.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Le troisième cercle affiche 24 objets copiés, et ainsi de suite. Tous les objets situés sur un même cercle sont répartis uniformément afin d'assurer une symétrie parfaite.

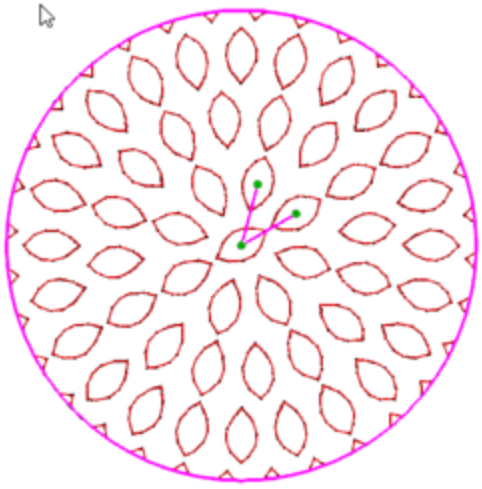


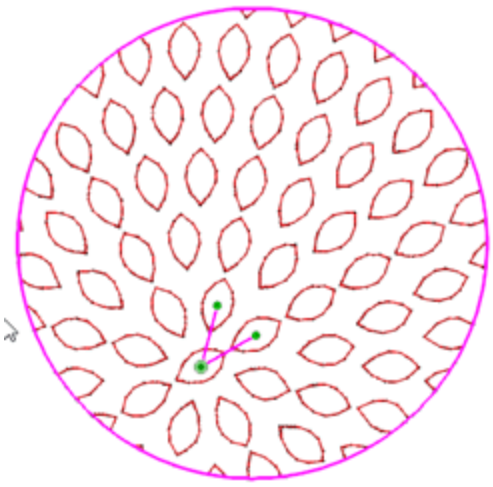

Lorsque vous modifiez visuellement une Mosaïque de remplissage circulaire à l'aide de l'éditeur de nœuds, trois points de contrôle spécifiques sont disponibles :

- Le point de contrôle 1 définit précisément la position centrale du premier objet à répéter. Tous les objets suivants sont placés par rapport à ce premier objet, en suivant strictement les paramètres définis par la Mosaïque circulaire. Vous pouvez déplacer librement ce point de contrôle, ce qui modifie le centre principal de l'ensemble du cercle.
- La distance physique établie entre les points de contrôle 1 et 2 définit directement le paramètre Espacement. La valeur numérique obtenue correspond techniquement à la distance entre les rectangles englobants entourant chacune des copies, et non simplement à la distance brute entre les nœuds 1 et 2.
- Le nœud de contrôle 2 vous permet de définir intuitivement l'angle de départ.
- En faisant glisser le nœud de contrôle 3, vous pouvez ajuster dynamiquement la valeur attribuée à la propriété Pas.




Vous pouvez déplacer stratégiquement le point de contrôle 1, c'est-à-dire le centre du cercle, afin de créer volontairement des motifs décentrés comme dans les exemples ci-dessous. À partir du motif circulaire parfaitement centré illustré à gauche, vous pouvez facilement obtenir le motif fluide de droite simplement en modifiant le point central d'origine de la Mosaïque.

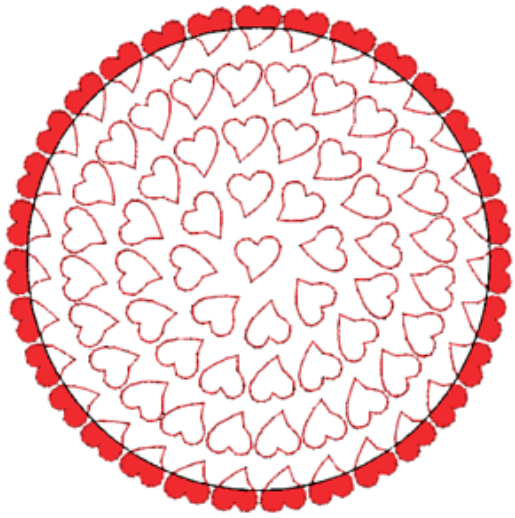





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Contour

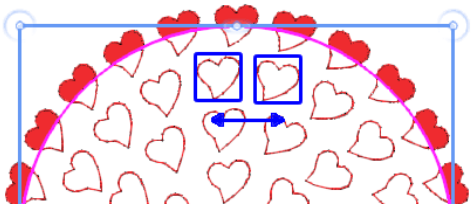
La Mosaïque de contour comporte les paramètres suivants :



### Espacement H.

Le paramètre Espacement horizontal définit précisément la distance entre les rectangles englobants de chaque objet copié le long d'une même ligne de contour. Notez que, dans ce cas, l'espacement calculé peut ne pas correspondre exactement à la valeur numérique saisie, car le logiciel privilégie une répartition fluide et régulière de tous les objets le long de la courbure du contour.

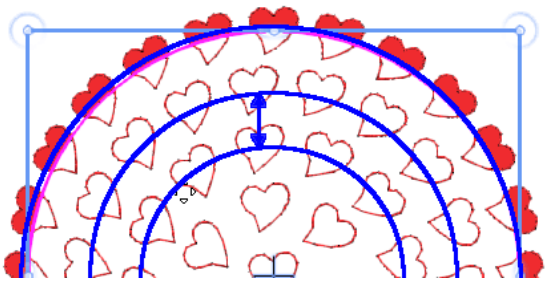


### Espacement V.

Le paramètre Espacement vertical gère la distance entre les rectangles englobants des objets situés sur des lignes de contour différentes et adjacentes. Comme pour l'espacement horizontal, cette dimension peut ne pas respecter strictement la valeur numérique saisie, car le logiciel décale intelligemment les contours afin d'éviter tout espace disgracieux près du centre de l'objet principal.

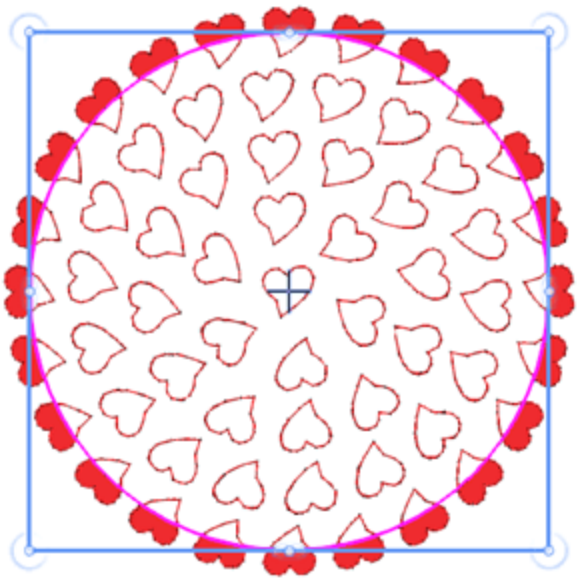


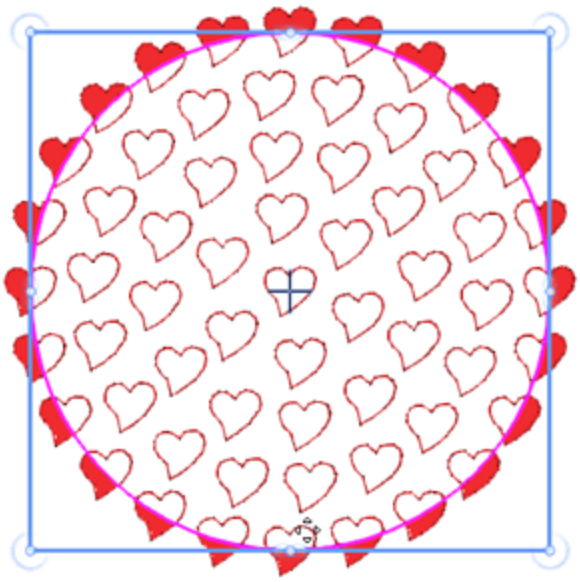

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Suivre l'angle

Le paramètre Suivre l'angle permet de définir si chaque objet répété doit pivoter automatiquement pour suivre harmonieusement les changements de direction du tracé du Contour, ou si chaque copie doit conserver strictement l'angle exact de l'objet source d'origine.



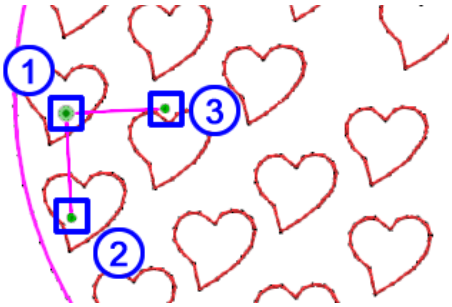
Avec « Suivre l'angle »



Sans « Suivre l'angle »

### Édition des nœuds de la Mosaïque de contour

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec une Mosaïque de contour et activez l'outil Éditeur de nœuds, vous pouvez modifier visuellement les points de contrôle centraux qui régissent le positionnement de la disposition. L'éditeur comporte trois points de contrôle distincts :




- Le point de contrôle 1 définit précisément le paramètre de décalage, en déterminant l'emplacement exact de la première ligne de contour.
- La distance mesurable séparant les points de contrôle 1 et 2 définit directement le paramètre Espacement horizontal.
- La distance mesurable séparant les points de contrôle 1 et 3 définit directement le paramètre Espacement vertical.

Notez que vous ne pouvez ni faire pivoter ni modifier l'angle des lignes guides 1-2 et 1-3, car la modification de l'angle de départ ou d'inclinaison n'a aucune fonction mathématique dans le type de remplissage en contour.

Si vous devez modifier la forme physique réelle du Contour de l'objet lui-même, vous devez d'abord activer le paramètre « Modifier le contour » dans la barre d'outils « Options de l'outil ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Ligne simple

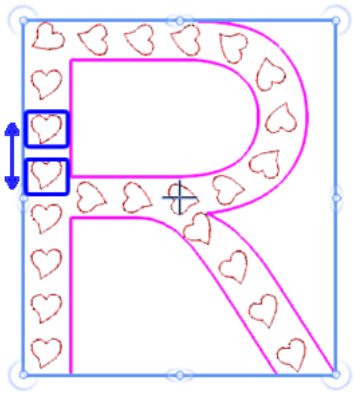
La mosaïque Ligne simple possède le paramètre suivant :



### Espacement

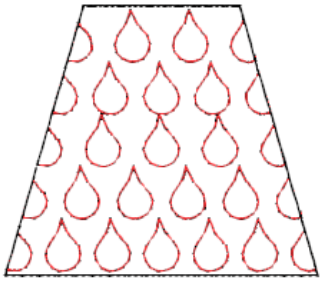
Le paramètre Espacement définit la distance entre les rectangles contenant chaque objet répété. Cet espacement peut ne pas être exact, car les objets à l'intérieur d'une même forme de lettre sont répartis uniformément.



## Ajustement à la forme

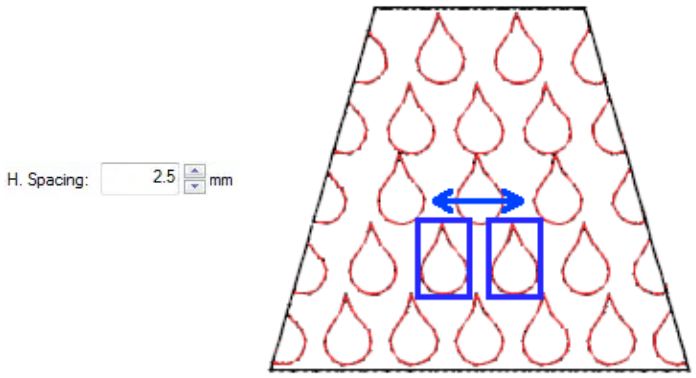
La mosaïque Remplissage en forme comporte les paramètres suivants :



### Espacement H.

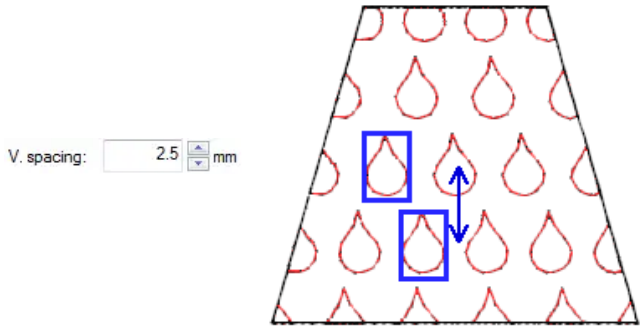
Le paramètre Espacement H. définit la distance entre les rectangles contenant chaque objet répété. Cet espacement horizontal peut ne pas être exact, car les objets situés dans une même forme de lettre sont répartis uniformément.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



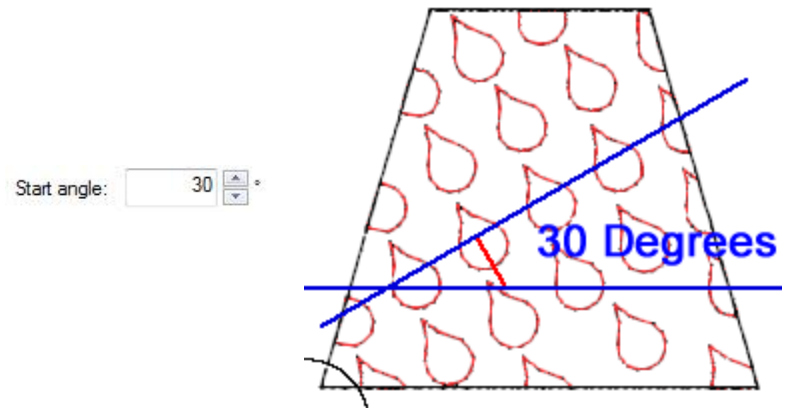

### Espacement V.

Le paramètre Espacement V. définit la distance verticale entre les rectangles contenant chaque objet répété.




### Angle de départ

Le paramètre Angle de départ définit l'angle des lignes horizontales d'objets répétés qui remplissent la zone spécifiée. Lorsque l'angle de départ est réglé sur 0 degré, les lignes restent horizontales.

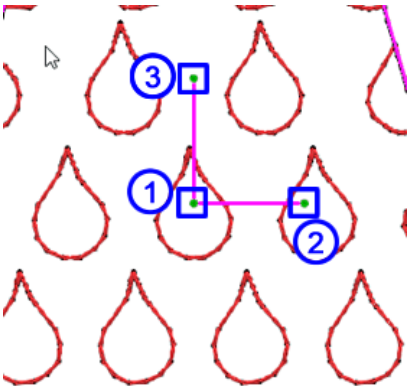



### Édition des nœuds de la mosaïque Remplissage en forme

Lors de l'édition, en mode Édition des nœuds, d'un objet rempli avec une mosaïque Remplissage en forme, vous pouvez manipuler les points de contrôle qui déterminent le positionnement de la mosaïque.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Il existe trois points de contrôle :




Le point de contrôle 1 définit la position verticale du premier objet de la mosaïque. Les objets suivants sont placés par rapport à ce premier objet, selon les paramètres de remplissage de la mosaïque.

La distance entre les points de contrôle 1 et 2 définit le paramètre Espacement H.

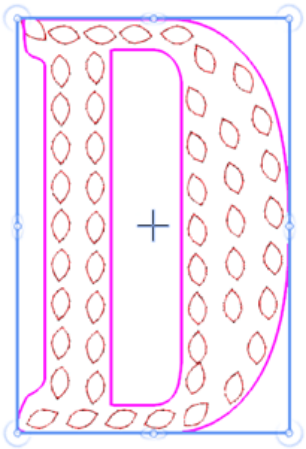
- L'angle de la ligne entre les points 1 et 2 définit l'Angle de départ.
- La distance entre les points de contrôle 1 et 3 définit le paramètre Espacement V.

L'angle de la ligne entre les points 1 et 3 ne peut pas être modifié, car il n'a aucune incidence sur la mosaïque Remplissage en forme.

Pour modifier les contours de l'objet, activez l'option « Modifier le contour » dans la barre d'outils « Options de l'outil ».

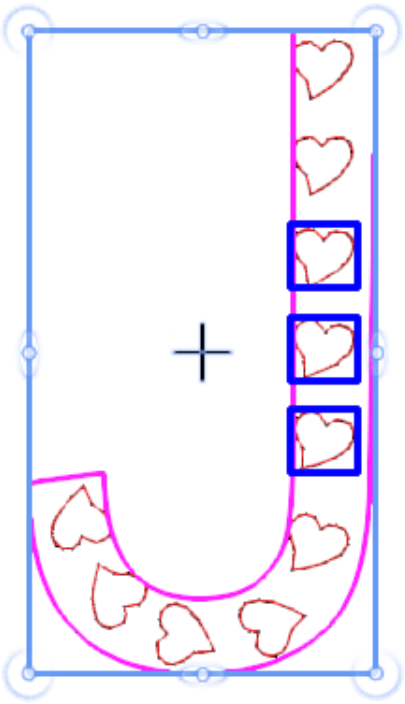
## Ajustement à la ligne

L'outil de mosaïque Ajustement sur ligne utilise le paramètre utile suivant :




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Espacement H.



Le paramètre Espacement H. (espacement horizontal) vous permet de définir précisément la distance horizontale à maintenir entre les rectangles englobants de chaque objet répété.

Veuillez garder à l'esprit que, dans ce cas précis, l'espacement exact peut légèrement varier, car le logiciel privilégie une répartition parfaitement régulière de toutes les copies de votre objet sur toute la longueur de la ligne.

Remarque : contrairement à certains autres types de mosaïque standard, la mosaïque de surface Ajustement sur ligne ne comporte pas de points de contrôle librement ajustables lorsqu'elle est affichée directement dans l'Éditeur de nœuds.

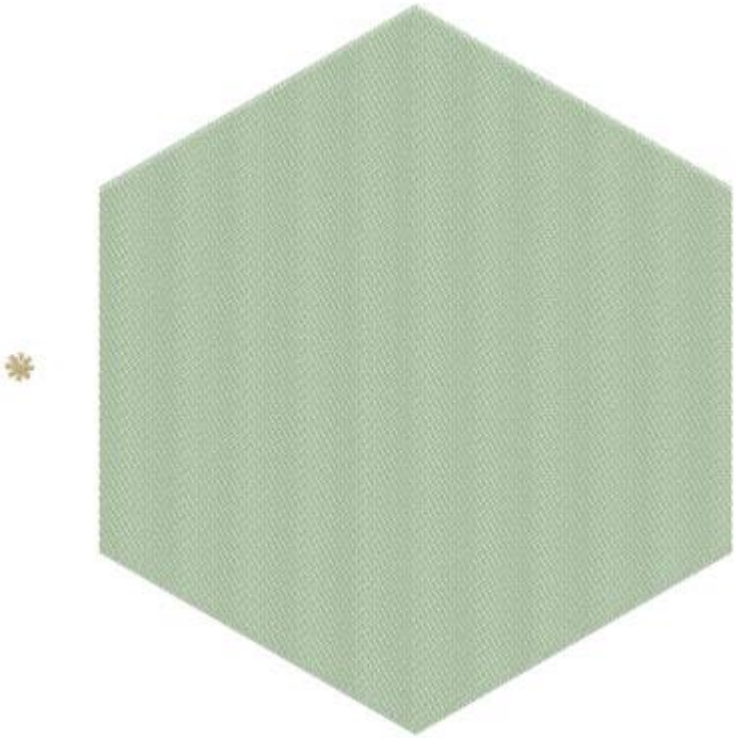

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Frise florale

La « Treille florale » est un type spécial de remplissage Mosaïque qui génère automatiquement de magnifiques motifs floraux.

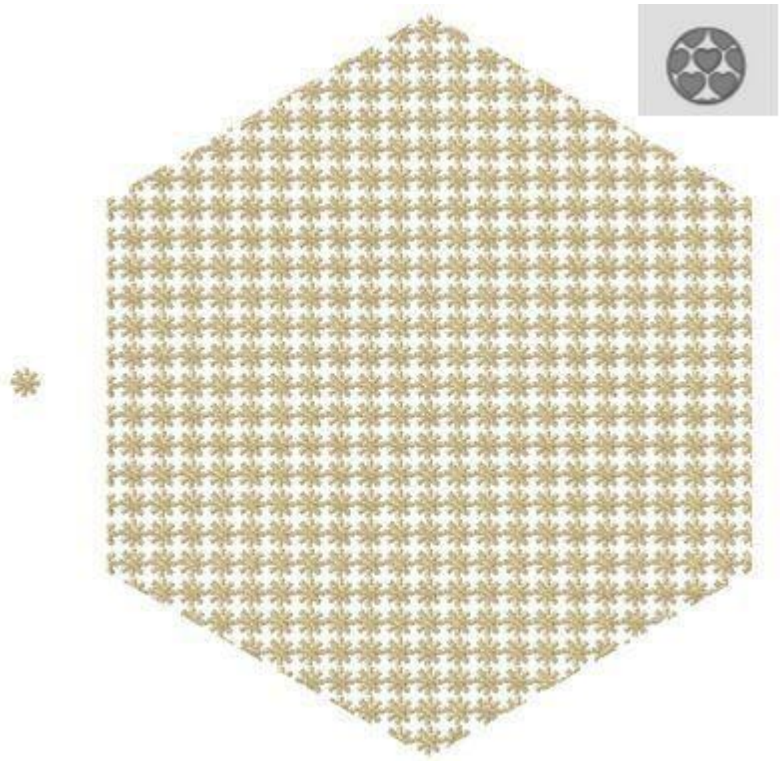
Pour créer correctement un objet floral, suivez les étapes suivantes :

1. Créez la forme de base que vous souhaitez remplir, ainsi que les motifs de fleur et de feuille que vous souhaitez utiliser (notez que le motif de feuille est entièrement facultatif).

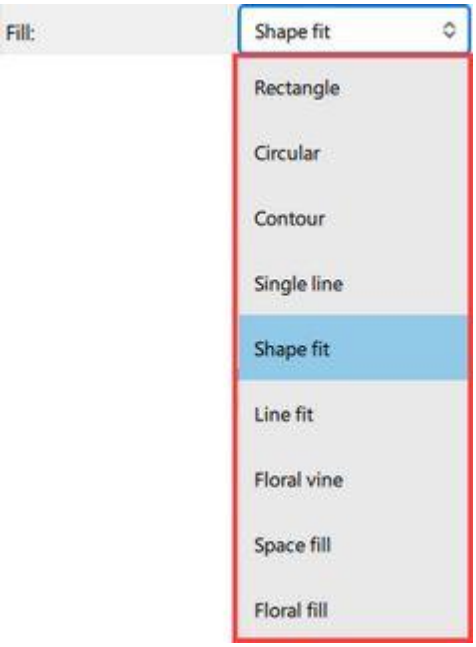


2. Sélectionnez les deux objets, puis cliquez sur l'outil « Mosaïque » situé dans la barre d'outils « Propriétés ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



3. Sélectionnez votre nouvel objet « Mosaïque », puis, dans la barre des propriétés, choisissez soigneusement l'option « Treille florale » directement dans le menu déroulant « Surface ».




4. Le motif floral remplira immédiatement toute la surface de la forme sélectionnée et produira un résultat comme celui illustré ci-dessous, que vous pourrez ensuite personnaliser à votre convenance.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

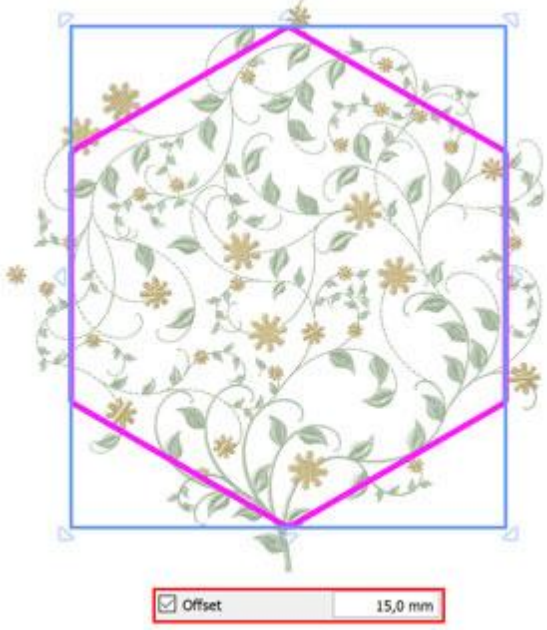


Tous les paramètres réglables de la « Treille florale » sont affichés dans le volet déroulant « Propriétés ».

### Décalage




Le paramètre « Décalage » définit la distance conservée entre le contour de votre forme de base et les bords extérieurs du motif floral généré.

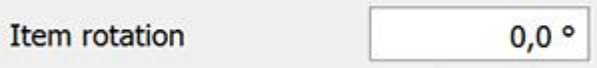




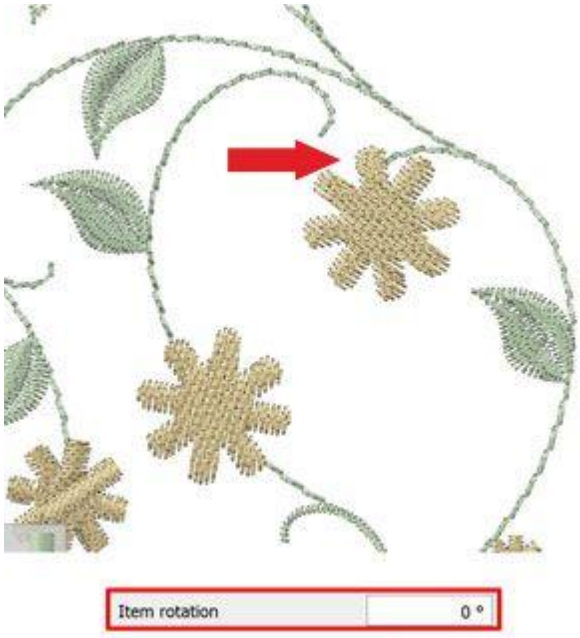


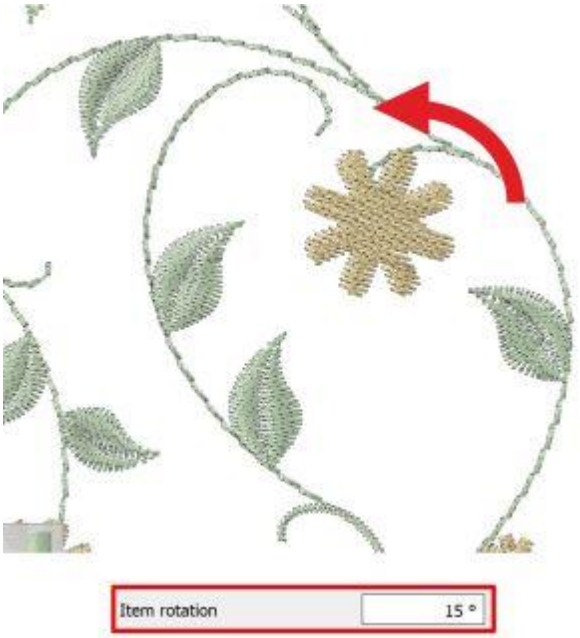

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Rotation des points

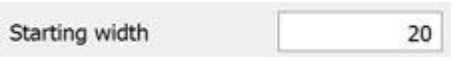



Ce paramètre permet de faire pivoter votre objet de base. Indiquez la rotation en degrés ; tous les éléments copiés dans la mosaïque pivoteront en conséquence. Notez que, pour une treille florale, ces rotations peuvent déclencher un recalcul complet du motif interne et produire ainsi des compositions florales totalement différentes.



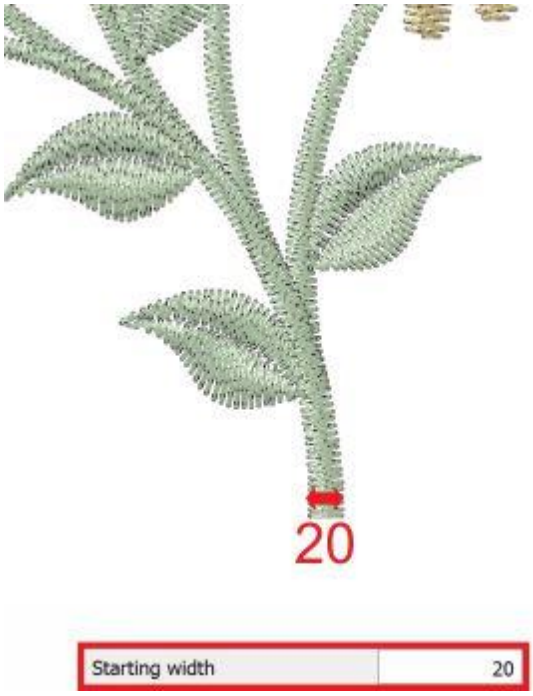




### Largeur initiale




Cette valeur définit la largeur initiale de la tige principale. La valeur par défaut est 20.

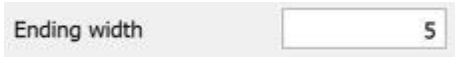

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



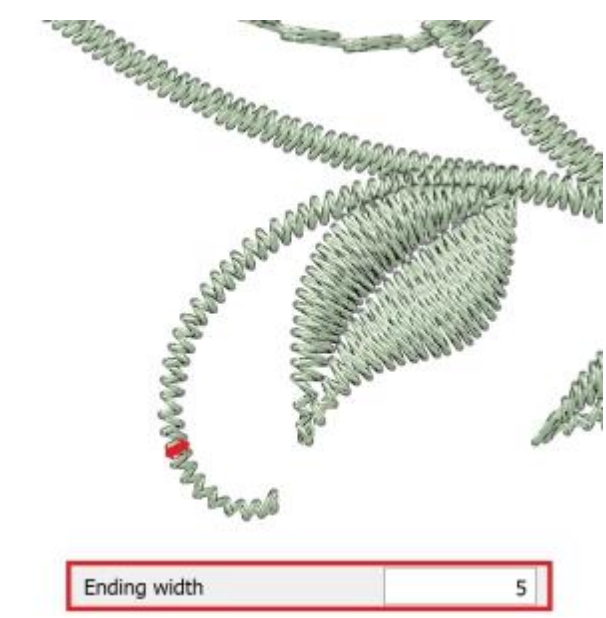


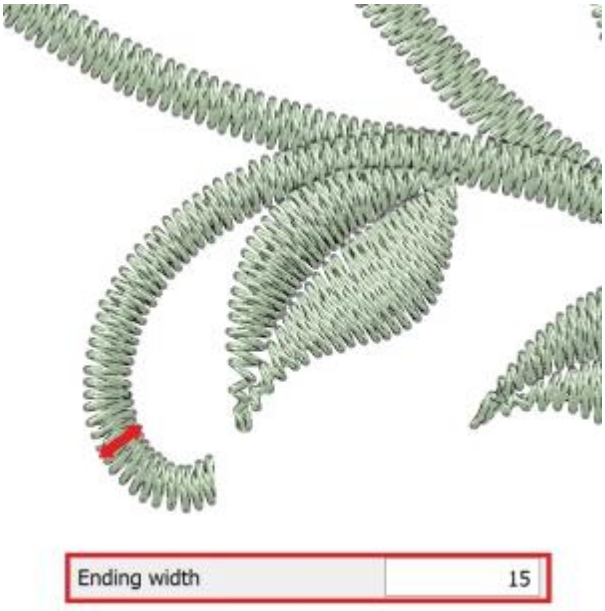


## Largeur finale

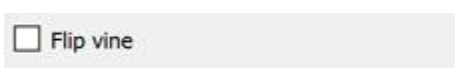



Cette valeur définit la largeur finale de la tige principale. La valeur par défaut est 5.




## Inverser la treille florale

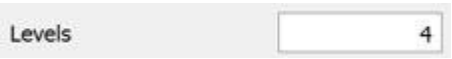



Utilisez cette case à cocher pour indiquer si vous souhaitez inverser en miroir la treille centrale de votre motif.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




## Niveaux



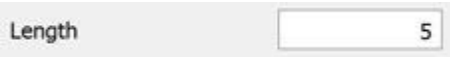

Cette valeur contrôle la complexité générale de la structure des ramifications. La valeur par défaut est 4, qui correspond également à la valeur maximale autorisée.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

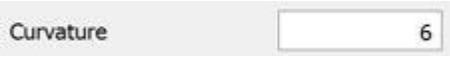
### Longueur




Ce paramètre détermine la longueur des branches. Des valeurs élevées réduisent la complexité générale du motif, tandis que des valeurs faibles l'augmentent. La valeur par défaut est 5.




### Courbure

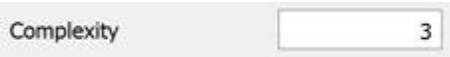



Ce paramètre détermine la courbure des différentes branches. Des valeurs élevées accentuent leur courbure, tandis que des valeurs faibles les rendent plus droites. La valeur par défaut est 6.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




## Complexité



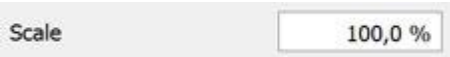

Cette valeur numérique permet d'ajuster davantage la complexité de l'ensemble de la structure des ramifications. Des valeurs élevées génèrent des motifs beaucoup plus complexes, tandis que des valeurs faibles produisent des motifs plus simples. La valeur par défaut est 3.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

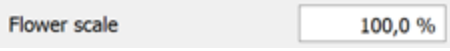
## Échelle




Ce paramètre met proportionnellement à l'échelle l'ensemble du motif de treille florale dans votre forme de base. Un pourcentage élevé produit des branches plus grandes et plus robustes, tandis qu'un pourcentage faible génère des branches beaucoup plus petites.




## Échelle des fleurs




Ce paramètre met à l'échelle uniquement les fleurs de votre motif de treille florale. Un pourcentage élevé augmente la taille des fleurs, tandis qu'un pourcentage faible la réduit.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

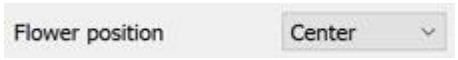



## Échelle des feuilles



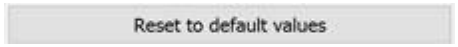

Très similaire à l'échelle des fleurs, ce paramètre met à l'échelle uniquement les feuilles de votre motif. Un pourcentage élevé produit des feuilles plus grandes, tandis qu'un pourcentage faible produit des feuilles plus petites.

## Position des fleurs




Utilisez ce menu déroulant pour indiquer précisément où les fleurs doivent être positionnées par rapport aux branches : « Au-dessus », « En dessous » ou « Au centre ».

## Rétablir les valeurs par défaut




Utilisez cette option pour rétablir rapidement tous les paramètres de la treille florale à leurs valeurs d'usine par défaut.

Notez que la grande majorité de ces paramètres sont étroitement liés. Par conséquent, lorsque vous modifiez un réglage particulier, le logiciel peut ajuster automatiquement certains paramètres associés afin de préserver la cohérence structurelle du motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Point de départ de la treille florale

Un autre paramètre essentiel est le point de départ de la treille florale, qui est contrôlé à l'aide de l'outil « Sens des points ». En activant l'outil « Sens des points », vous pouvez cliquer puis faire glisser la souris pour définir manuellement à la fois la direction de départ et la longueur initiale de la tige principale. Dans les exemples illustrés ci-dessous, vous pouvez voir qu'à gauche, la tige commence directement en bas, tandis qu'à droite, elle commence dans l'angle supérieur droit.

## Remplissage d'espace

Le type Remplissage espacé utilise des copies d'une forme interne pour remplir la surface d'une forme extérieure, offrant un aspect unique et organique. Ces copies sont redimensionnées et pivotées de façon aléatoire afin d'ajouter du relief et de la texture à votre motif. Essayez d'utiliser ce type de remplissage sur des formes de grande taille.

L'exemple ci-dessous montre une forme remplie avec la Mosaïque Remplissage espacé, ainsi que ses paramètres :



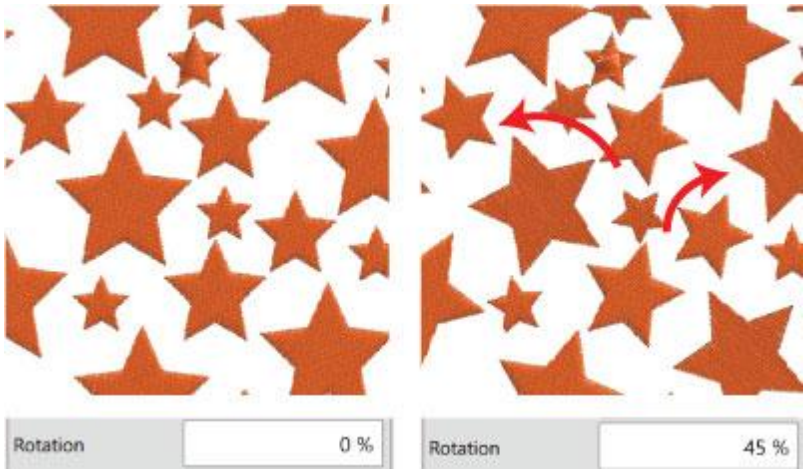

Plusieurs paramètres peuvent être ajustés pour obtenir le résultat souhaité. Les paramètres « Décalage », « Rotation des points » et « Séparer en objets » sont décrits dans la rubrique Mosaïque sur surface . Les autres paramètres sont détaillés ci-dessous :

La plupart des valeurs de paramètres sont exprimées en pourcentage et représentent une proportion de la taille de l'objet initial. Par exemple, si la valeur « Espacement » est définie sur 40 %, l'espacement entre les objets correspond à 40 % de la taille initiale de l'objet. Ainsi, si l'objet initial est délimité par un cercle de 1 cm de rayon, un espacement de 40 % produit une distance de 0,4 cm entre les centres des objets.

### Rotation

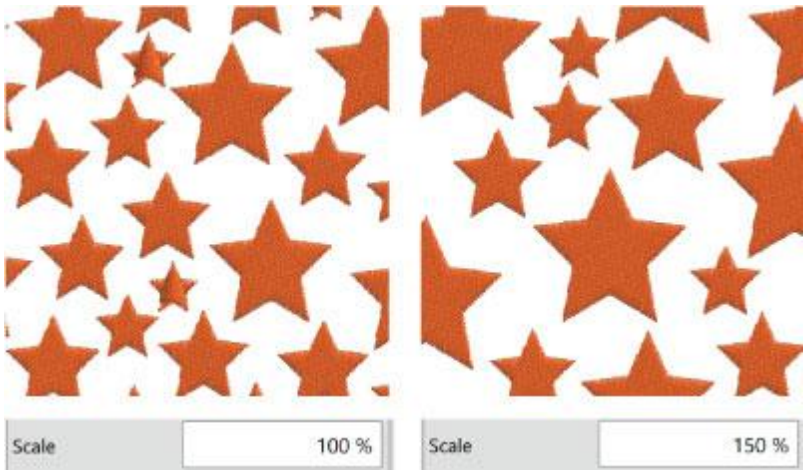
Ce paramètre fait pivoter les copies répétées dans le sens horaire ou antihoraire. Indiquez l'angle de rotation en degrés ; toutes les répétitions pivoteront dans cette plage.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### Échelle

Ce paramètre redimensionne l'objet initial de la Mosaïque ainsi que toutes ses répétitions. Si vous réduisez le pourcentage « Échelle », les objets rétrécissent, ce qui permet d'insérer davantage de répétitions. À l'inverse, si vous augmentez le pourcentage « Échelle », les objets s'agrandissent, ce qui réduit le nombre de répétitions.




### Espacement

Le paramètre « Espacement » définit la distance entre les objets répétés. Cet espacement peut ne pas être exact, car la taille des objets varie afin qu'ils s'adaptent à la forme extérieure définie.

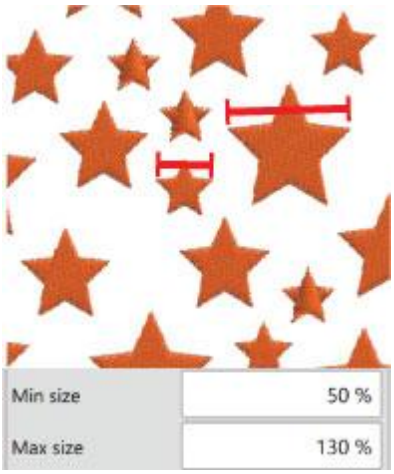




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Taille min.

Ce paramètre définit la taille minimale des objets répétés. Le logiciel utilise cette valeur comme taille minimale autorisée et génère des répétitions jusqu'à la taille maximale définie.

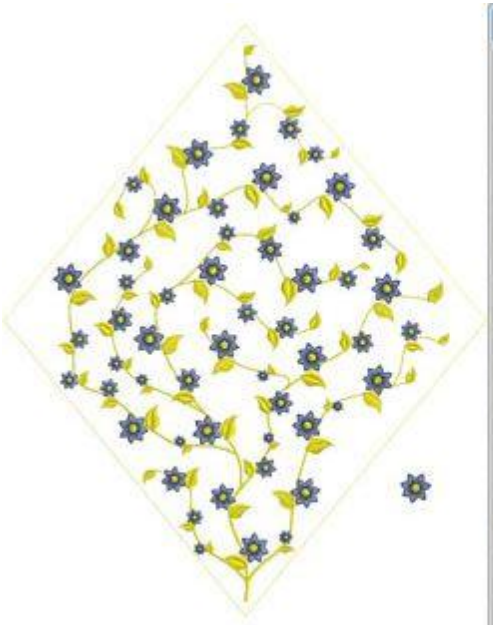


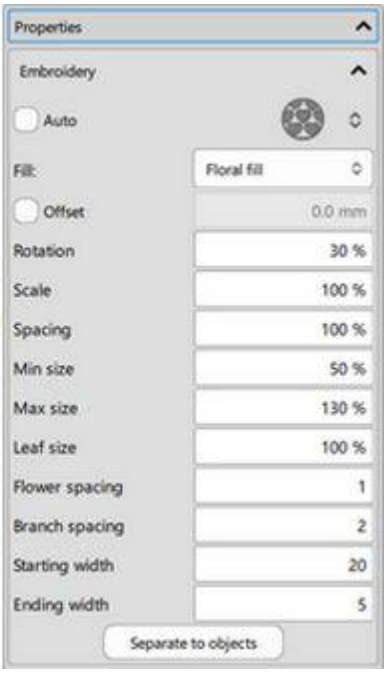

### Taille max.

Ce paramètre définit la taille maximale des objets répétés, empêchant le logiciel de créer des objets dont la taille dépasse la valeur spécifiée.

## Remplissage floral

Avec le type « Remplissage floral », vous pouvez facilement créer des motifs de broderie à l'aide de vos fleurs personnalisées. Sélectionnez la forme que vous souhaitez remplir, choisissez la fleur désirée, puis appliquez l'option « Remplissage floral ». Le logiciel remplit automatiquement la zone avec un motif basé sur les fleurs que vous avez choisies. Ce type de remplissage est utile pour créer des ornements de vêtements, des éléments de décoration intérieure, et bien plus encore.







© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

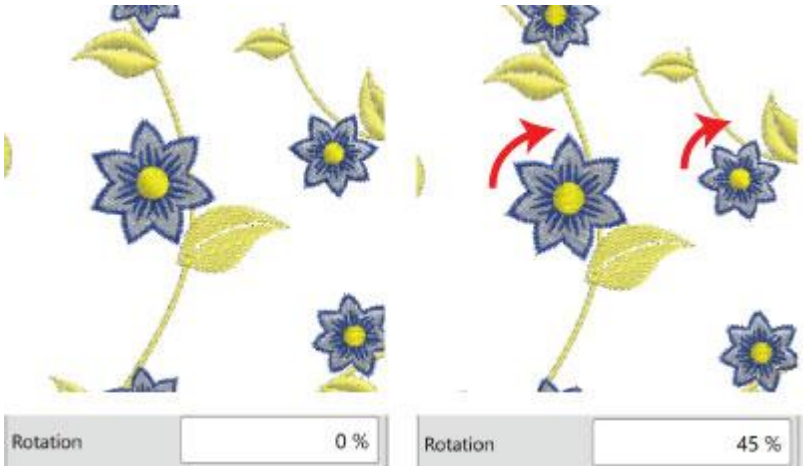
L'exemple suivant montre une forme remplie à l'aide du type « Remplissage floral », ainsi que les paramètres disponibles :

Vous pouvez ajuster plusieurs paramètres afin d'obtenir le résultat souhaité. Les paramètres « Décalage » et « Séparer en objets » sont décrits en détail dans la rubrique Mosaïque sur surface  Les autres paramètres sont présentés ci-dessous :

La plupart des valeurs de paramètres sont définies en pourcentage, ce qui signifie que la valeur correspond à un pourcentage de la taille de l'objet initial. Par exemple, si la valeur « Espacement » est réglée sur 40 %, l'espacement entre les objets sera égal à 40 % de la taille de l'objet d'origine. Ainsi, si la taille initiale est de 1 cm (le rayon d'un cercle englobant l'objet), un espacement de 40 % donnera une distance moyenne de 0,4 cm entre les centres des objets.

### Rotation

Ce paramètre fait pivoter la fleur utilisée pour remplir la zone, dans le sens horaire ou antihoraire. Vous pouvez définir la rotation des fleurs répétées sous forme d'un pourcentage compris entre 0 et 100 %. Toutes les répétitions pivoteront dans une plage de 15 degrés, où 0 % correspond à la position initiale et 100 % à une rotation complète de 15 degrés par rapport à cette position de départ.




### Échelle

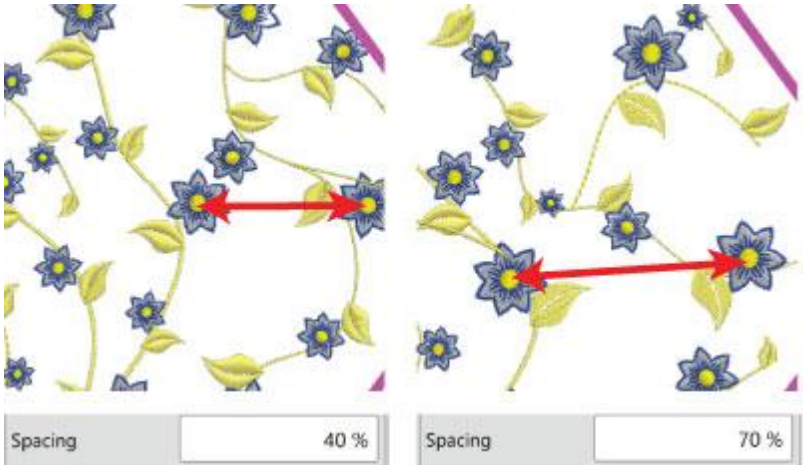
Ce paramètre modifie proportionnellement la taille initiale de l'objet floral ainsi que celle de toutes ses répétitions. Si vous diminuez le pourcentage « Échelle », les objets floraux individuels sont réduits, ce qui permet d'insérer davantage de répétitions dans la forme. À l'inverse, si vous augmentez le pourcentage « Échelle », les objets floraux sont agrandis, ce qui réduit le nombre de répétitions.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



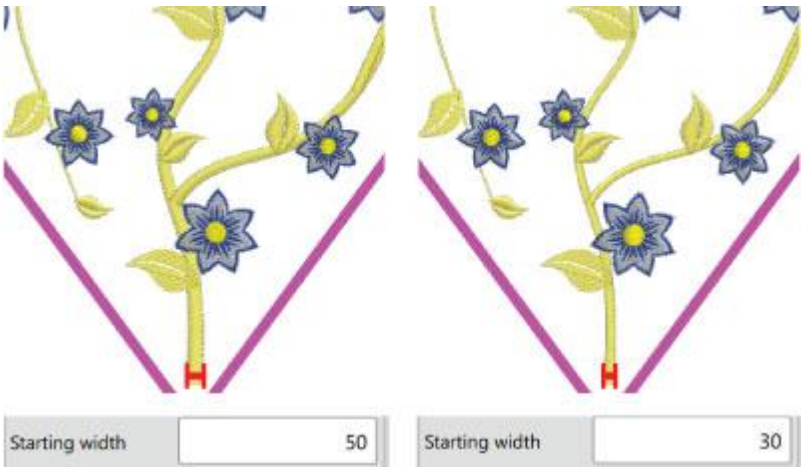

### Espacement

Le paramètre « Espacement » détermine la distance entre les objets répétés dans le remplissage. Notez que l'espacement peut ne pas être parfaitement uniforme, car les objets ont souvent des tailles différentes et doivent s'adapter à des positions précises le long d'un tracé semblable à une tige.




### Largeur de départ

Cette valeur indique la largeur de départ de la tige. La valeur par défaut est 20.

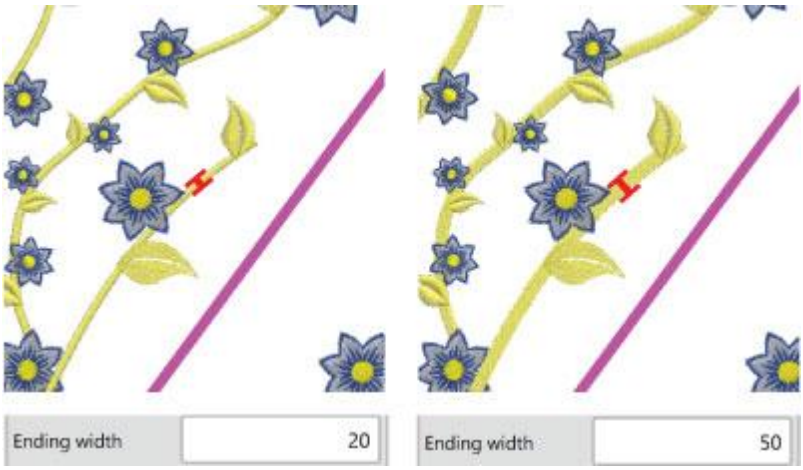




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

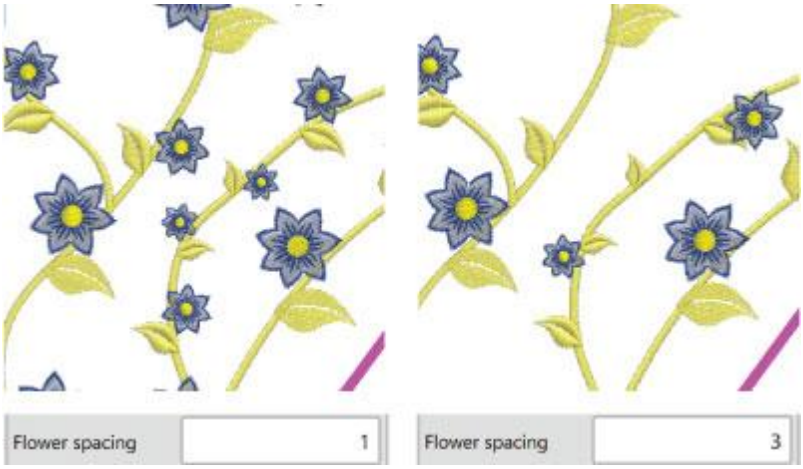
### Largeur finale

Cette valeur indique la largeur finale de la tige. La valeur par défaut est 5.




### Espacement des fleurs

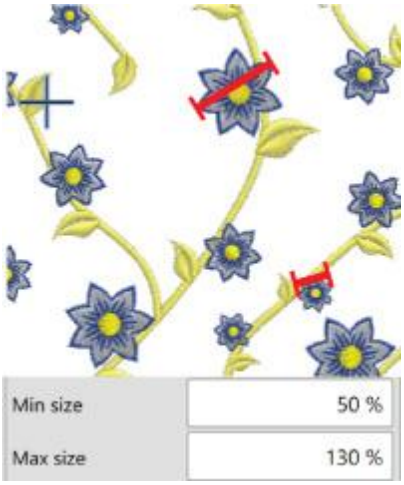
Ce paramètre définit la distance entre les fleurs dans le remplissage, sur une échelle de 1 à 10, où 1 les place très proches les unes des autres et 10 les espace davantage. Comme pour l'espacement général, l'espacement des fleurs peut ne pas être parfaitement uniforme en raison des différentes tailles d'objets et de la nécessité de les adapter à des positions précises le long de la tige. La distance entre les fleurs influe également directement sur le nombre total de fleurs générées dans le remplissage.




### Taille min.

Ce paramètre détermine la taille minimale autorisée pour vos objets floraux. Le logiciel utilise cette valeur pour définir la taille minimale des objets et les répète jusqu'à la taille maximale définie.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

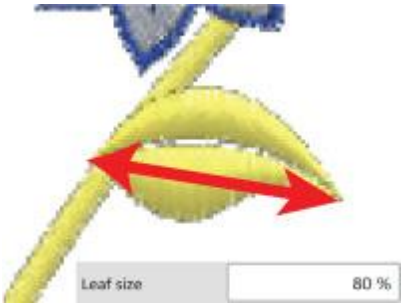



### Taille max.

Ce paramètre détermine la taille maximale autorisée pour les répétitions florales. Le logiciel applique cette valeur comme limite supérieure, empêchant la création d'objets dépassant cette taille.

### Taille des feuilles

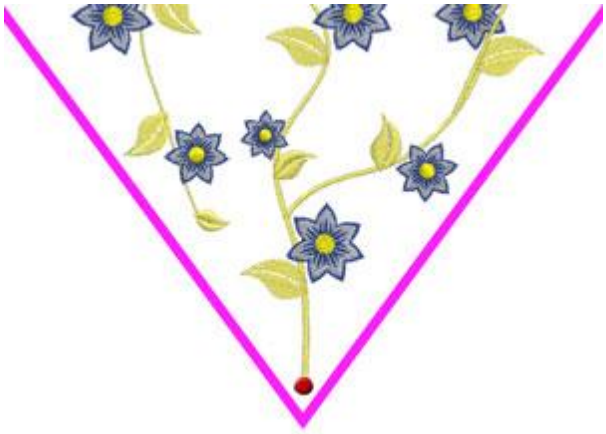
Ce paramètre contrôle la taille des feuilles dans le remplissage floral. Vous pouvez ajuster la valeur en pourcentage afin d'augmenter ou de diminuer proportionnellement la taille des feuilles.




### Point de départ du remplissage floral

Un autre paramètre important est le point de départ du remplissage floral, que vous contrôlez à l'aide de l'outil « Sens des points ». Activez l'outil « Sens des points », puis cliquez pour définir la position de départ de la tige. Vous pouvez également ajouter d'autres points aux emplacements par lesquels vous souhaitez faire passer la tige, dessinant ainsi un tracé guide qui détermine le cheminement du motif floral final.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



### Ajouter des feuilles ou des fleurs

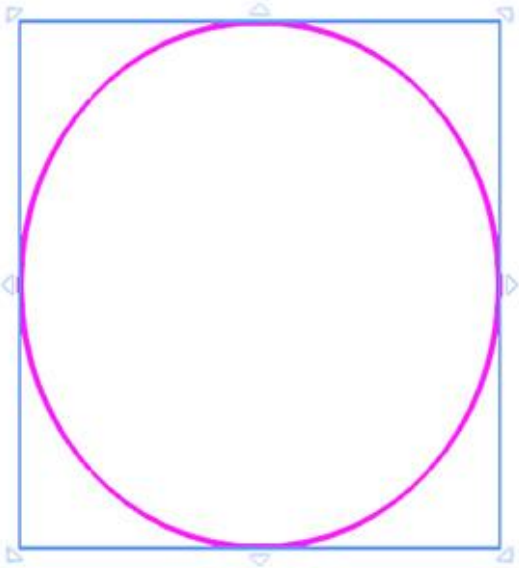
Vous pouvez modifier les feuilles et les fleurs de votre « Remplissage floral » en utilisant exactement la même méthode que pour le type de remplissage associé « Vigne florale ». Pour en savoir plus, cliquez ici.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Mosaïque sur contour

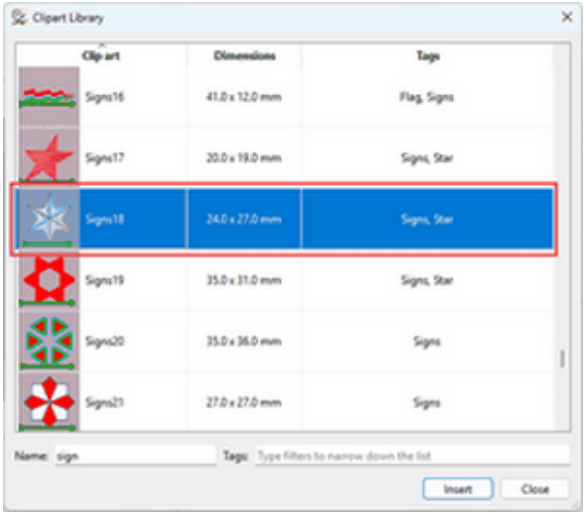
Dans cette rubrique, nous allons détailler comment appliquer une « Mosaïque » sur le contour de n'importe quel objet, ainsi que les « Propriétés » que vous pouvez personnaliser. La mosaïque utilise comme objet de base soit un élément de clipart de la bibliothèque, soit un objet personnalisé de votre dessin.

### Exemple 1 : utiliser un élément de la bibliothèque de cliparts



D'abord, sélectionnez l'objet sur lequel vous souhaitez appliquer l'effet Mosaïque.

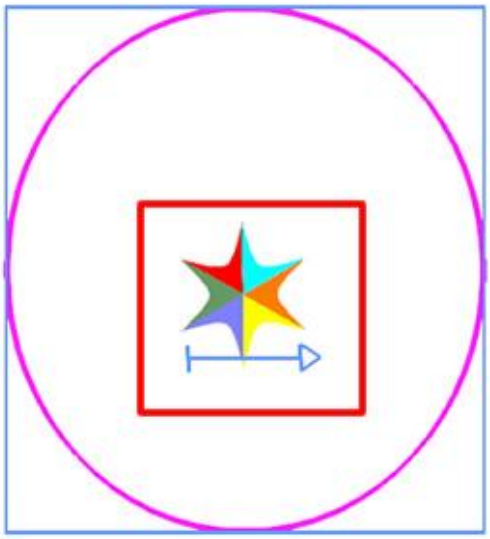
Ensuite, cliquez sur l'icône Mosaïque .



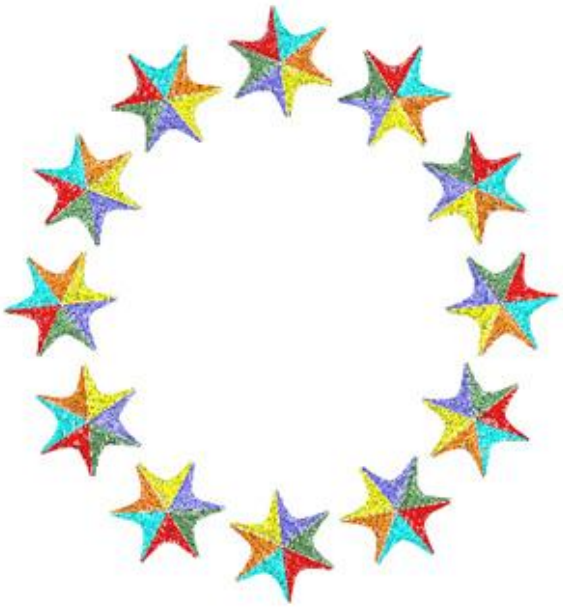

La boîte de dialogue de la bibliothèque de cliparts s'affiche et vous permet de sélectionner un élément de clipart à répartir le long du contour de l'objet sélectionné.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Sélectionnez un élément de clipart et insérez-le.



Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'élément de clipart sélectionné est appliqué sous forme de mosaïque sur le contour. Il épouse harmonieusement le tracé du contour de l'objet sélectionné.

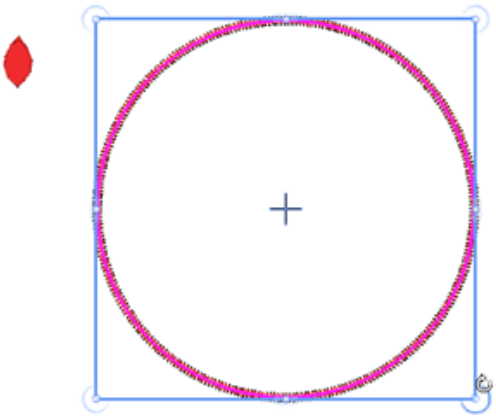


N'oubliez pas que vous pouvez sélectionner l'objet auquel une mosaïque de contour est appliquée et cliquer sur l'icône Mosaïque à nouveau pour rouvrir la boîte de dialogue de la bibliothèque de cliparts et sélectionner un autre élément.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Exemple 2 : utiliser une partie du dessin comme élément de contour

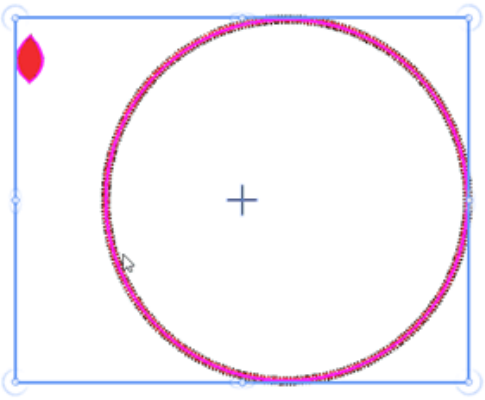
Sélectionnez un objet.

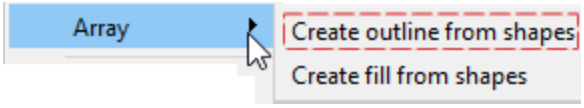


Ensuite, maintenez la touche Ctrl enfoncée (ou Cmd sur Mac) afin d'ajouter un ou plusieurs objets de base à votre sélection actuelle. Ces objets serviront d'éléments répétés.

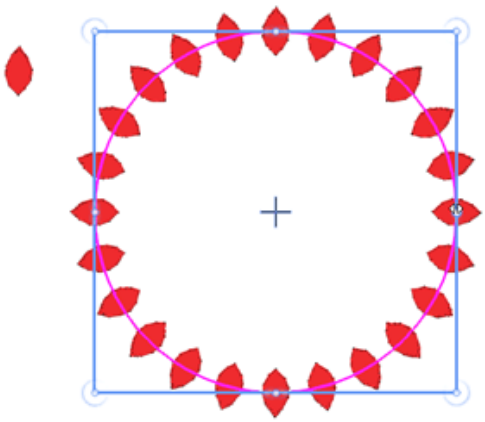
L'objet à copier doit être plus petit que l'objet principal recevant la mosaïque.

Enfin, cliquez sur l'icône « Mosaïque » , ou faites un clic droit sur votre sélection et choisissez « Créer un contour à partir des formes » dans le sous-menu Mosaïque.





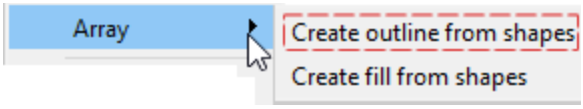

Le contour de l'objet cible est alors garni d'instances de l'objet à copier.



Lorsqu'une Mosaïque est appliquée sur un contour, vous pouvez remplacer l'objet à copier à tout moment.

1. Cliquez sur l'icône Mosaïque pour choisir un autre élément de clipart à utiliser.
2. Vous pouvez également sélectionner simultanément un objet du dessin et l'objet auquel la mosaïque de contour est appliquée, puis cliquer sur l'icône Mosaïque afin de remplacer la mosaïque de contour par le nouvel objet sélectionné. Vous pouvez aussi faire un clic droit sur l'objet et utiliser l'option « Créer un contour à partir des formes » pour obtenir le même résultat.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



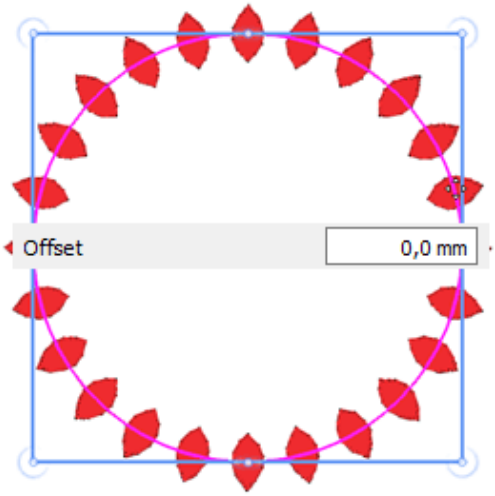

Les options permettant de personnaliser l'application de la mosaïque comprennent « Décalage », « Rotation des points » et « Espacement », décrites dans les sections suivantes. Une mosaïque de contours ne comporte pas de points de nœud de contrôle dans l'éditeur de nœuds. Vous pouvez uniquement modifier le contour principal de l'objet source ; cette procédure est décrite dans une section distincte.

## Décalage

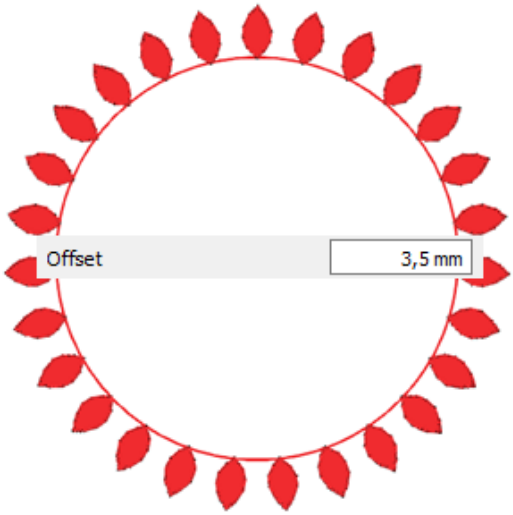



Le paramètre Décalage définit la distance entre le contour et le centre de l'objet répété. Le décalage peut prendre des valeurs comprises entre -15 et +15 mm.

Vous pouvez activer l'option Décalage en cochant la case correspondante. Dans le champ numérique, saisissez la valeur du décalage. Vous pouvez ajuster cette valeur à l'aide des flèches situées à côté du champ ou avec la molette de la souris. Cette valeur définit la distance entre le contour appliqué et sa position d'origine par défaut. La valeur de décalage par défaut est zéro.

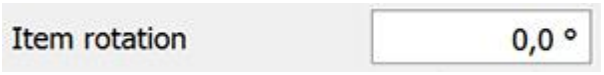



Aucun décalage



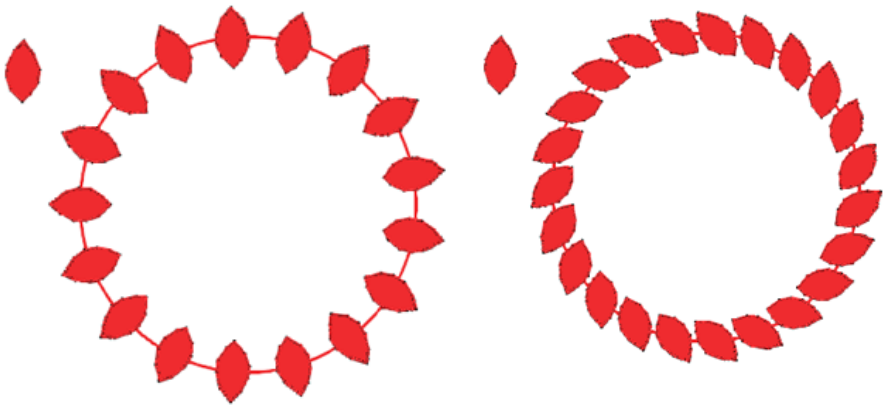

Décalage de 4 mm

## Rotation des points




Ce paramètre fait pivoter l'objet de base. Indiquez l'angle de rotation en degrés ; les formes copiées s'orientent alors le long du tracé de la mosaïque.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

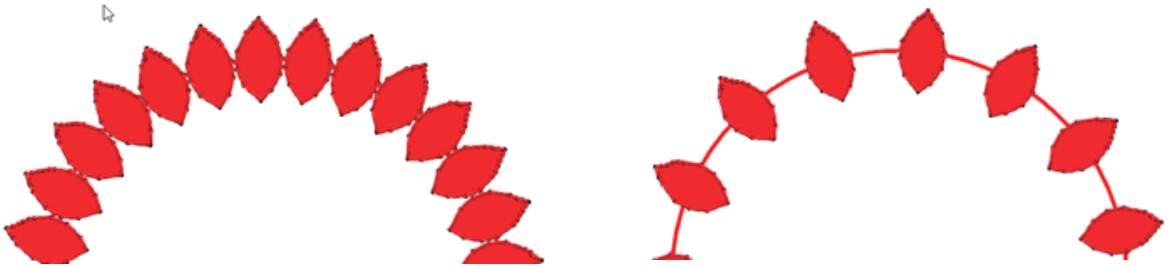


Rotation des points 0 Rotation des points 45

## Espacement




Le paramètre Espacement définit la distance allouée entre chaque bloc de forme répété le long du contour. Le calcul de cet espacement ne produit pas toujours des distances mathématiquement exactes, car le logiciel doit répartir les éléments de manière adaptative dans les angles, généralement compris entre 1 et 135 degrés. Cette option vous permet de définir la distance entre les différentes copies de la mosaïque. La distance est exprimée en millimètres. Dans le champ numérique, vous pouvez saisir directement la distance en « mm ». Vous pouvez également ajuster l'Espacement en cliquant sur les flèches situées à côté de la valeur ou en utilisant la molette de la souris. Les modifications sont prévisualisées à l'écran.



Aucun espacement Espacement de 2 mm


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Mosaïque et objets clonés

Lorsque vous utilisez des outils tels que le remplissage Mosaïque, qui créent des motifs répétitifs, il est utile d'ajuster certaines parties de la disposition afin d'améliorer le résultat final. Les poignées de contrôle de la mosaïque vous permettent de déplacer la position des copies. La combinaison de l'outil Mosaïque avec des objets clonés vous permet de créer des motifs entièrement personnalisés.

Nous allons examiner deux exemples illustrant le fonctionnement de cette combinaison.

### Modifier les clones dans un remplissage Mosaïque

L'outil de remplissage Mosaïque s'associe aux objets clonés pour générer des motifs répétitifs de Surface ou de Contour. Dans cette section, nous présentons un exemple expliquant comment combiner facilement ces fonctionnalités.

Voici l'objet de base que nous utiliserons pour remplir une zone rectangulaire.

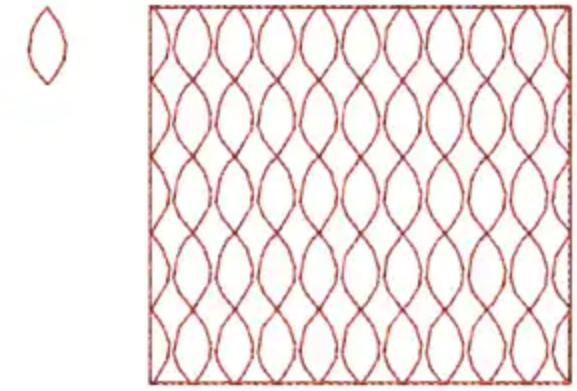


Vérifiez que l'option « Ajouter les nouveaux objets en tant que clones » du menu Édition est activée.

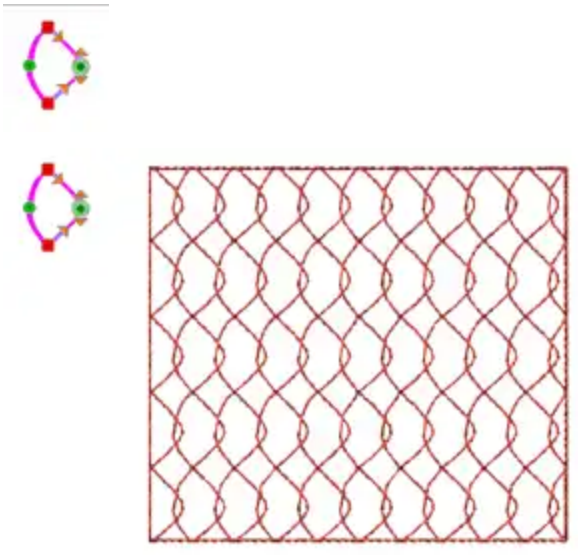



Appliquez un remplissage Mosaïque sur cette zone rectangulaire.

Pour cet exemple, nous utilisons un remplissage rectangulaire ; toutefois, la procédure fonctionne de la même manière avec n'importe quel motif de remplissage.



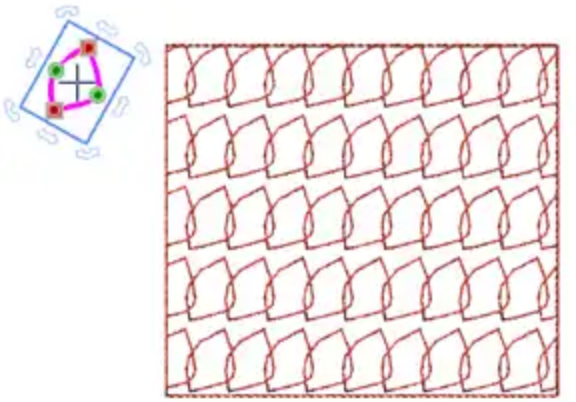
À l'aide de l'éditeur de nœuds, modifiez la forme de votre objet de base.



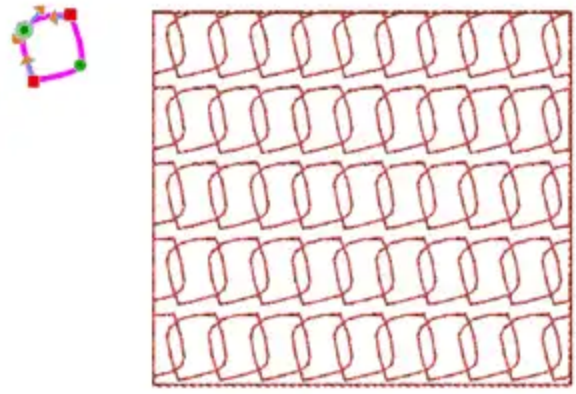
Toute modification structurelle effectuée sur l'objet source est reproduite dans le remplissage Mosaïque.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

L'utilisation de l'option de l'outil Sélectionner une polyligne vous permet de faire pivoter l'objet afin de décaler précisément le motif.



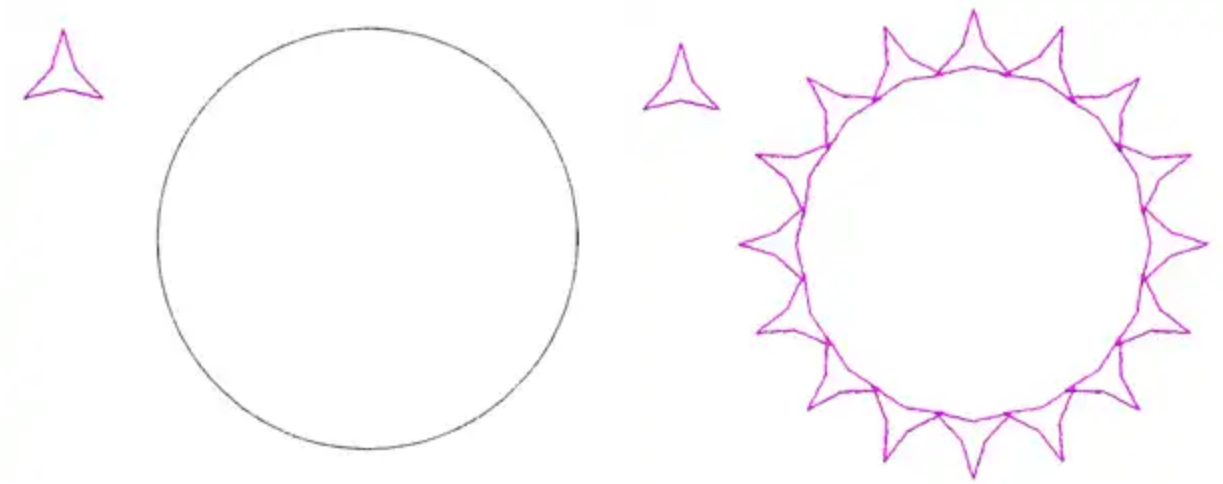
Effectuez des transformations structurelles pour créer le motif de remplissage souhaité.



## Modifier les clones dans une Mosaïque de contour

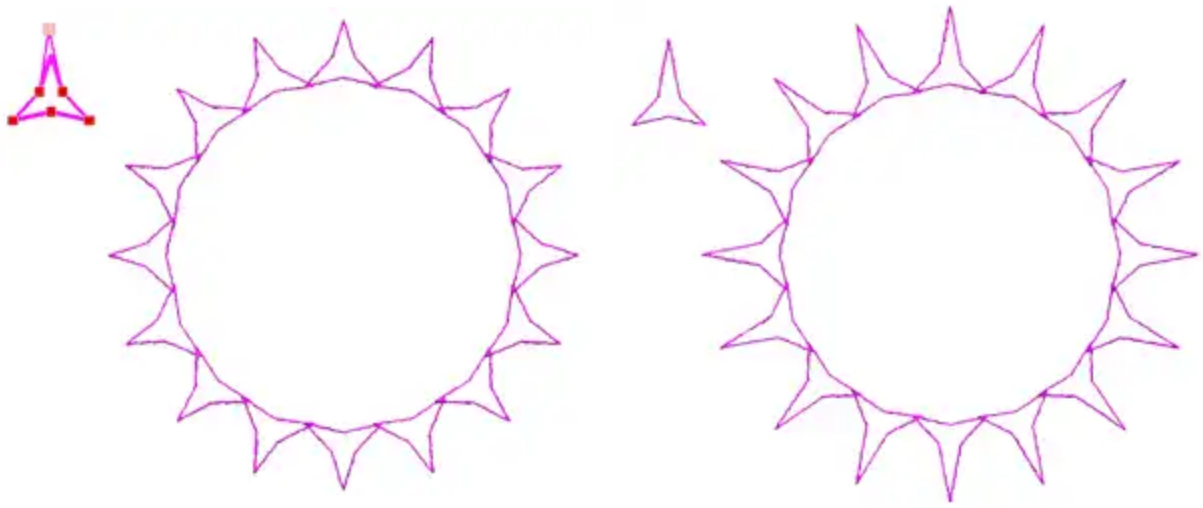
Comme indiqué dans la section précédente, l'utilisation de l'option « Ajouter les nouveaux objets en tant que clones » avec le remplissage Mosaïque vous permet de créer des effets de remplissage dynamiques. De la même manière, vous pouvez utiliser des objets clonés le long d'un tracé de Mosaïque de contour.

À partir de cette forme triangulaire, nous allons la répéter autour du contour d'un cercle.
Observez comment la forme s'y applique naturellement.

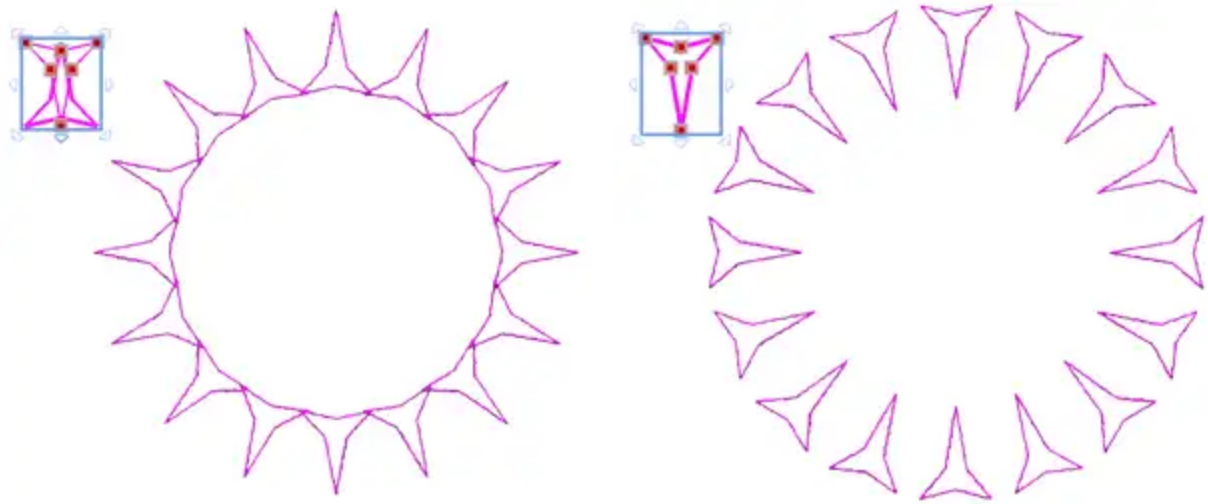


Nous avons déplacé le nœud supérieur de ce triangle afin de modifier le contour de la forme.
L'objet Mosaïque de contour actualise son apparence pour refléter la modification.

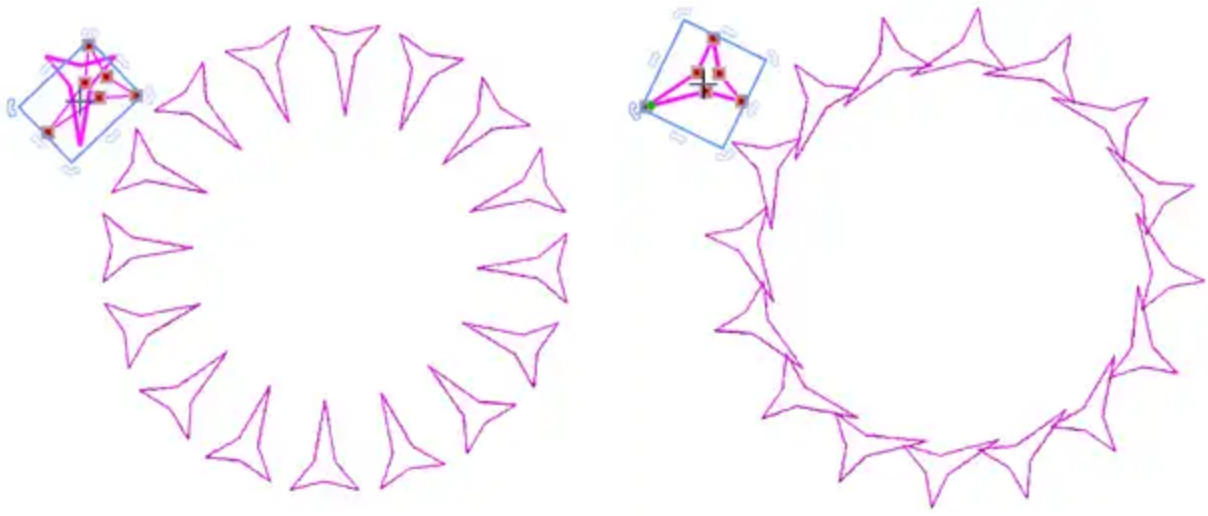

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



L'utilisation de l'option Sélectionner une polyligne vous permet de faire pivoter l'objet de 180 degrés. La géométrie générée se déplace dynamiquement.



En utilisant à nouveau Sélectionner une polyligne, vous faites pivoter une nouvelle fois l'objet, ce qui permet d'obtenir la disposition illustrée dans la figure ci-dessous.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez transformer une mosaïque appliquée en un motif de contour géométrique.

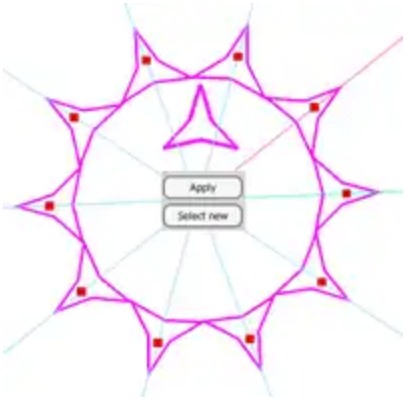
## Mosaïque imbriquée

Dans cette section, nous présentons une méthode permettant d'utiliser l'outil « Mosaïque circulaire » conjointement avec « Mosaïque sur surface d'objets » et « Objets clonés ». Cette combinaison d'outils permet de créer des motifs de remplissage complexes. De la même manière, vous pouvez utiliser une mosaïque rectangulaire ou circulaire avec « Mosaïque sur surface » ou « Mosaïque sur contour » et « Cloner les objets », selon n'importe quelle combinaison. Toute combinaison de ces outils peut être utilisée pour générer différents types de motifs de broderie.

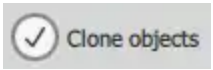
Nous allons partir de cette forme simple.



Utilisez l'outil « Mosaïque circulaire » et personnalisez la mosaïque.



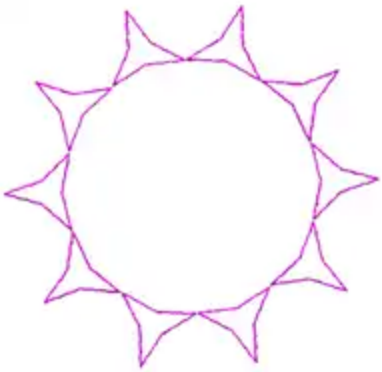

Important : avant d'appliquer la mosaïque, assurez-vous que l'option « Cloner les objets » est activée.




En utilisant l'outil Mosaïque circulaire, nous avons créé cet ensemble circulaire d'objets.

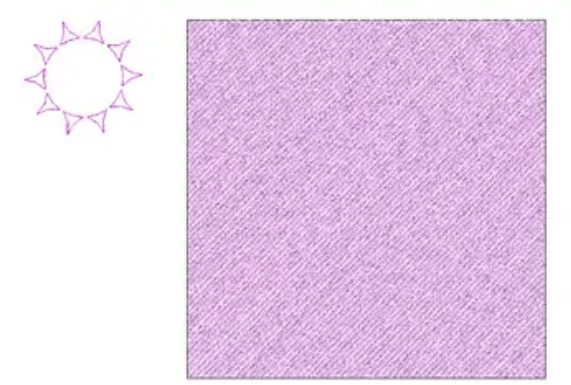
Nous allons utiliser cet ensemble d'objets pour remplir une zone plus grande à l'aide de la fonction « Mosaïque sur surface d'objet ».

Notez que chacun des objets créés est actuellement traité séparément. Nous pouvons les regrouper afin de les manipuler plus facilement comme une seule unité.



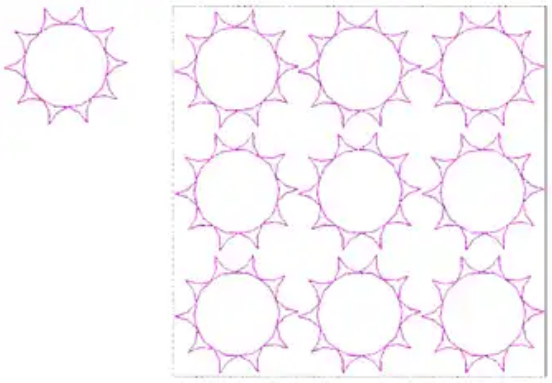

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Nous allons utiliser cet ensemble circulaire d'objets regroupés pour créer un nouveau remplissage à motifs appliqué au grand objet rectangulaire.

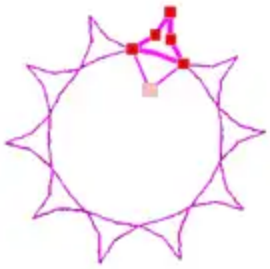


Sélectionnez À LA FOIS le motif circulaire regroupé et le grand rectangle, puis cliquez sur l'icône « Mosaïque » située dans l'onglet « Surface » de la barre d'outils Propriétés.

La zone rectangulaire est remplie avec votre ensemble d'objets initial selon un motif en mosaïque. Dans cet exemple, nous avons utilisé le motif de remplissage « Rectangulaire » standard.

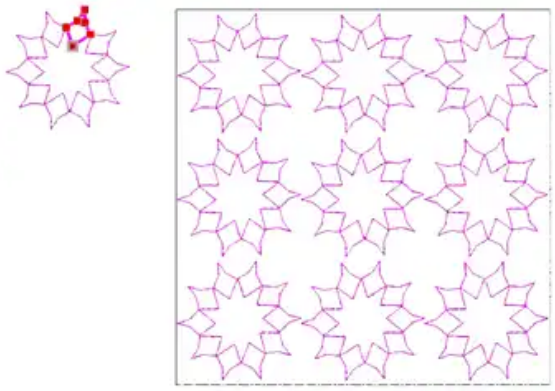


Utilisez l'« Éditeur de nœuds » pour modifier la forme du contour de l'une des copies répétées.

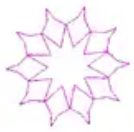


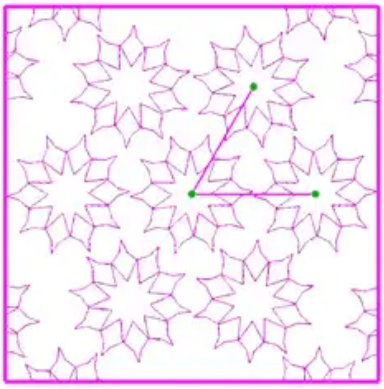
Comme elles sont toutes clonées, la forme de tous les objets de la mosaïque a été modifiée simultanément pour refléter la modification apportée à une seule forme.

Vous pouvez constater que l'ensemble du motif de remplissage général a complètement changé.



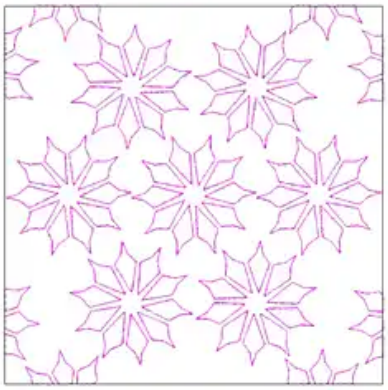

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





Maintenant, remplacez le motif de remplissage principal « Rectangle » par « Circulaire ».





Modifiez encore un peu la forme principale avec votre Éditeur de nœuds et observez comment le motif imbriqué complexe se transforme à nouveau en quelque chose de nouveau.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Broderie - Création de motifs de broderie

Dans ce chapitre complet, nous décrirons en détail toutes les puissantes transformations de points que le logiciel peut effectuer. Vous découvrirez précisément les fonctionnalités de la barre « Propriétés », comment ajuster efficacement les « Propriétés du motif », comment modifier correctement le « Tissu » , comment ajouter avec succès un ou plusieurs « Cadres de broderie » et comment ajuster intuitivement le Sens des points.

> Pour utiliser les outils de broderie avancés du logiciel, vous devez d'abord activer la technique « Broderie » directement dans l'option Techniques  .

## Propriétés (types de points - types de broderie)

Le logiciel comprend plusieurs « Types de points », « Types de broderie » , « Types spéciaux » et types de remplissage bitmap.

La section « Broderie » affiche clairement les types disponibles pour votre motif. Ces différents types apparaissent directement dans la barre de propriétés, ce qui vous permet de configurer précisément leurs options spécifiques avant même de commencer la digitalisation. Chaque fois que vous sélectionnez un objet, la barre de propriétés se met automatiquement à jour pour afficher les paramètres propres au type de point qui lui est actuellement attribué.

Par défaut, lorsque vous créez un nouvel objet, le logiciel lui applique automatiquement comme remplissage le type de broderie actuellement actif. La case **Auto** située à côté du type de remplissage sélectionné est décochée par défaut. Si vous cochez cette case, le logiciel attribue automatiquement à l'objet sélectionné le type de remplissage le mieux adapté à ses dimensions géométriques et à sa forme générale. Cette fonction automatique est particulièrement utile lorsque vous ne savez pas exactement quel type de broderie convient le mieux à l'objet.

### Changer de type

Pour modifier manuellement le type d'un objet sélectionné, cliquez simplement sur l'icône principale représentant son type actuel. Une liste déroulante contenant tous les autres types disponibles s'affiche immédiatement. Cliquez sur l'icône du nouveau type souhaité pour le sélectionner et l'appliquer. Le logiciel applique instantanément le nouveau type de broderie à l'objet. Si vous avez précédemment créé l'objet manuellement avec l'outil **Digitalisation par paires de points** , l'objet conserve parfaitement les sens de points que vous avez définis.

Pour chaque type de point sélectionné, les paramètres personnalisables disponibles apparaissent dans la section Broderie située directement sous son icône. Vous pouvez modifier librement ces paramètres afin d'ajuster précisément le comportement visuel du remplissage.

Pour rétablir tous les paramètres à leurs valeurs d'usine par défaut, cliquez avec le bouton droit sur l'icône du type de point actif, puis sélectionnez l'option « Rétablir les valeurs par défaut du type ».

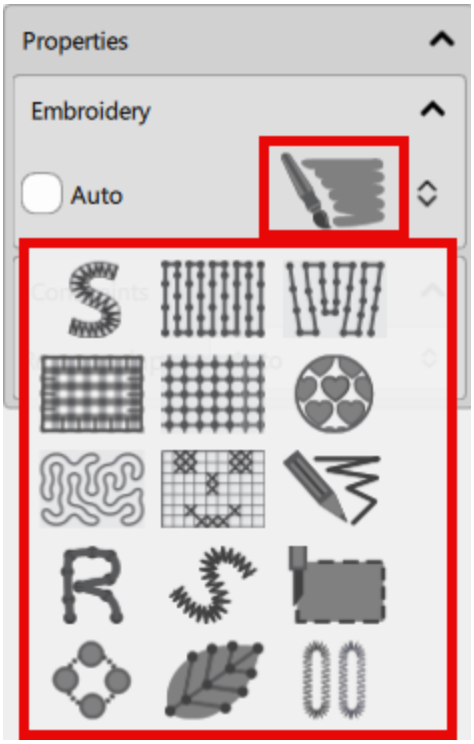
Les types disponibles sont :


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Types de points**
Bourdon
Remplissage
Colonne
Piqûre
Bourdon parallèle
Point brut

**Types de broderie**
Appliqué
Résille
Croix
Mosaïque
Labyrinthe

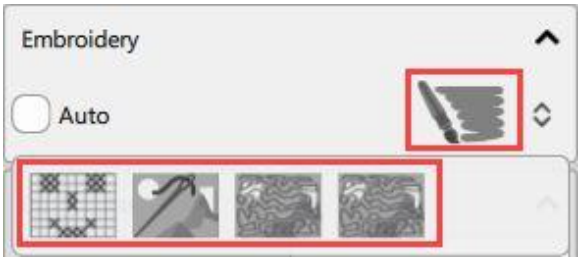
**Types spéciaux**
Mosaïque
Vecteur
Découpe
Boutonnières




### Importation d'images bitmap - Types de remplissage bitmap

Lorsque vous importez une image brute et la convertissez en motif Point de croix, Broderie Photo , Broderie Peinture ou Esquisse, les types de broderie bitmap spécialisés correspondants apparaissent dans la section « Broderie » lorsque vous sélectionnez explicitement l'image.

Croix
Point de croix
Broderie Photo
Broderie Peinture
Esquisse




## Types de points

Les types de points « Bourdon », « Remplissage » et « piping » sont utilisés par le logiciel pour remplir les formes pleines. En revanche, les types de points « Piqûre » et « Bourdon parallèle » sont spécifiquement destinés à broder les contours des formes et les tracés linéaires.

### Type de point Bourdon

Lorsque vous appliquez le type de point Bourdon à un objet, le logiciel génère des points qui vont alternativement d'un côté à l'autre de la forme, formant un zigzag qui suit le contour de l'objet. Les points de


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Bourdon peuvent être placés selon n'importe quel angle et leur longueur s'adapte à la largeur de la forme. Les objets petits et étroits sont particulièrement adaptés au remplissage en Bourdon.



Objet vectoriel



Remplissage Bourdon

### Type de point Remplissage

Le type de point Remplissage (également appelé Remplissage ou Tatami) est constitué d'une série de points de piqûre conçus pour couvrir de grandes surfaces sans créer de longs points. En modifiant l'angle, la longueur des points et leur séquence de répétition, vous pouvez créer différents motifs de remplissage texturés. Comme les longs points de Bourdon peuvent se détendre ou s'accrocher, les grandes formes vectorielles sont remplies avec des points de Remplissage.



Objet vectoriel

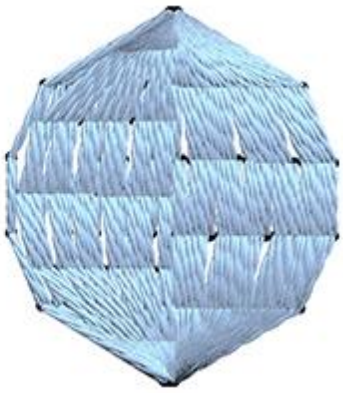


Remplissage

### piping  type de point

Le type de point piping  est un remplissage apparenté au point de Remplissage. Il génère des points longitudinaux qui vont directement d'un côté à l'autre, perpendiculairement à un tracé de direction sous-jacent défini par le logiciel. Le point piping  apporte de la texture aux formes organiques.






© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Objet vectoriel piping

### Type de point Piqûre

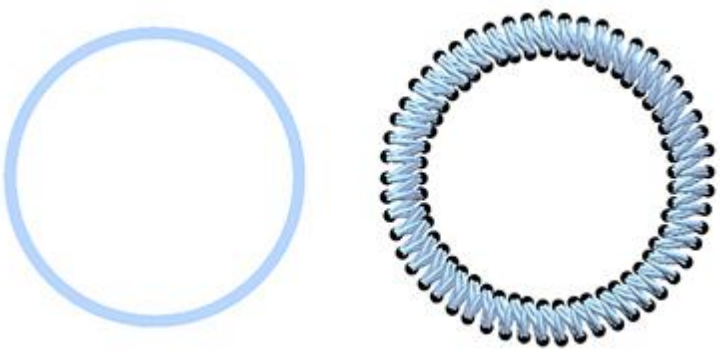
Le type de point Piqûre (souvent appelé point de marche) crée une ligne unique de points allant de point en point le long d'un tracé. Il est utilisé pour réaliser des contours, ajouter des détails et relier différentes parties des motifs. Lorsque vous convertissez en broderie un tracé vectoriel fin, celui-ci est généralement réalisé avec des points de Piqûre.



Objet à contour fin Remplissage en Piqûre

### Type de point Bourdon parallèle

Le type de point Bourdon parallèle produit un ruban continu de points zigzag suivant un tracé ouvert ou un contour fermé. Il se comporte comme un point de Bourdon standard, mais sert à broder un contour plutôt qu'à remplir une forme pleine. Les bordures épaisses et les dessins au trait utilisent le type de point Bourdon parallèle pour obtenir des bords pleins.



Objet à contour fin Remplissage Bourdon parallèle

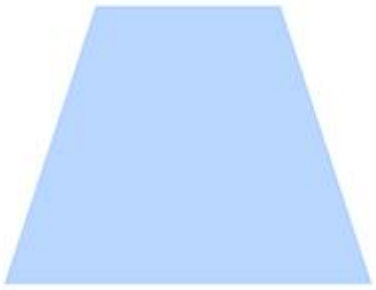
## Types de broderie

Les types « Croix », « Résille » et « Appliqué » sont des méthodes utilisées par le logiciel pour remplir des formes vectorielles avec des points de croix , du tissu d'appliqué, ou des motifs en résille . Enfin, le type de broderie « Labyrinthe » est idéal pour le quilting et le remplissage de surfaces avec des points sinueux.

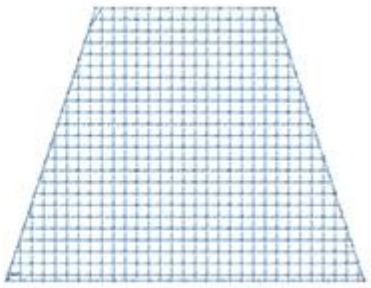
### Type Résille

Le type de broderie Résille place deux couches croisées de points de Piqûre parallèles afin de former une grille. Cette résille est idéale pour créer des effets semblables à de la dentelle et couvrir de grands éléments du motif.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Objet vectoriel



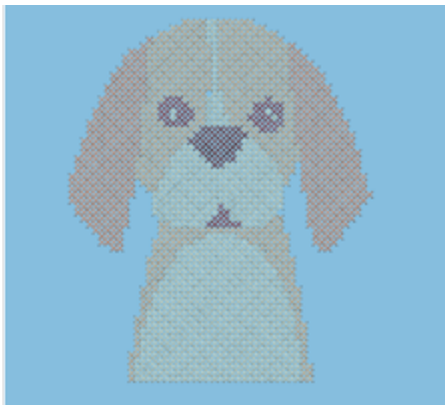
Type de broderie Résille

### Type Croix :

Chaque point de croix est constitué de deux points de Piqûre qui se croisent pour former un « X ». En disposant des points de croix de différentes couleurs sur une grille, le logiciel restitue l'image. Vous pouvez importer n'importe quel motif vectoriel, ou en créer un avec les outils de digitalisation, puis le remplir avec des points « Croix » afin d'imiter une broderie réalisée à la main.



Motif vectoriel



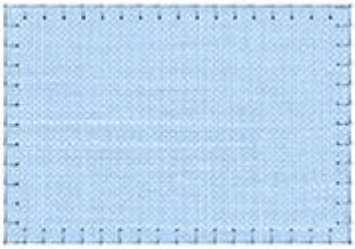
Remplissage Croix

### Appliqué

L'Appliqué est une technique de broderie qui permet de fixer des pièces de tissu dans votre motif afin de réduire le nombre de points. Dessinez une forme représentant la pièce de tissu à appliquer, attribuez-lui une couleur, puis appliquez le type de broderie Appliqué. Le logiciel génère la séquence nécessaire : des « Sous-points » (ligne de positionnement) pour indiquer où placer le tissu, une « Piqûre après » (point de fixation) pour maintenir le tissu découpé, puis enfin une bordure de finition en Bourdon ou en Fixation en E afin de masquer le bord brut du tissu.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

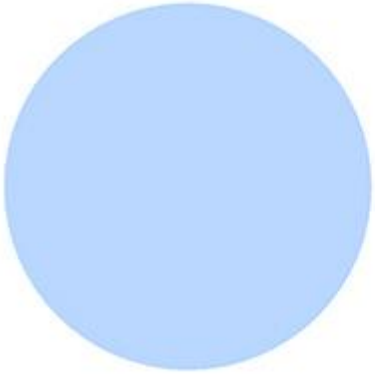
Objet vectoriel



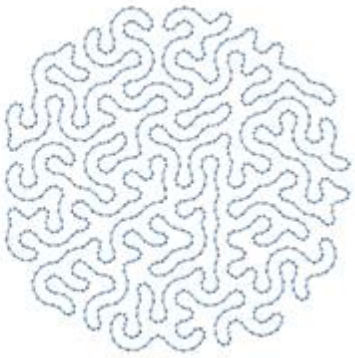
Type de broderie Appliqué

### Type Labyrinthe

« Labyrinthe » est un type de point principalement utilisé pour les projets de quilting. Sélectionnez un objet puis activez le type de broderie Labyrinthe : l'objet sélectionné est rempli avec un remplissage Labyrinthe, comme illustré dans la figure suivante.



Objet vectoriel



Remplissage Labyrinthe

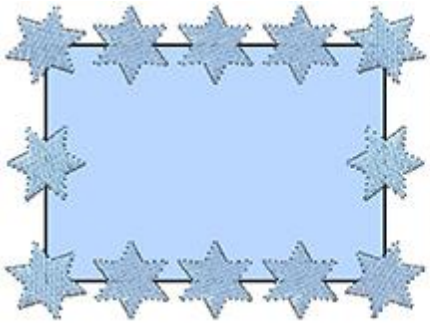
### Types spéciaux

La « Mosaïque » est un type spécial permettant de remplir des formes ou des contours vectoriels avec des Cliparts ou d'autres éléments de motif afin de créer des motifs répétitifs. La « Découpe » est un type spécial permettant d'ajouter des découpes nécessitant les 4 lames spéciales. Les « Boutonnières » permettent de créer des boutonnières sur vos vêtements. Enfin, le contour « Vecteur » est un type spécial qui crée un effet de remplissage Bourdon en plaçant une forme de contour, comme un motif, sur un objet en Bourdon.

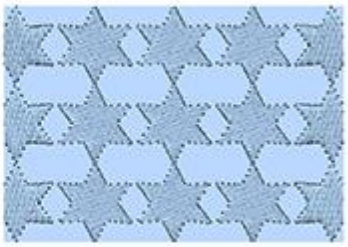
### Mosaïque (Surface ou Contour)

La Mosaïque est un outil utilisé aussi bien pour les surfaces remplies que pour les contours des objets. En choisissant un objet de base, comme une étoile ou une feuille, la fonction Mosaïque le copie et le répartit de manière répétitive sur la surface de votre forme ou le long de son contour.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Mosaïque sur contour



Remplissage Mosaïque

### Vecteur

Un contour Vecteur crée un effet 3D en incrustant des lignes directement dans un remplissage Bourdon ou Remplissage. Toute courbe ou forme fermée peut servir de contour vectoriel. Placez votre forme vectorielle au-dessus d'un objet en Remplissage ou en Bourdon, attribuez-lui le type Vecteur et le logiciel gravera le contour dans les points situés en dessous sans créer de fils de saut.



Objet en Remplissage



Remplissage Vecteur



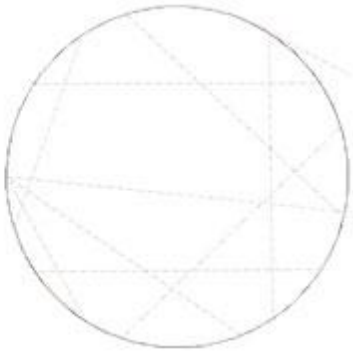
Remplissage Vecteur appliqué

### Découpe

La « Découpe » est un type spécial utilisé pour découper du tissu ou d'autres matériaux souples. La « Découpe » ajoute des découpes nécessitant les 4 lames spéciales.



Contour de Découpe

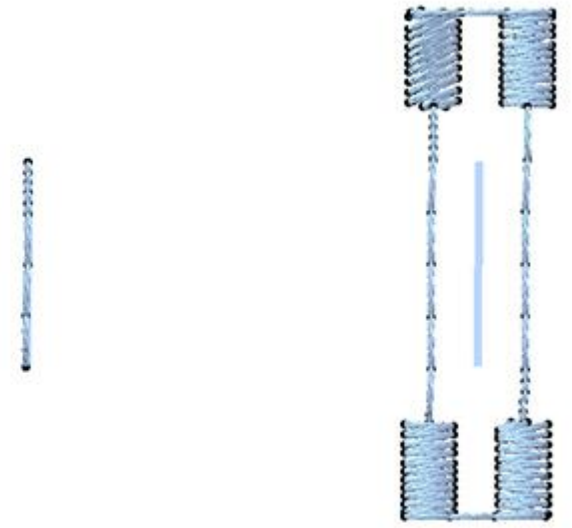


Découpe


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Boutonnières

Les Boutonnières constituent un type spécial permettant de créer des boutonnières sur les tissus. Elles peuvent être utilisées avec l'outil de digitalisation : vous créez une ligne à l'emplacement où la boutonnière doit être découpée, puis vous appliquez l'outil « Boutonnière » à cette ligne. La boutonnière est alors créée autour de la ligne digitalisée.



ligne de boutonnière boutonnière

### Types de remplissage bitmap

Lorsque vous importez une image brute et la convertissez en Point de croix, Broderie Photo , Broderie Peinture ou Esquisse, les types de broderie bitmap spécialisés correspondants apparaissent dans la section « Broderie » lorsque vous sélectionnez explicitement l'image.

### Type de broderie Point de croix :

Chaque point de croix est constitué de deux points de Piqûre qui se croisent pour former un « X ». Des points de croix de différentes couleurs composent l'image en formant une grille. Toute image bitmap importée peut être remplie avec l'effet de broderie Point de croix.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Image bitmap



Remplissage Point de croix

### Type de broderie Broderie Photo

La Broderie Photo est un type de remplissage qui analyse les dégradés de couleurs d'une image photographique et génère un ensemble de points. Le logiciel place des barrettes de Bourdon superposées afin de fusionner les nuances et de restituer les ombres et la profondeur de la photo.



Photo originale



Broderie Photo monochrome



Broderie Photo


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Broderie Peinture

Avec Broderie Peinture , vous obtenez des portraits brodés photoréalistes grâce à des algorithmes d'interprétation. La conversion s'effectue automatiquement, mais vous pouvez affiner la profondeur et la résolution depuis la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez définir la direction dans laquelle les points « peignent » à l'aide de l'outil Sens des points. Pour guider le rendu, cliquez et faites glisser le pointeur sur l'image convertie. L'algorithme recalcule le motif en suivant le Sens des points défini afin d'obtenir un rendu semblable à des coups de pinceau. Vous pouvez modifier votre guide de points en faisant glisser ses points de contrôle ou le supprimer en cliquant sur le « X » situé en son centre.



### Esquisse

Lorsque vous ouvrez une image bitmap avec l'option « Ouvrir comme Esquisse », le logiciel transforme l'image en une broderie évoquant un dessin au fusain. Le principal avantage d'un motif Esquisse réside dans sa légèreté : il est destiné aux tissus blancs ou clairs et ne couvre qu'environ 20 % de la surface. Cette faible couverture permet aux tissus délicats ou extensibles, comme les tee-shirts, de rester souples et fluides après la broderie. Cette technique utilise du fil noir et quelques nuances de gris, ce qui évite d'avoir à préparer des combinaisons de couleurs complexes pour obtenir un bon résultat.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





Les mêmes types de points sont utilisés sous des noms identiques ou différents par les brodeurs du monde entier. Afin de bien comprendre à quels types de points correspondent les termes Bourdon, Remplissage, etc., nous allons les analyser pour vous.

## Dessin de Surface

L'option « Vectoriel »  reconvertit proprement la surface sélectionnée en dessin vectoriel brut. Cette action ciblée supprime entièrement tous les points de remplissage structurels de cette partie précise du motif. Si vous décidez de ne pas broder une surface spécifique, définissez simplement son type de remplissage sur Vectoriel afin de supprimer rapidement les points, tout en conservant uniquement la forme vectorielle sous-jacente.

## Bourdon - Zigzag

Lorsque le type de remplissage Bourdon est sélectionné, les fils vont et viennent d'un côté à l'autre de l'objet, reliant ses deux côtés. Ces passages forment des points zigzag qui suivent le contour de l'objet. Les points de Bourdon peuvent être appliqués selon n'importe quel angle et avec des longueurs de point variables, ce qui en fait un choix idéal pour remplir des colonnes, des bordures ou des objets. Vous pouvez commencer à digitaliser une colonne de Bourdon en créant des paires de nœuds directionnels à l'aide de la touche F4, ou simplement en définissant les limites extérieures d'une forme avec Maj + F4. Le raccourci F4 active l' « Outil de digitalisation par paires de points » outil  tandis que le raccourci Maj + F4 active l' « Outil de digitalisation par contour » outil  .



Objet vectoriel



Remplissage Bourdon

Si vous préférez un aspect plus ouvert, vous pouvez digitaliser directement avec des points zigzag. Pour commencer à digitaliser avec un motif zigzag, créez des paires de nœuds à l'aide de la touche F6, ou définissez une forme de contour avec Maj + F6. Le raccourci F6 lance l' « Outil de digitalisation par paires de points » outil


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

 et Maj + F6 lance l' « Outil de digitalisation par contour » outil . Ces raccourcis définissent la propriété « Générer comme » sur Zigzag.

## Propriétés

Chaque fois qu'un objet Bourdon est sélectionné, ses paramètres s'affichent dans le panneau Propriétés de l'objet. Utilisez les propriétés disponibles pour personnaliser l'aspect du Bourdon.

Vous pouvez contrôler des paramètres tels que « Densité », « Compensation » et « Sous-points », ainsi qu'activer ou désactiver des fonctions comme « Ajouter court/long ». Examinons ces propriétés ci-dessous :

**Densité**

**Points**

**Motif**

**Compensation**

**Sous-points**

**Ajouter court/long**

**Aléatoire**

**Compensation du demi-pas**

**Pas variable**

**Angles**

**Générer comme**

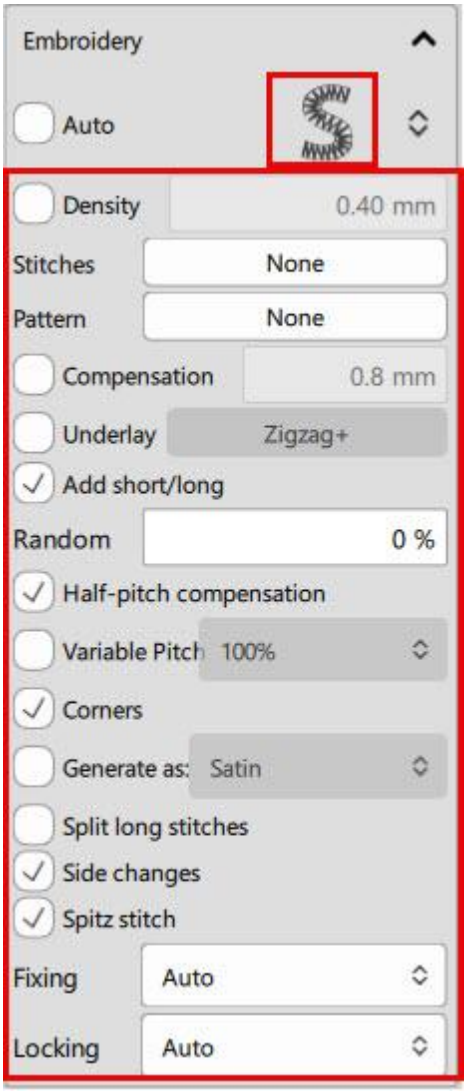
**Fractionner les points longs**

**Changements de côté**

**Angle renforcé**

**Fixation**

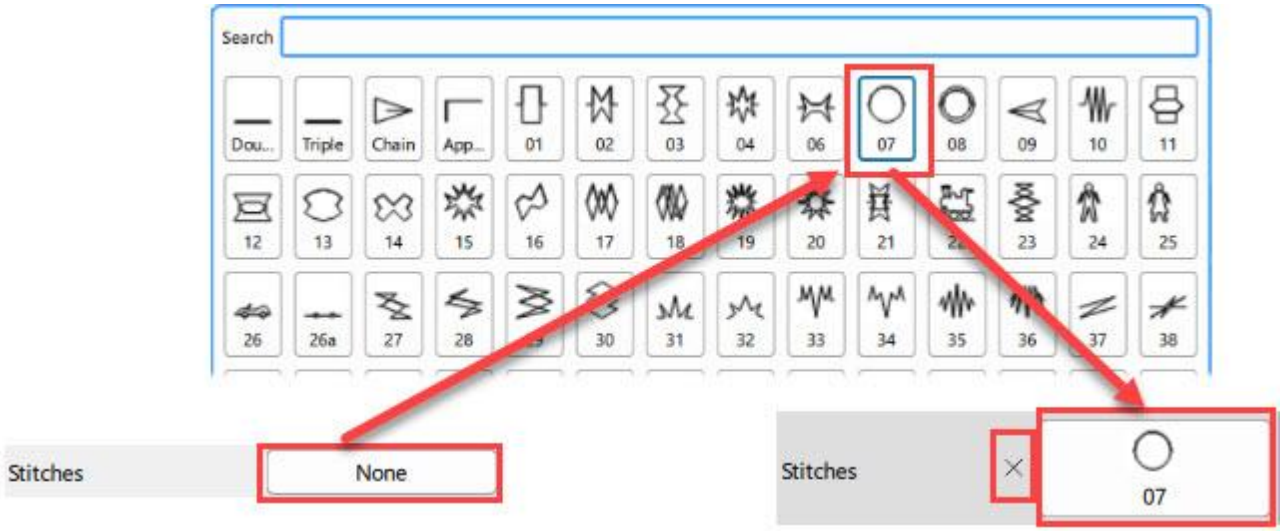
**Verrouillage**




### Points

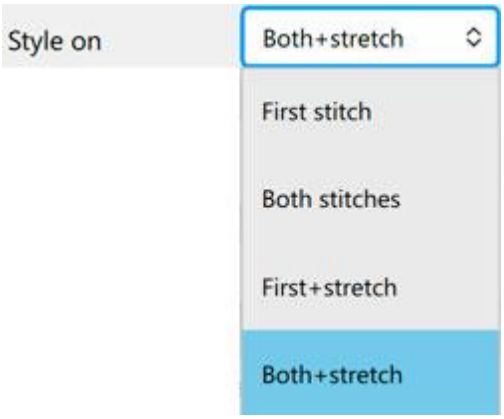
Le bouton « Points » ouvre une bibliothèque de tracés de points. Modifier le style de point change le trajet suivi par l'aiguille pour passer d'un point à l'autre. Comme il s'agit de mouvements complexes et non de simples lignes droites, tous les styles ne conviennent pas parfaitement à toutes les formes. Quelques essais sont nécessaires pour trouver celui qui convient le mieux à certaines géométries !


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Avec plus de 400 « Points » disponibles, vous disposez d'une vaste palette pour créer des textures personnalisées. Cliquez sur un style pour le prévisualiser. Le logiciel l'applique à l'objet sélectionné. Vous remarquerez que certains styles sont identifiés par une icône de pellicule (comme ceci : ). Ils représentent des séquences de points en plusieurs étapes regroupées en un seul style. Pour rétablir l'objet en colonne de Bourdon standard, cliquez sur le bouton « X » situé à côté de l'icône du style sélectionné.

### Appliquer le style à




Lorsque vous travaillez avec des points de Bourdon ou zigzag, vous pouvez personnaliser la manière dont un style est appliqué à la séquence de points. Pour accéder à ces options, vous devez d'abord appliquer un style à un objet.

Voici les différentes méthodes d'application disponibles :

- **Premier point :** Avec ce réglage, le style choisi est appliqué uniquement au passage « aller » à travers la colonne. Le passage retour sera un point de Bourdon ou zigzag normal. Cela crée une alternance de textures.
- **Les deux points :** Cette option applique le style choisi à chaque passage allant et venant à travers la colonne, pour obtenir un effet décoratif maximal.
- **Premier + Étirement :** Comme avec « Premier point », le style s'applique uniquement dans un sens. Cependant, lorsque vous mettez l'objet sous-jacent à l'échelle ou le redimensionnez, l'effet décoratif s'étire et

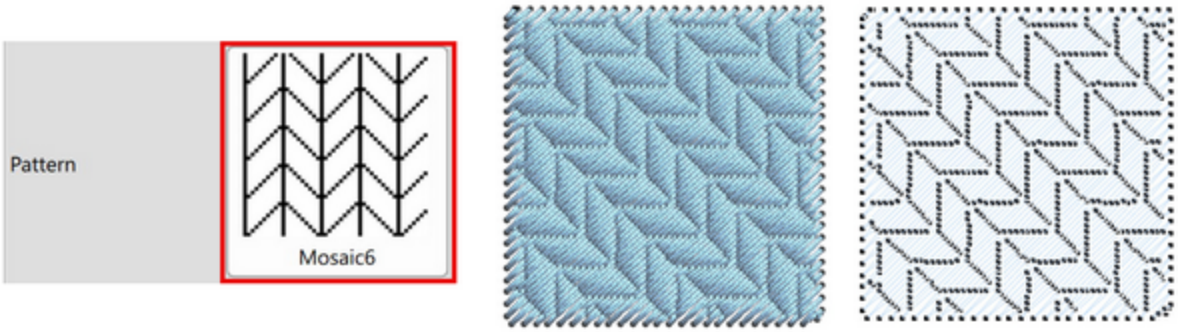

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

se redimensionne proportionnellement. Sachez qu'un étirement excessif peut modifier la densité ou l'aspect du style.

- **Les deux + Étirement :** Ce mode applique le style décoratif à tous les passages, tout en permettant aux motifs décoratifs de s'étirer lorsque l'objet est redimensionné.

### Motif

La zone « Motifs » vous donne accès à une bibliothèque de formes géométriques créées par déplacement des points. Contrairement aux styles « Points », qui modifient le trajet du fil, les « Motifs » déplacent les pénétrations de l'aiguille afin de créer des textures visuelles. Vous pouvez combiner simultanément un style de « Point » ET un « Motif » pour créer vos propres textures. Gardez à l'esprit que toutes les combinaisons ne produisent pas forcément des fichiers de broderie propres ; prévisualisez donc votre travail.




195 motifs différents sont disponibles. Cliquez simplement sur l'un d'eux pour le prévisualiser instantanément sur l'objet sélectionné. Pour supprimer un motif et revenir à un remplissage uniforme, cliquez sur le bouton « X » situé à côté de l'icône du motif actuel. Remarque importante : pour visualiser clairement l'effet graphique pur d'un Motif sans aucune déformation, veillez à régler explicitement l'option « Points » sur « Aucun ».

### Densité :




Vous pouvez remplacer la densité de points par défaut du logiciel en cochant la case « Densité ». Dans le champ numérique, indiquez le degré de resserrement souhaité pour les points : des valeurs faibles correspondent à des points plus serrés, tandis que des valeurs élevées donnent des points plus espacés. Pour ajuster la valeur, cliquez dans le champ et faites tourner la molette de la souris . Vous verrez le motif se mettre à jour. Appuyez sur « Entrée/Retour » ou cliquez ailleurs pour valider la valeur.

### Compensation :




La Compensation d'étirement est un principe de la broderie. La tension du fil tire le tissu vers l'intérieur pendant la broderie. L'activation de la case « Compensation » permet d'élargir les points générés afin de compenser ce rétrécissement. Vous pouvez saisir une valeur comprise entre 0,0 mm et 2,0 mm.

Le logiciel calcule une valeur de compensation par défaut en fonction du profil de tissu sélectionné lors de la configuration du motif. Toutefois, si vous brodez sur des matières élastiques, vous devrez peut-être augmenter


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

cette valeur à l'aide de la molette de la souris ou du clavier afin que les formes brodées conservent leurs dimensions correctes.

### Sous-points :




Les Sous-points sont essentiels en broderie. Avant la réalisation des points de couverture en Bourdon, des Sous-points sont brodés afin de stabiliser le tissu, d'éviter son déplacement et de créer une base sur laquelle reposeront les points supérieurs.

Pour contrôler cette base, cochez la case « Sous-points ». Cliquez sur le type de Sous-points que vous souhaitez utiliser pour l'appliquer à l'objet. Si vous laissez cette option décochée, le logiciel analyse la taille et la forme de l'objet et génère les Sous-points appropriés.

Lorsque vous travaillez avec des colonnes de Bourdon, plusieurs types de Sous-points sont disponibles :

| | |
|---|---|
|  | Bâti – Si « Bâti » est sélectionné, aucun Sous-points structurel n'est créé ; le logiciel réalise des points de Piqûre pour se déplacer d'une position à une autre avant de recouvrir la zone avec les points de couverture. |
|  | Simple - Si « Simple » est sélectionné, le logiciel crée une seule ligne de points de Piqûre au centre de la forme de l'objet avant d'appliquer les points de couverture. |
|  | Double - Si « Double » est sélectionné, le logiciel crée des points de Piqûre qui suivent la forme de l'objet, en positionnant les Sous-points « Double » près des bords extérieurs du Contour afin de soutenir les bords. |
|  | Zigzag - Si « Zigzag » est sélectionné, le logiciel crée un motif zigzag dont la direction varie par rapport à celle des points de couverture, avant de remplir la forme avec la couleur. |
|  | Croisé - Si « Croisé » est sélectionné, le logiciel crée un motif zigzag plus épais et élaboré, dont la direction change automatiquement en fonction de celle des points de couverture, puis remplit la forme avec les points de couverture. |
|  | Zigzag+ - Combinaison de Sous-points zigzag et Double. |
|  | Croisé+ - Combinaison de Sous-points Croisé et Double. |
|  | Résille - Si « Résille » est sélectionné, le logiciel recouvre la zone de l'objet avec un motif zigzag plus épais, qui change deux fois de direction en fonction de celle des points de couverture, puis remplit la forme avec les points de couverture. |
|  | Résille+ - Combinaison de Sous-points Résille et Double. |

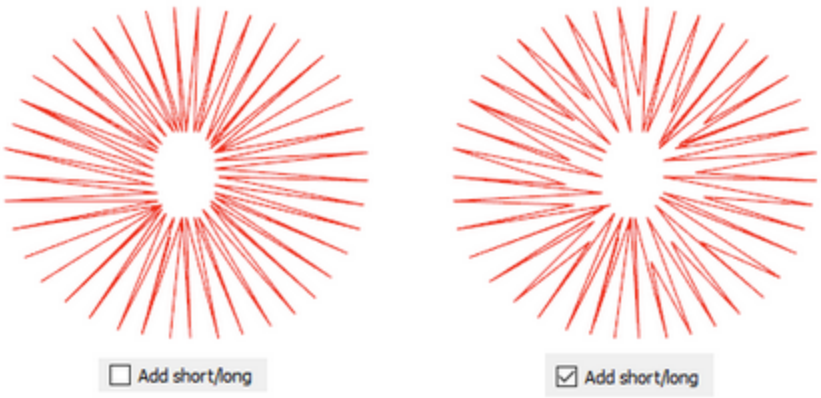

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | |
|---|---|
|  | Double Zigzag - Si « Double Zigzag » est sélectionné, des Sous-points zigzag sont appliqués dans les deux directions. |
|  | Double Zigzag+ - Combinaison de Sous-points Double Zigzag et Double. |
|  | 3D-1 - Premier niveau d'effet 3D pour les points de Bourdon |
|  | 3D-2 - Deuxième niveau d'effet 3D pour les points de Bourdon (recommandé dans la plupart des cas) |
|  | 3D-3 - Troisième niveau d'effet 3D pour les points de Bourdon |
|  | 3D-4 - Quatrième niveau d'effet 3D pour les points de Bourdon |
|  | 3D-5 - Cinquième niveau d'effet 3D pour les points de Bourdon |

Pour obtenir un effet de broderie « Puff » en relief sur vos objets Bourdon, sélectionnez l'un des cinq Sous-points 3D. Ces options superposent plusieurs couches de points de base. Pour obtenir le meilleur compromis entre relief et facilité de broderie, nous recommandons de commencer par « 3D-2 » ou « 3D-3 ».

### Ajouter court/long :

Lors de la broderie de courbes ou d'angles prononcés, les points de Bourdon peuvent s'accumuler sur le bord intérieur très serré. L'option « Ajouter court/long » permet d'éviter ce problème. Lorsque vous cochez cette case, le logiciel alterne automatiquement la longueur des points sur l'intérieur de la courbe en insérant des points plus courts entre les points longs. Cela évite l'accumulation de fil, les casses de fil et les dommages à l'aiguille. L'activation de cette option ne modifie pas le nombre total de points ; certains points pleine longueur sont simplement remplacés par des points plus courts là où cela est nécessaire.

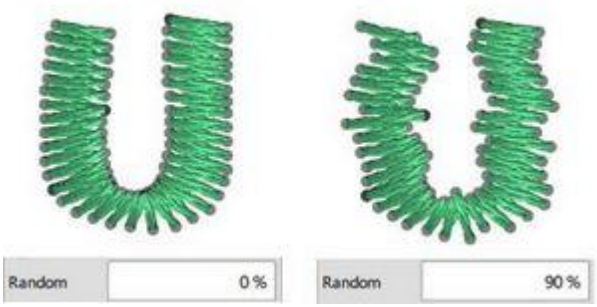




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Aléatoire

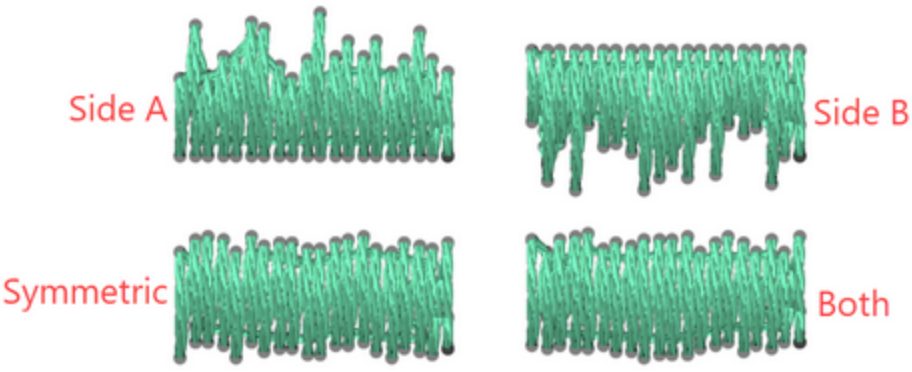
La propriété « Aléatoire » permet de créer des effets de bord irrégulier le long de vos lignes en Bourdon. Imaginez, par exemple, la fourrure d'un animal ou des brins d'herbe. En définissant une valeur comprise entre 0 % et 90 %, vous indiquez au logiciel l'amplitude des variations autorisées dans la longueur des points par rapport au Contour dessiné de la forme. Plus le pourcentage est élevé, plus les pointes aléatoires seront profondes. Lorsque vous activez les points aléatoires, une option supplémentaire « Côté aléatoire » devient disponible pour définir où l'effet doit apparaître.




### Côté aléatoire

Ce menu déroulant détermine où l'effet irrégulier aléatoire apparaît sur la colonne de Bourdon. Quatre choix permettent de façonner les bords :

- **Côté A :** Les variations aléatoires de longueur apparaissent uniquement sur un côté précis de l'objet, tandis que l'autre côté reste parfaitement lisse.
- **Côté B :** Les variations aléatoires de longueur apparaissent uniquement sur le côté opposé de l'objet.
- **Symétrique :** La longueur physique totale du point reste identique, mais l'ensemble du point est décalé aléatoirement vers la gauche ou vers la droite, créant un bord flou symétrique des deux côtés.
- **Les deux :** Il s'agit du niveau d'aléatoire maximal ! La longueur des points et le côté vers lequel ils s'étendent varient de façon totalement aléatoire sur les deux côtés de la colonne.



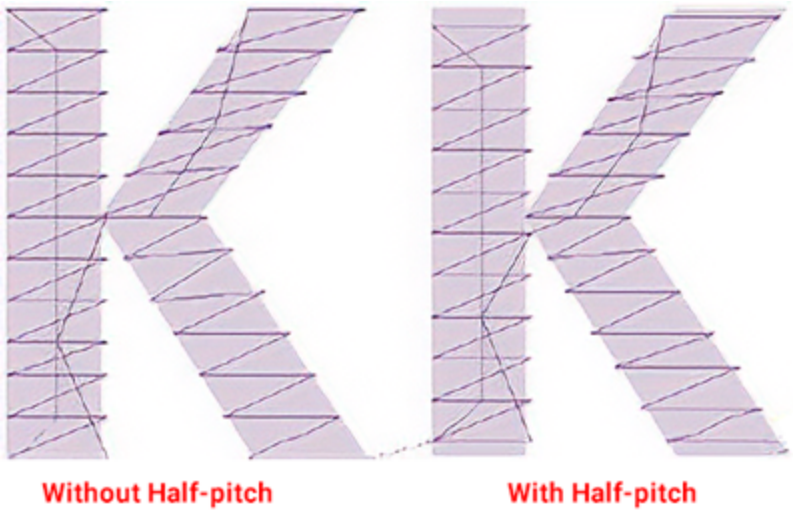

### Compensation du demi-pas





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque vous activez la « Compensation du demi-pas », le logiciel décale vers l'intérieur le point de départ de la séquence de points d'une distance correspondant à la moitié de l'épaisseur du fil. Comme le fil à broder occupe un espace physique, ce micro-ajustement empêche les bords des colonnes de Bourdon de dépasser les limites dessinées à l'écran en raison de l'épaisseur du fil lui-même.




Ce réglage est utile lorsque vous digitalisez des objets Bourdon très détaillés, notamment du lettrage. Il permet à la broderie de correspondre plus fidèlement au motif affiché à l'écran.

### Pas variable

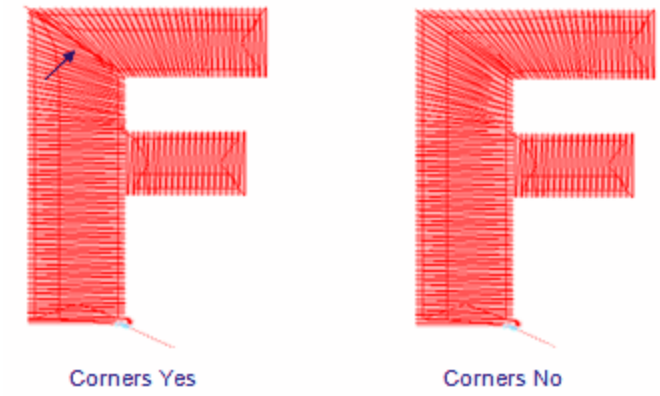
Lorsqu'une colonne de Bourdon se rétrécit fortement, par exemple lorsqu'une hampe de lettre large se termine en pointe étroite, le maintien d'une densité constante peut entraîner une accumulation excessive des points et déformer le tissu. Le « Pas variable » corrige automatiquement ce problème. En définissant un pourcentage, vous permettez au logiciel de réduire progressivement la densité à mesure que la forme se rétrécit, afin de conserver une qualité de point régulière, même lorsque l'effilement est très prononcé.

### Angles

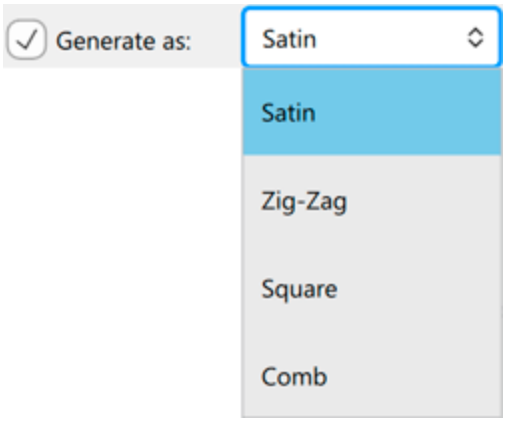



Le réglage essentiel « Angles » détermine la manière dont le logiciel gère les changements de direction brusques dans une colonne de Bourdon dense. Lorsqu'un tracé digitalisé forme soudainement un angle, notamment en présence d'un nœud « cuspide » marqué sur la ligne du dessin, la gestion intelligente des angles évite que les points ne se chevauchent et ne s'accumulent excessivement à l'intérieur de la courbe. Lorsque l'option Angles est activée, le logiciel crée automatiquement une jonction en onglet ou une terminaison adaptée, selon l'ouverture exacte de l'angle, afin d'obtenir une finition nette et professionnelle. Cette fonction est particulièrement importante pour obtenir un lettrage digitalisé propre et lisible.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




## Générer comme




L'option « Générer comme » vous permet de contrôler la structure fondamentale des points. Vous pouvez choisir parmi quatre modes de génération distincts : **Bourdon, Zigzag, Carré,** et **Peigne** .



**Bourdon** **Zigzag** **Carré** **Peigne**

Vous pouvez facilement définir le style de point souhaité de deux manières différentes :

- **Avant la digitalisation :** Sélectionnez le style souhaité dans le menu déroulant « Générer comme » *avant* même de commencer à placer les points d'un nouvel objet de broderie.
- **Sur un objet existant :** Vous pouvez également sélectionner n'importe quel objet Bourdon existant sur la zone de travail et modifier instantanément son apparence à l'aide du menu déroulant « Générer comme » du panneau Propriétés.

**Explication des styles de points :**

- **Bourdon :** Ce mode produit les points de colonne classiques, lisses et très denses. Il est particulièrement adapté aux Contours nets, au texte et au remplissage de formes étroites et continues.

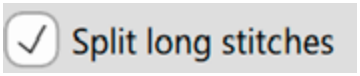

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Zigzag :** Cette option génère des points beaucoup plus ouverts disposés selon un motif zigzag distinct, offrant une texture plus légère et une couverture moins dense qu'un Bourdon standard.
- **Carré et Peigne :** Ces deux options produisent des motifs de points ouverts très particuliers, qui modifient fortement la façon dont les extrémités des points s'imbriquent et se forment le long du bord de la colonne.

> **Recommandation :** Lorsque vous utilisez le style **Carré** ou **Peigne** il est généralement recommandé de ne pas utiliser de Sous-points afin d'obtenir un résultat optimal.

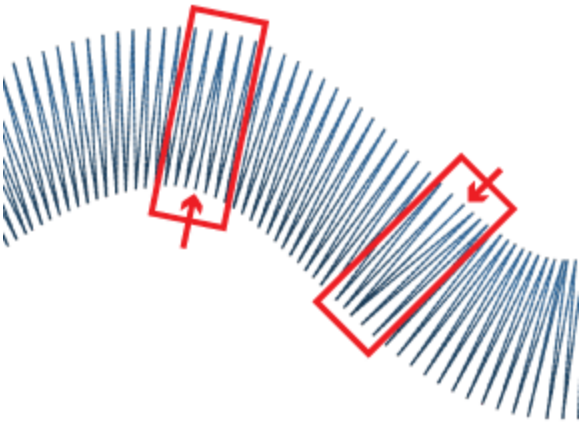
### Fractionner les points longs

Les points de Bourdon qui couvrent de très grandes largeurs sont physiquement fragiles. Les points très longs peuvent facilement s'accrocher, se déchirer ou s'affaisser sur le tissu. Lorsque vous activez « Fractionner les points longs », le logiciel surveille automatiquement l'ensemble de la colonne de Bourdon. Tout point dépassant 6,5 mm est automatiquement fractionné en deux. Une pénétration d'aiguille discrète est insérée au milieu pour sécuriser le point. De plus, le logiciel fait légèrement varier la position exacte de cette coupure le long de la colonne afin d'éviter la formation d'une ligne visible au centre de la forme et de préserver un aspect naturel du Bourdon. Si vous désactivez cette propriété de sécurité, les points conservent leur longueur d'origine, quelle que soit la largeur de la colonne.




### Changements de côté

L'option **Changements de côté** activée par défaut, optimise l'apparence des points de Bourdon lorsqu'ils suivent un tracé courbe.



Lorsque les points de Bourdon rencontrent une courbe dans votre motif, la fonction « Changements de côté » ajuste l'angle des points. Au lieu de conserver une direction de point fixe, elle fait varier l'angle d'un côté de la colonne de Bourdon à l'autre. Cet ajustement permet aux points de Bourdon de suivre harmonieusement la courbe et évite l'apparition d'espaces ou de points déformés.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Point d'angle renforcé

Le paramètre « Point d'angle renforcé » est un réglage professionnel conçu pour améliorer nettement la qualité visuelle des angles aigus et pointus brodés en Bourdon.

Lorsque vous activez cette option, le logiciel calcule et ajoute un unique point saillant, précisément espacé, à l'extrémité des angles aigus en Bourdon, comme la pointe d'un triangle. Cette technique permet d'obtenir un angle beaucoup plus nette et mieux définie, comme illustré dans l'image comparative ci-dessous. Si vous préférez un angle plus doux, légèrement arrondi ou émoussé, laissez simplement cette fonction désactivée.

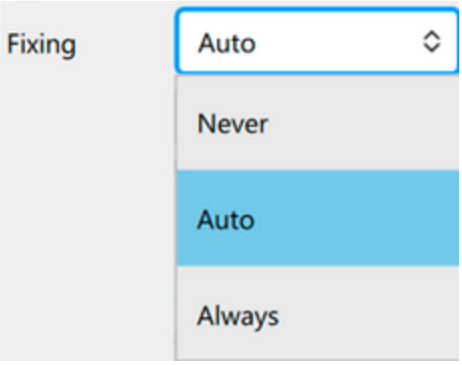



### Fixation

Les points de fixation sont de très petits points serrés et stabilisateurs, insérés automatiquement au tout début d'un objet afin d'ancrer physiquement le fil dans le tissu et de le maintenir en place. Cette propriété vous permet de définir précisément quand le logiciel doit les utiliser.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le menu déroulant « Fixation » et choisissez le comportement souhaité :

- **Auto :** Il s'agit de l'option la plus intelligente. Le logiciel détermine automatiquement si des points de fixation sont techniquement nécessaires en fonction du type d'objet, de la densité des points et de la séquence globale.
- **Jamais :** Aucun point de fixation n'est ajouté, ce qui impose un démarrage sans fixation. Utilisez cette option avec précaution !
- **Toujours :** Des points de fixation sont systématiquement ajoutés au début de l'objet afin de garantir la tenue du fil.





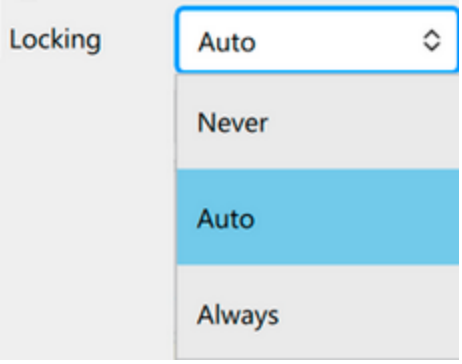
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Verrouillage

De même que la « Fixation » sécurise le début, les points de « Verrouillage » sont de petits nœuds ajoutés à la toute fin de la séquence d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire après le Coupe-fil final. Vous pouvez définir précisément quand ils doivent être appliqués.

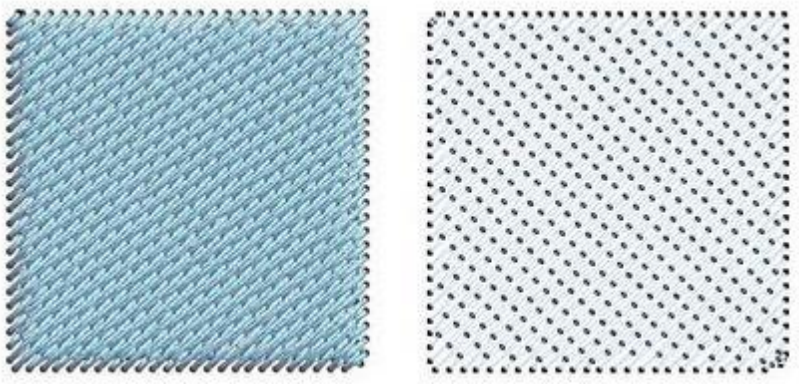
Cliquez sur le champ « Verrouillage » et choisissez l'un des comportements suivants :

- **Auto :** Réglage recommandé. Le programme détermine automatiquement à quel moment les points de verrouillage sont nécessaires pour sécuriser correctement la fin de la séquence avant un Coupe-fil.
- **Jamais :** Aucun point de verrouillage n'est ajouté à la fin de l'élément.
- **Toujours :** Des points de verrouillage de sécurité sont systématiquement ajoutés au point de terminaison de l'objet afin d'empêcher le fil de se défaire.




## Remplissage

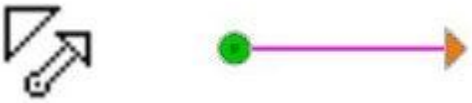
Le type de point Remplissage (également appelé Remplissage ou Tatami) est constitué d'une série de lignes de points suivant la même direction avec un espacement régulier. Il est couramment utilisé pour couvrir de grandes surfaces.



Vous pouvez définir n'importe quel objet numérisé en Remplissage en le sélectionnant simplement, puis en choisissant le type Remplissage dans la barre d'outils Propriétés.

Vous pouvez commencer à numériser une surface en Remplissage, soit en appuyant sur la touche **F5** soit, lorsqu'aucun élément n'est sélectionné, en choisissant le type Remplissage dans la barre d'outils Propriétés, puis en lançant l'outil « Numérisation de contour » . Dans tous les cas, l'outil « Numérisation de contour » démarre ; vous devez d'abord définir le sens des points, puis cliquer pour définir les points de la forme.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Lorsqu'un objet Remplissage est sélectionné, ses paramètres apparaissent dans la barre Propriétés et vous pouvez régler le Remplissage à l'aide des options suivantes :

**Points**

**Motif**

**Densité**

**Longueur**

**Compensation**

**Sous-points**

**Dégradé**

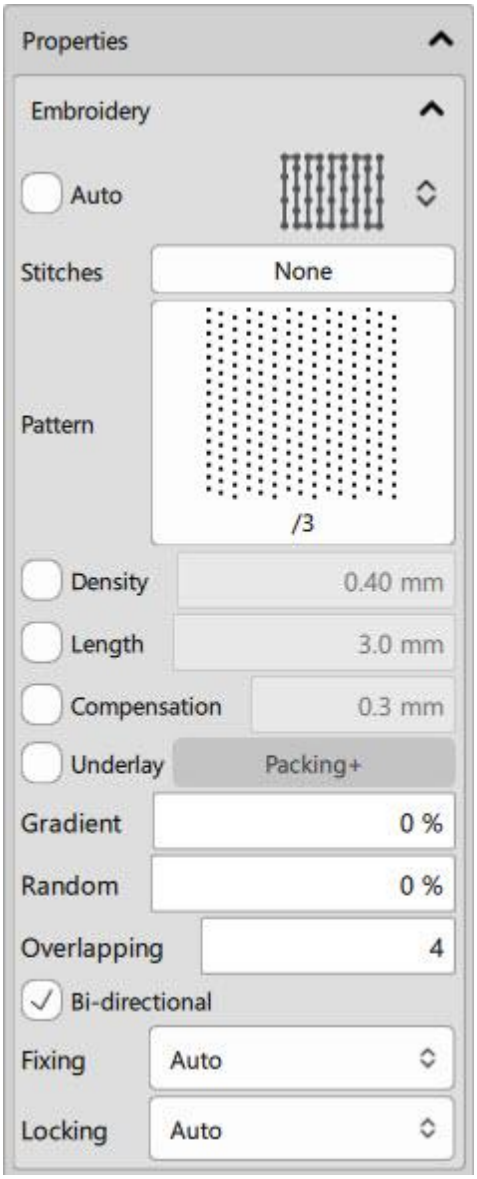
**Aléatoire**

**Bidirectionnel**

**Chevauchement**

**Fixation**

**Point d'arrêt**




### Points

Le bouton « Points » contient une vaste bibliothèque de styles de points pouvant être appliqués au motif. Lorsque Points est réglé sur « Aucun », un point standard déplace simplement l'aiguille d'un point à un autre. Si vous développez la liste Points, vous trouverez une importante collection de plus de 400 styles décoratifs pouvant être appliqués d'un simple clic. L'aperçu instantané vous permet de faire des essais et de choisir celui qui convient le mieux à votre motif.

Imaginez chaque style de point comme un bloc rectangulaire qui se répète. Lorsqu'il est appliqué au motif, les valeurs par défaut sont utilisées.

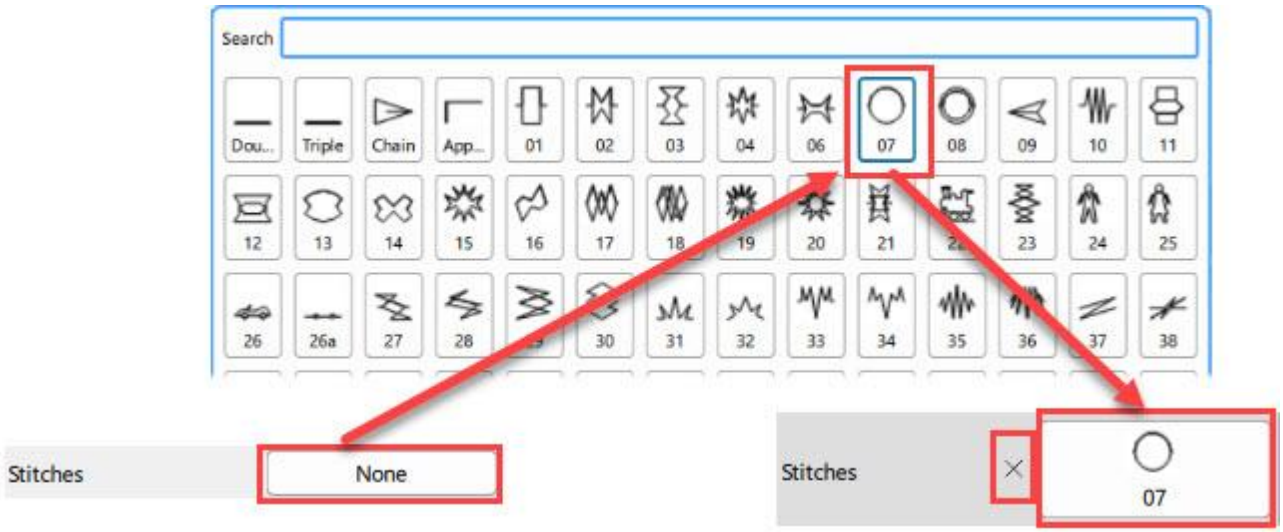

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

La Longueur définit la distance entre le premier et le dernier point d'aiguille de chaque style de point d'une rangée.

Si vous modifiez la Longueur, la valeur de Densité est automatiquement mise à jour afin de conserver les mêmes proportions.

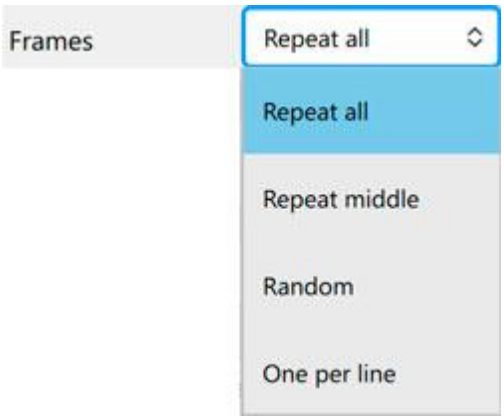
Les styles possèdent une Longueur minimale ; réduire la longueur au-delà de cette valeur peut donc ne pas modifier visuellement le résultat.

Si vous souhaitez revenir à un remplissage standard, cliquez sur le bouton « X » situé à côté de l'icône du style sélectionné.




Les styles marqués d'une icône de pellicule (par exemple : ) indiquent une séquence répétitive de motifs.

## Images




Ce paramètre détermine la manière dont les styles de « Type pellicule »  sont appliqués à votre motif. Quatre options sont disponibles : **Tout répéter, Répéter le milieu, Aléatoire et Un par ligne** .

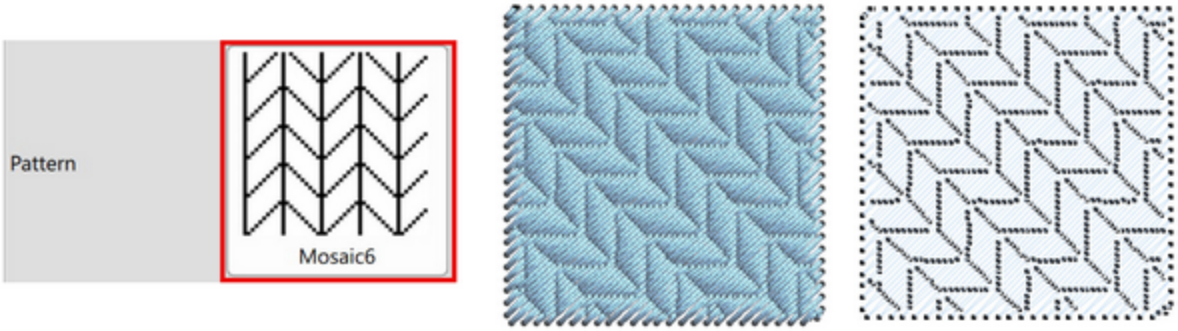
- **Tout répéter :** Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les images du style de type pellicule choisi sont répétées séquentiellement sur l'ensemble du motif. Cela crée un motif répétitif du style.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **Répéter le milieu** : lorsque « Répéter le milieu » est sélectionné, seule l'image centrale du style de type pellicule est répétée. Cette option est utile si vous souhaitez utiliser un élément constant du style sur l'ensemble de votre motif.
- **Aléatoire** : si vous choisissez « Aléatoire », les images du style de type pellicule sont appliquées dans un ordre non séquentiel. Cela crée un effet varié.
- **Un par ligne :** Lorsque « Un par ligne » est sélectionné, une seule image du style de type pellicule est appliquée à chaque ligne de points. Cela crée un effet espacé le long des tracés.

### Motif

La zone « Motif » contient tous les motifs géométriques de remplissage disponibles pour votre motif. Cliquez sur un Motif pour l'appliquer et l'afficher dans la zone de création. Vous pouvez explorer 195 Motifs. Les Motifs sont des formes constituées de points de Piqûre. Les lignes de Remplissage restent identiques ; seuls les points de pénétration de l'aiguille sont positionnés de manière à créer un Motif pour le remplissage.

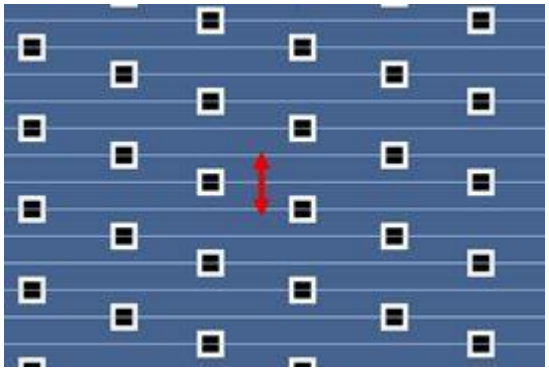



Vous pouvez combiner les « Points » avec les « Motifs » pour créer des textures. Gardez à l'esprit que toutes les combinaisons ne se broderont pas proprement, car des chevauchements complexes peuvent mettre la machine à broder en difficulté.

Si vous souhaitez voir un motif dans sa forme pure, sans points supplémentaires mélangés, assurez-vous que l'option « Points » est réglée sur « Aucun ». Le Motif par défaut lors de l'application d'un Remplissage est Motif /3.

### Densité :

La Densité définit la distance entre deux lignes de points consécutives suivant la même direction.



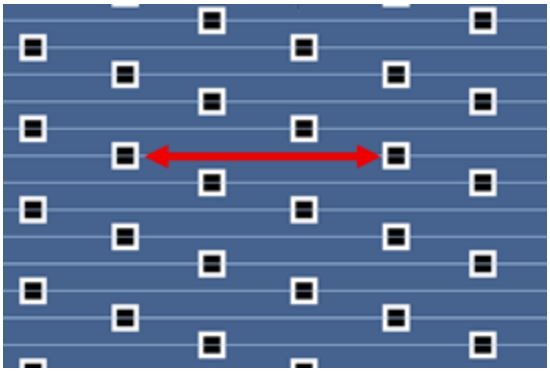

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque la case située à côté de Densité est décochée, la valeur par défaut est utilisée. Activez l'option en cliquant sur le champ Densité. Vous pouvez régler la Densité en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Densité ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer les modifications. Vous pouvez également régler la Densité en cliquant sur la valeur numérique et en faisant tourner la molette de la souris, ou en déplaçant la barre de réglage ; dans ce cas, les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création.

Vous pouvez régler la valeur de Densité entre 0,20 mm et 19,99 mm.

Une Densité plus faible signifie des points plus serrés et une couverture plus importante, idéale pour les tissus épais. Une Densité plus élevée offre une couverture plus légère, mieux adaptée aux tissus fins.

**Longueur :**



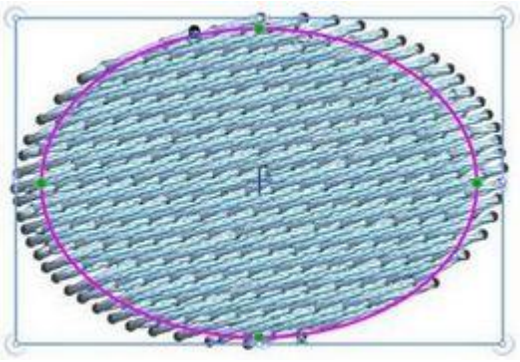
La Longueur définit la distance entre les points de pénétration de l'aiguille le long de chaque rangée.

Lorsque la case située à côté de Longueur est décochée, la valeur par défaut est utilisée. Activez l'option en cliquant sur le champ Longueur. Vous pouvez régler la Longueur en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Longueur ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer les modifications. Vous pouvez également régler la Longueur en cliquant sur la valeur numérique et en faisant tourner la molette de la souris, ou en déplaçant la barre de réglage ; dans ce cas, les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création.

Vous pouvez régler la valeur de Longueur entre 0,8 mm et 99,9 mm.

Des longueurs plus courtes créent une couverture plus serrée pour les petites surfaces ou les formes courbes. Des longueurs plus importantes donnent une texture plus brillante, mais des points moins serrés.

**Compensation :**




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

La Compensation corrige les déformations du tissu pendant la broderie afin de préserver la précision des formes, en ajustant le dépassement du Remplissage par rapport au contour initial.

Lorsque la case située à côté de Compensation est décochée, la valeur par défaut est utilisée. Activez l'option en cliquant sur le champ Compensation. Vous pouvez régler la Compensation en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Compensation ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer les modifications. Vous pouvez également régler la Compensation en cliquant sur la valeur numérique et en faisant tourner la molette de la souris, ou en déplaçant la barre de réglage ; dans ce cas, les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création.

Vous pouvez régler la valeur de Compensation entre 0,0 mm et 10,0 mm.

Utilisez une compensation plus faible pour les tissus épais comme le denim et plus élevée pour les tissus extensibles.

### Sous-points :




Les Sous-points sont une série de points placés sous le Remplissage afin de stabiliser le tissu et de créer une couche de base garantissant une qualité de broderie optimale.

Lorsque la case située à côté de Sous-points est décochée, la valeur par défaut est utilisée et le logiciel sélectionne automatiquement les Sous-points appropriés à votre projet. Vous pouvez également définir les Sous-points manuellement. Activez l'option en cliquant sur le champ Sous-points. Développez la liste, puis cliquez sur l'option de Sous-points que vous souhaitez appliquer à votre motif.

Vous pouvez prévisualiser les Sous-points uniquement avec la Simulation.

Pour le Remplissage, les motifs de Sous-points suivants sont disponibles :

| | |
|---|---|
|  Tacking | Bâti – Si le bâti est sélectionné, aucun Sous-points n'est créé et le logiciel réalise des points de Piqûre pour passer d'une position à une autre, puis couvre la surface avec les points de couverture. |
|  Edging | Contour - Si Contour est sélectionné, le logiciel réalise des points de Piqûre suivant la forme de l'objet et positionne les Sous-points de Contour près du bord du contour. |
|  Packing | Remplissage - Si Remplissage est sélectionné, le logiciel couvre la surface de l'objet avec des points de Piqûre verticaux, selon la direction des points de couverture. |
|  Netting | Résille - Si Résille est sélectionnée, le logiciel couvre la surface de l'objet avec des points de Piqûre à 45° et -45°, selon la direction des points de couverture, puis remplit la forme avec les points de couverture. |
|  Packing+ | Remplissage + - Combinaison des Sous-points Remplissage et Contour. |

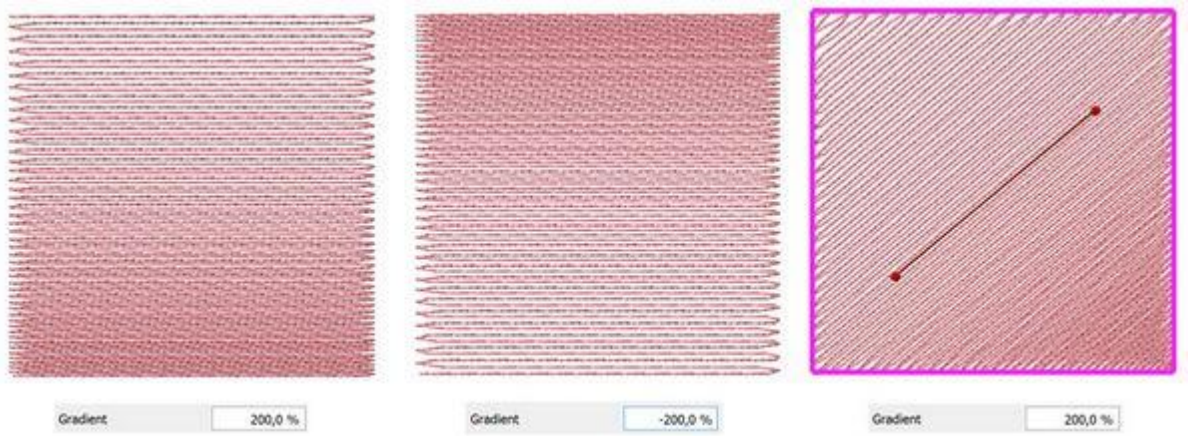

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | |
|---|---|
|  Netting+ | Résille + - Combinaison des Sous-points Résille et Contour. |

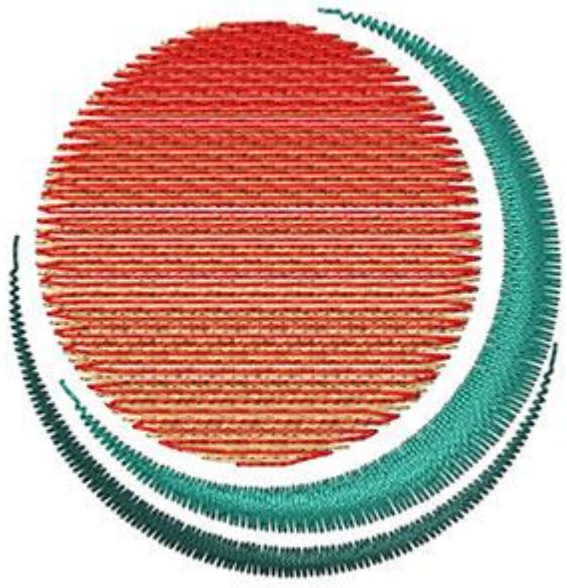
### Remplissage dégradé

Le paramètre Dégradé vous permet de régler la Densité finale d'un objet par rapport à sa Densité initiale. Le Dégradé est une valeur en pourcentage comprise entre -500 % et 500 %. Les valeurs négatives inversent le sens.

Vous pouvez régler le Dégradé en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Dégradé ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer les modifications. Vous pouvez également régler le Dégradé en cliquant sur la valeur numérique et en faisant tourner la molette de la souris, ou en déplaçant la barre de réglage ; dans ce cas, les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création.

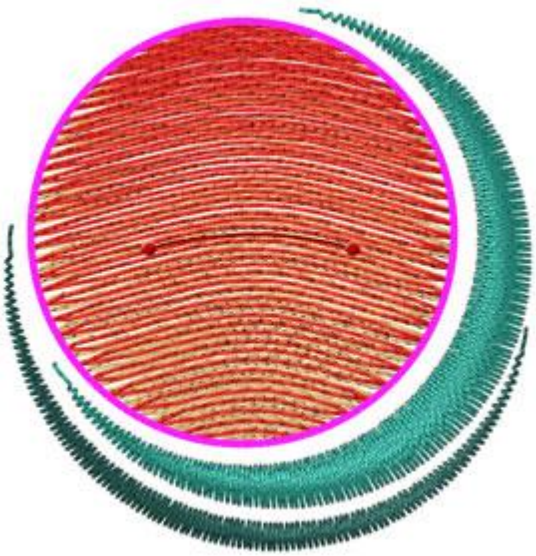



En copiant le même objet l'un sur l'autre et en appliquant un dégradé négatif au second objet, vous pouvez obtenir un fondu.



Les résultats sont améliorés si vous utilisez des directions courbes.

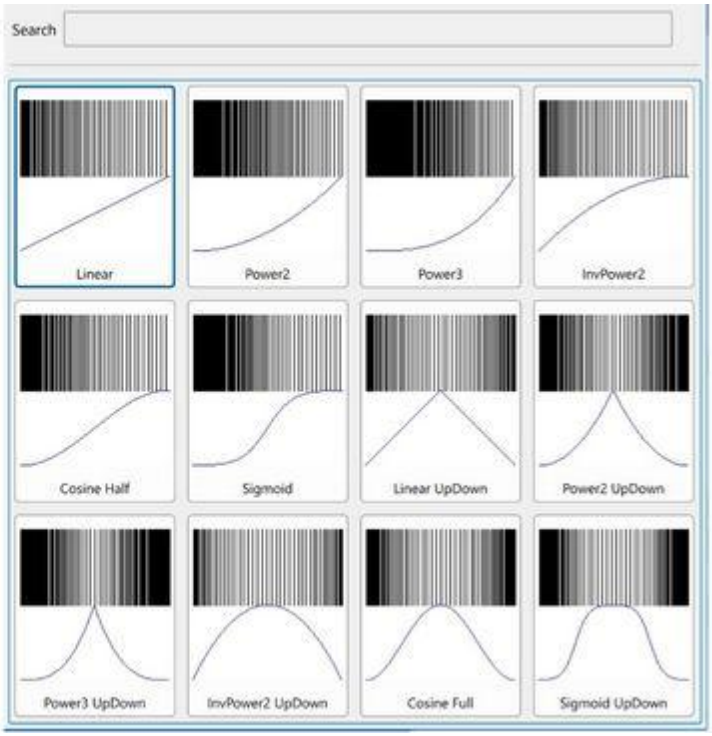

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



### Type de dégradé

Lorsque le Dégradé est réglé sur une valeur différente de 0 %, le champ Type de dégradé apparaît dans la barre Propriétés de broderie.



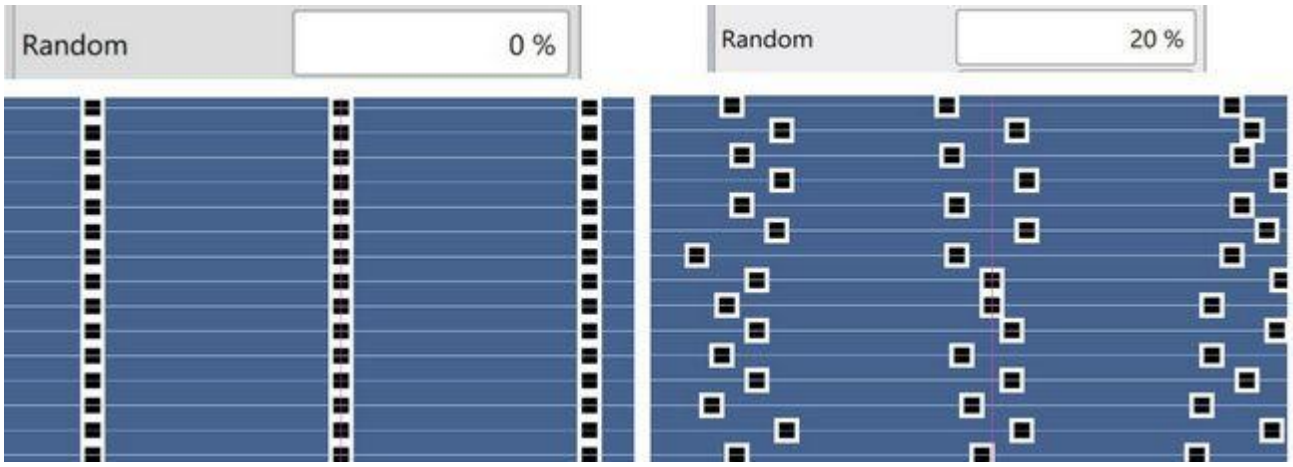

Développez la liste pour afficher les différentes façons d'appliquer le Dégradé à votre motif. Sélectionnez celle que vous souhaitez d'un simple clic.

### Aléatoire

Le champ « Aléatoire » introduit une variation de la Longueur des points le long de chaque rangée du Remplissage, ce qui rompt la répétitivité des motifs et donne un aspect plus naturel. La valeur en pourcentage


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

saisie peut être comprise entre 0 % et 80 %. Elle définit l'amplitude maximale du déplacement aléatoire de chaque point de pénétration de l'aiguille avant ou après sa position d'origine.

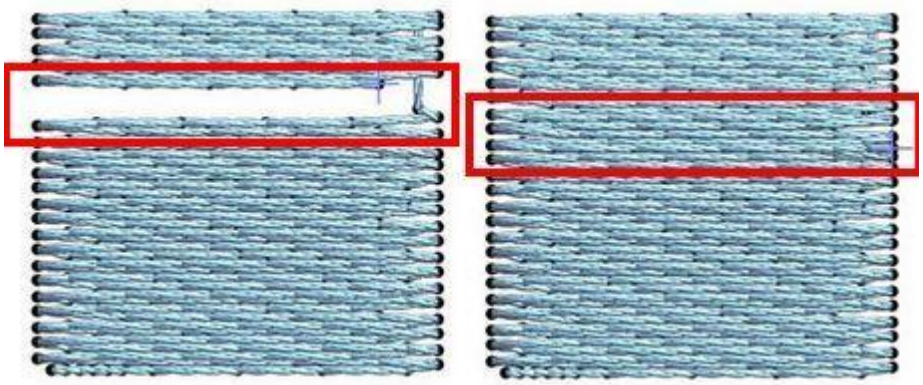



Vous pouvez régler Aléatoire en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Aléatoire ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer les modifications. Vous pouvez également régler Aléatoire en cliquant sur la valeur numérique et en faisant tourner la molette de la souris, ou en déplaçant la barre de réglage ; dans ce cas, les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création.

### Chevauchement

Les objets présentant des formes complexes ou des Points d'entrée/de sortie nécessitent souvent que le Remplissage soit brodé en plusieurs sections distinctes qui se rejoignent à des jonctions. Vous pouvez régler la valeur de Chevauchement entre 0 et 10.

Ce nombre indique combien de rangées de Remplissage d'une section chevauchent la précédente aux points de jonction, ce qui évite les espaces provoqués par l'étirement du tissu.



### Fixation

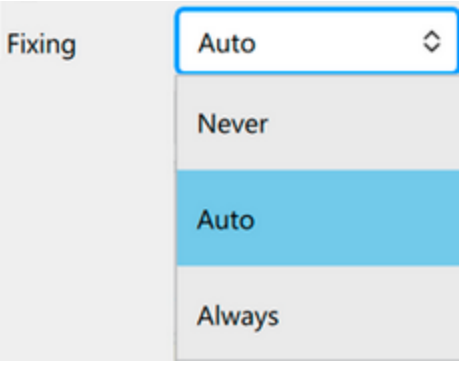
Les points de Fixation sont des points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de le maintenir en place. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des points de Fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto :** Le programme décide quand ajouter des points de Fixation en fonction de l'objet et du type de point.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **Jamais :** Aucun point de Fixation ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours :** Des points de Fixation seront ajoutés au début de l'objet.

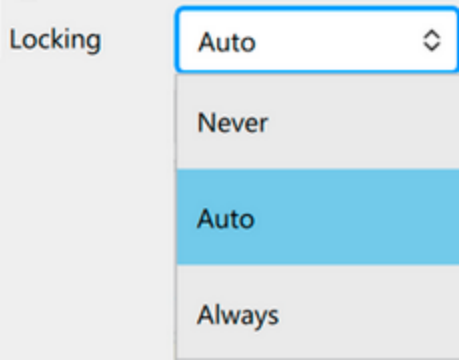



### Point d'arrêt

Les Points d'arrêt sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des Points d'arrêt à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Point d'arrêt » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme décide quand ajouter des Points d'arrêt en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun Point d'arrêt ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des Points d'arrêt seront ajoutés à la fin de l'objet.




## Colonne

Lorsque Colonne  est sélectionnée, la surface est convertie en Colonne. Tous les points de remplissage internes adoptent une disposition en Colonne, calculée et générée par le logiciel. La Colonne créée utilise les paramètres par défaut. Vous pouvez améliorer son apparence en y associant des « Points » et des « Motifs ». Des styles et des motifs sont disponibles pour tous les types de points. Vous pouvez régler la « Densité », la « Longueur », les points de « Fixation » et de « Verrouillage » , ainsi que choisir d'« Ajouter des points courts/longs » .

Vous pouvez commencer la digitalisation en créant des paires de nœuds à l'aide de la touche **F8** , ou en définissant le contour d'une forme à l'aide de **Maj + F8** . Le raccourci **F8** active l'outil « Digitalisation par paires de points »  , tandis que le raccourci **Maj + F8** active l'outil « Digitalisation du contour »  .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque vous sélectionnez un objet Colonne, ses paramètres de configuration s'affichent dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez régler le remplissage Colonne à l'aide des options suivantes :

**Points**

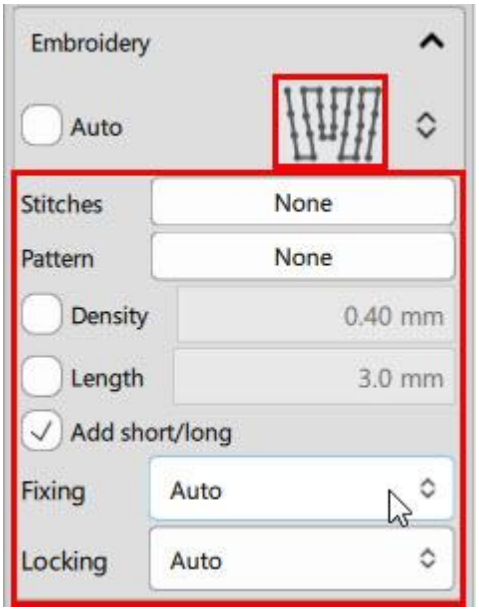
**Motif**

**Densité**

**Longueur**

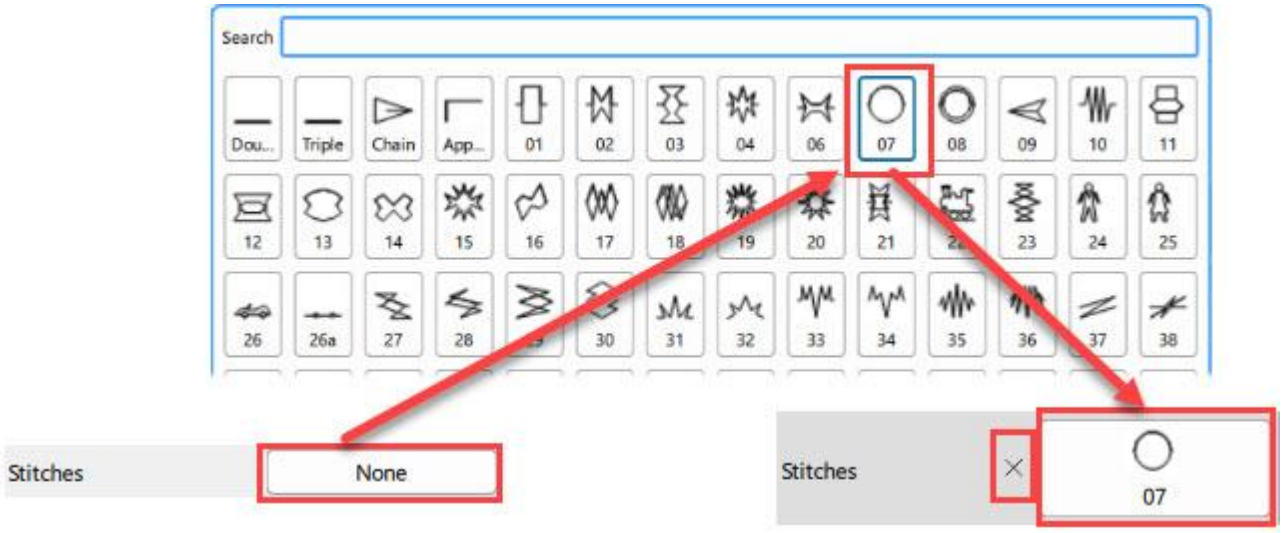
**Fixation**

**Verrouillage**




## Points

Le menu Points contient tous les styles de points disponibles pour votre motif. Du point de vue fonctionnel, les « Points » déterminent le déplacement de l'aiguille d'un point à un autre. Notez que certains styles de points peuvent ne pas convenir à certains motifs, car les « Points » complexes ne peuvent pas s'adapter à toutes les formes géométriques.

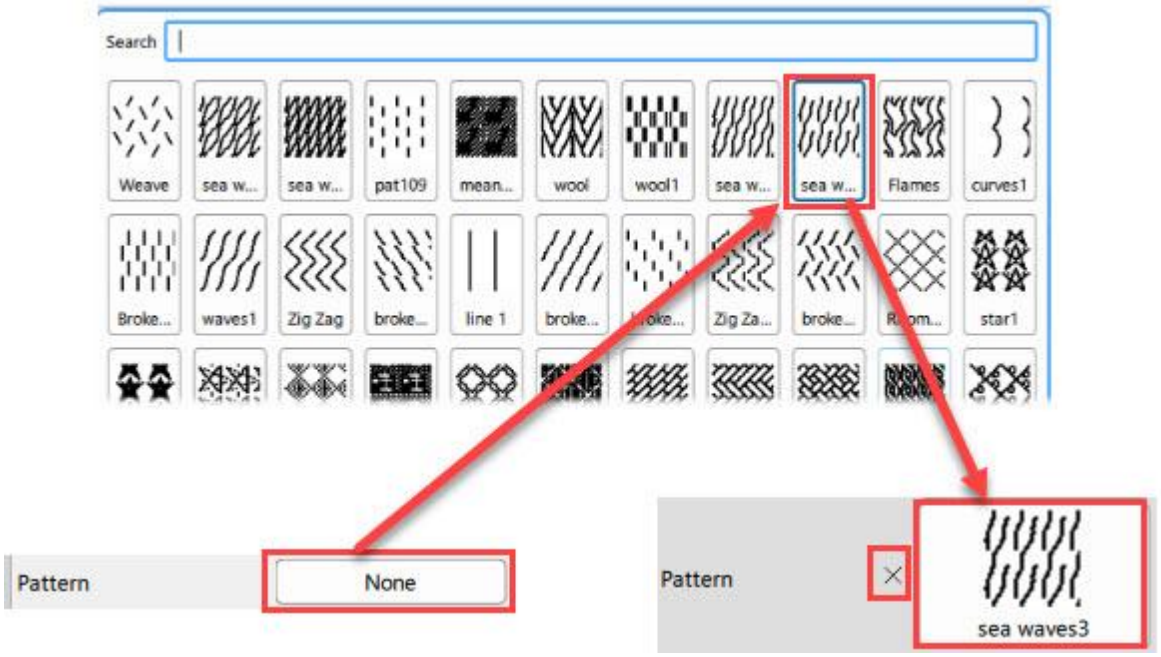



Sélectionnez vos « Points » en cliquant sur l'icône correspondante. Vos choix mettent à jour la zone de motif, ce qui vous permet d'affiner progressivement votre création. Le logiciel comprend plus de 400 « Points ». Les styles signalés par une icône de pellicule (par exemple : ) correspondent à une série séquentielle de « points » entrelacés le long d'un tracé. Pour supprimer un style de point appliqué, cliquez sur le bouton « X » situé à côté de l'icône du style sélectionné.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Motifs

Le menu Motifs répertorie tous les motifs structurels que vous pouvez appliquer à votre création. Les motifs sont des formes entièrement constituées de points. Vous pouvez combiner les « Points » et les « Motifs » pour créer votre propre rendu esthétique. Sachez que certaines combinaisons peuvent paraître surchargées, car toutes les formes structurelles ne sont pas compatibles avec tous les styles de déplacement des points.




Cliquez sur le motif souhaité pour le sélectionner. Pour supprimer le motif appliqué, cliquez sur le bouton « X » situé à côté de l'icône du motif sélectionné. Vos choix mettent immédiatement à jour le motif. Le logiciel propose 195 motifs. Si vous souhaitez prévisualiser uniquement le motif structurel, réglez l'option « Points » sur « Aucun » ; sinon, l'aperçu affiche le motif rempli avec la configuration de « Points » active.

## Densité




Activez le paramètre « Densité » en cochant la case correspondante. Dans le champ numérique, indiquez la distance entre les points formant les lignes du remplissage Colonne. Cette valeur correspond à l'espacement entre une ligne de points et la ligne adjacente. Vous pouvez régler cette densité en cliquant dans le champ et en faisant défiler la molette de la souris . Les modifications sont prévisualisées dans la zone de motif et validées lorsque vous cliquez en dehors du champ de densité.

## Longueur




Activez le paramètre « Longueur » en cochant la case correspondante. Vous pouvez ensuite utiliser le champ numérique pour définir la longueur de chaque point contenu dans la piping .

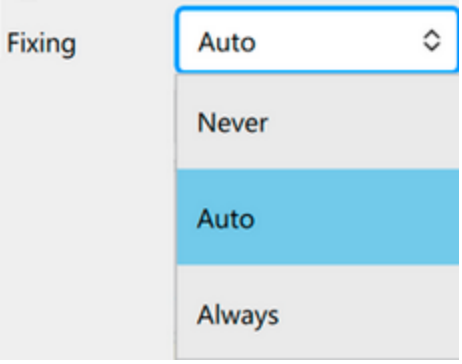

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Fixation

Les points de fixation sont des points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de le maintenir en place. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce paramètre, cliquez sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de fixation en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : aucun point de fixation ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : des points de fixation seront toujours ajoutés au début de l'objet.

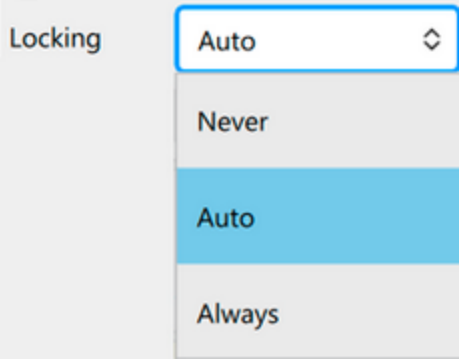



### Verrouillage

Les points de verrouillage sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des points de verrouillage à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce paramètre, cliquez sur le champ « Verrouillage » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

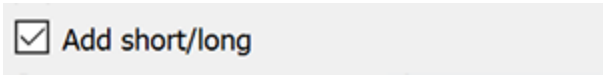
- **Auto** : le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de verrouillage en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : aucun point de verrouillage ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : des points de verrouillage seront toujours ajoutés à la fin de l'objet.



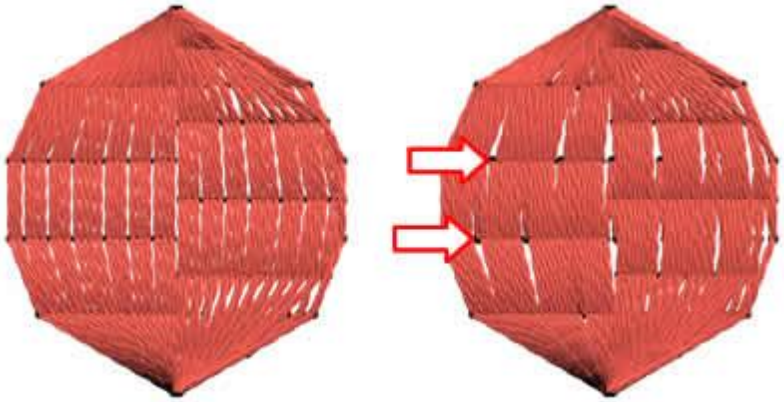


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Ajouter courts/longs




Activez cette fonction en cochant la case « Ajouter courts/longs ». Ce réglage répartit alternativement des points courts et longs sur toute la couche du motif. L'activation de « Ajouter courts/longs » ne modifie pas le nombre total de points d'aiguille, car le logiciel remplace une partie des points de pleine longueur par des variantes plus courtes afin d'assurer une meilleure couverture des bords.

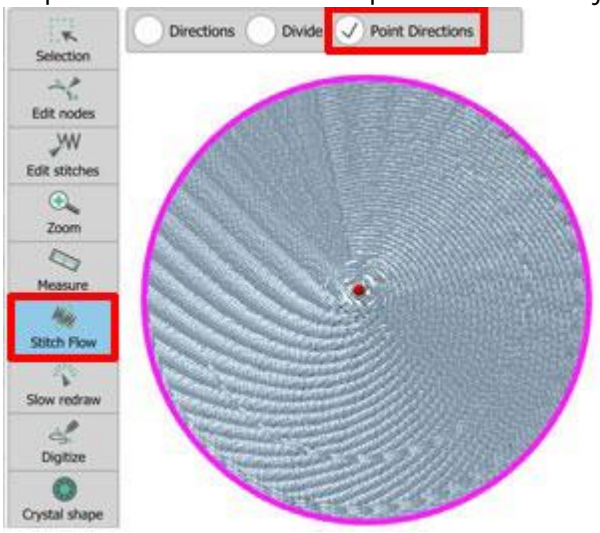


Sans courts/longs Avec courts/longs

### Spirale

Pour générer une disposition en spirale à l'intérieur d'une forme fermée, procédez comme suit :

1. Créez ou sélectionnez une forme fermée
2. Appliquez-lui le type de point « piping »
3. Cliquez sur l'outil « Sens des points »  et ajoutez un « Point de convergence » au centre de la forme

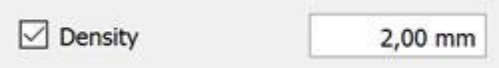




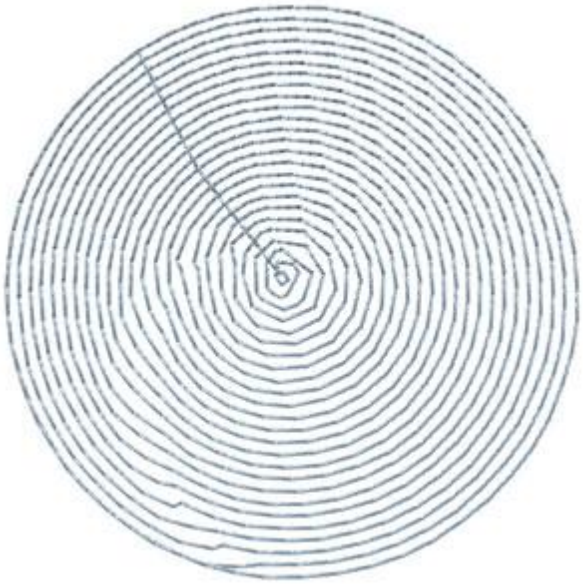
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si votre forme comporte déjà un trou, vous pouvez ignorer cette étape

4. Réglez la Densité sur 2 mm (modifiez cette valeur en fonction de la densité souhaitée pour la spirale)




5. La forme en spirale est prête.



Le paramètre Courts/longs permet de conserver une densité uniforme dans les zones courbes ou irrégulières.

## Appliqué

Lorsque vous devez ajouter une partie **Appliqué** à votre motif, gardez à l'esprit que l'objet créé sera recouvert d'une pièce de tissu pendant le processus de production. Pour réaliser des motifs avec appliqué, il faut suivre une procédure standard qui nécessite l'intervention de l'utilisateur pendant la broderie. Pour mieux la comprendre, examinons les principales étapes de réalisation d'un appliqué. Lorsqu'un objet est défini comme appliqué, les étapes suivantes sont exécutées :

1. **Ligne de placement :** Indique où placer le tissu.
2. **Point de fixation :** Fixe la pièce de tissu afin qu'elle ne bouge pas.
3. **Point de recouvrement :** Bordure décorative finale (généralement un Bourdon ou une fixation en E) qui masque les bords découpés.

Pour permettre ce processus, un contour en Piqûre est automatiquement ajouté à l'objet appliqué. Ce contour en Piqûre est en quelque sorte intégré à l'objet appliqué et permet de réaliser tous les points nécessaires au placement, à la fixation et au recouvrement du tissu d'appliqué. Lorsqu'un objet est défini comme appliqué, une icône Piqûre apparaît dans la barre des propriétés à côté du type Appliqué.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

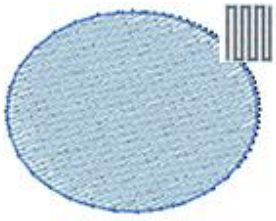



Le type Appliqué peut être davantage personnalisé à l'aide des propriétés disponibles.

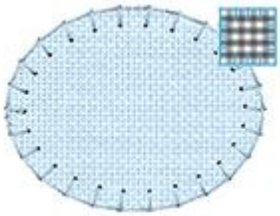
La propriété la plus importante à sélectionner est la **Découpe du tissu** . Le choix de la Découpe du tissu est essentiel, car il détermine les étapes nécessaires pour maintenir le tissu en place. Par exemple, l'option de Découpe du tissu par défaut est **Pendant la broderie** . Cela signifie que le tissu sera découpé manuellement pendant la production, comme décrit ci-dessous.

1. Une ligne de guidage en « Piqûre » est brodée pour indiquer l'emplacement où le tissu d'appliqué doit être posé, puis la machine effectue un Stop afin que vous puissiez placer manuellement le tissu d'appliqué sur la zone marquée.
2. Une seconde ligne en « Piqûre » est ajoutée pour fixer la forme de l'appliqué, puis la machine effectue de nouveau un Stop afin de vous permettre de découper l'excédent de tissu d'appliqué autour de la forme cousue.
3. Enfin, les points de recouvrement sont réalisés (« Fixation en E », « Bourdon parallèle » ou « Piqûre » standard) et peuvent être personnalisés dans la section Finition.

Par défaut, le contour en Piqûre reçoit un point en E (  ) comme style de point, qui est brodé autour de l'appliqué afin de maintenir le tissu en place. Prenons une ellipse comme exemple (illustrée à gauche de la figure ci-dessous). Si nous changeons son type de remplissage en appliqué, l'ellipse prend l'aspect de la figure de droite (appliqué avec un contour en point en E).



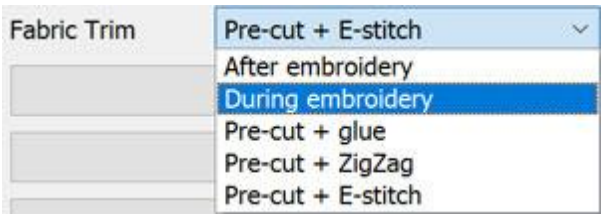
Objet initial avec Remplissage



Surface d'appliqué avec point en E

Examinons plus en détail les propriétés disponibles. À tout moment, vous pouvez prévisualiser l'opération à l'aide de la fonction « Simulation ».

### Découpe du tissu :





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez choisir la manière dont l'excédent de tissu d'appliqué sera découpé à l'aide du menu déroulant Découpe du tissu. Trois options sont disponibles : **Après la broderie** , **Pendant la broderie** , et **Prédécoupé** (+ colle, + Zigzag ou + Fixation en E). Pour comprendre l'effet de chacune de ces options, examinons le comportement de la machine à broder selon le réglage sélectionné.

Si « Après la broderie » est sélectionné, le logiciel procède comme suit : d'abord, il délimite la forme de l'appliqué à l'aide d'une Piqûre afin de matérialiser la zone de base. Ensuite, un point de saut est exécuté et la machine effectue un Stop pour vous permettre de placer l'appliqué sur le tissu support. Le logiciel brode ensuite le contour autour de l'appliqué (« Fixation par défaut » : Fixation en E, Zigzag, Bourdon parallèle ou Piqûre), conformément au réglage défini. Enfin, vous devez retirer le Cadre de broderie de la machine et découper manuellement l'excédent de tissu d'appliqué une fois la broderie terminée.

Si « Pendant la broderie » est sélectionné, le logiciel procède comme suit : d'abord, il brode la forme de l'appliqué avec un tracé en Piqûre. Après un point de saut, la machine effectue un Stop afin que vous puissiez placer la découpe de tissu de base. Le logiciel brode ensuite une seconde Piqûre afin de fixer à plat la forme de l'appliqué. Un point de saut éloigne l'aiguille, puis la machine effectue un second Stop afin que vous puissiez découper l'excédent de tissu d'appliqué tout en le laissant maintenu dans le Cadre de broderie. Enfin, le logiciel brode la bordure extérieure de l'appliqué.

Enfin, si « Prédécoupé » est sélectionné, le logiciel suppose que votre tissu est déjà prédécoupé : il commence par broder l'empreinte de la forme avec une Piqûre afin d'indiquer la zone de placement. Après un point de saut, la machine effectue un Stop afin que vous puissiez centrer votre forme d'appliqué prédécoupée. Comme l'appliqué est déjà découpé à la forme, le logiciel brode ensuite le contour extérieur autour de la forme placée. Si vous sélectionnez « Prédécoupé + Zigzag », le logiciel ajoute des points de stabilisation Zigzag. Avec « Prédécoupé + Fixation en E », il fixe le pourtour à l'aide de points de Fixation en E. De même, si vous choisissez « Prédécoupé + colle », il ajoute uniquement les points de la séquence de fixation sélectionnée.

> Remarque : il est déconseillé d'utiliser uniquement une Piqûre comme bordure de fixation finale. Ce type de point ne résiste généralement pas suffisamment à l'usure courante et risque, avec le temps, de ne plus maintenir correctement le tissu d'appliqué sur le vêtement support.

### Décalage de la fixation

Comme décrit précédemment, le processus comporte généralement trois étapes principales : la Ligne de placement (indique où placer le tissu), le Point de fixation (fixe la pièce de tissu afin qu'elle ne bouge pas) et le Point de recouvrement (bordure décorative finale).

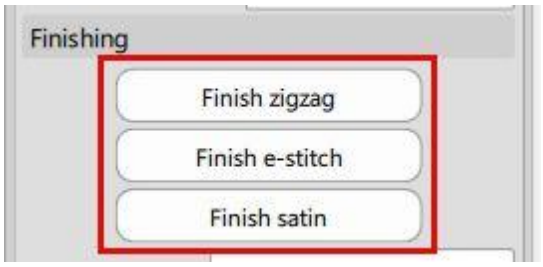
Le Décalage de la fixation indique à la machine de déplacer légèrement le point de fixation vers l'intérieur ou l'extérieur par rapport à la forme initiale. L'ajout d'un décalage négatif (par exemple -0,5 mm) déplace le point vers l'intérieur de la forme et garantit ainsi que le point de fixation sera entièrement masqué sous le point de recouvrement décoratif final.

Si le décalage est égal à 0, le point de fixation peut se trouver exactement sur le bord de la forme et rester légèrement visible. En définissant un léger décalage négatif, vous le placez en toute sécurité sous la bordure décorative.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Finition

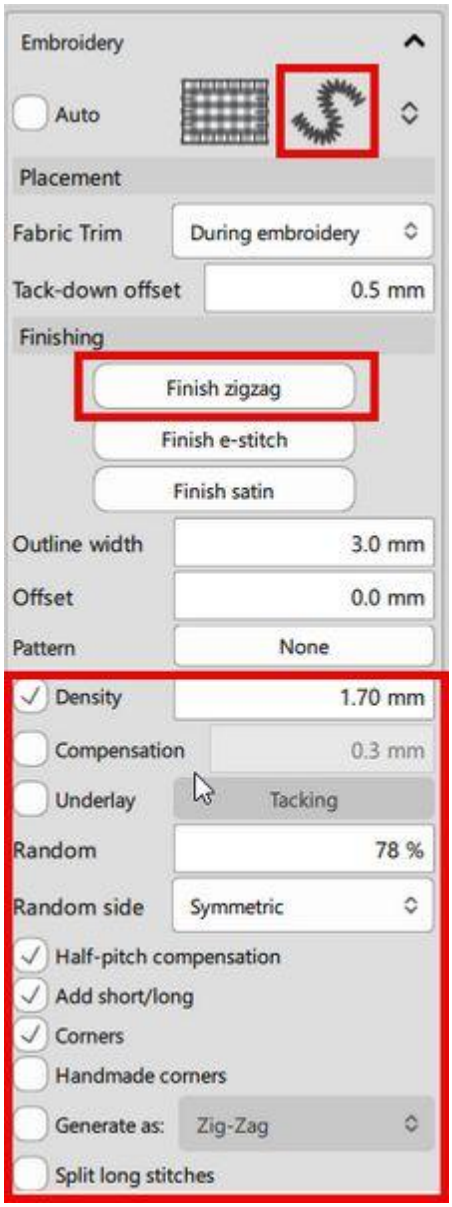
Dans la section Finition, vous pouvez personnaliser les points de recouvrement comme vous le souhaitez. D'abord, en cliquant sur l'un des boutons disponibles, vous pouvez ajouter rapidement l'un des points de recouvrement prédéfinis pour l'appliqué. Lorsqu'un objet est défini comme appliqué, le point en E est appliqué par défaut.




### Fixation Zigzag

Lorsque vous utilisez cette option « Fixation Zigzag », le programme applique un contour en « Bourdon parallèle » autour de l'objet appliqué et règle par défaut sa densité sur 1,70 mm. Tout point en Bourdon parallèle dont la valeur de densité est supérieure à 1,20 mm se comporte en pratique comme un point « Zigzag ». Ce contour Zigzag utilise la même couleur de fil que votre Surface centrale et fixe solidement l'appliqué. Si vous souhaitez modifier l'aspect des points de fixation, vous pouvez régler les propriétés disponibles dans la section Finition. Les propriétés du Bourdon parallèle sont intégrées à la section Finition ; si vous avez besoin de davantage d'informations sur l'une de ces propriétés, consultez la rubrique *Bourdon parallèle* .

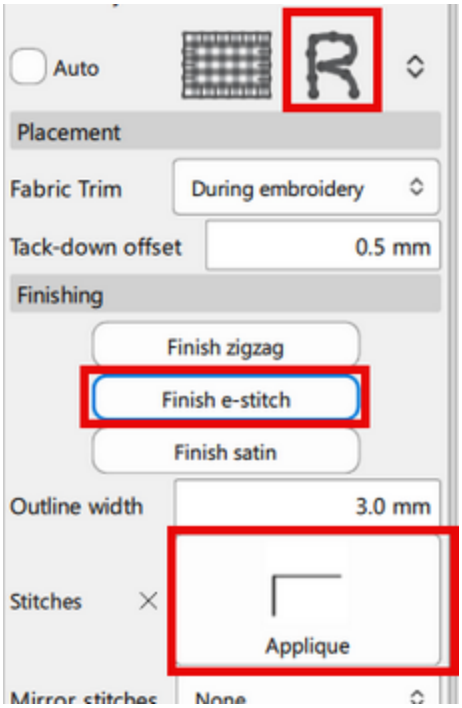

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




### Fixation en E

En sélectionnant ce bouton prédéfini, vous définissez le contour encadrant l'appliqué exclusivement comme une bordure en point en E. Un paramètre de contour en Piqûre lui est associé, avec le style « Appliqué ». Avec cette option, l'appliqué est cousu sur votre vêtement à l'aide de points en E utilisant exactement la même couleur de fil que celle de la Surface intérieure. Vous pouvez également choisir n'importe quel style géométrique disponible dans la catégorie *Piqûre* pour l'utiliser comme bordure de fixation.

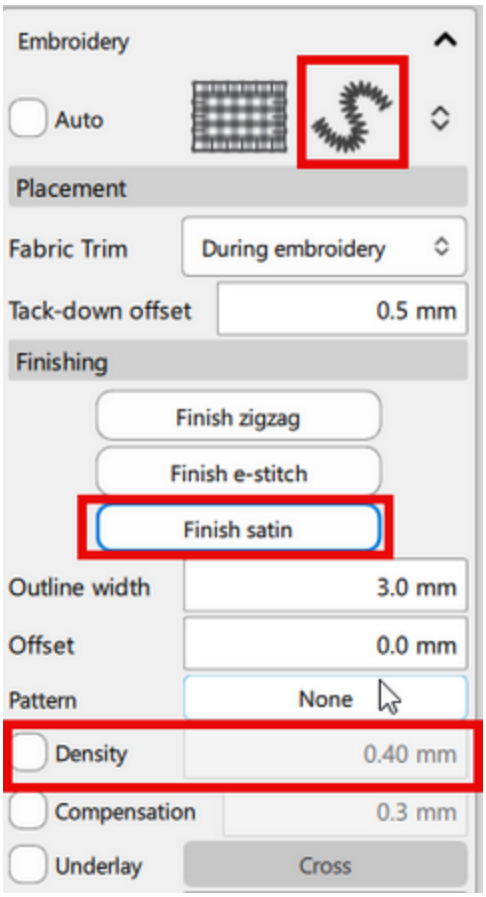

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




### Fixation bourdon

Lorsque vous sélectionnez cette option de « Fixation », le programme attribue un contour en « Bourdon parallèle » à la forme de votre appliqué. Cette bordure en Bourdon parallèle fixe le tissu d'appliqué sur le tissu principal. Si vous souhaitez modifier précisément la disposition ou le motif de points de cette bordure de fixation, utilisez les options associées aux propriétés du contour en Bourdon parallèle. Les propriétés du Bourdon parallèle sont intégrées à la section Finition ; si vous avez besoin de davantage d'informations sur l'une de ces propriétés, consultez la rubrique *Bourdon parallèle* .


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Résille

Lorsque cette option est appliquée, elle définit la surface sur « Résille ». Le type de broderie Résille crée une grille formée de deux ensembles de lignes de balayage sécantes, constituées de piqûres parallèles et équidistantes. Ces lignes sécantes forment une résille qui peut être utilisée pour créer des dentelles autoportantes. La Résille comprend des options permettant de personnaliser la façon dont elle est générée et appliquée à l'objet sélectionné. Ces options sont les suivantes :

### Taille de cellule :




Cette option vous permet de définir la longueur des côtés des carrés qui composent la grille de Résille. Par exemple, si vous définissez la « Taille de cellule » sur 2,0 mm, tous les carrés de la résille auront des côtés de 2,0 mm. La valeur maximale possible de la Taille de cellule est de 9,9 mm et la valeur minimale de 0,5 mm. Pour modifier la valeur de la Taille de cellule, cliquez sur les flèches haut et bas situées à côté du champ, saisissez votre valeur puis appuyez sur la touche Entrée, ou cliquez dans le champ et faites défiler la molette de la souris. Les modifications sont immédiatement appliquées à votre motif actif, ce qui vous permet de prévisualiser une résille composée de carrés plus grands ou plus petits.

### Décalage :





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Cette option vous permet de définir la distance, vers l'intérieur ou vers l'extérieur, de déplacement des limites de la Résille. Par exemple, si vous définissez la valeur « Décalage » sur +3,0 mm, la Résille s'étend de 3,0 mm vers l'extérieur dans toutes les directions, en dépassant du contour de son objet d'origine. Si vous définissez la valeur sur -3,0 mm, la Résille se rétracte de 3,0 mm vers l'intérieur dans toutes les directions et reste à l'intérieur de son contour d'origine.

La valeur maximale du Décalage est de 15,0 mm et la valeur minimale de -15,0 mm. Vous pouvez modifier cette valeur à l'aide des flèches haut et bas, en la saisissant directement puis en appuyant sur Entrée, ou en cliquant dans le champ et en faisant défiler la molette de la souris. Les modifications sont immédiatement visibles à l'écran. Le réglage de la valeur du Décalage est utile lorsque vous souhaitez couvrir une ouverture découpée dans le tissu, afin de garantir que les points d'ancrage situés sur le bord de la résille soient brodés sur le tissu.

### Angle :

Vous pouvez contrôler l'angle de la Résille à l'aide du Sens des points. Après avoir sélectionné la partie en Résille, activez l'outil Sens des points  dans la barre d'outils Outils. Vous pouvez alors cliquer et faire glisser pour définir l'angle des points.

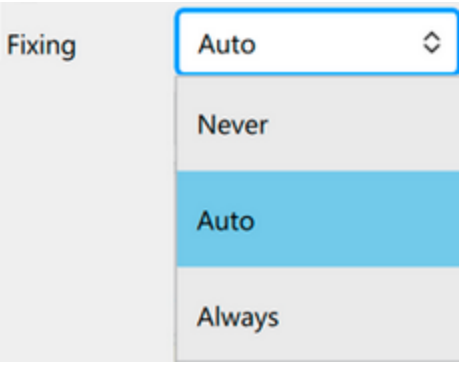
Vous pouvez contrôler les points de fixation afin de sécuriser votre Résille à l'aide des options « Fixation de départ » et « Fixation de fin ».

### Fixation de départ

Les points de fixation de départ sont de petits points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de fixer le fil. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel ajoute automatiquement des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Fixation de départ » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de fixation de départ en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de fixation de départ n'est ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de fixation de départ sont toujours ajoutés au début de l'objet.





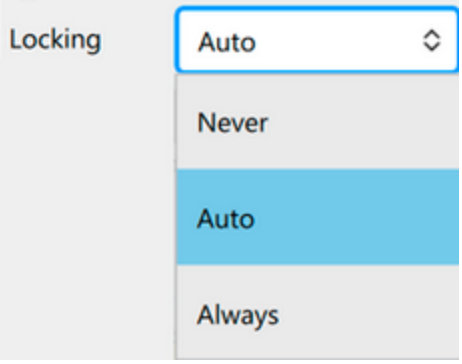
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Fixation de fin

Les points de fixation de fin sont de petits points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel ajoute automatiquement des points de fixation à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Fixation de fin » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de fixation de fin en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de fixation de fin n'est ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de fixation de fin sont toujours ajoutés à la fin de l'objet.

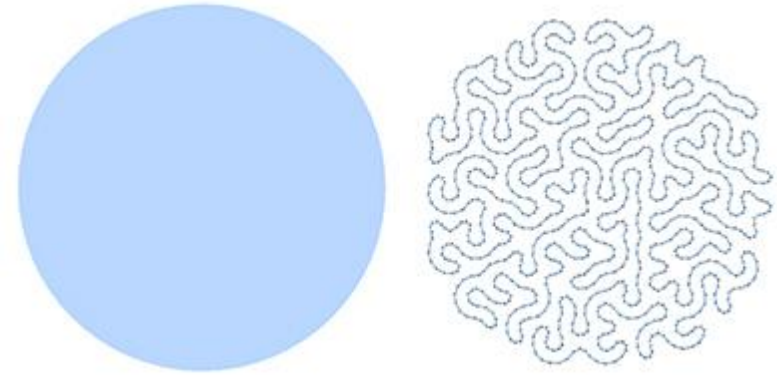




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Labyrinthe

Le Labyrinthe est un type de point utilisé dans les projets de quilting. Sélectionnez un objet, activez le type de broderie « Labyrinthe » et le logiciel remplit la forme avec un motif continu en labyrinthe. Vous pouvez utiliser le Labyrinthe pour créer des blocs de quilt de n'importe quelle forme et taille, ou pour remplir une zone avec une ligne irrégulière et fluide.



### Densité :




Vous pouvez activer l'option Densité en cochant la case située à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez définir la distance entre les lignes du motif en labyrinthe. Vous pouvez également régler la densité en cliquant sur les flèches situées à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur puis en faisant tourner la molette de la souris, si celle-ci en possède une. Les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone de création et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité.

### Longueur :

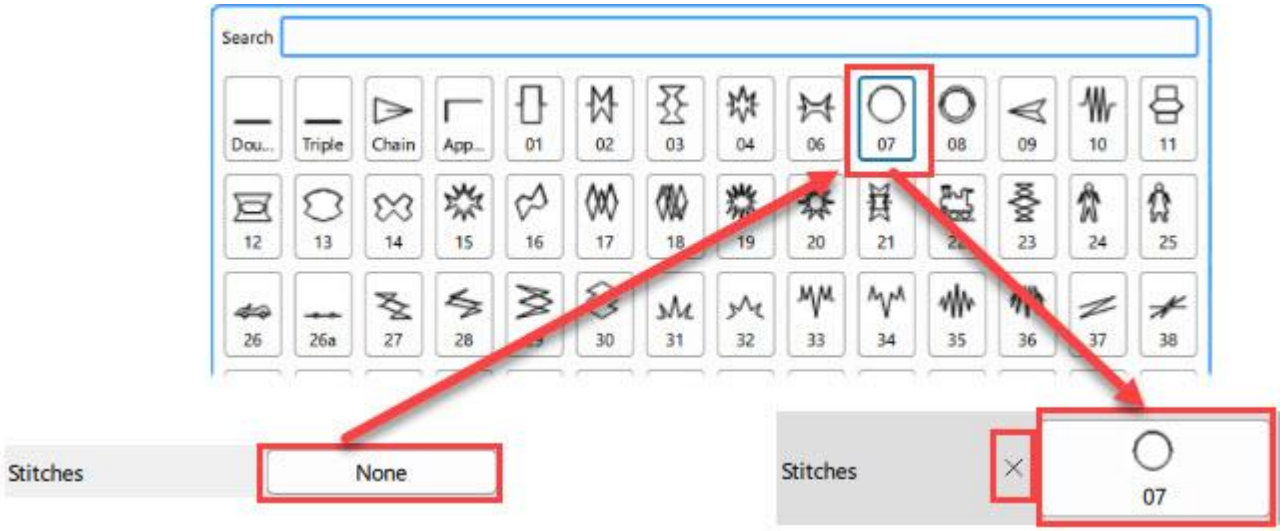



Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case située à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez définir la longueur de chaque point utilisé pour le motif en labyrinthe. Ajustez la tension du fil en fonction de la longueur des points, si nécessaire.

### Points

La zone « Points » contient tous les styles de points disponibles pour cet objet. Un point standard déplace l'aiguille en ligne droite d'un point à un autre. Cependant, comme le Labyrinthe repose sur des tracés irréguliers, tous les styles de « Points » ne donneront pas un résultat idéal lorsqu'ils sont appliqués à un motif en labyrinthe. Certains styles s'adaptent difficilement aux courbes serrées d'une forme en labyrinthe.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Cliquez sur un motif de « Points » pour le prévisualiser sur votre motif en labyrinthe. La sélection de « Aucun » rétablit la ligne de labyrinthe standard. Notez que les styles signalés par une icône de pellicule (par exemple : ) représentent une séquence répétitive de motifs de points.

### Décalage :




Cette option permet de régler la limite du motif en labyrinthe par rapport au contour d'origine. Par exemple, si vous définissez la valeur « Décalage » sur 3,0 mm, le Labyrinthe s'étend de 3 millimètres vers l'extérieur au-delà du bord de la forme. À l'inverse, une valeur de -3,0 mm décale le Labyrinthe vers l'intérieur, créant une marge vide de 3 millimètres à l'intérieur de la forme.

La valeur du décalage peut aller de -15,0 mm à 15,0 mm. Vous pouvez la régler en cliquant sur les flèches vers le haut et vers le bas, en saisissant une valeur puis en appuyant sur Entrée, ou en cliquant dans le champ et en faisant défiler la molette de la souris. Les modifications apparaissent immédiatement. Le décalage est utile lorsque vous souhaitez créer un Labyrinthe autour d'une découpe ou d'un trou, afin que l'aiguille de broderie évite l'ouverture et reste sur le tissu.

### Séparer

Enfin, une option permet de « Séparer » le remplissage en labyrinthe en plusieurs parties distinctes.

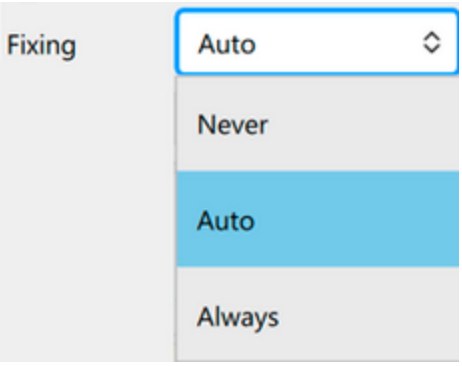
### Fixation

Les points de fixation sont des points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de le maintenir en place. Cette option permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Auto** : Le programme détermine quand ajouter des points de fixation en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de fixation ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de fixation seront ajoutés au début de l'objet.

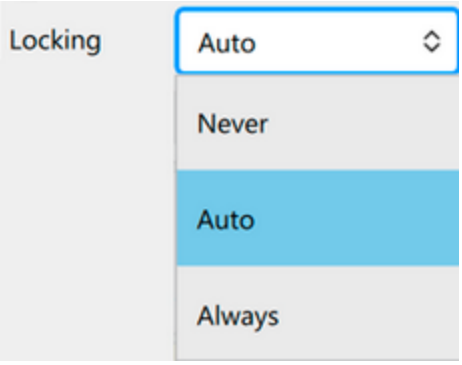



### Verrouillage

Les points de verrouillage sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des points de verrouillage à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Verrouillage » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine quand ajouter des points de verrouillage en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de verrouillage ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de verrouillage seront ajoutés à la fin de l'objet.




## Croix

Le point de croix est l'une des formes de broderie les plus anciennes et les plus simples. Il ressemble à du « pixel art avec du fil ». Au lieu des points complexes et fluides utilisés en broderie traditionnelle pour créer des textures, le point de croix utilise des milliers de petits points en forme de « X », disposés sur une grille pour former une image ou une forme. Chaque point de croix se compose de deux Piqûres qui se croisent solidement en leur centre, formant ainsi un « X ». Les points de croix de la même couleur sélectionnée remplissent harmonieusement la forme cible selon une grille précise. Après avoir importé un motif vectoriel ou en avoir créé un à l'aide des


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

outils disponibles, vous pouvez facilement le sélectionner et le remplir avec des points « Croix »  . Le logiciel calcule automatiquement le Cheminement afin de créer ces « X » sur toute la forme.

Vous pouvez personnaliser l'objet Point de croix en modifiant les options disponibles qui apparaissent dans les Propriétés lorsque vous sélectionnez un objet Point de croix.

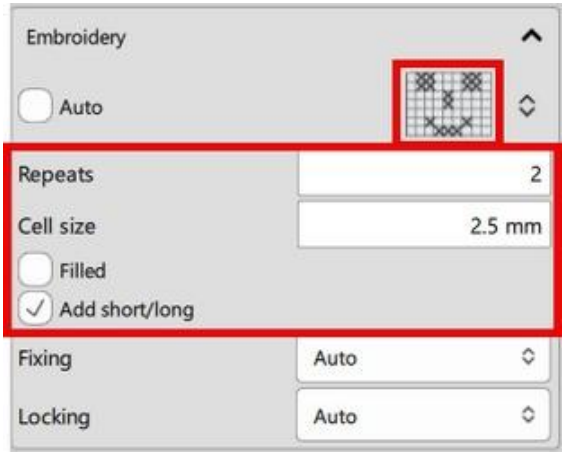
**Palette**

**Fixation**

**Verrouillage**

**Répétitions**

**Taille de cellule**




### Palette

D'abord, vous pouvez sélectionner une palette de fils, ce qui vous permet de visualiser dans l'aperçu le rendu fidèle des couleurs réelles des fils.



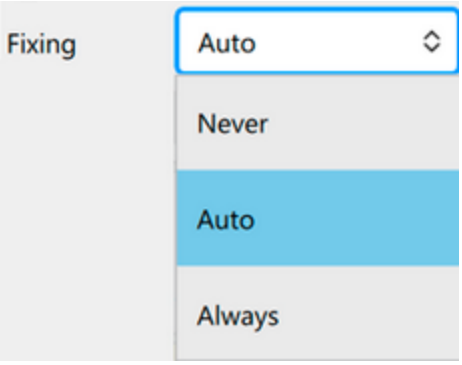

### Fixation

Les points de fixation sont des points de stabilisation essentiels, ajoutés correctement au tout début d'un objet afin de le maintenir solidement en place. Cette option vous permet de définir si le logiciel doit insérer automatiquement des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier immédiatement ce réglage, cliquez précisément sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options disponibles dans le menu déroulant :

- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de fixation en fonction de la géométrie de l'objet et du type de point actif.
- **Jamais** : Le logiciel garantit qu'aucun point de fixation ne sera ajouté.
- **Toujours** : Des points de fixation seront systématiquement ajoutés au tout début de chaque objet.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

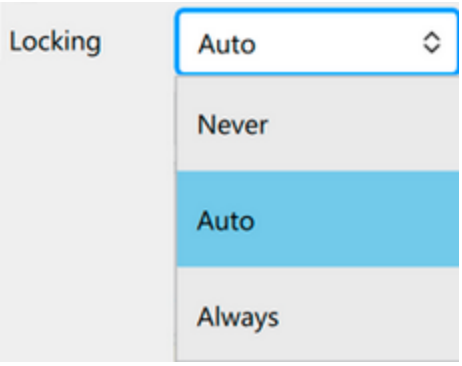



### Verrouillage

Les points de verrouillage sont des points de stabilisation essentiels placés à la toute fin d'un objet afin d'éviter que la broderie ne se défasse. Cette option vous permet de définir si le logiciel doit générer automatiquement des points de verrouillage à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier facilement ce réglage, cliquez sur le champ « Verrouillage » et choisissez précisément l'une des options du menu :

- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de verrouillage en fonction de la structure de l'objet et du type de point actif.
- **Jamais** : Le logiciel garantit qu'aucun point de verrouillage ne sera ajouté.
- **Toujours** : Des points de verrouillage seront systématiquement ajoutés à la toute fin de chaque objet.




### Répétitions :




En modifiant directement la valeur numérique de cette option « Croix », vous pouvez définir le nombre exact de fois où chaque point de croix sera brodé. Plus la valeur est élevée, plus la croix paraît épaisse. La valeur par défaut est réglée sur 2 et convient parfaitement dans la plupart des cas. La valeur maximale est de 10 et la valeur minimale de 1. Le nombre de répétitions choisi doit toujours rester compris entre ces deux limites.

### Taille de cellule :





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

En modifiant librement cette valeur, vous pouvez changer immédiatement la taille physique de la cellule contenant la croix. Cette valeur représente la longueur du côté du carré invisible contenant la croix. La valeur par défaut de Taille de cellule est réglée sur 0,20 mm ou 0,079".

## Point de croix

Le type Point de croix est un type généré automatiquement qui ajoute intelligemment des points décoratifs directement sur une image importée. Après avoir soigneusement sélectionné une image à importer et choisi Ouvrir en tant que Point de croix, le logiciel analyse l'image en détail et ajoute des points de croix par-dessus en utilisant plusieurs couleurs de fil. Pour le type Point de croix, vous pouvez régler précisément plusieurs options spécifiques.

### Palette

Tout d'abord, vous pouvez sélectionner une palette de fils afin de visualiser clairement les couleurs réelles des fils, simulées avec précision dans l'aperçu.




### Nombre de couleurs

Vous pouvez facilement définir le nombre de couleurs souhaité. Le logiciel analyse l'image importée et détermine un nombre initial de couleurs en conséquence, mais vous pouvez librement modifier ce nombre ; vous pouvez choisir de fusionner des couleurs similaires ou de forcer l'apparition d'autres couleurs.




### Répétitions :




En modifiant la valeur numérique de cette option de point de croix, vous pouvez modifier directement le nombre exact de fois où chaque point de croix sera brodé. Plus la valeur est élevée, plus le point de croix obtenu est visiblement épais. La valeur par défaut recommandée est 3. La limite maximale est 10 et la limite minimale est 1. Le nombre de répétitions choisi doit toujours être compris entre ces deux valeurs.

### Taille de cellule :




En modifiant précisément cette valeur, vous pouvez changer directement la taille physique de la cellule contenant la croix. Cette valeur représente la longueur du côté du carré invisible contenant la croix. Chaque unité correspond exactement à un dixième de millimètre. Si vous saisissez la valeur 20 dans le champ, le côté du carré de la croix mesurera exactement 0,20 cm ou 0,082". La valeur par défaut de Taille de cellule est 20.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Mélange




Cette option vous permet de définir précisément le niveau auquel les couleurs se mélangent. Vous pouvez choisir parmi les niveaux suivants :

- Aucun : Aucun mélange n'est effectué entre les couleurs du motif. Les limites distinctes entre les différentes couleurs et formes ne se chevauchent pas.
- Faible : Un très léger mélange est effectué entre les couleurs du motif. Le chevauchement visuel entre les différentes couleurs et formes reste minimal.
- Standard : Il s'agit du réglage par défaut. Un niveau de mélange équilibré et moyen est appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre les différentes couleurs et formes reste à un niveau moyen.
- Élevé : Un mélange important est appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement des limites entre les différentes couleurs et formes atteint un niveau élevé.
- Complet : Le niveau maximal de mélange est appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement des limites entre les différentes couleurs et formes atteint le niveau maximal Complet.

### Monochrome




Le réglage Monochrome convertit automatiquement l'ensemble d'un motif au point de croix en une seule couleur uniforme. Il identifie la couleur dominante du motif d'origine, la convertit en noir et supprime toutes les autres couleurs. Cette fonction est particulièrement utile pour les motifs simples comportant très peu de couleurs, car la création d'un effet de silhouette marqué peut considérablement renforcer leur impact visuel.

### Court / Long




Le réglage Court/Long est une option qui améliore la qualité générale des points lorsque la valeur Répétitions est supérieure à un.

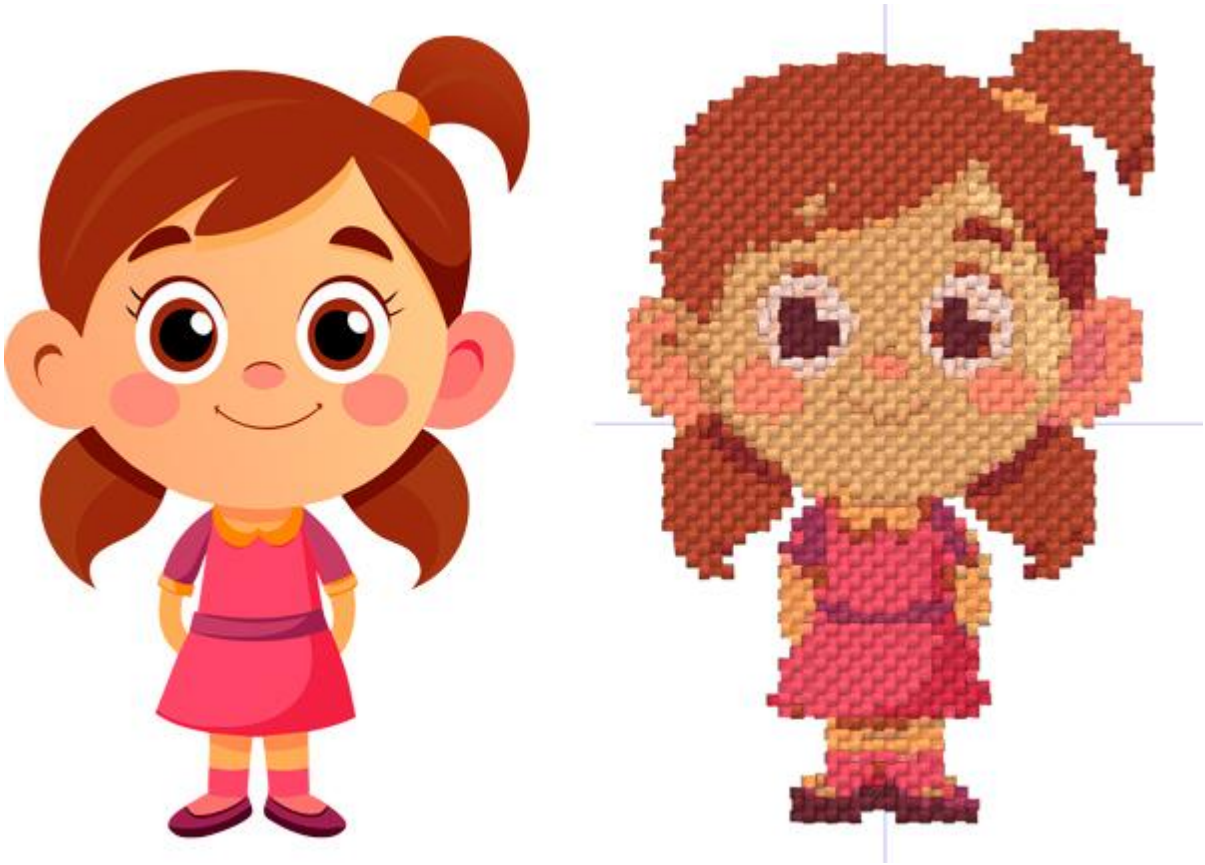
Lorsque vous activez cette option, le logiciel fait varier précisément la longueur des points à chaque passage successif. Cette alternance de points plus courts et plus longs évite que l'aiguille ne pénètre dans le tissu exactement aux mêmes endroits à chaque répétition. Cette technique permet de réduire considérablement le risque d'endommager la structure du tissu et d'obtenir un aspect de broderie plus uniforme.

Si cette option est désactivée, tous les passages répétés utilisent des points exactement de la même longueur.

### Rempli

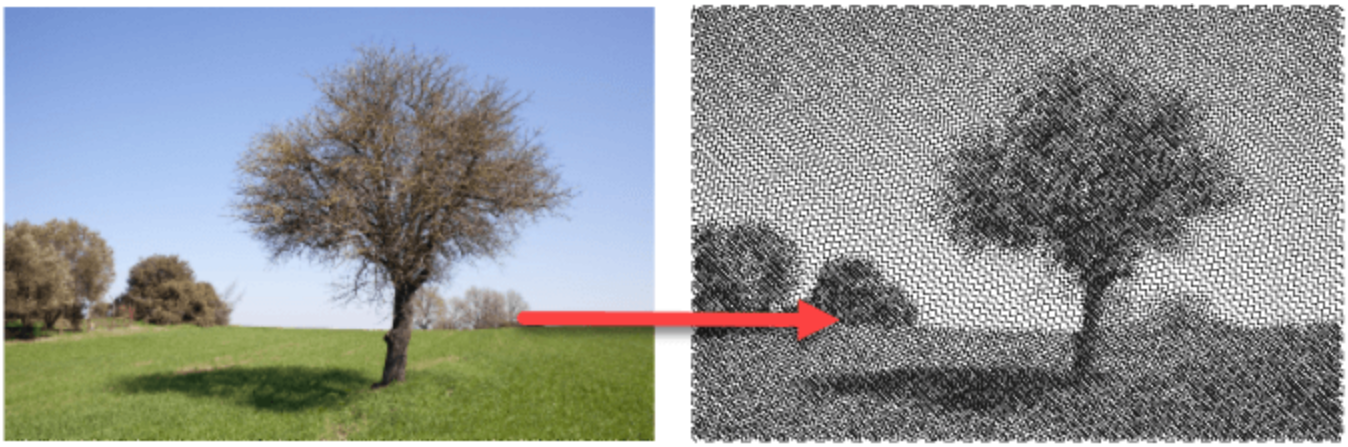
L'activation du réglage Rempli pour une zone donnée au point de croix convertit les points bruts en barres de bourdon pleines, alternant horizontalement et verticalement. Cette substitution crée immédiatement une texture tissée ou en damier, chaque carré du motif conservant sa couleur d'origine.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



## Broderie Photo

Le type Broderie Photo est un type de remplissage généré automatiquement qui applique des points décoratifs sur une image importée. Une fois que vous avez sélectionné une image à importer et que vous l'avez ouverte en tant que Broderie Photo, le logiciel analyse l'image, suit les dégradés de ses couleurs et génère des couches de barres de bourdon. Ce processus convertit votre illustration en motif Broderie Photo et offre ainsi une autre méthode pour remplir de points les images bitmap.



Broderie Photo fonctionne comme un type de remplissage bitmap (avec le Point de croix). Tous les types de remplissage bitmap superposent des points décoratifs à une image. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en sélectionnant un autre type dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés. Pour cela, cliquez sur l'icône Photo ou sur l'icône à double flèche dans la section Surface et choisissez un autre type de remplissage bitmap.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

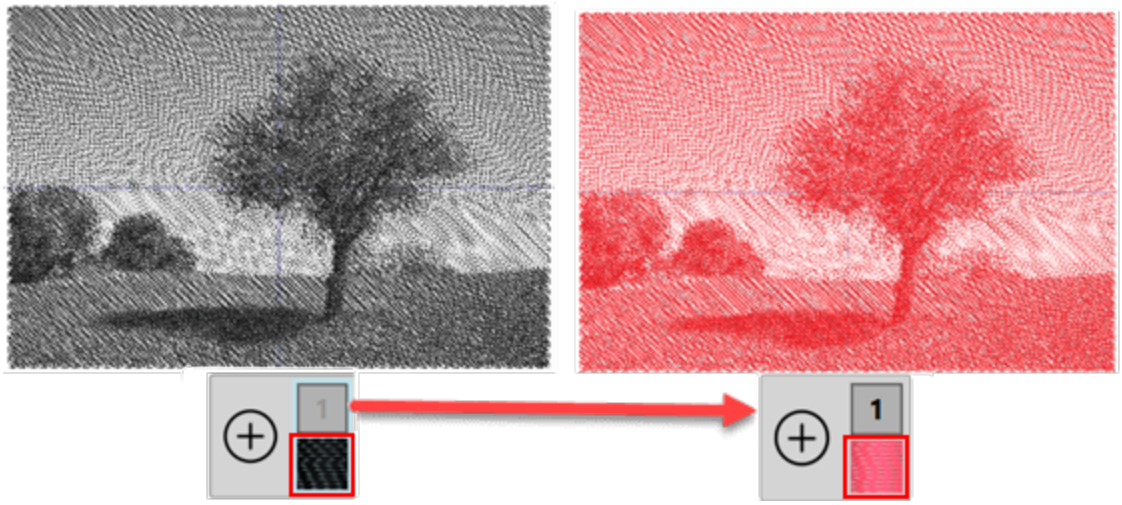
Si vous sélectionnez un arrière-plan de tissu foncé, le logiciel remplit automatiquement la Broderie Photo en blanc. À l'inverse, si vous sélectionnez un tissu clair, le motif est rempli avec une couleur foncée. Cette fonction de contraste est appliquée aux motifs Broderie Photo monochromes lors de la procédure d'importation ou d'ouverture.



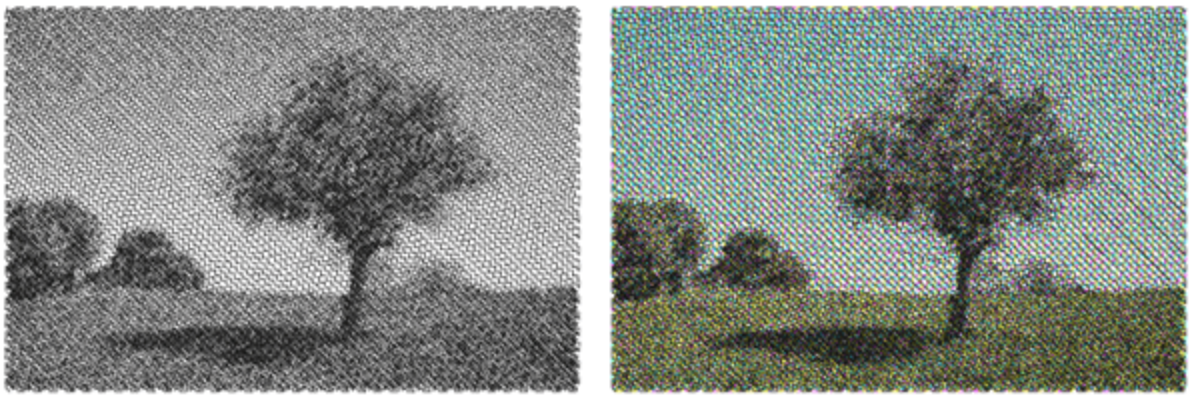

Vous pouvez affiner le rendu de la Broderie Photo à l'aide des options disponibles dans la barre d'outils Propriétés.

### Monochrome

Par défaut, le logiciel génère une Broderie Photo monochrome en attribuant le noir à toutes les barres de bourdon. Vous pouvez toutefois modifier la couleur de la Broderie Photo en sélectionnant une autre couleur dans la barre des couleurs actives.



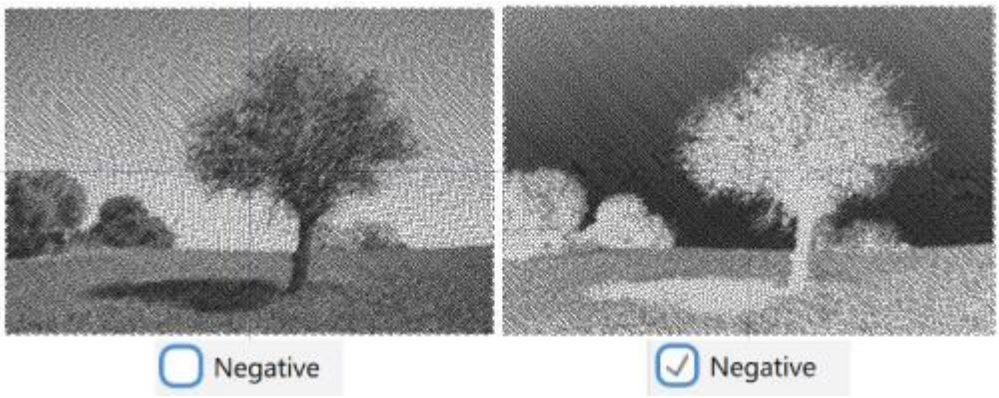

Si vous décochez l'option Monochrome, le logiciel génère des motifs Broderie Photo en quadrichromie CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir).




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Négatif

Ce paramètre apparaît uniquement si vous activez l'option Monochrome et inverse la tonalité des couleurs du motif. Une image négative fonctionne comme une inversion : les zones claires deviennent foncées et les zones foncées deviennent claires.




### Largeur - Densité initiale

L'objet Broderie Photo permet de contrôler la Largeur et la Densité initiale des barres de bourdon. La valeur Largeur définit la distance entre deux barres de bourdon parallèles, tandis que la Densité initiale détermine la densité de points appliquée lorsque la barre passe sur des zones foncées. En équilibrant ces valeurs, vous pouvez faire ressortir les détails de votre image importée et optimiser la couverture de l'arrière-plan par les barres de bourdon.

### Correction gamma

L'option Correction gamma vous permet de régler la luminosité de l'image. Les images dont les niveaux gamma sont incorrects paraissent souvent délavées ou trop sombres. Le réglage de cette valeur peut améliorer la qualité finale et la netteté de votre motif Broderie Photo.

## Broderie Peinture

Le type Broderie Peinture est un style généré automatiquement qui ajoute des points décoratifs sur toute image importée. Après avoir sélectionné une image à importer et choisi « Ouvrir en tant que Broderie Peinture », le logiciel analyse votre image et crée un motif Broderie Peinture photoréaliste. Avec Broderie Peinture ™, vous pouvez obtenir des résultats de broderie photoréalistes grâce à des algorithmes spécialement conçus à cet effet.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





Vous pouvez personnaliser les résultats de Broderie Peinture à l'aide des options de la barre d'outils Propriétés. Broderie Peinture est considérée comme un Type de remplissage bitmap (avec Croix, Broderie Photo et Esquisse). Ces types de remplissage bitmap ajoutent des points décoratifs sur une image, et vous pouvez passer d'un type à un autre en sélectionnant un autre style dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés. Cliquez sur l'icône Broderie Peinture ou sur l'icône à double flèche dans la section Surface de la barre d'outils Propriétés, puis sélectionnez un autre type de remplissage bitmap parmi les options proposées.




### Palette




Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner la palette de fils que vous souhaitez utiliser pour broder votre motif Broderie Peinture. Sélectionnez une palette dans la liste ; elle sera appliquée aux couleurs de votre motif.

### Nombre de couleurs




Cette valeur vous permet de définir le nombre de couleurs de fil avec lesquelles vous souhaitez créer le motif Broderie Peinture. Chaque modification de cette valeur est prévisualisée sur le motif. Le nombre maximal de couleurs que vous pouvez définir ici est de 99.

### Densité




Ce paramètre vous permet de régler la densité du motif Broderie Peinture. Des valeurs de densité plus élevées réduisent le nombre de points et le niveau de détail du motif, tandis que des valeurs plus faibles produisent l'effet


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

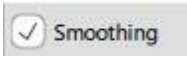
inverse et donnent un rendu plus fourni. La densité par défaut est de 0,71 mm et fonctionne indépendamment du type de tissu sélectionné. La densité minimale pouvant être définie ici est de 0,40 mm.

### Longueur



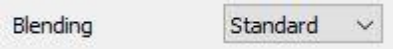

Cette valeur vous permet de définir la longueur maximale des points de votre Broderie Peinture. Des valeurs plus élevées produisent un rendu plus flou, avec un effet « peinture ». Des valeurs plus faibles produisent un résultat plus net, très détaillé et photoréaliste. La valeur par défaut est de 2,4 mm et la valeur minimale possible est de 1,5 mm.

### Lissage




Cette option vous permet de contrôler le caractère aléatoire du placement des points afin de rendre plus fluides les chevauchements de points. Le logiciel détermine automatiquement les zones qui doivent être lissées.

### Mélange




Cette option vous permet de définir le niveau de mélange entre les couleurs de fils voisines. Vous pouvez choisir parmi les niveaux de mélange suivants :

- Aucun : Aucun mélange ne sera effectué entre les couleurs du motif. Les limites entre les différentes couleurs et formes ne se chevaucheront pas.
- Faible : Un léger mélange sera effectué entre les couleurs du motif. Le chevauchement des points entre les différentes couleurs et formes sera réduit au minimum.
- Standard : Il s'agit du réglage par défaut. Un niveau moyen de mélange sera appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre les différentes couleurs et formes sera moyen.
- Élevé : Un niveau important de mélange sera appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre les différentes couleurs et formes sera important.
- Complet : Le niveau maximal de mélange sera appliqué entre les couleurs du motif. Le chevauchement entre les différentes couleurs et formes sera maximal.

### Luminosité




Cette valeur vous permet d'augmenter ou de diminuer la luminosité de l'objet Broderie Peinture. Elle peut être définie entre -240 et 240.

### Contraste





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

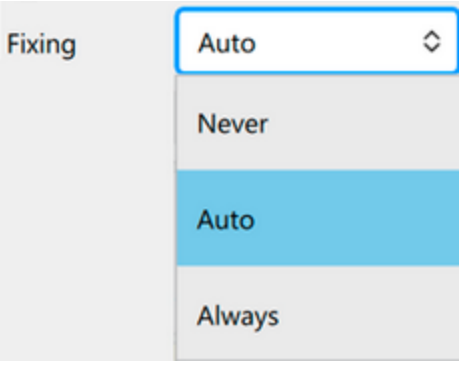
Cette valeur vous permet d'augmenter ou de diminuer le contraste visuel de l'image Broderie Peinture. Elle peut être définie entre -240 et 240. Cette fonction fonctionne de la même manière que le curseur « contraste » des logiciels de retouche photo.

### Fixation

Les points de fixation sont des points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin d'ancrer le fil. Cette option vous permet de contrôler si le logiciel doit insérer des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points de fixation en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de fixation ne sera ajouté, quel que soit l'objet concerné.
- **Toujours** : Des points de fixation seront ajoutés au début de l'objet.



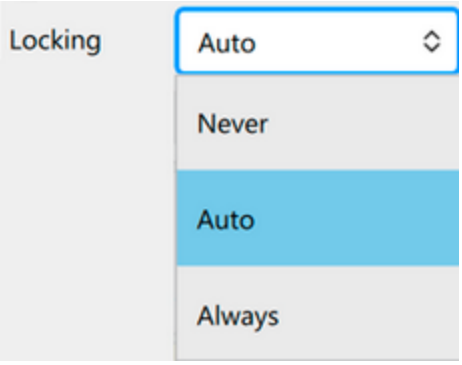

### Point d'arrêt

Les points d'arrêt sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option vous permet de contrôler si le logiciel doit placer des points d'arrêt à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce réglage, cliquez sur le champ « Point d'arrêt » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu déroulant :

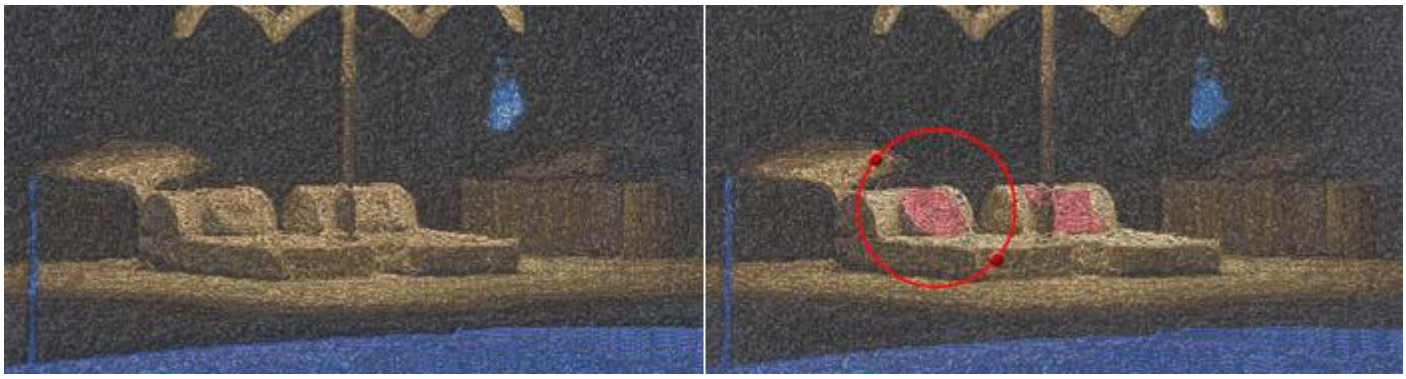
- **Auto** : Le programme détermine automatiquement quand ajouter des points d'arrêt en fonction du type de point de l'objet.
- **Jamais** : Aucun point d'arrêt ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points d'arrêt seront ajoutés à la fin de l'objet.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




### Sens des points sur Broderie Peinture

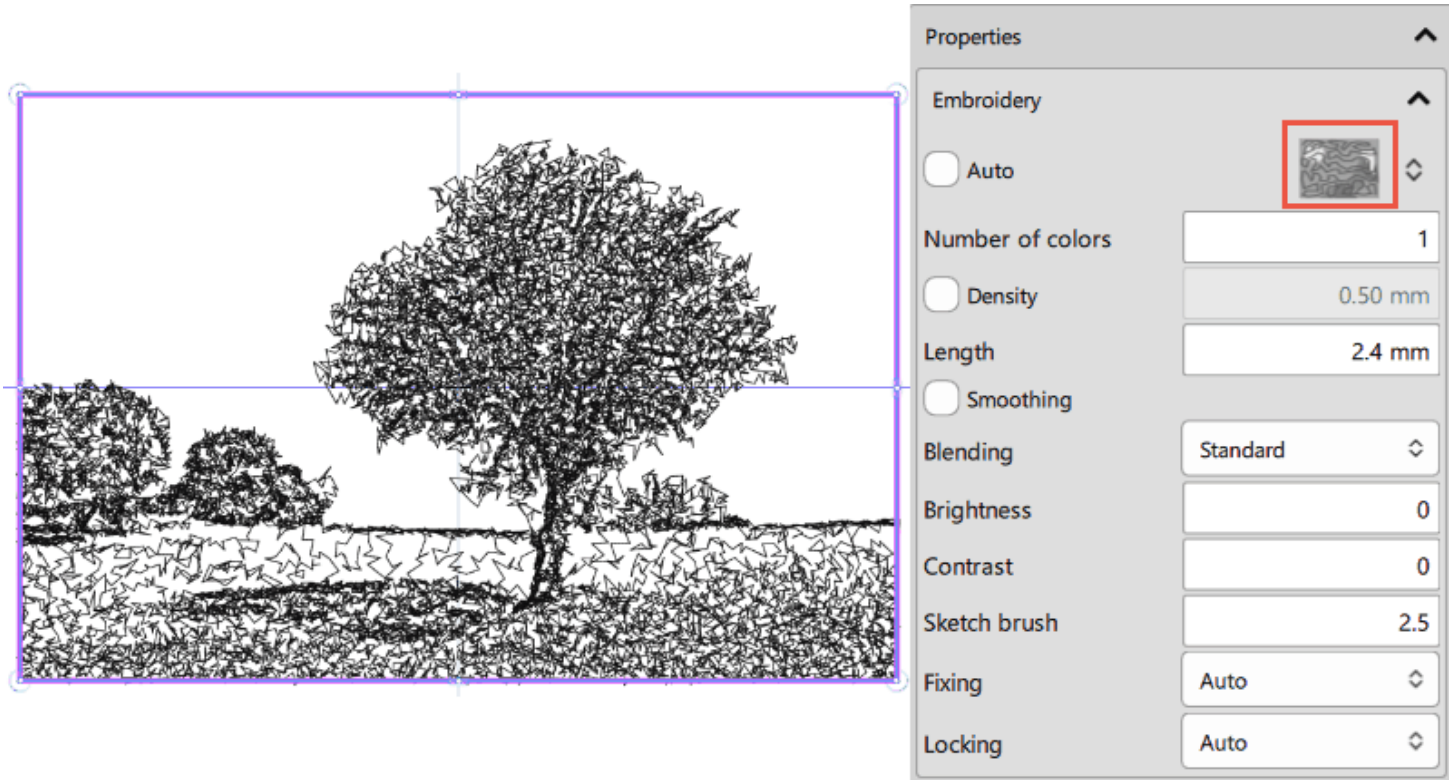
L'outil Sens des points vous permet de sélectionner la zone correspondant au sujet principal de votre image. L'algorithme de réduction des couleurs privilégiera les couleurs permettant de restituer cette zone principale avec davantage de précision que le reste de l'image. Pour cela, cliquez sur le motif et faites glisser la souris. Le motif sera recalculé en fonction de la contrainte définie par votre guide de Sens des points. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de ce guide en cliquant sur les poignées du cercle et en les faisant glisser, ou supprimer le guide en cliquant sur le X qui apparaît en son centre.



## Esquisse

L'importation d'une image avec l'option « Ouvrir comme Esquisse » la convertit en un motif de broderie ressemblant à un dessin au fusain. Le principal avantage de SketchStitch est qu'il est conçu pour les tissus blancs et ne couvre qu'environ 20 % de la surface avec des points. Cette densité plus légère permet de broder sur des tissus délicats et extensibles, comme les t-shirts, tout en conservant leur souplesse. Il offre une interprétation artistique d'une image avec peu de couleurs et un nombre minimal de points, ce qui en fait une technique rapide et accessible. SketchStitch nécessite généralement du fil noir ainsi que quelques nuances de gris.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



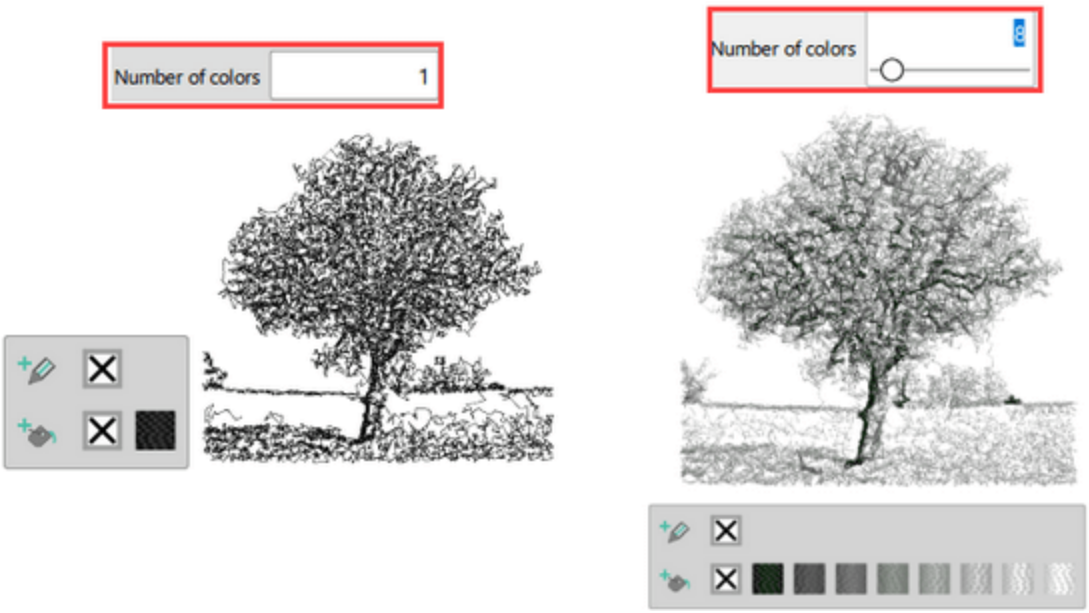

Vous pouvez personnaliser les résultats de votre Esquisse à l'aide des options du panneau « Propriétés ». Le point Esquisse est un type de Surface bitmap , qui ajoute des points décoratifs sur une image. Vous pouvez passer d'un type de Surface bitmap à un autre (comme Croix, Broderie Photo, Broderie Peinture ou Esquisse) en sélectionnant une autre option dans la section Surface du panneau Propriétés. Cliquez sur l'icône Esquisse ou sur l'icône à double flèche pour afficher et sélectionner d'autres types de Surface.




### Nombre de couleurs

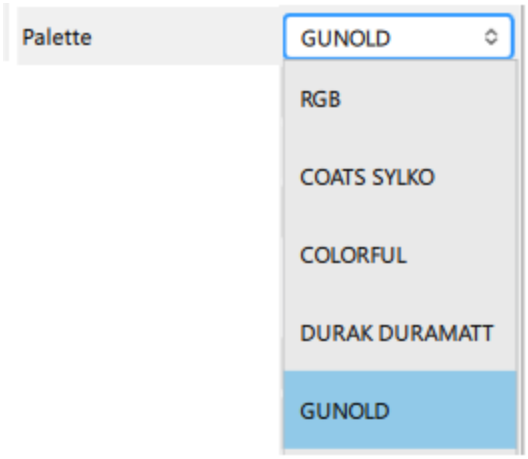
Vous pouvez régler le nombre de couleurs. Par défaut, une esquisse utilise une seule couleur, ce qui permet de conserver une broderie légère avec moins de couches de points lors de la production. L'augmentation du nombre de couleurs donne un résultat plus réaliste, mais ajoute des changements de couleur et augmente le nombre de points.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




## Palette

La sélection de la palette d'un fabricant de fils met à jour l'aperçu de l'esquisse. Cela s'explique par le fait que le logiciel utilise les nuances de gris disponibles dans la palette choisie. Certaines palettes proposant davantage de variations de gris que d'autres, votre esquisse peut avoir un aspect différent selon la marque de fil sélectionnée.




## Densité

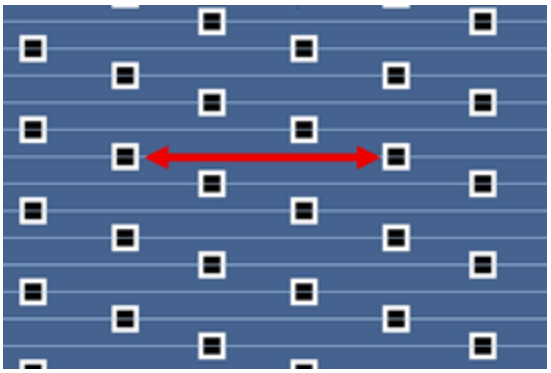
Vous pouvez contrôler l'espacement entre les lignes de l'esquisse en réglant le paramètre Densité.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Longueur :



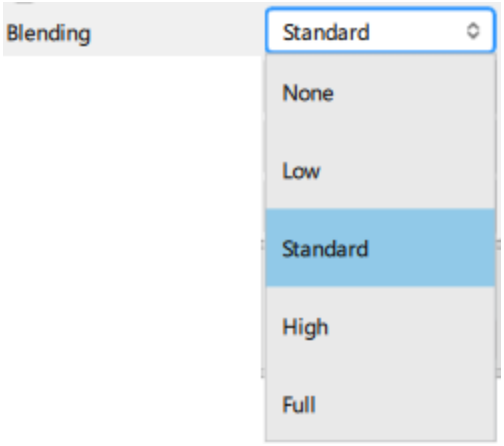
Activez l'option Longueur en cochant sa case. Dans le champ numérique, indiquez la longueur de point de votre objet. Vous pouvez régler cette valeur à l'aide du curseur qui apparaît lorsque vous cliquez sur la valeur, ou en plaçant le pointeur dessus et en faisant défiler la molette de la souris. Vos modifications sont prévisualisées dans la zone de dessin et appliquées lorsque vous cliquez en dehors du champ.

### Lissage

L'activation de l'option Lissage produit des lignes d'esquisse plus douces. Le logiciel détermine les zones du motif qui nécessitent un lissage.

### Mélange

L'option Mélange contrôle la manière dont les couleurs se fondent les unes dans les autres. Par défaut, un niveau moyen de mélange est appliqué.




- **Aucun :** Les couleurs ne se mélangent pas et les bords entre les couleurs et les formes ne se chevauchent pas.
- **Faible :** Un faible niveau de mélange est appliqué, ce qui entraîne un chevauchement entre les couleurs et les formes.
- **Élevé :** Un niveau élevé de mélange crée un chevauchement entre les formes et les couleurs.
- **Complet :** Applique le niveau maximal de mélange et de chevauchement entre les couleurs.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Luminosité

Réglez la Luminosité pour éclaircir ou assombrir l'image sous-jacente. Comme le point Esquisse détecte les détails de l'image, le réglage de la luminosité peut améliorer le résultat de la broderie. La valeur est comprise entre -48 et 47.




### Contraste

Le réglage du Contraste peut modifier votre motif d'esquisse. Ce paramètre permet de définir les parties de l'image détectées par le point Esquisse. La valeur du contraste est comprise entre -230 et 230.




### Largeur du pinceau d'esquisse

Utilisez le paramètre Largeur du pinceau pour régler l'épaisseur des lignes de l'esquisse. Sachez que la réduction de la largeur du pinceau peut augmenter le nombre de points.



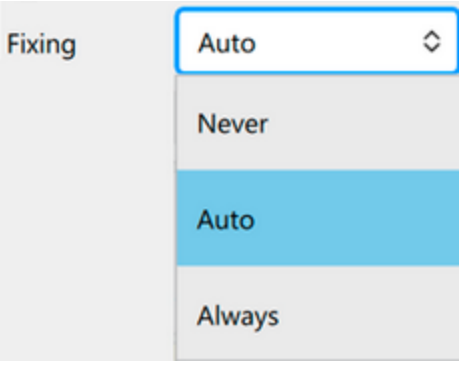

### Fixation

Les points de fixation sont des points de stabilisation ajoutés au début d'un objet afin de le maintenir en place. Cette option vous permet de contrôler si le logiciel ajoute ou non des points de fixation au début des objets sélectionnés.

Pour modifier ce paramètre, cliquez sur le champ « Fixation » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine quand ajouter des points de fixation en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de fixation ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de fixation seront ajoutés au début de l'objet.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

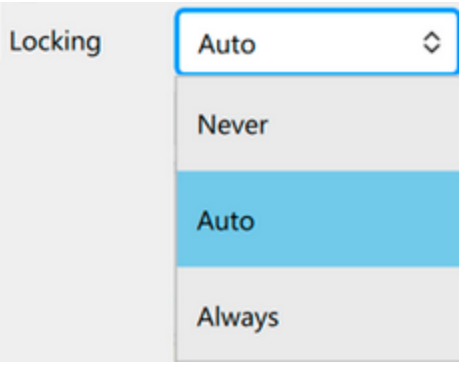



### Verrouillage

Les points de verrouillage sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'éviter que la broderie ne se défasse. Cette option vous permet de contrôler si le logiciel ajoute ou non des points de verrouillage à la fin des objets sélectionnés.

Pour modifier ce paramètre, cliquez sur le champ « Verrouillage » et choisissez l'une des options suivantes dans le menu :

- **Auto** : Le programme détermine quand ajouter des points de verrouillage en fonction de l'objet et du type de point.
- **Jamais** : Aucun point de verrouillage ne sera ajouté, quel que soit l'objet.
- **Toujours** : Des points de verrouillage seront ajoutés à la fin de l'objet.




## Dessin de contour

La sélection de l'option « Illustration »  désactive le contour brodé de l'objet sélectionné. Le logiciel supprime tous les points de contour et ne conserve que les points de remplissage (à condition qu'un remplissage soit appliqué). Cette option est utile lorsque vous souhaitez conserver la forme d'une surface sans bordure. Définir le type de contour sur « Illustration » supprime ces points périphériques.

## Piqûre - Manuel

L'option de point Piqûre convertit un tracé dessiné ou un contour vectoriel en une ligne de points de piqûre. Elle est idéale pour les détails, les sous-points ou les déplacements entre les objets. Le logiciel calcule automatiquement les pénétrations de l'aiguille.  Bien que le logiciel applique un point de piqûre par défaut, vous pouvez le personnaliser. Vous pouvez modifier la ligne en ajustant sa largeur, en appliquant des Styles ou en réglant précisément le « Décalage » et la « Longueur » des points.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Pour commencer à numériser un contour en piqûre, appuyez sur la touche F3. Ce raccourci active l'outil Numériser un contour afin que vous puissiez commencer à tracer votre chemin.

**Largeur du contour**

**Points**

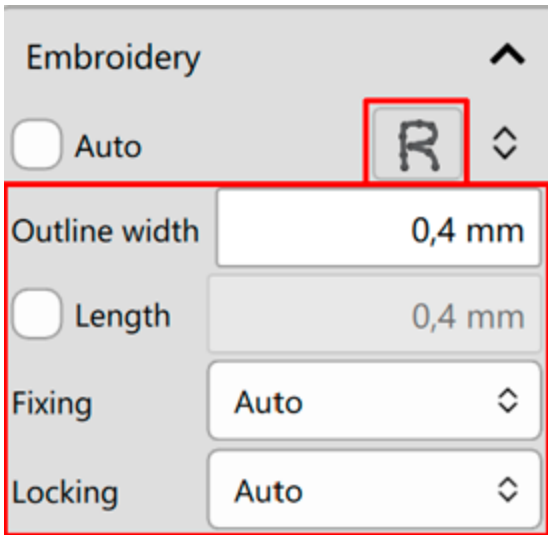
**Décalage**

**Passages**

**Longueur**

**Fixation**

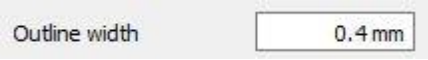
**Verrouillage**




### Type de point Manuel - F2

Si vous souhaitez contrôler chaque pénétration de l'aiguille, vous pouvez numériser en utilisant des points **Manuel** plutôt que des points automatiques de **Piqûre** . Pour activer le mode Manuel, appuyez sur **F2** . Ce raccourci active l'outil Numériser un contour . Dans ce mode, chaque fois que vous cliquez sur la zone de travail, un point de broderie est placé à cet emplacement. La longueur de chaque point est déterminée par la distance entre vos clics. Pour éviter les ruptures de fil, vous pouvez définir une longueur « maximale » autorisée pour les points dans la barre d'outils « Propriétés ».
Par défaut, la Longueur maximale est limitée à 12,7 mm et les fonctions Fixation et Verrouillage sont réglées sur « Jamais ». De plus, puisque vous définissez des points précis, chaque nœud que vous placez est par défaut de type « angle ».
Remarque : comme les points Manuel sont traités comme une chaîne séquentielle de points, vous ne pouvez pas utiliser la fonction « Fermer la forme » dans ce mode.

### Largeur du contour




En ajustant cette valeur, vous pouvez ajouter un contour à un objet sélectionné ou modifier la largeur d'un contour existant. Si vous augmentez la valeur au-delà de 0, un nouveau contour correspondant à cette largeur apparaît. Pour modifier la Largeur du contour, sélectionnez la valeur actuelle et saisissez la nouvelle valeur. Celle-ci est appliquée lorsque vous appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ de texte, et le contour est alors mis à jour dans la zone de travail.

Lorsque vous utilisez le type de point Piqûre, le réglage de la « Largeur du contour » influe sur la façon dont la ligne sera brodée par votre machine. Si la propriété « Auto » est activée, le logiciel applique les modifications suivantes en fonction de la largeur choisie :

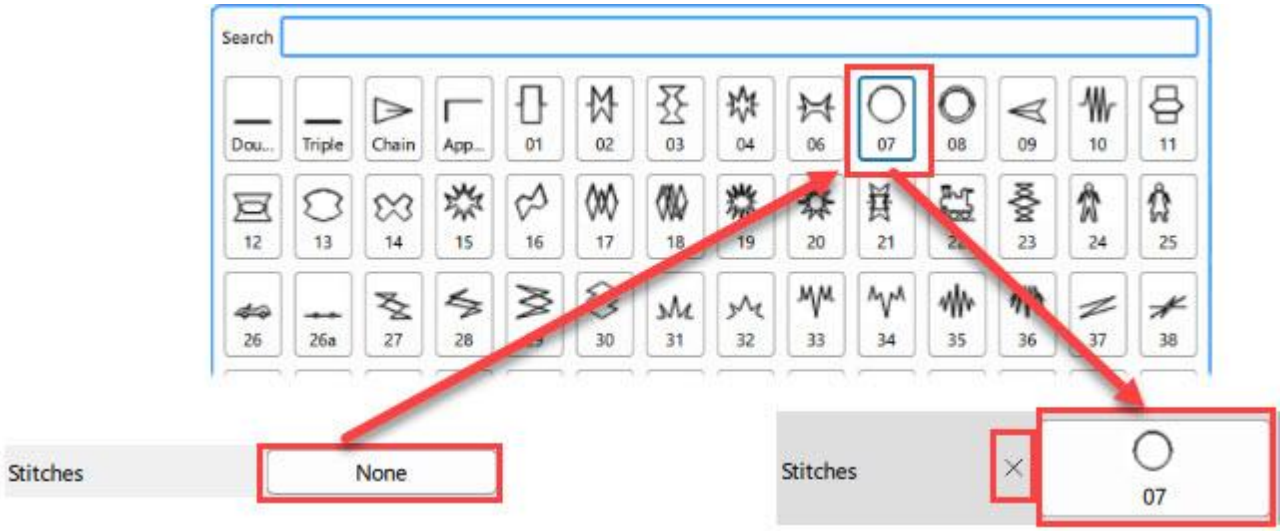
- Largeur du contour 0,1 mm - 0,4 mm : point Piqûre standard (1 passage).


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Largeur du contour 0,5 mm - 0,8 mm : point Piqûre « Double » appliqué (2 passages).
- Largeur du contour 0,9 mm - 1,9 mm : point Piqûre « Triple » appliqué (3 passages).

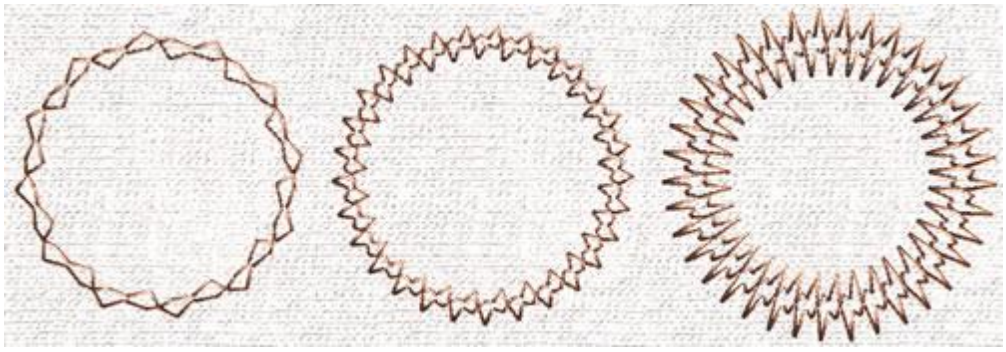
### Points

La bibliothèque « Points » permet de transformer un point de piqûre en motif détaillé. Un « Style » est un motif prédéfini de mouvements de l'aiguille. Une fois appliqués, ces motifs se répètent le long du chemin numérisé et créent des bordures.




Pour appliquer un style, cliquez sur sa vignette dans la liste : il se répartira le long de votre bordure. Vous disposez de 325 styles intégrés. Vous remarquerez peut-être que certains styles sont signalés par une icône de pellicule (par exemple : ). Cette icône indique que le motif est une « séquence », combinant plusieurs éléments de motif en un seul dessin.

Vous pouvez redimensionner, étirer ou comprimer ces styles appliqués en jouant sur deux paramètres : la « Longueur » (dans la zone Propriétés) et la « Largeur du contour » (dans les Options de l'outil). Pour conserver des proportions homogènes, laissez la « Longueur » sur Auto et ajustez la « Largeur du contour ». Si vous décochez Auto pour la Longueur, vous pouvez étirer le motif. En utilisant des valeurs identiques (par exemple, une Longueur de 5 mm et une Largeur du contour de 5 mm), vous obtenez un redimensionnement uniforme.



| | | |
|---|---|---|
| Longueur : 6,0 mm - Contour : 2,0 mm | Longueur : 2,5 mm - Contour : 0,4 mm | Longueur : 1,0 mm - Contour : 5,0 mm |

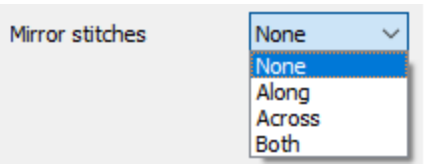

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

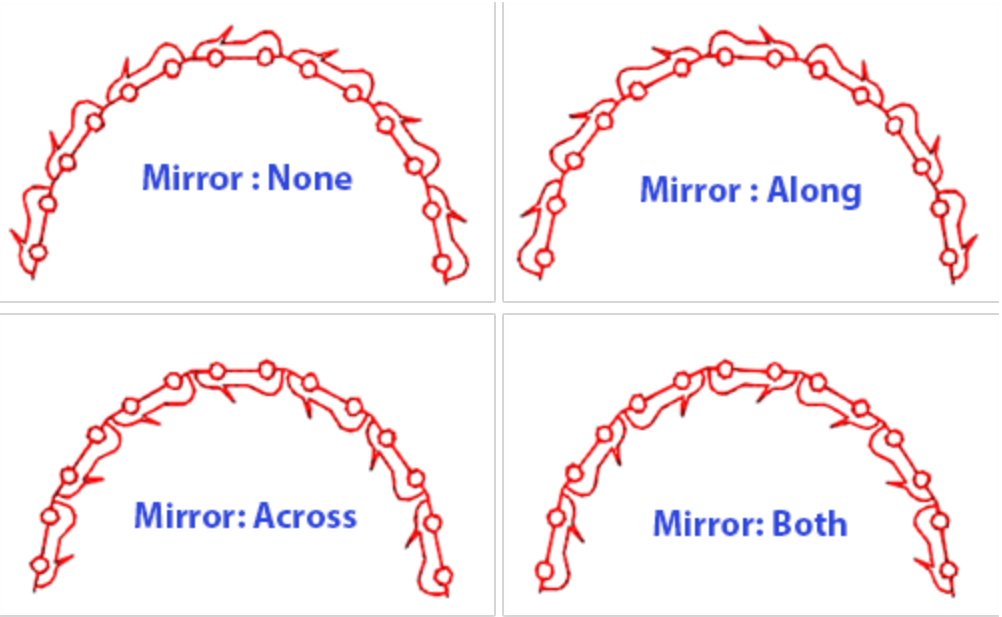
Chaque style possède une Longueur par défaut optimisée pour sa densité. En modifiant la Longueur et la Largeur du contour, vous pouvez modifier son aspect final. Augmenter le Contour tout en réduisant la Longueur resserre fortement le motif. À l'inverse, réduire le Contour et augmenter la Longueur espace le motif et l'allonge.

À retenir : afin de préserver la structure de la broderie et d'éviter les cassures d'aiguille, chaque style possède une « longueur minimale ». Si vous tentez de réduire la longueur en dessous de ce seuil, le logiciel ignore votre saisie et bloque la taille afin de protéger le résultat brodé. Vous pouvez utiliser l'outil « Simulation » pour vérifier comment vos modifications seront brodées.

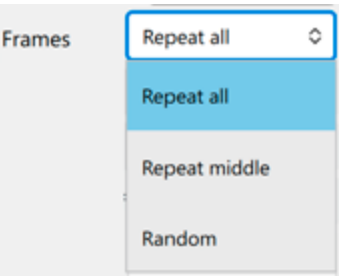
### Points en miroir

En cochant l'option « Miroir », vous pouvez inverser l'orientation de n'importe quel style appliqué afin qu'il soit parfaitement orienté vers l'intérieur ou l'extérieur du chemin de votre forme.




### Images




Le paramètre « Images » contrôle la façon dont les styles de « séquence de pellicule »  gèrent les sections répétées le long de votre chemin. Vous pouvez sélectionner dans le menu déroulant :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Tout répéter :** Répète l'ensemble de la séquence de styles à la suite afin de créer une chaîne continue de styles.
- **Répéter le milieu :** Étend le motif en répétant uniquement ses composants internes centraux. Cette option est idéale pour étirer un style complexe jusqu'à la longueur souhaitée tout en conservant ses éléments de début et de fin.
- **Aléatoire :** Applique les composants du style de séquence dans un ordre aléatoire afin de créer un aspect irrégulier.

### Décalage




Le champ « Décalage » vous permet de déplacer la ligne de points par rapport au chemin vectoriel que vous avez tracé, sans déplacer le dessin lui-même. Vous pouvez saisir une valeur comprise entre -15 mm et 15 mm. Une valeur négative déplace la ligne de piqûre vers l'intérieur (vers le centre des formes fermées), tandis qu'une valeur positive la déplace vers l'extérieur. Le réglage par défaut est de 0 mm, ce qui centre les points sur le chemin tracé. Le réglage du décalage est utile pour créer des bordures superposées, des ombres portées ou aligner les points sur des formes adjacentes.

### Passages



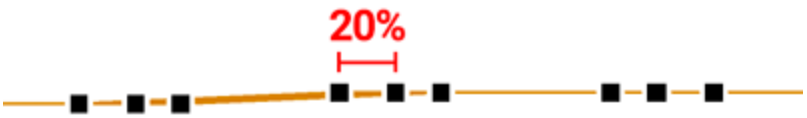

En ajustant le nombre de « Passages », vous déterminez exactement combien de couches de fil la machine déposera physiquement le long de votre chemin de piqûre. C'est un excellent moyen d'augmenter l'épaisseur et la présence visuelle en utilisant simplement l'outil Piqûre. Vous pouvez choisir de 1 passage (une piqûre standard et légère) jusqu'à 9 passages (une ligne extrêmement épaisse, semblable à un cordon). Notez que l'augmentation du nombre de passages n'apparaît pas immédiatement plus large dans l'aperçu 3D standard, mais les données sont bien enregistrées. Vous pouvez facilement vérifier les différentes couches de points en lançant votre dessin dans le Simulateur.

### Décalage de répétition




Le champ **Décalage de répétition** définit la distance entre les pénétrations de l'aiguille lors des passages de points suivants. Cette option est utilisée chaque fois que la valeur Passages est égale ou supérieure à 2 afin d'éviter que l'aiguille ne repique plusieurs fois dans les mêmes trous et de réduire ainsi les contraintes exercées sur le tissu.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.







La valeur de décalage est saisie sous forme de pourcentage. Par exemple : si Passages est réglé sur 2 et que vous définissez un Décalage de répétition de 50 %, le logiciel effectue le second passage avec les points de pénétration de l'aiguille régulièrement décalés entre ceux du premier passage. Vous obtenez ainsi une ligne de points renforcée sans endommager le tissu.

### Aléatoire




Le champ artistique « Aléatoire » introduit des variations dans la longueur de vos points de piqûre. Cette fonction permet d'obtenir un effet texturé naturel, artisanal ou volontairement « esquissé », en évitant que les points soient parfaitement et rigidement uniformes.
Le pourcentage saisi définit la réduction maximale pouvant être appliquée à un point. Par exemple, si la Longueur de point de base est réglée sur 4 mm et que vous appliquez un facteur Aléatoire de 20 %, le logiciel génère des points dont la longueur varie entre 3,2 mm et 4 mm. Notez que la variation aléatoire ne dépassera jamais le réglage de Longueur défini.

### Longueur




Pour contrôler la longueur de vos points, cochez la case « Longueur ». Dans le champ numérique, vous pouvez définir le pas des points. Une valeur plus faible crée des points plus rapprochés dans les courbes, tandis qu'une valeur plus élevée les espace davantage sur les portions droites. Vous pouvez saisir directement une valeur ou utiliser le curseur contextuel. Appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ pour appliquer vos réglages.

## Bourdon parallèle

Le Bourdon parallèle est un type de contour qui permet de donner un aspect Bourdon à n'importe quel tracé. Le Bourdon parallèle ressemble beaucoup aux points de Bourdon, mais avec une largeur constante. Il est souvent utilisé pour délimiter des formes d'appliqué ou créer des bordures uniformes.

L'option Bourdon parallèle permet de créer des bordures et des lignes.

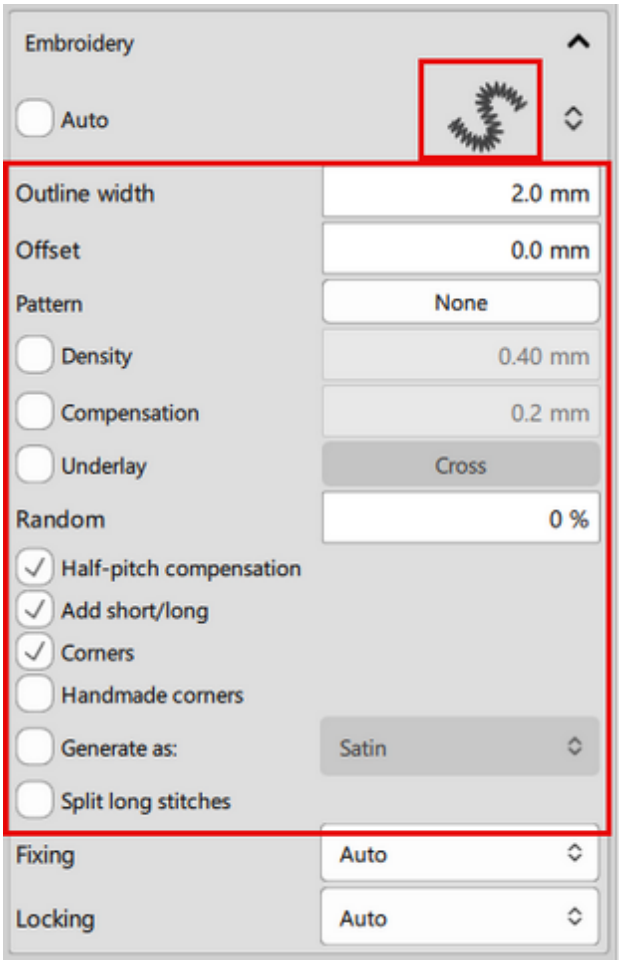

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez facilement appliquer le type Bourdon parallèle à n'importe quelle partie numérisée : sélectionnez simplement la partie, puis choisissez le type Bourdon parallèle dans la barre des propriétés. Une fois appliqué, le logiciel transforme le contour vectoriel d'une forme — ou une ligne dessinée à main levée — en une colonne continue de points de Bourdon. Vous pouvez également sélectionner d'abord Bourdon parallèle, puis numériser la partie souhaitée. Pour commencer à numériser une ligne en Bourdon parallèle, appuyez sur la touche **F7** . Ce raccourci active l' outil de numérisation de Contour , vous permettant de commencer à tracer votre chemin.

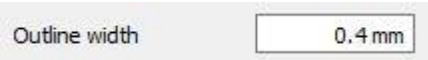
Le principal avantage du Bourdon parallèle est qu'il est beaucoup plus facile à modifier... dans l'éditeur de nœuds, exactement comme n'importe quelle ligne.

Voyons comment personnaliser le Bourdon parallèle à l'aide des propriétés disponibles décrites ci-dessous.

- **Largeur du Contour**
- **Décalage**
- **Motif**
- **Densité**
- **Compensation**
- **Sous-points**
- **Aléatoire**
- **Compensation du demi-pas**
- **Ajouter court/long**
- **Angles**
- **Angles faits main**
- **Générer comme**
- **Fractionner les points longs**
- **Fixation**
- **Verrouillage**




## Largeur du Contour




Ce réglage détermine l'épaisseur de votre colonne de Bourdon. Pour ajuster la largeur, sélectionnez la valeur actuelle et saisissez une nouvelle dimension, ou cliquez dans le champ et utilisez la molette de la souris pour la modifier. Appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ pour valider la modification. Le logiciel recalcule les points en fonction de la nouvelle largeur du contour.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

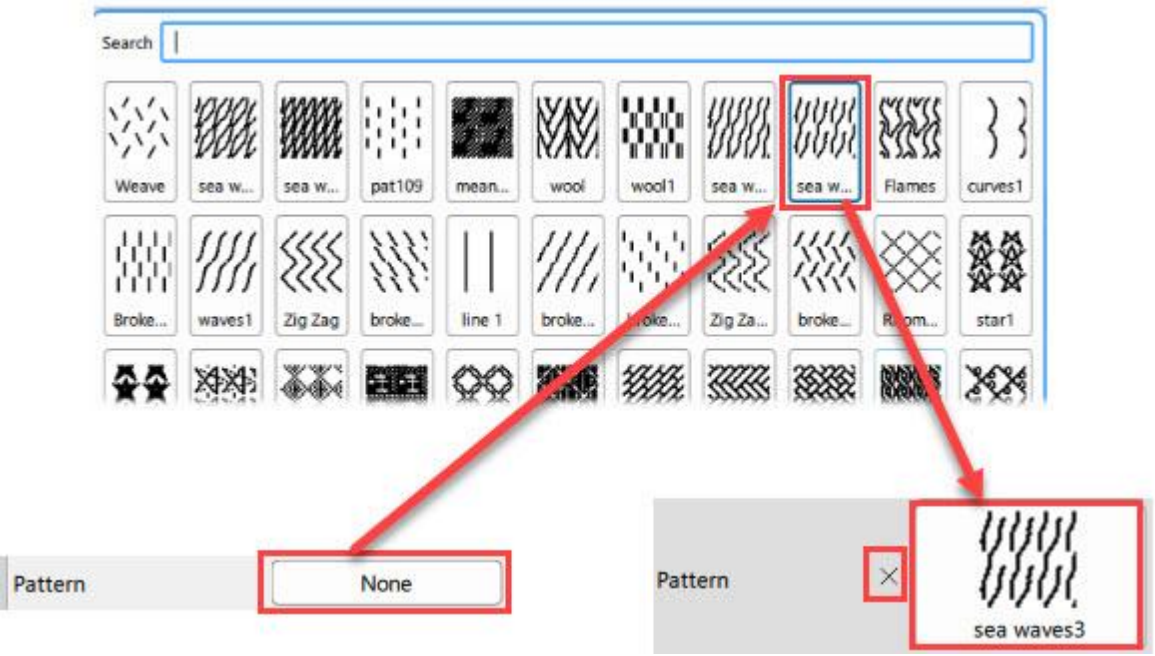
### Décalage




Le champ « Décalage » vous permet de décaler la colonne de Bourdon par rapport à la ligne vectorielle que vous avez tracée, sans déplacer le dessin lui-même. Vous pouvez saisir une valeur comprise entre -8 mm et 8 mm. Une valeur négative déplace la colonne de Bourdon vers l'intérieur, tandis qu'une valeur positive la déplace vers l'extérieur. Le réglage par défaut est de 0 mm, ce qui signifie que la colonne de Bourdon est centrée sur le tracé dessiné. Cette fonction est utile pour créer des bordures qui se chevauchent ou aligner des contours contre des Surfaces adjacentes.

### Motif

La bibliothèque « Motifs » vous permet de remplacer les points de Bourdon standard par des formes décoratives le long de votre tracé numérisé. Avec 195 motifs disponibles, vous pouvez modifier le style de vos bordures.




Pour appliquer un motif personnalisé, cliquez sur sa vignette dans la liste : il sera automatiquement appliqué dans la zone de dessin. Remarque : comme ces motifs sont constitués d'agencements de points complexes, ils nécessitent une « Largeur du Contour » suffisante pour se former correctement. Si vous appliquez un motif à une bordure étroite, les détails risquent de devenir illisibles. Pour revenir à une bordure en Bourdon standard, faites défiler la liste jusqu'en haut et sélectionnez « Aucun ».

### Densité :




Pour contrôler le degré de rapprochement de vos points de Bourdon, cochez la case « Densité ». Dans le champ numérique, vous pouvez définir la distance entre chaque point. Une valeur plus petite rapproche les points les uns des autres, ce qui augmente la densité, tandis qu'une valeur plus grande les espace davantage, ce qui réduit la


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

densité. Vous pouvez saisir directement une valeur ou cliquer dans le champ et utiliser la molette de la souris pour l'ajuster. Appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ pour appliquer vos modifications.

### Compensation :




Lorsqu'une aiguille pénètre à plusieurs reprises dans le tissu pour former une colonne de Bourdon dense, la tension tire le tissu vers l'intérieur, ce qui rend la colonne brodée plus étroite que celle dessinée à l'écran. La fonction « Compensation » corrige cet effet en élargissant la colonne de points dans le logiciel avant son envoi vers votre machine à broder.

Pour remplacer les réglages de base du logiciel, cochez la case « Compensation ». Vous pouvez saisir une valeur comprise entre 0,0 mm et 2,0 mm. Le logiciel calcule une valeur de compensation par défaut en fonction du profil de tissu sélectionné lors de la configuration du motif. Toutefois, si vous brodez sur des matières extensibles, vous devrez peut-être augmenter cette valeur à l'aide de la molette de la souris ou du clavier afin que vos formes brodées conservent leurs dimensions correctes.

### Sous-points :




Les Sous-points sont essentiels pour obtenir une broderie de haute qualité. Les points de Sous-points sont réalisés afin de stabiliser le tissu, d'empêcher son déplacement et de fournir une base sur laquelle reposent les points de couverture.

Pour contrôler la base de vos points, cochez la case « Sous-points ». Cliquez sur le type de Sous-points que vous souhaitez utiliser : il sera appliqué à l'objet. Si vous laissez cette option décochée, le logiciel analysera la taille et la forme de l'objet et générera les Sous-points appropriés.

Lorsque vous travaillez avec des contours en Bourdon parallèle, vous disposez d'un très grand choix de motifs de Sous-points structurels :

| | |
|---|---|
|  | Fixation – Si « Fixation » est sélectionné, aucun Sous-points structurel ne sera créé ; le logiciel réalisera des points de Piqûre pour se déplacer d'une position à une autre avant de couvrir la zone avec les points de couverture. |
|  | Simple – Si « Simple » est sélectionné, le logiciel trace une seule ligne de points de Piqûre au centre de la forme de votre objet, afin de stabiliser le tissu avant de le recouvrir avec les points de couverture. |
|  | Double – Si « Double » est sélectionné, le logiciel crée des points de Piqûre qui suivent la forme de votre objet, en positionnant les Sous-points « Double » près des bords extérieurs du contour afin de les soutenir. |
|  | ZigZag – Si « ZigZag » est sélectionné, le logiciel génère une structure en zigzag en dessous. Son sens change automatiquement afin de s'opposer à celui des points de couverture finaux, assurant ainsi une meilleure stabilité. |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | |
|---|---|
|  | Croisé – Si « Croisé » est sélectionné, le logiciel crée un motif en zigzag plus épais et plus robuste. Comme le ZigZag standard, il s'oppose automatiquement au sens des points de couverture pour assurer un excellent maintien du tissu, mais avec une épaisseur supplémentaire avant le Remplissage de couverture final. |
|  | ZigZag+ – Il s'agit d'une combinaison des Sous-points « ZigZag » et « Double ». |
|  | Croisé+ – Il s'agit d'une combinaison des Sous-points « Croisé » et « Double ». |
|  | Filetage – Si « Filetage » est sélectionné, le logiciel stabilise la zone à l'aide d'un motif entrecroisé. Il change deux fois de sens par rapport aux points de couverture et sert de base pour maintenir les tissus duveteux tels que l'éponge ou le velours. |
|  | Filetage+ – Il s'agit d'une combinaison des Sous-points « Filetage » et « Double ». |
|  | Double ZigZag – Si « Double ZigZag » est sélectionné, des Sous-points zigzag sont appliqués dans les deux sens afin d'assurer la stabilité. |
|  | Double ZigZag+ – Une combinaison des Sous-points « Double ZigZag » et « Double ». |
|  | 3D-1 – Premier niveau de points de Bourdon en relief à effet 3D. |
|  | 3D-2 – Deuxième niveau de points de Bourdon en relief à effet 3D. |
|  | 3D-3 – Troisième niveau de points de Bourdon en relief à effet 3D. |
|  | 3D-4 – Quatrième niveau de points de Bourdon en relief à effet 3D. |
|  | 3D-5 – Cinquième niveau de points de Bourdon en relief à effet 3D. |

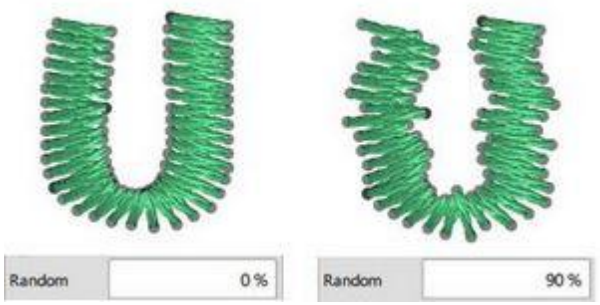
Pour obtenir un effet de broderie « Puff » en relief sur vos bordures en Bourdon parallèle, sélectionnez l'un des cinq Sous-points 3D. Ces options superposent plusieurs couches de points de base. Nous vous recommandons de commencer par « 3D-2 » ou « 3D-3 ».

### Aléatoire

La propriété « Aléatoire » permet de créer des effets de bords irréguliers le long de vos lignes en Bourdon parallèle, par exemple pour simuler de la fourrure animale ou de l'herbe. En définissant une valeur comprise entre 0 % et 90 %, vous déterminez l'amplitude de variation autorisée dans la longueur des points par rapport au contour de la forme dessinée. Plus le pourcentage est élevé, plus les pointes aléatoires sont profondes. Lorsque


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

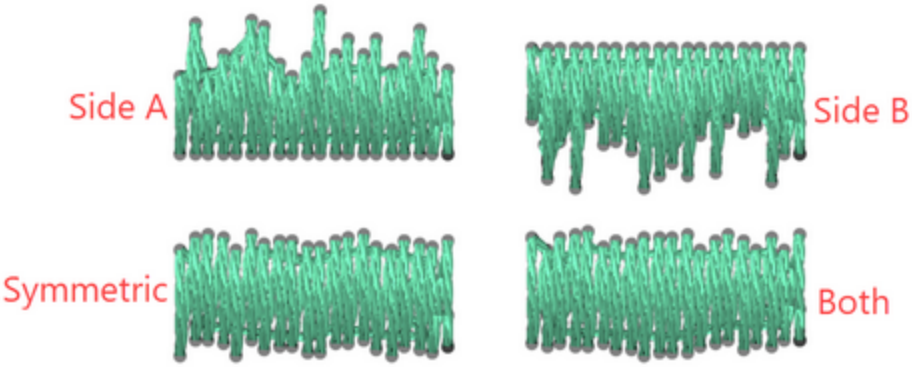
vous activez les points aléatoires, une option supplémentaire « Côté aléatoire » devient disponible afin de contrôler l'emplacement de l'effet.



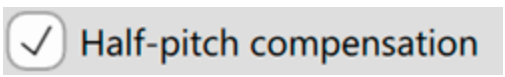

### Côté aléatoire

Ce menu déroulant détermine le côté sur lequel l'effet irrégulier aléatoire est appliqué à votre colonne de Bourdon. Quatre choix sont disponibles pour façonner les bords :

- **Côté A :** Les variations aléatoires de longueur apparaissent sur un côté de l'objet, tandis que l'autre côté reste régulier.
- **Côté B :** Les variations aléatoires de longueur apparaissent sur le côté opposé de l'objet.
- **Symétrique :** La longueur totale du point reste identique, mais le point est décalé aléatoirement vers la gauche ou vers la droite, créant un bord duveteux des deux côtés.
- **Les deux :** La longueur des points et le côté vers lequel ils s'étendent sont tous deux déterminés aléatoirement sur les deux côtés de la colonne.




### Compensation du demi-pas

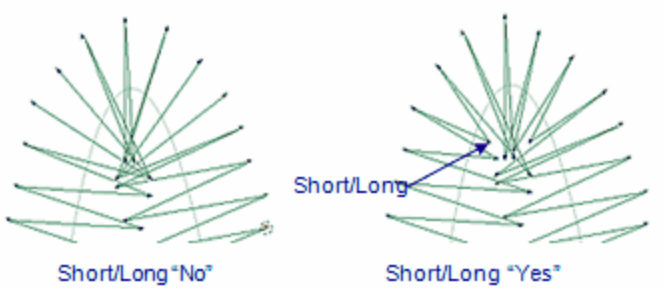



Lorsque vous activez la « Compensation du demi-pas », le logiciel décale légèrement vers l'intérieur le point de départ de la séquence de points, d'une valeur correspondant à la moitié de l'épaisseur de votre fil. Comme le fil à broder occupe un espace physique, cet ajustement empêche les bords de vos colonnes de Bourdon de s'étendre vers l'extérieur au-delà du tracé initial affiché à l'écran sous l'effet du volume du fil. Ce réglage est particulièrement utile lors de la numérisation d'objets détaillés en Bourdon parallèle.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Ajouter court/long :

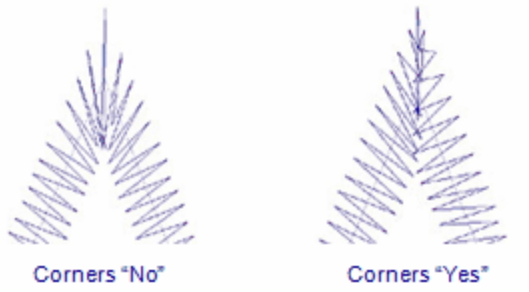
Lorsque vous brodez des courbes serrées ou des angles vifs, les points de Bourdon peuvent s'accumuler sur le bord intérieur de la courbe. L'option « Ajouter court/long » alterne la longueur des points sur l'intérieur de la courbe en insérant des points plus courts entre les points longs. Cela évite l'accumulation de fil, les casses de fil et les risques d'endommagement de l'aiguille. L'activation de cette option ne modifie pas le nombre total de points ; elle remplace simplement certains points pleine longueur par des points plus courts lorsque cela est nécessaire.




### Angles




Le réglage « Angles » détermine la manière dont le logiciel gère les changements brusques de direction dans une colonne en Bourdon parallèle. Lorsqu'un tracé numérisé forme un angle — en particulier lorsqu'un nœud de type « cusp » est présent sur la ligne dessinée — la génération des angles évite que les points qui se chevauchent ne s'accumulent sur la courbe intérieure serrée. Lorsque l'option Angles est activée, le logiciel réalise une jonction en onglet ou ferme l'angle vif afin d'obtenir une finition nette.

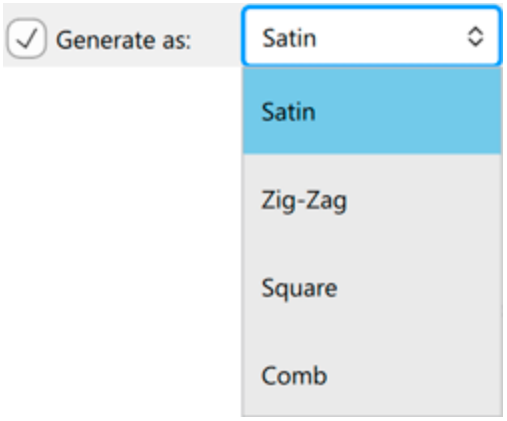



### Angles faits main

Lorsque cette option est activée, le logiciel modifie la formation des points autour des angles vifs afin de reproduire les irrégularités et les pointes plus douces caractéristiques de la broderie à la main.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Générer comme

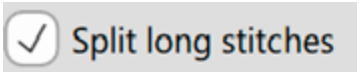



L'option « Générer comme » vous permet de contrôler le style des points de votre contour. Vous pouvez choisir entre deux options : « Bourdon » ou « Zig-Zag ». L'option « Bourdon » produit des points en colonne denses, tandis que l'option « Zig-Zag », appliquée au même tracé, génère des points ouverts en zigzag offrant une texture plus légère.




Vous pouvez définir le style de vos points en le sélectionnant dans le menu déroulant « Générer comme » avant de commencer à tracer un nouveau contour, ou sélectionner un objet existant et modifier ensuite cette propriété.

### Fractionner les points longs

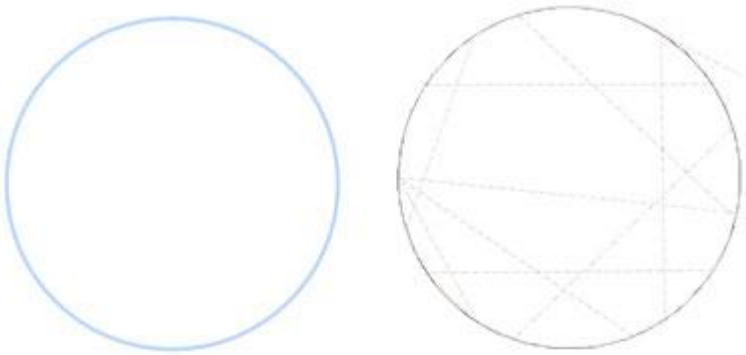



Les points de Bourdon couvrant de grandes largeurs sont vulnérables. Les points longs risquent de s'accrocher ou de se détendre. Lorsque vous activez « Fractionner les points longs », le logiciel surveille votre colonne de Bourdon. Tout point dépassant 6,5 mm de longueur est fractionné en deux. Un point de pénétration de l'aiguille est inséré au milieu. Le logiciel fait varier aléatoirement la position de cette coupure le long de la colonne afin d'éviter la formation d'une ligne au centre et de préserver un aspect naturel du Bourdon. Si vous désactivez cette propriété, les points conservent leur longueur d'origine, quelle que soit la largeur de la colonne.

## Découpe

L'option « Découpe »  est un outil qui permet de commander à votre machine à broder de découper du tissu ou d'autres matériaux. Elle génère des tracés de découpe à l'aide de quatre aiguilles découpantes installées sur votre machine.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Contour de découpe Découpe

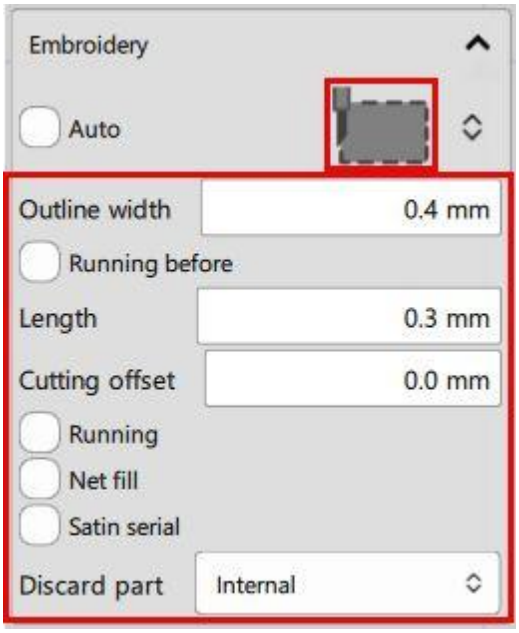
Grâce à ces aiguilles découpantes, la machine peut réaliser des incisions et découper des formes. Le système de Découpe se compose de quatre aiguilles découpantes qui remplacent quatre aiguilles à fil. Leurs lames sont orientées selon quatre angles (0°, 45°, 90° et 135°). Des formes géométriques comme les carrés ne nécessitent que deux angles de coupe, mais les quatre aiguilles permettent à la machine de suivre les courbes. L'utilisation de ces lames ne nécessite aucune modification mécanique de votre machine ; vous devez toutefois désactiver le capteur de « rupture de fil » de la machine pendant la séquence de découpe.

### Créer une Découpe

Pour générer un objet de Découpe, numérisez ou sélectionnez une courbe, une forme fermée ou un objet texte, puis appliquez le type « Découpe » situé dans le panneau « Propriétés ». Cette action convertit les lignes, les formes fermées et le texte en tracés de découpe.

Maintenez la longueur de point programmée (le pas de découpe) en dessous de 1 mm, car la largeur de l'aiguille découpante est de 1,2 mm. Le logiciel vous permet de dissocier le processus de découpe afin que la machine puisse effectuer la découpe avant ou après la broderie.

Après avoir attribué le type « Découpe », vous pouvez contrôler le comportement de la découpe à l'aide des options disponibles dans le panneau Propriétés.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Largeur du contour :

Le réglage « Largeur du contour » détermine l'épaisseur de la ligne de découpe affichée à l'écran. Ce réglage constitue une aide visuelle pour l'édition et ne modifie pas les dimensions de la découpe. Saisissez la largeur et appuyez sur « Entrée/Retour ».

### Longueur :

Le paramètre « Longueur » définit la distance de déplacement du cadre de broderie entre chaque pénétration de la lame. La longueur maximale autorisée est de 2,0 mm, mais une valeur proche de 1,0 mm ou inférieure garantit une découpe continue. Saisissez le pas et appuyez sur « Entrée/Retour ».

### Sous-points




L'option « Sous-points » indique à la machine de réaliser des piqûres dans le tissu avant la découpe. Cela stabilise le tissu et permet de maintenir les bords de la découpe. L'application de 3 à 5 passages de piqûre décalés par rapport à la ligne de découpe donne de bons résultats. Les options de personnalisation de ces points sont les suivantes :

- Décalage :
  Le champ « Décalage » éloigne les points de stabilisation du tracé de découpe. Saisissez une valeur comprise entre -15 mm et 15 mm. Une valeur négative génère un décalage intérieur (vers le centre des formes fermées), tandis qu'une valeur positive décale les points vers l'extérieur. Un décalage est nécessaire pour éloigner les « Sous-points » des lames et empêcher la machine de couper les fils destinés à protéger le tissu.
- Longueur :
  Cette valeur détermine la longueur de point des passages de « Sous-points ». Une longueur plus faible crée une structure de stabilisation plus serrée. Saisissez une longueur comprise entre 0,8 mm et 99,9 mm.
- Passages :
  L'option « Passages » définit le nombre de couches de piqûre réalisées pour renforcer le tissu avant la découpe. Sélectionnez entre 1 et 9 passages. Le logiciel décale les pénétrations de l'aiguille à chaque passage afin que l'aiguille ne pique pas dans les mêmes trous. Cela solidarise la structure du tissu. Les passages multiples sont visibles lors de la Simulation du motif.

### Décalage de découpe

Le « Décalage de découpe » permet de réduire ou d'agrandir le tracé de la lame indépendamment de la forme vectorielle dessinée. Un décalage positif de 3,0 mm indique à la lame de suivre un tracé 3,0 mm plus large que le dessin. Un décalage négatif de -3,0 mm réduit l'ouverture découpée vers l'intérieur.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Attribuez un « Décalage de découpe » compris entre -9,0 mm et 9,0 mm. Les modifications sont immédiatement répercutées dans votre espace de travail, ce qui vous permet d'ajuster la découpe par rapport aux éléments adjacents.

### Piqûre




L'option standard « Piqûre » définit le nombre de passages de piqûre réalisés sur le tissu après la découpe. Ce passage après découpe remplit deux fonctions : stabiliser le tissu pour une « Résille » ou appliquer une bordure de points autour de l'ouverture. Pour une stabilisation après découpe, utilisez 2 à 5 passages avec un décalage. Les paramètres disponibles sont les suivants :

- Décalage :
  Saisissez un décalage compris entre -9,0 mm et 9,0 mm afin de définir la distance entre les piqûres réalisées après la découpe et la ligne de découpe. Les valeurs négatives appliquent un décalage intérieur, tandis que les valeurs positives les déplacent vers l'extérieur. Ainsi, vos « Piqûres » restent ancrées dans le tissu intact ; avec un décalage nul, la machine risquerait de broder dans l'espace vide laissé par la découpe.
- Longueur :
  Ce réglage détermine la longueur de point de la bordure en « Piqûre ». Il accepte des valeurs comprises entre 0,8 mm et 99,9 mm. Ce paramètre est particulièrement important lorsque vous appliquez des « Points ». En modifiant cette longueur de ligne, vous redimensionnez le motif appliqué à la bordure. Ne réduisez pas fortement la longueur après avoir sélectionné un point complexe, car la miniaturisation du motif crée des points de longueur nulle et déclenche des coupe-fils.
- Passages :
  Ce réglage numérique détermine la densité de la bordure en définissant le nombre de couches de fil (entre 1 et 9). Le logiciel décale les pénétrations à chaque passage afin de maintenir le tissu.
- Points :
  La galerie « Points » propose plus de 300 motifs pouvant être appliqués au tracé de « Piqûre ». Remplacer une piqûre par une bordure transforme l'ouverture découpée en élément décoratif. Cliquez sur une vignette pour l'appliquer. La sélection de la vignette standard « Aucun » rétablit une ligne de piqûre. Les vignettes affichant une icône de pellicule (comme ) indiquent des motifs séquentiels.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Résille




L'activation de l'option « Résille » génère un maillage sur l'ouverture découpée. Ce remplissage utilise deux couches croisées de piqûres parallèles. Ces lignes entrecroisées créent une résille recouvrant l'ouverture, ce qui vous permet de réaliser un effet de dentelle sans avoir à numériser manuellement chaque brin.

La Résille comprend des paramètres spécifiques permettant de contrôler son comportement à l'intérieur du contour :

- Taille des cellules :
  Ce réglage définit la taille des espaces carrés, ou « cellules », constituant la résille. Si vous définissez la « Taille des cellules » sur 2,0 mm, tous les carrés ouverts du maillage auront une largeur de 2,0 mm. Programmez une taille de cellule comprise entre 0,5 mm et 9,9 mm afin de contrôler l'espace visible dans la cavité de découpe.
- Décalage :
  Le « Décalage » de la Résille redimensionne la limite extérieure de génération de la résille. Une valeur positive de 3,0 mm force les bords de la résille à être générés 3,0 mm à l'extérieur du tracé de découpe. Une valeur négative de -3,0 mm réduit la bordure de la résille vers l'intérieur.
  La plage s'étend de -9,0 mm à 9,0 mm. Vous devez définir un décalage positif afin que les boucles d'ancrage extérieures de la résille soient solidement brodées dans le tissu environnant. Si la résille est générée directement sur la ligne de découpe, les fils se détachent dans l'ouverture.
- Angle :
  Ce paramètre modifie l'angle de rotation de la « Résille ». À 0°, le quadrillage de la résille est aligné sur les axes horizontal et vertical. Une valeur de 30° fait pivoter la structure du maillage de 30° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
  Saisissez un angle compris entre 0° et 360° afin d'aligner l'orientation interne de la résille sur la géométrie de la forme de découpe et d'obtenir une structure de broderie plus résistante.

### Bourdon parallèle

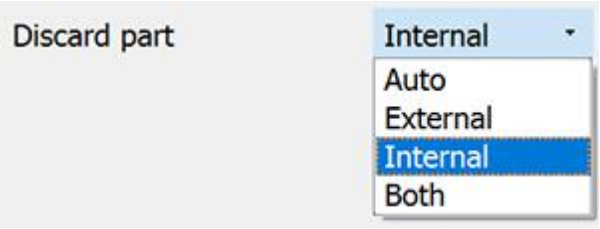
L'activation du « Bourdon parallèle » réalise une colonne de bourdon enveloppant les bords du tissu découpé. Cette étape de finition maintient ensemble les fibres du tissu. Elle permet également de masquer les points d'ancrage d'une Résille. La largeur du Bourdon parallèle appliqué autour de la découpe reprend la dimension définie par la largeur du « Contour » dans la barre d'outils « Options de l'outil ». Affinez son rendu avec les paramètres suivants :

- Décalage :
  Saisissez une valeur comprise entre -8,0 mm et 8,0 mm afin de positionner la bordure en bourdon par rapport à la ligne de découpe. Une valeur négative déplace la colonne vers l'intérieur (vers l'ouverture), tandis qu'une valeur positive la décale vers l'extérieur. Les modifications sont prévisualisées à l'écran afin de vous aider à faire passer le bourdon sur le bord du tissu sans qu'il tombe dans l'ouverture.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Densité :
  Le réglage « Densité » détermine le serrage des points de bourdon. Saisissez la densité, ou utilisez la molette de la souris, dans les propriétés de Découpe afin que la bordure soit bien à plat et masque le textile sous-jacent.

### Partie à supprimer




Le menu déroulant « Partie à supprimer » indique au logiciel comment organiser les séquences de Sous-points et de finition en fonction de la partie du matériau retirée après la découpe.

- Auto : l'option « Auto » permet au logiciel de déterminer quelle partie constitue la chute et de choisir automatiquement entre les modes « Extérieur », « Intérieur » et « Les deux » selon la géométrie de l'objet. Vous pouvez modifier ce choix manuellement à l'aide des options suivantes.
- Extérieur : lorsque l'option « Extérieur » est appliquée, le logiciel considère que la partie de tissu située à l'intérieur du périmètre de découpe est conservée et que la partie extérieure restante est supprimée.
- Intérieur : il s'agit de l'application standard de la Découpe ; le logiciel considère que la partie principale du tissu reste dans le cadre de broderie et que la partie située à l'intérieur du contour de découpe constitue la chute.
- Les deux : le réglage « Les deux » indique au logiciel qu'aucune partie du tissu n'est retirée. Sélectionnez cette option lorsque vous utilisez la lame pour pratiquer une fente le long d'un tracé ouvert ou lorsque vous brodez un motif utilisant à la fois l'intérieur et l'extérieur de la zone découpée.

### Supprimer les chevauchements :




Le filtre « Supprimer les chevauchements » élimine les points aux endroits où des objets de Découpe se superposent. Piloté par le moteur de numérisation, ce filtre intervient dans les zones concernées afin de réduire le nombre de points et d'éviter les casses d'aiguille sur les accumulations de fil.

Contrôlez la manière dont une forme interagit avec le filtre de chevauchement grâce à trois options : « Auto », « Jamais » et « Toujours ». L'option « Auto », utilisée par défaut, laisse le logiciel calculer les suppressions. Régler une forme sur « Jamais » oblige le logiciel à la conserver intacte et empêche la suppression des points situés en dessous. Sélectionner « Toujours » oblige l'objet supérieur à supprimer tous les points sous-jacents situés dans son emprise, ce qui allège la broderie.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Le moteur utilise cet outil pour optimiser le cheminement de la broderie. Les outils manuels « Découper » assurent une fonction similaire de manière permanente. Si vous découpez manuellement des formes superposées, vérifiez que l'option « Supprimer les chevauchements » de la Découpe est réglée sur « Jamais » afin d'éviter que le logiciel ne supprime deux fois les mêmes points.

### Impression avec Découpe

L'exécution d'un motif de Découpe nécessite de suivre la fiche de travail imprimée. Sur l'impression, à côté de la chronologie des couleurs, des instructions indiquent quelle « Lame » insérer dans le bloc d'aiguilles lorsque la machine s'arrête pour effectuer une opération de découpe.

Utilisez ce guide pour insérer dans la barre à aiguille la lame correspondant au bon angle :

- Lame — = Insérez la lame à 0° dans le bloc d'aiguilles
- Lame / = Insérez la lame à 45° dans le bloc d'aiguilles
- Lame | = Insérez la lame à 90° dans le bloc d'aiguilles
- Lame = Insérez la lame à 135° dans le bloc d'aiguilles

## Vectoriel

Le contour « Vector »  est un outil de digitalisation. Il interagit avec les formes situées en dessous, créant un effet de bourdon en relief ou gravé en utilisant la forme du contour comme un pochoir. Vous pouvez définir un tracé dessiné ou une forme de contour comme contour « Vector ». Pour appliquer cet effet, placez la ligne Vector au-dessus d'un objet de remplissage « Remplissage » ou « Bourdon » existant. Une fois positionnée, le logiciel grave un motif, rendu en points, dans la surface du remplissage d'arrière-plan. Cette technique est utile pour obtenir un aspect bourdon dans les zones du motif où les points de bourdon seraient trop lâches ou instables à broder. Dans la figure ci-dessous, vous pouvez voir qu'en dehors des points du périmètre, les seuls fils traversant le corps de l'objet Surface sont ceux qui suivent le tracé de la forme vectorielle.



objet de remplissage | tracé vectoriel | effet vectoriel appliqué

Vous pouvez attribuer la propriété de contour « Vector » à tout élément que vous dessinez, y compris des formes géométriques, du lettrage ou des esquisses à main levée. Lorsqu'il est superposé à une Surface compatible, il force les points de l'arrière-plan à enjamber son tracé, imitant ainsi l'aspect du bourdon.

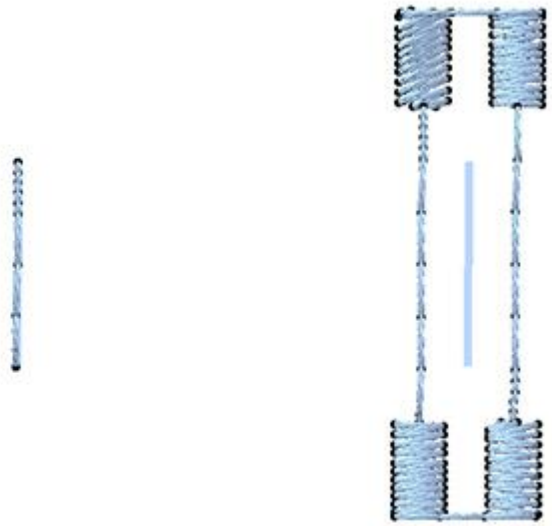

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Remarque : par défaut, lorsque vous appliquez un contour vectoriel, le logiciel vide l'intérieur de la Surface d'arrière-plan. Les seuls points qui subsistent sont le Contour périphérique et les points qui traversent votre dessin vectoriel.

Si vous activez l'option « Remplissage en forme » sur l'objet d'arrière-plan, celui-ci reste rempli de points de remplissage, mais la zone située sous la ligne vectorielle est convertie en texture de bourdon.

## Boutonnières

L'option « Boutonnières »  est un type de point spécialisé conçu pour créer proprement des boutonnières sur les vêtements. Il suffit de numériser une ligne afin d'indiquer précisément l'emplacement et la longueur de la découpe, puis d'appliquer la propriété « Boutonnières ». Le logiciel génère automatiquement les points de bourdon nécessaires pour entourer solidement la ligne.

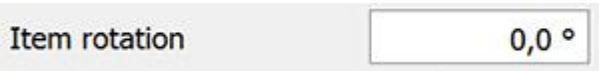


ligne de la fente boutonnière

Si vous travaillez sur un vêtement nécessitant plusieurs boutonnières, vous n'avez pas besoin de dessiner chacune d'elles manuellement. Numérisez simplement une ligne de guidage couvrant parfaitement la zone souhaitée. Lorsque vous appliquez l'option « Boutonnières » à cette ligne, le logiciel répartit automatiquement plusieurs boutonnières le long du tracé, conformément aux paramètres d'espacement définis.

Vous pouvez facilement personnaliser la structure et l'aspect des boutonnières directement depuis le panneau « Propriétés ».

### Rotation des points

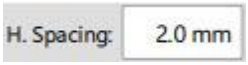



La propriété « Rotation des points » vous permet de faire pivoter les boutonnières par rapport à la ligne de guidage de base. Vous pouvez saisir avec précision n'importe quel angle compris entre 0 et 360 degrés. Saisissez


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

l'angle exact et appuyez sur Entrée. Les boutonnières pivoteront dans le sens inverse des aiguilles d'une montre selon la valeur saisie.

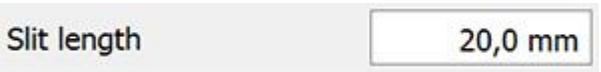
### Espacement




Lorsque vous utilisez une ligne de guidage continue pour générer une série régulière de boutonnières, l'option « Espacement » définit la distance minimale requise entre chaque boutonnière.

Le logiciel calcule automatiquement la disposition en plaçant une boutonnière au début de la ligne, une autre à son extrémité et en répartissant uniformément les boutonnières intermédiaires. Il veille à ce que la distance entre toutes les boutonnières soit identique et à ce qu'elle ne soit jamais inférieure à la valeur « Espacement » définie. Si l'écart obtenu est visiblement trop important, réduisez la longueur totale de la ligne de guidage afin de rapprocher les boutonnières.

### Longueur de la fente




Le paramètre « Longueur de la fente » contrôle précisément la taille de l'ouverture découpée destinée au bouton. Lorsque vous définissez cette dimension, le logiciel adapte automatiquement l'ensemble de la boutonnière afin qu'elle entoure correctement la fente.

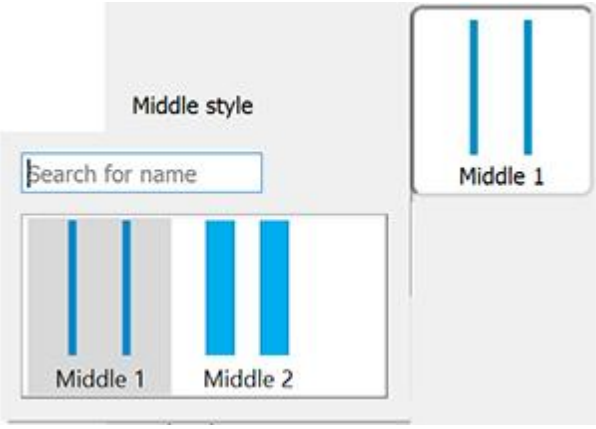
### Style de début




Le « Style de début » détermine la finition de l'extrémité supérieure de la boutonnière. Cliquez sur le bouton « Style de début » pour accéder à une bibliothèque de finitions, telles que des brides d'arrêt ou des œillets. Vous pouvez également saisir directement le nom du style dans le champ « Rechercher ».

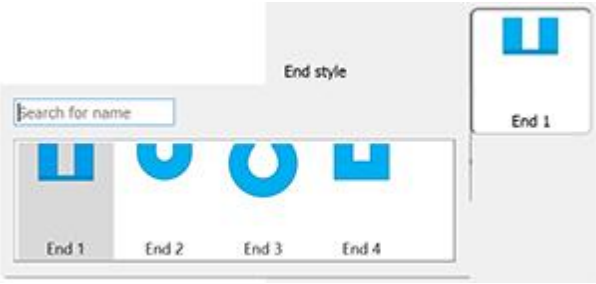

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Style central




Le « Style central » détermine le motif de points utilisé le long des côtés extérieurs de la boutonnière. Cliquez sur le bouton « Style central » pour sélectionner l'un des motifs de colonne proposés. Vous pouvez utiliser le champ « Rechercher » pour trouver un type de colonne précis.

### Style de fin




Le « Style de fin » contrôle la finition de l'extrémité inférieure de la boutonnière active. Cliquez sur le bouton « Style de fin » pour choisir une finition. La fonction « Rechercher » est également disponible pour effectuer rapidement votre sélection.

## Sélectionner le tissu

La boîte de dialogue Sélection du tissu vous permet de prévisualiser votre motif sur une surface textile et ajuste les paramètres de broderie en fonction du tissu sélectionné. Ces ajustements contribuent à obtenir une broderie de qualité, car le logiciel affine des réglages tels que la densité et les sous-points afin de les adapter au type de tissu. La stabilisation du tissu dans le cadre de broderie est également un facteur important pour maintenir la qualité.

Le logiciel recommande des matériaux de stabilisation pour chaque type de tissu, qui sont inclus dans l'impression du motif. Si vous ne souhaitez pas prévisualiser le motif sur une texture de tissu, sélectionnez l'option « Aucun » dans n'importe quelle catégorie de tissu. Dans ce cas, seule la couleur sélectionnée dans la boîte de dialogue Tissu apparaît comme masque d'arrière-plan de votre motif.

Les tissus sont regroupés par types de broderie, chacun disposant de paramètres prédéfinis différents :

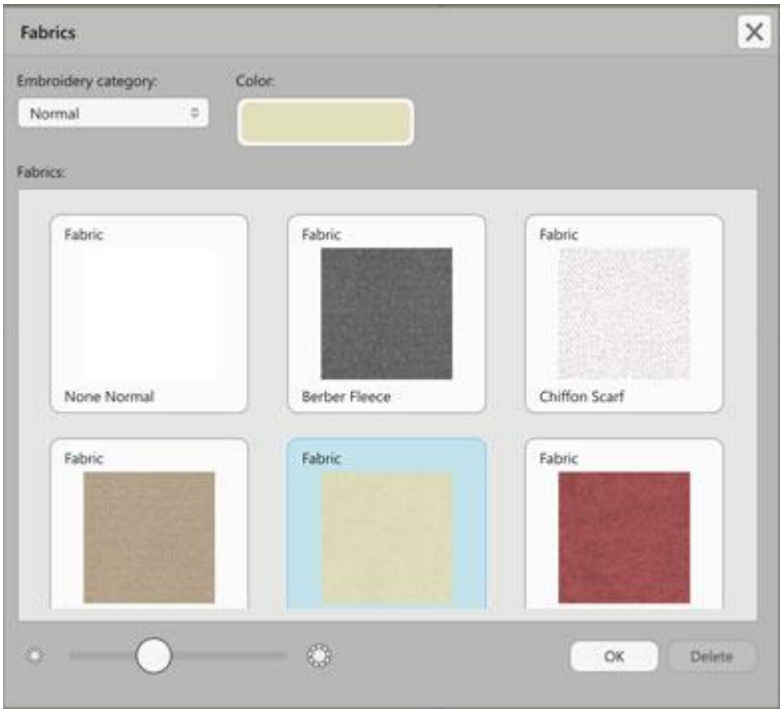
- Broderie Lisse : commence avec une densité de 55 pour un fil normal n° 40, avec des sous-points plus légers.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Broderie Normale : commence avec une densité de 40 pour un fil normal n° 40.
- Broderie Normale Légère : commence avec une densité de 40 pour un fil normal n° 40, avec des sous-points plus légers.
- Broderie Légère : commence avec une densité de 55 pour un fil épais n° 30.
- Broderie Ultra Légère : commence avec une densité de 85 pour un fil épais, comme de la laine.
- Broderie Dense : commence avec une densité de 35 pour un fil fin, comme un fil métallique.

Vous pouvez prévisualiser vos motifs sur différents types et couleurs de tissus. Lorsque vous enregistrez votre motif pour le broder sur un vêtement, assurez-vous que le tissu choisi dans le logiciel correspond à celui qui sera réellement utilisé. Dans le cas contraire, le résultat de la broderie peut être différent.

50 types de tissus sont disponibles dans différentes couleurs, répartis dans plusieurs catégories parmi lesquelles vous pouvez choisir.




Boîte de dialogue Sélection du tissu

Vous pouvez accéder à la boîte de dialogue Sélection du tissu depuis Outils > Tissu..., en appuyant sur Ctrl + F ou en cliquant sur l'icône du tissu dans la barre d'outils standard. Dans la boîte de dialogue Tissu, vous pouvez sélectionner la catégorie de broderie et la couleur du tissu en cliquant dessus. Le menu déroulant Catégorie de broderie contient six catégories :

Il s'agit de « Lisse », « Ultra Légère », « Légère », « Normale Légère », « Normale » et « Dense ».

- **Lisse :** Cette catégorie propose des tissus sur lesquels la broderie apparaît légère et lisse, avec une faible densité dans la prévisualisation 3D. Les réglages de broderie propres à chaque tissu permettent de préserver sa souplesse.
- **Ultra Légère :** Choisissez entre Tulle de mariée, Maille gaufrée, Laine ou Ultra Légère standard. Dans cette catégorie, la broderie est légère, avec une faible densité dans la prévisualisation. Bien que les tissus disposent


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

de paramètres prédéfinis pour obtenir de bons résultats, l'option Ultra Légère standard peut être utilisée comme réglage générique. Le résultat final dépend du tissu utilisé.

- **Légère :** Les tissus disponibles comprennent Lycra Lamé, Maille pour sweat-shirt, Maille pour T-shirt2, Vinyle2, Crêpe de laine et Légère standard. Dans cette catégorie, la broderie présente une densité légère. Chaque tissu possède des réglages adaptés pour la broderie ; pour les tissus qui ne figurent pas dans la liste, vous pouvez utiliser le réglage Légère standard.
- **Normale Légère** : Choisissez parmi des tissus tels que Crêpe polyester, Denim1, Bourdon de mariée léger, Lin1, Velours panne, Rayonne, Maille pour pull, Maille pour T-shirt1, Éponge, Vinyle1 et Normale Légère standard. Dans cette catégorie, la broderie présente une densité équilibrée avec un aspect plus léger. Utilisez l'option Normale Légère standard si votre tissu ne figure pas dans la liste.
- **Normale :** Les tissus de cette catégorie comprennent Polaire berbère, Mousseline pour foulard, Velours côtelé, Coton, Polaire loisirs créatifs, Denim2, Faille1, Flanelle, Microfibre, Nylon pour drapeau et Normale standard. La broderie présente une densité normale. Si votre tissu ne figure pas dans la liste, utilisez le réglage Normale standard.
- **Dense :** Choisissez parmi des tissus tels que Toile de jute, Chenille, Toile pour point de croix, Fausse fourrure, Lin2, Lycra pour maillot de bain, Lycra pour vêtements de sport et Dense standard. La broderie apparaît avec une densité élevée dans la prévisualisation, adaptée aux tissus plus épais. Si votre tissu ne figure pas dans la liste, utilisez le réglage Dense standard.

Vous pouvez modifier la couleur du tissu en cliquant sur le bouton de couleur puis en effectuant votre choix dans la roue chromatique. Pour les tissus comportant deux couleurs, vous pouvez modifier les deux en suivant les mêmes étapes.

Cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications au motif actuellement actif.

## Contraintes

La barre Contraintes contient des outils essentiels qui s'appliquent directement à votre motif, que les objets qu'il contient soient des éléments de broderie standard ou de simples formes vectorielles. Ces outils fiables vous offrent un contrôle total sur le motif et garantissent une cohérence parfaite entre tous les éléments, quel que soit leur type d'origine.

### Supprimer les chevauchements :




Ce filtre supprime systématiquement les chevauchements indésirables entre les objets de vos motifs vectoriels. Le logiciel applique automatiquement ce filtre partout où cela est nécessaire. Une utilisation efficace de ce filtre permet de réduire considérablement le nombre de points inutiles brodés sur le tissu et ainsi de limiter les surépaisseurs. Vous pouvez facilement modifier manuellement le traitement des chevauchements pour chaque objet. Trois options dédiées peuvent être appliquées à un objet spécifique : « Auto », « Jamais » et « Toujours ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

L'option « Auto » est utilisée par défaut et permet au logiciel d'analyser intelligemment le motif et d'optimiser automatiquement le résultat. Lorsque vous appliquez l'option « Jamais » à un objet, celui-ci ne découpe aucun des objets qu'il chevauche physiquement. Ainsi, tous les objets placés sous l'objet sélectionné sont entièrement brodés et la totalité de leurs points est réalisée directement sur le tissu. L'option « Toujours » produit exactement l'effet inverse. Lorsqu'elle est appliquée à un objet spécifique, elle découpe systématiquement tous les objets qu'il chevauche. Ainsi, les parties des objets situées sous l'objet sélectionné ne sont pas brodées.

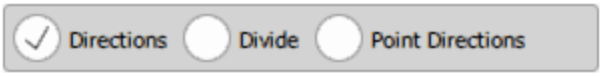
Le logiciel s'appuie fortement sur cet outil pour broder votre motif de la manière la plus efficace possible. Pour que cette fonction donne les meilleurs résultats, évitez d'utiliser prématurément l'outil manuel « Découper », qui supprime définitivement les points situés en dessous. Utilisez cet outil manuel avec une extrême prudence ou, de préférence, uniquement après avoir volontairement réglé l'option « Supprimer les chevauchements » sur « Jamais ».

## Sens des points

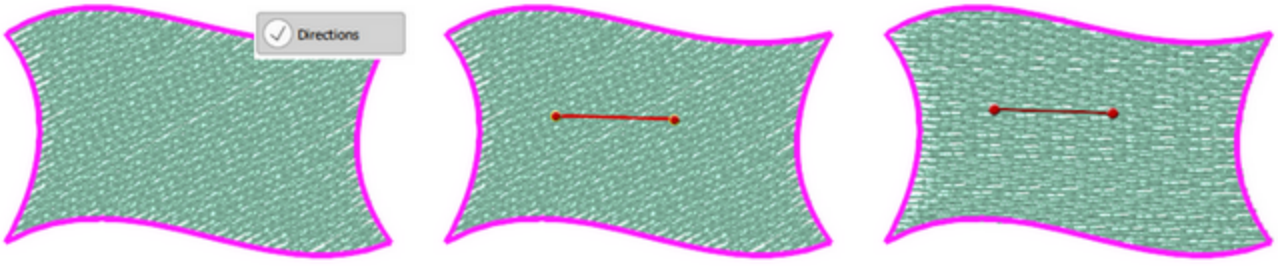
Le Sens des points est un mode de fonctionnement qui fournit des outils permettant d'ajuster la direction des points et de diviser les objets en sections. Ces outils permettent d'améliorer la qualité et l'aspect de la broderie de vos motifs.

Lorsque vous sélectionnez un objet, les options de Sens des points disponibles apparaissent en haut de la zone de création. Par exemple :

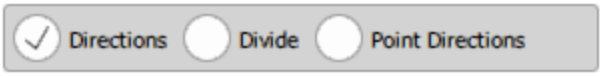
- Si vous cliquez sur un objet Bourdon ou Colonne, les options disponibles sont Directions, Divisions et Points de convergence.
- 
- 
- Si vous cliquez sur un objet Remplissage, l'option disponible est Directions.




Si vous sélectionnez un objet Remplissage, seule l'option « Directions » est affichée. Pour l'utiliser, activez l'outil Sens des points, cliquez sur votre objet, puis faites glisser le curseur à travers la forme pour tracer une ligne définissant le nouvel angle des points. Relâchez le bouton de la souris pour voir les points s'aligner selon cette nouvelle direction.

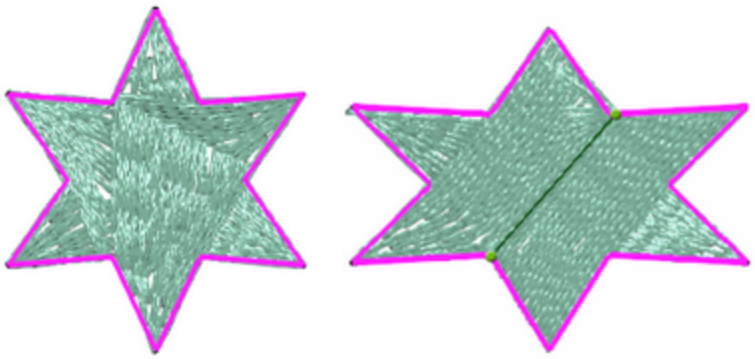



De même, la sélection d'une piping  forme donne accès à toutes les options disponibles du Sens des points. Cliquez pour choisir l'outil souhaité, par exemple « Division ».

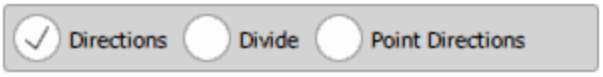


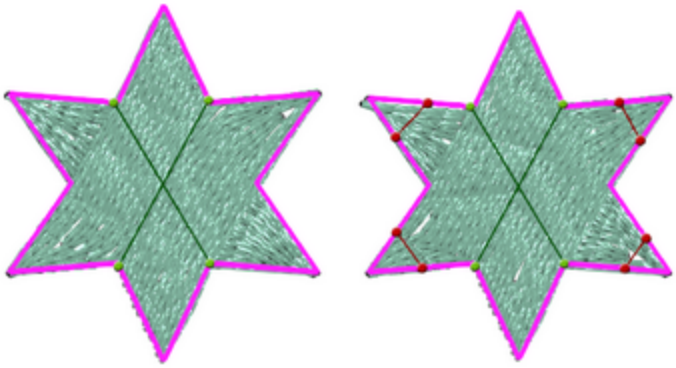


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



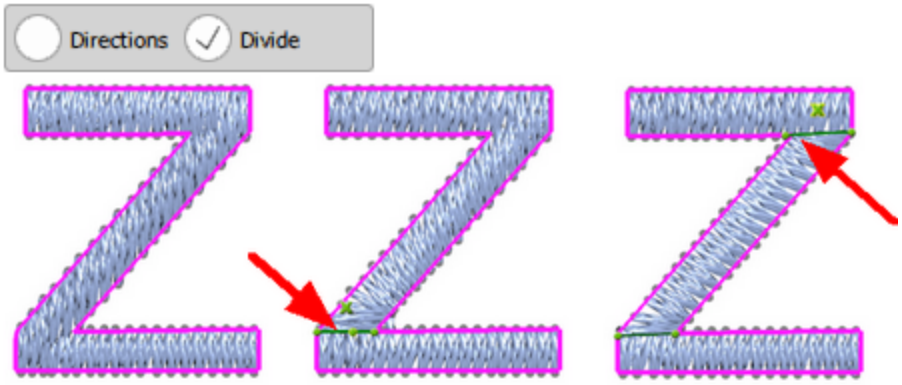
Vous pouvez continuer à ajouter des lignes de division ou passer à un autre outil. Si vous sélectionnez l'outil Directions, vous pouvez ajouter plusieurs lignes de direction avant de quitter l'outil.



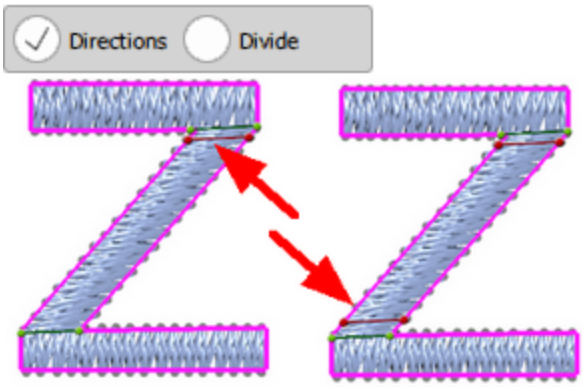
Pour les objets Bourdon, vous pouvez ajouter plusieurs lignes de « Division » et de Direction afin de contrôler la manière dont les contours sont divisés en barres de bourdon. Le mode Sens des points vous permet de personnaliser la façon dont les objets « Bourdon » sont brodés.

Pour diviser un objet Bourdon, sélectionnez l'option Division, puis cliquez et faites glisser d'un côté du contour à l'autre afin de créer une ou plusieurs lignes de division.




En passant à l'outil Direction, vous pouvez ajouter une ou plusieurs lignes de direction afin de guider l'angle des points dans ces sections.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Pour supprimer une ligne de division, cliquez sur l'icône « X » située au milieu de la ligne. Vous pouvez ajuster une ligne de division existante en cliquant sur ses points et en les faisant glisser. Les lignes de division sont vertes afin de les distinguer des lignes de direction rouges.

Cette fonction est utile lors de la création de compositions de texte. Vous pouvez diviser les caractères en bourdon afin de définir précisément leur séquence de broderie et leur style de points.

La combinaison des outils « Division » et « Directions » offre un contrôle créatif. Vous pouvez diviser une forme en plusieurs sections et attribuer une direction de points à chacune d'elles.

### L'outil Point de convergence

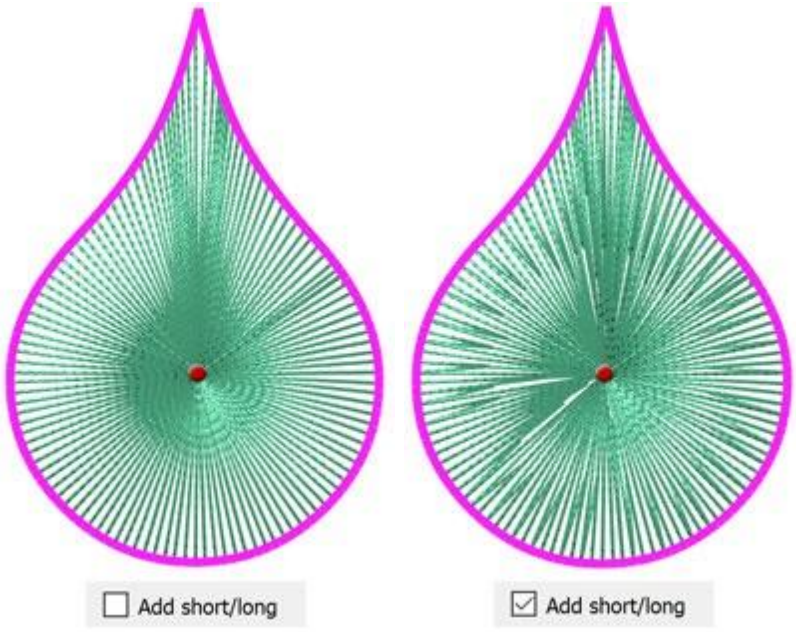
Il s'agit de la troisième option de l'outil Sens des points  et elle apparaît uniquement pour les types de points « Bourdon » et « piping » (ainsi que pour « Paint zig-zag » et « Paint piping »).



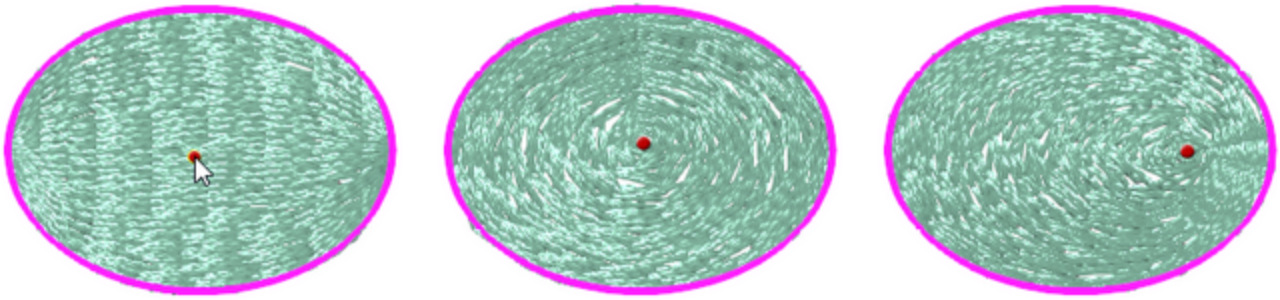

Ce mode vous permet de définir un point de convergence dans un objet. L'objet est alors rempli de points rayonnant depuis son bord extérieur vers le point sélectionné.

Le paramètre « Ajouter court/long » vous permet de contrôler la manière dont les points convergent vers le point central. Comme le fait de faire converger trop de points vers un même point peut créer une surépaisseur de fil, l'activation de « Ajouter court/long » remplace certains points longs par des points plus courts qui s'arrêtent avant le centre. Cela adoucit la zone de convergence et améliore la qualité des points sans modifier leur nombre total.

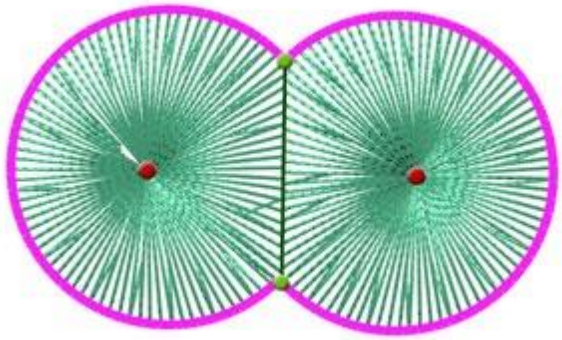

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Point de convergence sur les piping  points



Vous pouvez attribuer plusieurs points de convergence à un même objet, à condition d'avoir préalablement divisé l'objet en sections distinctes.



### Direction courbe

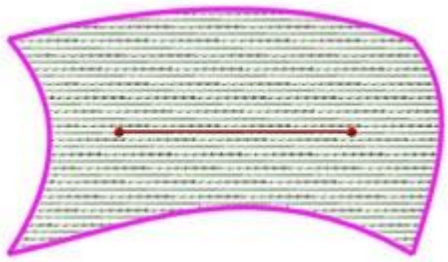
Une direction courbe ne peut être appliquée qu'aux objets remplis avec le type de point Remplissage.

Pour appliquer une direction courbe :

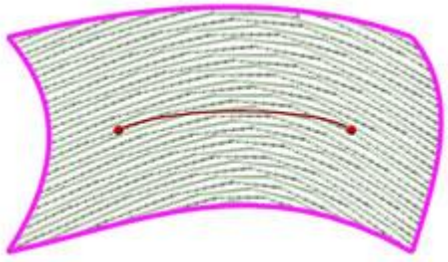
1. Sélectionnez l'objet Remplissage et cliquez sur l'outil Sens des points .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

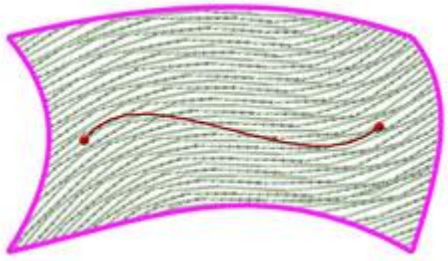
2. Cliquez et faites glisser pour tracer une ligne de direction à travers l'objet Remplissage. Relâchez le bouton de la souris pour définir la ligne.



3. Cliquez au centre de la ligne de direction et faites glisser pour la courber.



4. Pour créer des points ondulés, faites glisser différentes parties de la ligne dans des directions opposées.



5. L'objet est mis à jour et rempli de points suivant une direction courbe.

> Pour obtenir de meilleurs résultats, évitez de créer de grandes courbes sur une direction, car les petites courbes donnent de meilleurs résultats.

### Division courbe

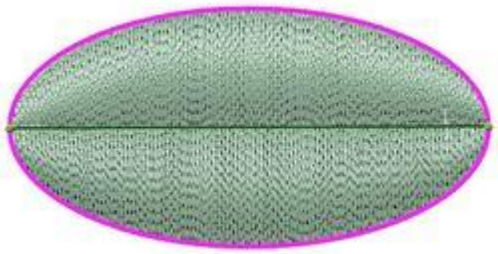
Les divisions courbes ne peuvent être appliquées qu'aux objets utilisant le type de point Bourdon ou piping .

Pour créer une division courbe :

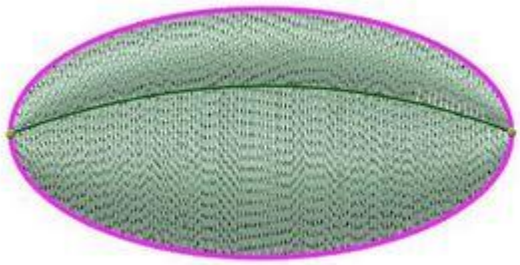
1. Sélectionnez l'objet Bourdon et cliquez sur l'outil Sens des points .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

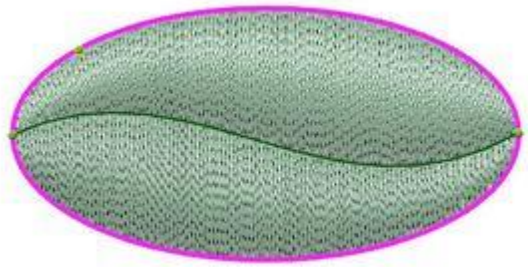
2. Cliquez et faites glisser pour tracer une ligne de division à travers l'objet Bourdon. Relâchez le bouton de la souris pour définir la ligne.



3. Cliquez au centre de la ligne de division et faites glisser pour la courber.



4. Pour créer des divisions ondulées produisant des points de pénétration ondulés, faites glisser des segments de la ligne dans des directions opposées.



5. L'objet est mis à jour pour refléter les nouvelles limites de division courbes.

Pour obtenir de meilleurs résultats, évitez de créer de grandes courbes sur une direction, car les petites courbes donnent de meilleurs résultats.

Remarque : lorsque vous utilisez l'outil Sens des points, vous pouvez passer rapidement d'une option disponible à l'autre en appuyant sur la touche « D ». Par exemple, une pression sur « D » permet de passer de Directions à Division, puis une nouvelle pression passe à l'option disponible suivante. Si un objet Colonne est sélectionné, l'outil passe à « Point de convergence », tandis qu'avec un objet Bourdon, il revient à l'outil Directions. Utilisez cette touche pour passer facilement d'un mode de Sens des points à l'autre.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Vous pouvez lancer l'outil « Directions » à l'aide du raccourci clavier Ctrl+Maj+D (Mac OS Cmd+Maj+D).

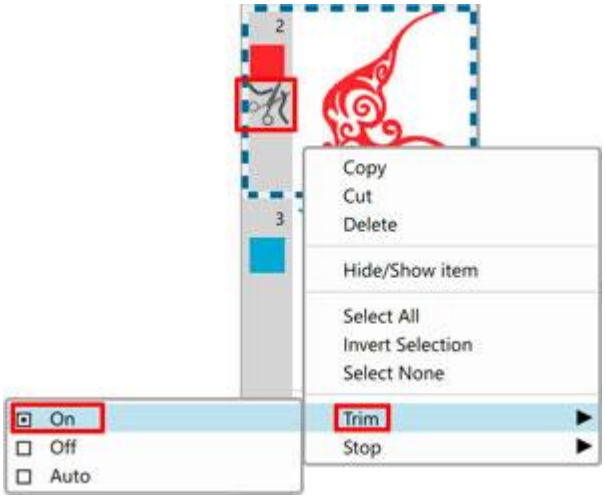
Vous pouvez lancer le mode « Division » à l'aide du raccourci clavier Maj+D (Mac OS Maj+D).

## Fonctions spéciales

Une « fonction spéciale » est une commande qui indique à la machine à broder d'effectuer une action spécifique. Le logiciel propose deux fonctions spéciales : « Coupe-fil » et « Stop ».

### Coupe-fil

Cette fonction indique à la machine à broder de se mettre en pause, de couper le fil, puis de reprendre la broderie. Pour ajouter une fonction « Coupe-fil », sélectionnez l'objet (il sera mis en surbrillance dans le Gestionnaire de séquence). Ensuite, faites un clic droit dessus dans le Gestionnaire de séquence et développez l'option « Coupe-fil ». Par défaut, celle-ci est réglée sur « Auto ». Pour activer la fonction « Coupe-fil », réglez-la sur « Activé ».




Si une fonction « Coupe-fil » est appliquée à un objet, l'  icône apparaît à côté de l'objet dans le Gestionnaire de séquence.

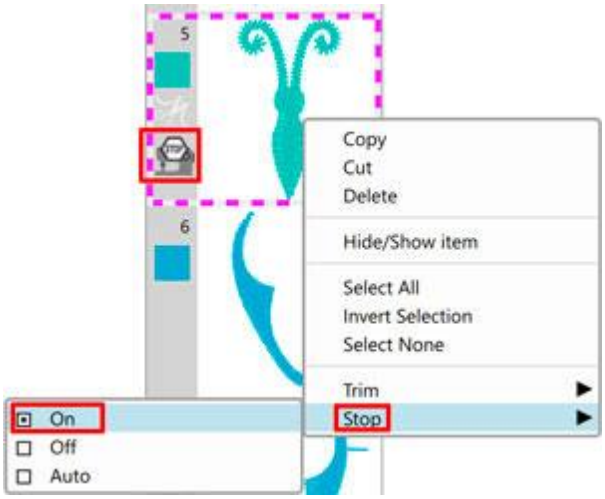
Si vous réglez la fonction « Coupe-fil » sur « Auto », le logiciel détermine s'il doit ajouter un coupe-fil en fonction des paramètres de la boîte de dialogue « Options de l'optimiseur ». Lorsque le logiciel décide d'ajouter un coupe-fil à un objet, l'icône « Auto »  apparaît à côté de l'objet, indiquant que la machine à broder coupera le fil avant de le broder. Si vous ne souhaitez pas que ce coupe-fil soit effectué, vous pouvez modifier les paramètres dans « Options de l'optimiseur... » ou régler « Coupe-fil » sur « Désactivé ». Si cette option est réglée sur « Désactivé », l'  icône suivante apparaît à côté de l'objet.

### Stop

Cette fonction indique à la machine à broder de s'arrêter. Pour les opérations que la machine ne peut pas effectuer automatiquement, elle se met en pause et attend que vous appuyiez sur le bouton de démarrage. Pour


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

ajouter une fonction « Stop », sélectionnez l'objet (il sera mis en surbrillance dans le Gestionnaire de séquence). Ensuite, faites un clic droit dessus dans le Gestionnaire de séquence et développez l'option « Stop ». Par défaut, celle-ci est réglée sur « Auto ». Pour activer la fonction « Stop », réglez-la sur « Activé ».




Si une fonction « Stop » est appliquée à un objet, l'  icône apparaît à côté de l'objet dans le Gestionnaire de séquence.

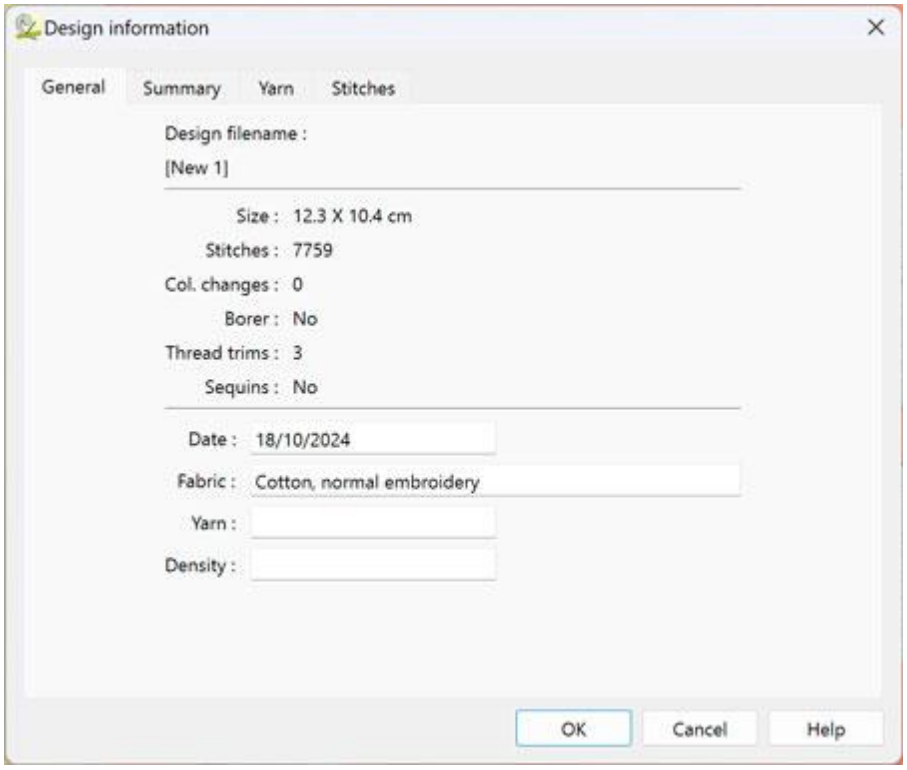
Si vous réglez la fonction « Stop » sur « Auto », le logiciel détermine s'il doit indiquer à la machine de s'arrêter en fonction des paramètres des types de points ( Appliqués ) . Si vous ne souhaitez pas que le Stop soit effectué, vous pouvez régler « Stop » sur « Désactivé ». Si cette option est réglée sur « Désactivé », l'  icône suivante apparaît à côté de l'objet.

## Propriétés du motif

En plus de modifier les points, vous pouvez ajuster les propriétés du motif. Vous pouvez ajouter des informations sur le motif et optimiser la façon dont il sera brodé. Accédez aux Propriétés du motif depuis le menu « Fichier > Propriétés du motif ». Dans la boîte de dialogue, vous pouvez ajuster les propriétés dans les onglets Général , Résumé , Fil et Points .


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Général




En haut de la **section Général** située dans la boîte de dialogue **Informations sur le motif** , vous verrez clairement le chemin d'accès réel au fichier ainsi que le nom actif du motif actuel, tel que « wingsXp.ngs ». Ce champ est fourni uniquement à titre de référence et ne peut absolument pas être modifié directement dans la boîte de dialogue **Informations sur le motif** . Pour modifier volontairement le nom du fichier ou enregistrer le motif complet sous un nouveau nom, vous devez utiliser l'option standard **Enregistrer sous** disponible dans le menu **Fichier** .

Les champs suivants sont affichés pour vous permettre de les consulter rapidement :

- **Taille** définissant précisément les dimensions physiques du motif actif
- Nombre total de **points**
- Nombre total requis de **changements de couleur**
- Indication précisant si le motif comporte physiquement un **Perforateur**
- Nombre total requis de **coupe-fils**
- Indication précisant si le motif comporte **des paillettes**

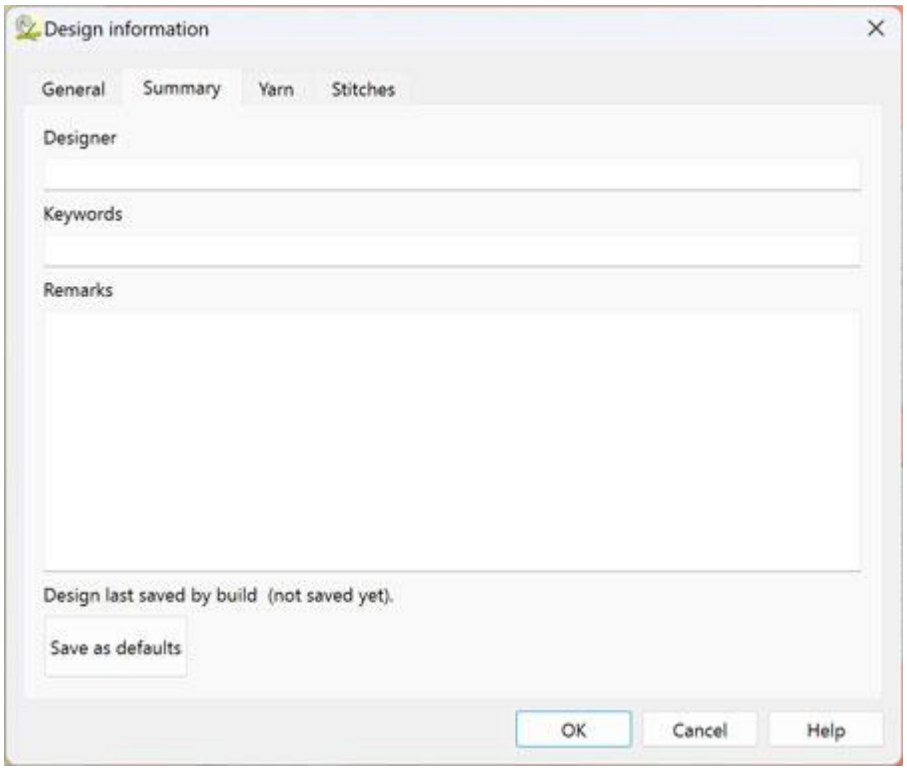
De plus, vous pouvez facilement ajouter manuellement des méta-informations utiles concernant directement la **Date, le tissu, le fil,** ainsi que la **Densité** , si vous souhaitez les conserver à titre d'information.

Veuillez noter que la présence dans un motif d'un **Perforateur** ou de **paillettes** ne peut pas être modifiée manuellement depuis cette boîte de dialogue, car ces informations sont déterminées directement par les éléments réels du motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Pour enregistrer toutes les informations personnalisées que vous avez ajoutées ou modifiées, appuyez sur le bouton **OK** . Si vous souhaitez au contraire annuler entièrement les nouvelles modifications, appuyez sur le bouton **Annuler** .

## Résumé




Dans l'onglet **Résumé** , vous pouvez facilement ajouter des informations contextuelles utiles sur votre dessin, notamment le **Nom du créateur** , des **Mots-clés** , ainsi que des **Remarques** . La puissante fonction de recherche intégrée au navigateur de dessins vous permet de retrouver efficacement vos dessins ultérieurement, soit par leur nom exact, soit à l'aide des mots-clés personnalisés que vous définissez ici.

- Créateur
  Dans le champ **Créateur** , vous pouvez ajouter des informations importantes telles que le nom du créateur ou celui de son entreprise. Ces renseignements sont traditionnellement utilisés pour assurer un archivage précis et faciliter la gestion des dessins au sein des équipes.
- Mots-clés
  Le champ Mots-clés vous permet d'ajouter des termes de recherche spécifiques directement liés au dessin. Ces mots-clés ne peuvent être utilisés que si le dessin est correctement enregistré au format natif .NGS ou .DRAW.

> Le format DRAW est entièrement compatible avec le logiciel de broderie DRAWings® de DRAWstitch International Ltd, qui comprend un navigateur dédié doté d'un filtrage par mots-clés pour des recherches avancées. Si vous gérez une bibliothèque importante de dessins, l'attribution judicieuse de mots-clés vous aide considérablement à retrouver rapidement des fichiers spécifiques. Il est vivement recommandé de

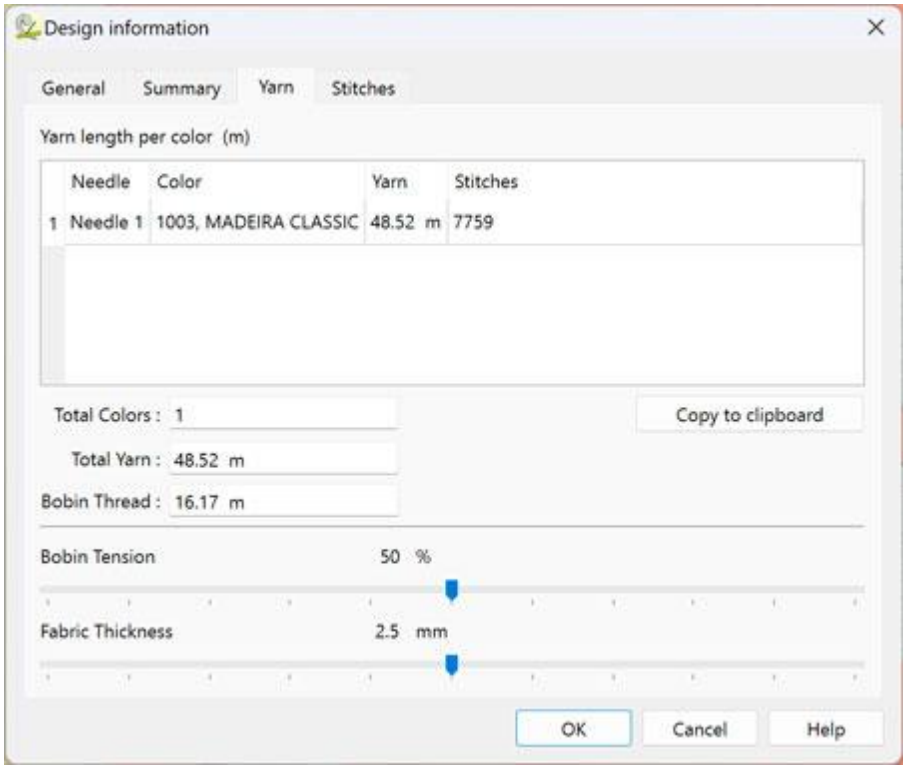

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

maintenir une liste cohérente de mots-clés afin que tous les utilisateurs saisissent les données selon la même nomenclature, améliorant ainsi considérablement les possibilités de recherche dans votre base de données centrale.

- Remarques
  Dans la zone de texte Remarques, vous pouvez inclure des informations techniques sur le dessin, telles que le type de point prévu, la palette de couleurs optimale, le type de tissu recommandé ou le nombre précis de fils utilisés. Cette section peut également servir à ajouter des instructions détaillées pour la production de la broderie ou à laisser des notes utiles à l'opérateur de la machine.

Toutes les modifications que vous apportez dans l'onglet Résumé peuvent être enregistrées comme paramètres par défaut en cliquant simplement sur le bouton **Enregistrer par défaut** . Vos paramètres personnalisés seront alors automatiquement appliqués chaque fois que vous créerez un nouveau dessin.

## Fil




La section Fil de la boîte de dialogue Informations sur le motif fournit des informations sur les fils nécessaires à la réalisation de votre motif actuel.

### Longueur de fil par couleur (en mètres)

Ce tableau affiche :

- Le **numéro d'aiguille** pour chaque couleur de votre motif.
- La **longueur de fil** et le nombre de points associés à chaque aiguille.
- Le **fil** utilisé sur chaque aiguille.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Le **nombre de points** par aiguille.

Sous le tableau, vous pouvez consulter les besoins totaux du motif, notamment :

- Le **nombre total de couleurs** utilisées.
- La **longueur totale de fil** nécessaire pour le fil supérieur.
- La **longueur totale de fil de canette** nécessaire.

### Facteurs influençant la longueur de fil

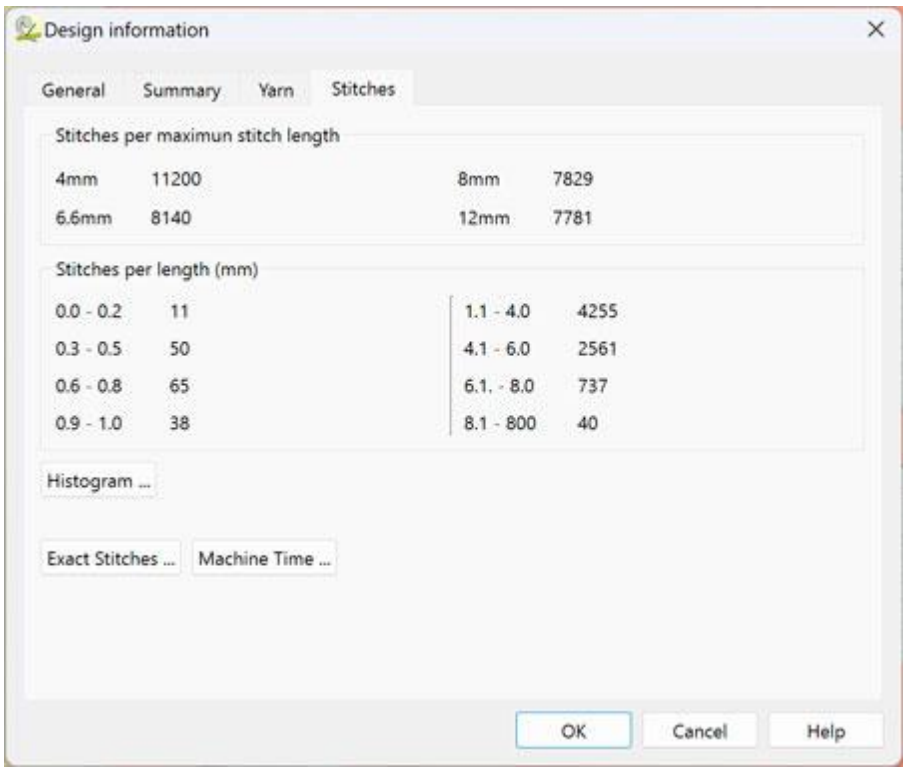
La longueur totale du fil supérieur et du fil de canette dépend de deux facteurs :

- **Tension de la canette**
- **Épaisseur du tissu**

Vous pouvez régler ces deux facteurs à l'aide des curseurs situés au bas de la boîte de dialogue. La modification de ces valeurs met automatiquement à jour la longueur de fil nécessaire.

Vous pouvez copier ces informations sur le fil dans le presse-papiers et les coller dans un tableur ou un logiciel de traitement de texte.

## Points





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Onglet Analyse des points

L'onglet Analyse des points sert de centre de diagnostic et fournit une analyse détaillée de la structure des points de votre motif afin de vous aider à optimiser le résultat :

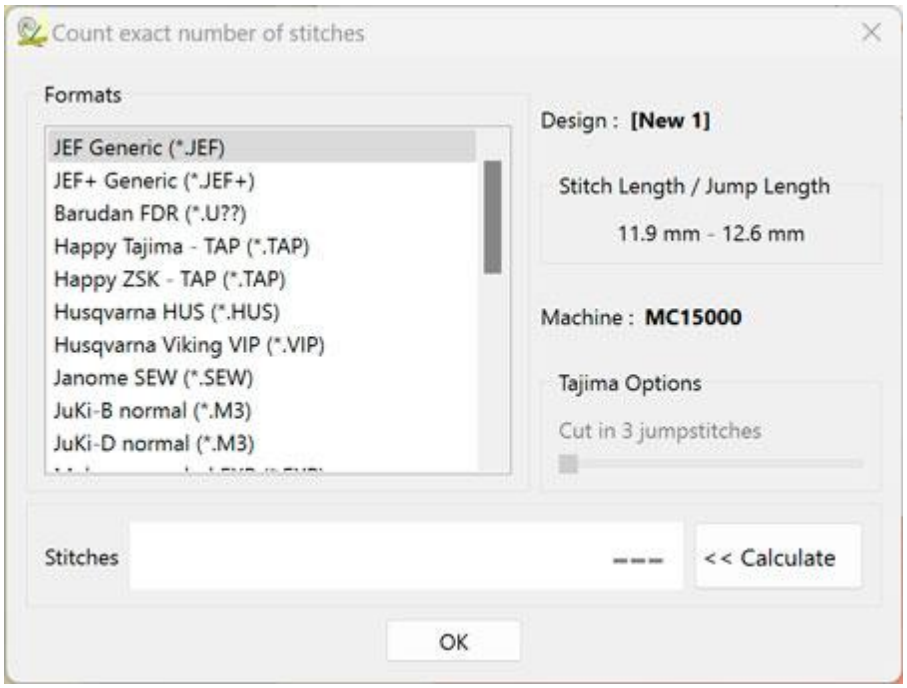
- **Points par longueur maximale de point :** Cette mesure indique le nombre total de points de votre motif jusqu'à une longueur maximale de point spécifiée. Elle vous aide à comprendre la répartition des points les plus longs.
- **Points par longueur (en mm) :** Cette mesure classe les points par longueur et vous indique combien de points se trouvent dans chaque plage de longueur.
- **Histogramme :** Ce bouton affiche une représentation graphique du nombre de points en fonction de leur longueur. Cette analyse vous aide à évaluer la répartition des longueurs de points dans votre motif.
- **Nombre exact de points :** Cette fonction ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez calculer le nombre de points en fonction de la machine à broder que vous prévoyez d'utiliser. Vous pouvez appliquer les paramètres par défaut ou saisir ceux de la machine. Les paramètres de chaque machine peuvent être enregistrés séparément dans la boîte de dialogue Temps machine (voir ci-dessous).
- **Temps machine :** Cette option permet d'ouvrir une boîte de dialogue et d'enregistrer les paramètres des machines. En cliquant sur le bouton Temps machine, vous pouvez calculer la durée de broderie de votre motif sur la machine sélectionnée, en fonction de ses paramètres.

**Remarques :**

- **Les points de moins de 0,4 mm** peuvent généralement être supprimés sans altérer la qualité visuelle de votre motif. La suppression de ces pénétrations d'aiguille améliore la productivité de votre machine et réduit le risque de casse du fil.
- **Les points de plus de 4 mm** déclenchent souvent le mode « vitesse lente » sur les machines à broder industrielles. Si vous constatez un grand nombre de points longs, vous pouvez modifier les paramètres de votre machine ou numériser à nouveau la zone afin de conserver une vitesse de broderie optimale.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Compter le nombre exact de points**



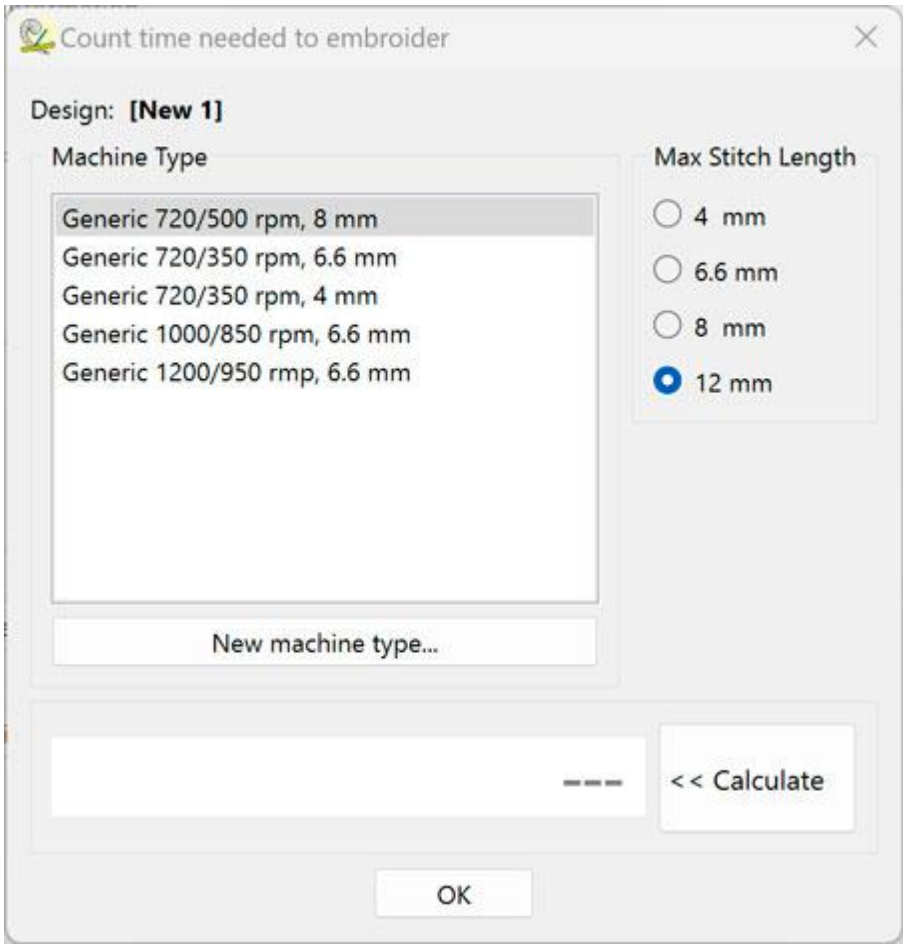

## Calcul exact des points dans l'onglet Points

Cette boîte de dialogue vous permet de calculer avec précision le nombre exact de points qui seront brodés, directement à partir du format de fichier machine et des paramètres spécifiques de la machine que vous utilisez. Les principaux paramètres pris en compte dans ce calcul des points sont :

- **Formats :** Dans ce menu déroulant, vous pouvez spécifier le format de fichier de votre machine. La sélection du format approprié garantit une compatibilité totale avec votre machine à broder.
- **Longueur de point dans le motif / entre les objets :** Cette section affiche clairement la longueur maximale de point utilisée dans l'ensemble de votre motif, ainsi que la longueur moyenne des points entre des objets distincts. Ces informations sont essentielles pour garantir un fonctionnement fluide et ininterrompu de votre machine.
- **Gestion des points de saut pour Tajima :** Cette option est spécifique aux formats des machines Tajima. À l'aide du curseur, vous pouvez définir précisément le nombre de points de saut consécutifs que votre machine interprétera comme une Commande de coupe-fil automatique. Ce réglage est essentiel pour optimiser parfaitement les coupes de fil pendant le processus de broderie.
- **Bouton Calculer :** Une fois vos paramètres définis, appuyez sur le bouton « Calculer » pour afficher rapidement le nombre final et exact de points de votre motif, calculé en fonction du format de machine sélectionné et de vos paramètres personnels.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Calculer le temps de broderie**




## Calcul du temps de broderie

Dans cette boîte de dialogue, accessible sous l'onglet « Points », vous pouvez calculer avec précision le temps estimé nécessaire pour broder votre motif. Ce calcul initial n'inclut volontairement pas le temps supplémentaire lié aux ruptures de fil ni aux changements physiques de cadre ; il prend uniquement en compte le processus de broderie sans interruption.

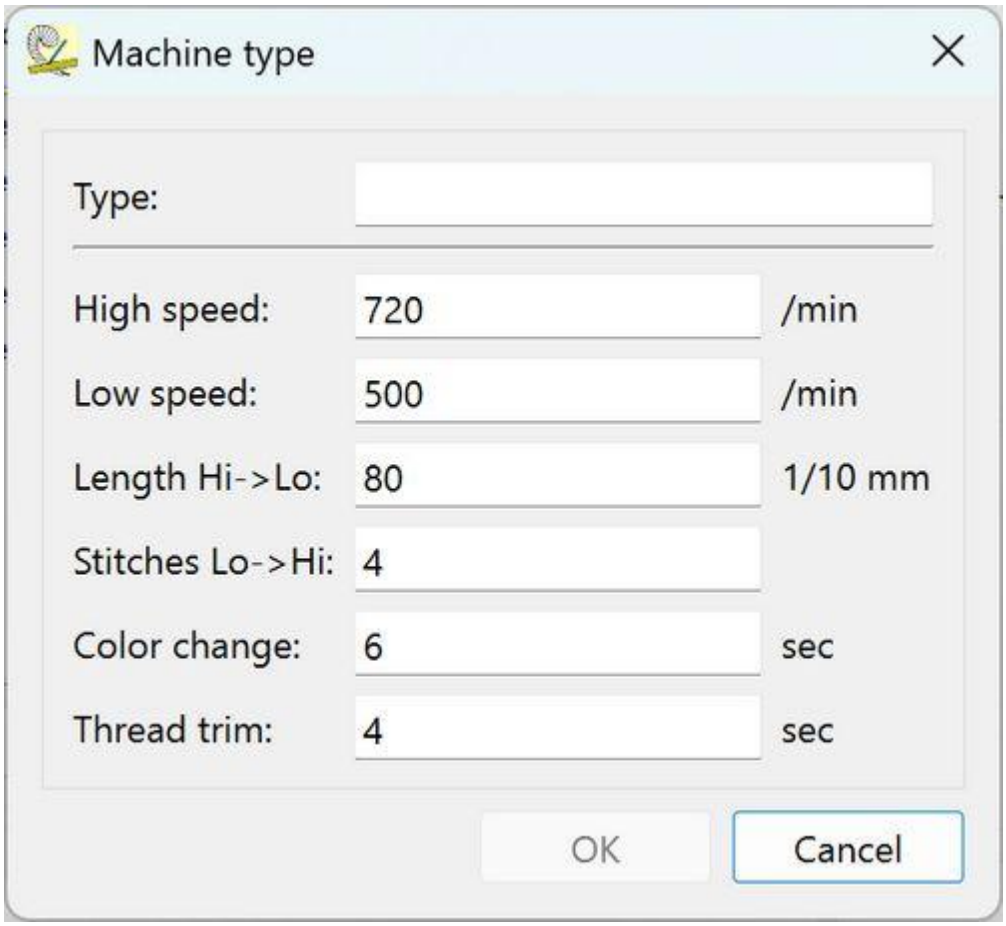
Le temps de broderie final dépend fortement des réglages exacts de votre machine. Les paramètres spécifiques à configurer sont les suivants :

- **Type de machine :** Dans ce champ, vous pouvez facilement sélectionner le type de machine à broder utilisé en cliquant sur l'option appropriée dans la liste. Si votre type de machine ne figure pas dans la liste, vous pouvez créer un profil de machine personnalisé en cliquant sur le bouton « Nouveau type de machine ».
- **Longueur maximale de point :** Sélectionnez la longueur maximale de point autorisée qui sera utilisée dans votre motif. Cette étape importante permet de garantir que le motif reste toujours dans les limites des capacités physiques de votre machine.

Une fois le type de machine et la longueur maximale de point sélectionnés, cliquez simplement sur le bouton « Calculer » pour afficher immédiatement le temps estimé nécessaire à la réalisation complète de la broderie de votre motif.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Type de machine**




### Création d'un nouveau type de machine

Pour créer un nouveau profil de machine, vous devez renseigner les paramètres suivants :

- **Type :** saisir un nom permettant d'identifier clairement le nouveau type de machine.
- **Vitesse maximale :** indiquer la vitesse maximale de la machine à broder, en points par minute.
- **Vitesse minimale :** indiquer la vitesse minimale de fonctionnement de la machine, en points par minute.
- **Longueur max. à pleine vitesse (Hi → Lo) :** définir la longueur maximale de point au-delà de laquelle la machine doit réduire automatiquement sa vitesse.
- **Points d'accélération (Lo → Hi) :** indiquer le nombre de points nécessaires à la machine pour passer de sa vitesse minimale à sa vitesse maximale.
- **Changement de couleur :** indiquer le temps moyen, en secondes, nécessaire à la machine pour effectuer un changement automatique de couleur.
- **Coupe-fil :** indique le temps, en secondes, nécessaire à la machine pour effectuer une coupe de fil.

Une fois ces paramètres renseignés, cliquer sur **« OK »** pour ajouter le nouveau type de machine à la liste de la boîte de dialogue **« Calcul du temps de broderie »**.

Pour abandonner la création sans enregistrer les informations saisies, cliquer sur **« Annuler »**.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Histogramme**




### Histogramme

La boîte de dialogue Histogramme fournit une représentation graphique très utile du nombre réel de points présents dans votre motif, classés selon leur longueur exacte.

- **Interaction avec la souris :** Lorsque vous déplacez lentement le pointeur de la souris sur le graphique, des informations détaillées s'affichent pour la position exacte du curseur. Elles comprennent la longueur précise des points, le nombre réel de points de cette longueur et leur pourcentage exact par rapport au nombre total de points du motif.
- **Cliquer et faire glisser :** En cliquant puis en faisant glisser la souris sur une partie du graphique, vous pouvez sélectionner précisément une zone. Des informations détaillées, telles que la plage de longueurs de points sélectionnée, le nombre total de points qu'elle contient et leur pourcentage, sont alors calculées et affichées uniquement pour cette zone.

## Optimiseur

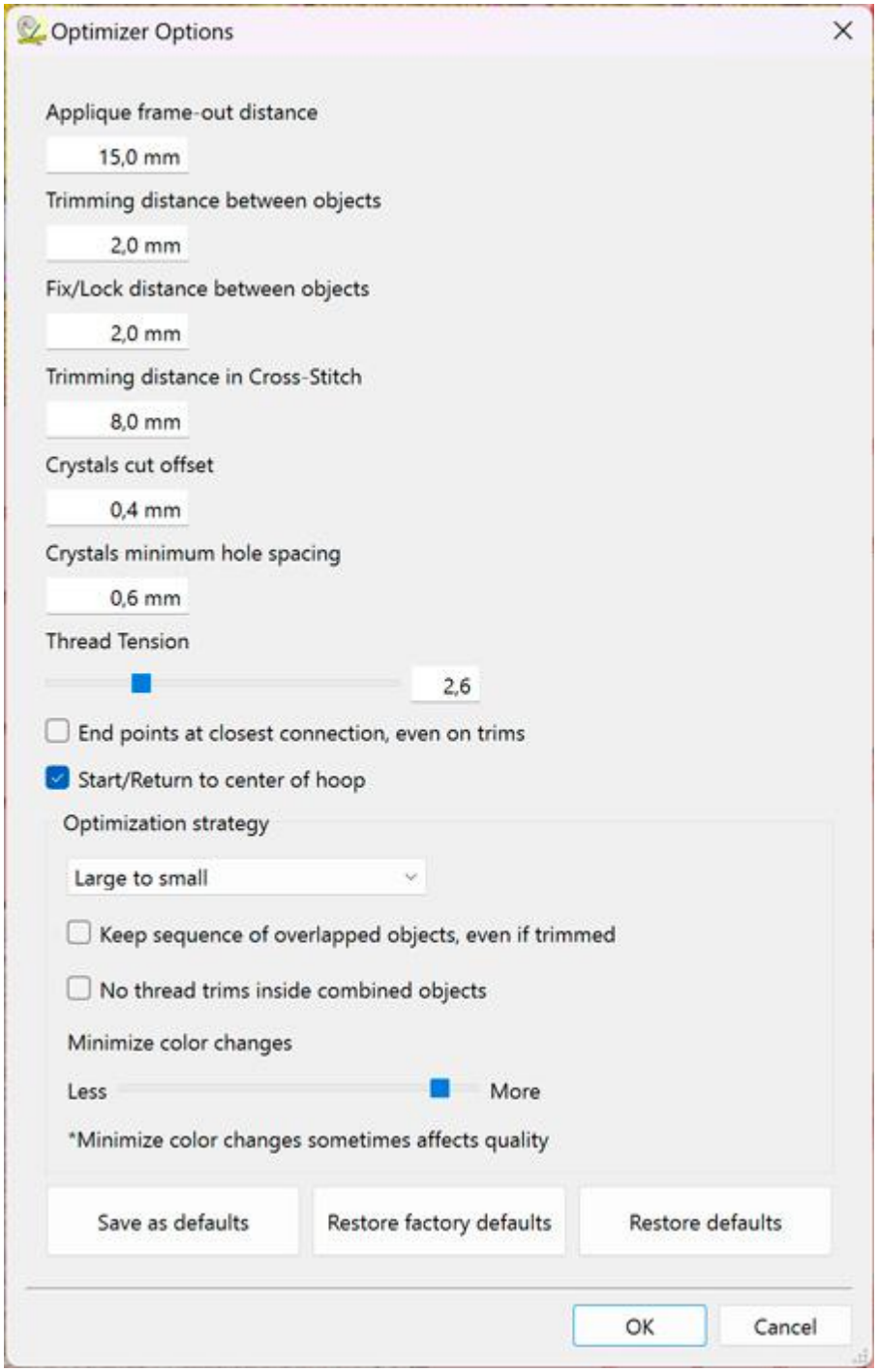
L'Optimiseur affine le processus de production de la broderie, en influant sur la qualité des points et le placement des cristaux ou strass.

Accédez à l'Optimiseur par les méthodes suivantes :

- **Menu Outils :** Sélectionnez Options de l'optimiseur.
- **Raccourci clavier :** Appuyez sur Ctrl+Maj+J.

Les options de l'Optimiseur influent sur le processus de broderie et contribuent au résultat final.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Les options de l'Optimiseur que vous pouvez régler comprennent différents paramètres permettant d'améliorer la production de la broderie. Voici un aperçu de ces paramètres :

### Distance de sortie du cadre pour appliqué

Ce paramètre est utilisé pour les motifs comportant un appliqué. Pendant le processus de broderie, la machine s'interrompt, déplace le cadre vers l'extérieur et vous invite à placer l'appliqué dans une zone définie. La « Distance de sortie du cadre pour appliqué » définit la distance sur laquelle le cadre se déplace depuis sa position d'arrêt afin de permettre la mise en place de l'appliqué. En réglant cette valeur, vous contrôlez le déplacement du cadre pendant cette phase.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Distance de coupe-fil entre les objets

Le Coupe-fil entre les objets d'un motif de broderie permet d'obtenir une meilleure qualité de production, mais augmente le temps de fabrication, car la machine doit s'arrêter puis redémarrer après chaque coupe. Vous pouvez également utiliser des points de saut, qui relient les objets sans couper le fil. Ils peuvent ensuite être coupés manuellement ou laissés en place. Pour des objets proches les uns des autres, les points de saut ne posent généralement pas de problème. Le paramètre « Distance de coupe-fil entre les objets » permet de définir la distance maximale autorisée pour les points de saut. Si un point dépasse cette distance, le logiciel déclenche un Coupe-fil. Pour que des Coupe-fil soient effectués dans l'ensemble du motif, réglez la distance de coupe à 0,5 mm.

### Distance de fixation/verrouillage entre les objets

Le paramètre Fixation/Verrouillage détermine la distance au-delà de laquelle un point de fixation ou de verrouillage est ajouté entre les objets. Si vous souhaitez appliquer des points de fixation ou de verrouillage, définissez une faible distance, par exemple 1 mm. Si vous souhaitez éviter ces points, augmentez la distance entre les objets.

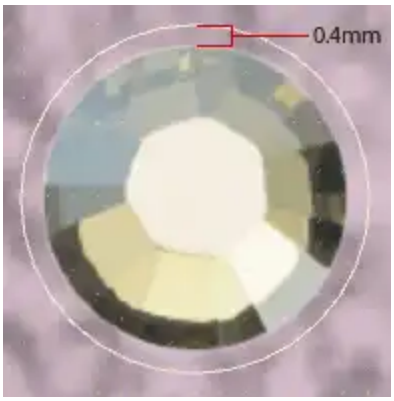
### Distance de coupe-fil en point de croix

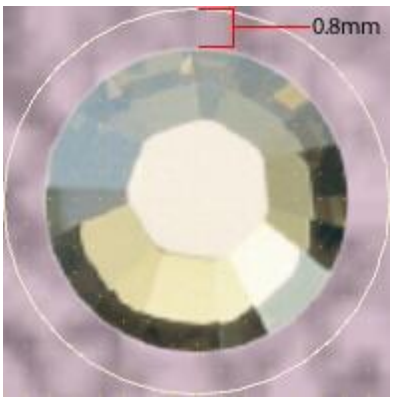
Cette option s'applique aux objets de broderie utilisant la technique du point de croix. Les motifs en point de croix sont généralement traités comme des objets uniques dans le logiciel, et ce paramètre contrôle la distance de coupe-fil entre les objets de différentes couleurs du motif. Les motifs en point de croix comportant souvent des croix dispersées de même couleur, le calcul des coupes peut être complexe. En réglant la distance de coupe-fil, vous pouvez définir à quel moment les Coupe-fil doivent être effectués entre les objets de couleur dans les motifs en point de croix. Adaptez ce réglage au motif.

### Décalage de découpe des cristaux

**Remarque :** Les cristaux sont disponibles dans les éditions Advanced et PRO du logiciel.

Cette option contrôle la distance entre le cristal et le bord de découpe du cercle créé par le couteau de découpe. Cet espace permet de placer les cristaux dans les trous prévus à cet effet. La valeur par défaut est de 0,6 mm, ce qui convient aux cristaux de taille standard.



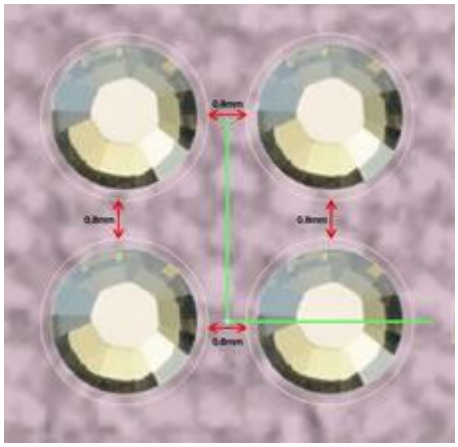

Vous pouvez ajuster cette valeur en fonction de la taille des cristaux utilisés. Ce décalage est automatiquement pris en compte dans les valeurs Espacement et Espacement V. affichées dans la barre Propriétés lors de la création d'un objet Surface de cristaux.

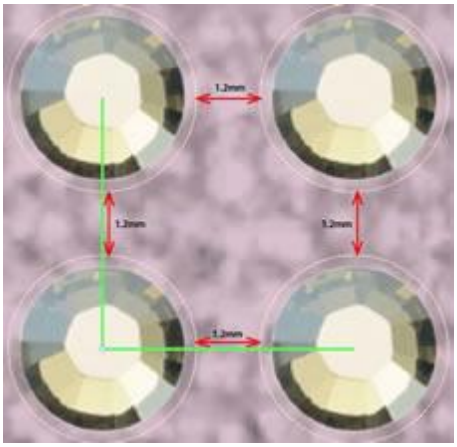

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Espacement minimal des trous de cristaux

**Remarque :** Les cristaux sont disponibles dans les éditions Advanced et PRO du logiciel.

Cette option gère la distance par défaut entre deux cristaux après prise en compte du décalage de découpe des cristaux. L'espacement minimal des trous de cristaux correspond à la distance entre deux cristaux dans un objet Surface de cristaux ou Surface de contour en cristaux. Le décalage de découpe des cristaux n'est pas inclus dans cette distance. La valeur par défaut est de 0,4 mm, ce qui convient à la plupart des matériaux de découpe pour cristaux.





Cette valeur d'espacement est également incluse automatiquement dans les valeurs Espacement et Espacement V. lors de la création d'objets Surface de cristaux. Cependant, certains motifs de Remplissage, tels que les Remplissages en forme, peuvent ne pas conserver une distance constante afin de créer un motif particulier.

### Tension du fil

Le paramètre **Tension du fil** vous permet de contrôler la tension du fil de broderie directement depuis le logiciel.

Cette fonction est **disponible uniquement lorsqu'une machine à broder Janome est sélectionnée** comme machine dans le logiciel. Elle est désactivée par défaut pour tous les autres types de machines.

Vous pouvez régler la tension du fil sur une valeur comprise entre **0 et 10** . Cette valeur est enregistrée dans les formats de fichiers .jef et .jef+. Lorsque vous chargez votre motif sur une machine à broder Janome compatible, la machine lit et applique automatiquement ce réglage de tension.

Pour régler la tension du fil :

- **Saisissez une valeur précise :** Saisissez directement la valeur de tension souhaitée dans le champ de texte.
- **Utilisez le curseur :** Faites glisser le curseur situé à côté du champ de texte vers la droite pour augmenter la tension ou vers la gauche pour la diminuer.

### Points de fin à la connexion la plus proche, même avec coupe-fil

L'option « Points de fin à la connexion la plus proche, même avec coupe-fil » permet d'obtenir une broderie plus fluide en reliant les objets par leurs points les plus proches, même lorsqu'un Coupe-fil est effectué. Lorsque cette


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

case est cochée, le logiciel recherche les points de connexion les plus proches entre les objets de même couleur, ce qui améliore la continuité du motif et réduit le nombre de Coupe-fil.

### Commencer/Revenir au centre du Cadre de broderie

L'option « Commencer/Revenir au centre du Cadre de broderie », lorsqu'elle est activée, oblige la machine à broder à commencer et terminer le motif au centre du Cadre de broderie. Ce réglage assure un positionnement et un alignement précis au début et à la fin des projets.

### Stratégie d'optimisation

Cette fonction est utilisée lorsque l'outil Séquence automatique  est utilisé. Elle vous permet de définir l'ordre dans lequel les objets du motif seront brodés. Elle sert d'outil de séquençage automatique qui optimise la manière dont les éléments du motif sont placés sur le tissu pendant la broderie. Cet outil est utile pour certaines tâches de broderie, comme la broderie de casquettes, où il est nécessaire de broder du centre vers l'extérieur, ou lorsque vous travaillez avec des tissus nécessitant une séquence de broderie particulière.

Les stratégies d'optimisation sont les suivantes :

- **De haut en bas :** Brode les objets du motif de haut en bas, en commençant par les objets situés le plus haut et en progressant vers le bas.
- **De bas en haut :** Inverse de l'option De haut en bas : la broderie commence par les objets situés le plus bas et progresse vers le haut.
- **De gauche à droite :**
  Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif sont brodés de gauche à droite. Cela signifie que le logiciel modifie la séquence de broderie et commence par les objets ou formes situés le plus à gauche du motif, puis progresse vers ceux situés le plus à droite.
- **De droite à gauche :** Brode les objets situés le plus à droite vers ceux situés le plus à gauche, en suivant une séquence de droite à gauche.
- **Du plus petit au plus grand :** Commence la broderie par les objets les plus petits, puis progresse vers les plus grands.
- **Du plus grand au plus petit :** Inverse de l'option Du plus petit au plus grand : les objets les plus grands sont brodés en premier, puis les plus petits.
- **De l'intérieur vers l'extérieur :** Brode en partant du centre du motif et progresse vers l'extérieur. Cette méthode est souvent utilisée pour la broderie de casquettes.
- **De l'extérieur vers l'intérieur :** Brode des objets les plus extérieurs vers l'intérieur. Le logiciel recalcule la séquence en fonction de cette sélection.

> Toute modification effectuée dans la boîte de dialogue Options de l'optimiseur aura un impact sur la Stratégie d'optimisation sélectionnée. Gardez à l'esprit qu'une combinaison de paramètres de l'optimiseur influencera la séquence finale. Il est donc important d'utiliser ces options de manière cohérente afin d'obtenir les meilleurs résultats.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Conserver la séquence des objets superposés, même avec coupe-fil

Lorsque ce paramètre est sélectionné, le logiciel respecte l'ordre de superposition d'origine des objets vectoriels du motif pendant la broderie, même s'il existe des Coupe-fil entre eux. Cela peut être utile pour les motifs dans lesquels le maintien de l'ordre de superposition est essentiel pour obtenir l'effet souhaité.

> Les modifications apportées à l'ordre de superposition du motif vectoriel sont calculées en conséquence par le logiciel. L'ordre de superposition ne sera pas suivi exactement tel quel, car d'autres filtres sont appliqués au motif et influencent la séquence.

### Aucun coupe-fil à l'intérieur des objets combinés

Lorsque cette option est cochée, aucun Coupe-fil n'est autorisé entre les objets combinés. Ce paramètre s'applique uniquement aux objets qui ont été combinés, et non groupés.

Pour combiner des objets, sélectionnez les objets que vous souhaitez combiner, cliquez avec le bouton droit, puis choisissez l'option Combiner. Cette action fusionne les objets sélectionnés en un seul, qui hérite des propriétés du dernier objet sélectionné. Lorsque vous simulez le motif, vous voyez des points de saut entre les objets combinés au lieu de Coupe-fil. Lorsque cette option est cochée, la machine ne coupe pas les fils entre les objets combinés, même si la « Distance de coupe-fil entre les objets » est réglée sur la distance minimale.

Si cette option n'est pas cochée, les Coupe-fil sont calculés normalement entre les objets.

> Objet combiné : objet unique créé par la fusion de deux objets ou plus, qui se comporte ensuite comme une seule entité et adopte les attributs de Surface et de Contour du dernier objet sélectionné.

### Réduire les changements de couleur

Cette option permet de réduire les changements de couleur pendant le processus. Un nombre réduit de changements de couleur peut accélérer la production, mais peut modifier la séquence du motif. Un nombre plus important de changements de couleur permet une séquence plus précise, mais peut allonger le temps de production. L'équilibre entre ces facteurs dépend du motif, du tissu et de la machine.

Vous pouvez ajuster le nombre de changements de couleur à l'aide du curseur ou en appuyant sur les touches **Gauche** et **Droite** de votre clavier. Soyez prudent, car la modification du nombre de changements de couleur peut affecter la précision du motif final.

### Enregistrement et restauration des paramètres de l'Optimiseur

Une fois les paramètres de l'optimiseur modifiés, ils s'appliquent uniquement au motif actuel.

- Si vous souhaitez enregistrer ces paramètres comme valeurs par défaut pour les futurs projets, cliquez sur le bouton Enregistrer par défaut 

dans l'onglet Optimiseur.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

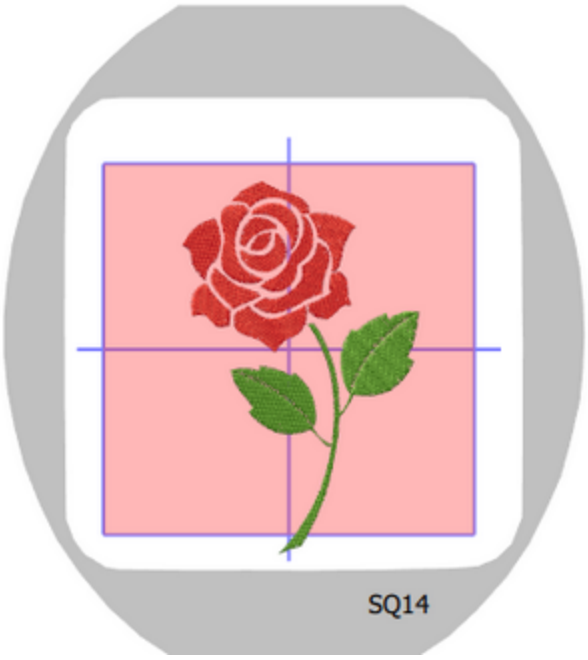
- Pour restaurer les paramètres d'usine par défaut, cliquez sur le bouton Restaurer les paramètres d'usine Restore factory defaults.
- Si vous souhaitez revenir aux paramètres que vous aviez précédemment enregistrés par défaut, cliquez sur le bouton Restaurer les valeurs par défaut Restore defaults. Cela rétablit les paramètres dans la dernière version que vous avez enregistrée à l'aide du bouton Enregistrer par défaut.

## Machine / Cadre de broderie

Il est essentiel de sélectionner la machine et le cadre de broderie appropriés lors de la création d'un motif. Cela remplit deux fonctions essentielles. D'abord, cela garantit que votre motif s'adapte naturellement au cadre de broderie sélectionné et vous permet de visualiser avec précision son rendu lors de la broderie. Ensuite, cela configure correctement le logiciel en fonction de la machine utilisée, afin que le format du fichier de broderie exporté reste parfaitement compatible. De nombreux fabricants, tels que Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvarna-Viking, Babylock et Necchi, exigent que le fichier final contienne explicitement les informations relatives au cadre de broderie attribué. Si ces informations sont absentes, la machine risque de ne pas reconnaître votre fichier.

Lors de l'exportation d'un motif, le logiciel affiche uniquement les formats pris en charge par la machine sélectionnée, tels que PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF et JEF+. Ces formats spécifiques apparaissent dans la liste Enregistrer uniquement lorsqu'une machine et un cadre de broderie valides sont attribués au motif. Si le motif dépasse la zone de broderie réelle du cadre de broderie, le logiciel affiche sa limite en rouge, indiquant que vous devez ajuster la taille du motif ou sélectionner un cadre de broderie plus grand afin qu'il puisse y tenir correctement.

Dans cette section, nous allons vous expliquer pas à pas comment changer ou déplacer facilement le cadre de broderie et comment définir un cadre de broderie par défaut pour vos futurs projets.





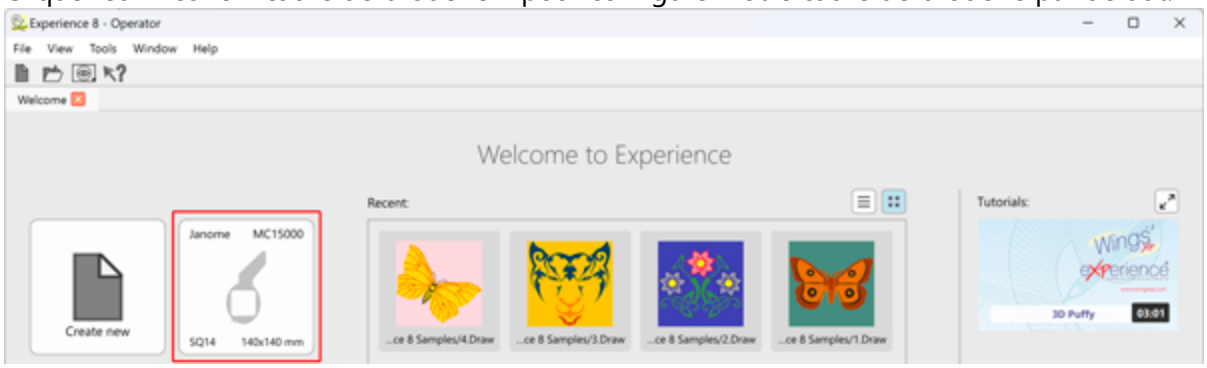
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Si le cadre de broderie sélectionné n'est pas clairement visible dans la zone de travail, vous pouvez facilement l'afficher en sélectionnant l'option « Cadre de broderie » directement dans le menu « Affichage ». Si l'option « Cadre de broderie » est déjà cochée mais que le cadre de broderie n'apparaît toujours pas, vous devrez peut-être effectuer un zoom arrière. Vous pouvez le faire rapidement à l'aide de n'importe quel outil de zoom ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en faisant défiler la molette de la souris vers le bas.

## Définir le cadre de broderie par défaut

Vous pouvez facilement définir votre cadre de broderie par défaut directement depuis la page « Bienvenue » du logiciel. Lorsque vous lancez l'application, l'onglet de bienvenue s'affiche. Cet onglet comporte une icône de cadre de broderie qui indique clairement les informations relatives au cadre de broderie actuellement défini par défaut.

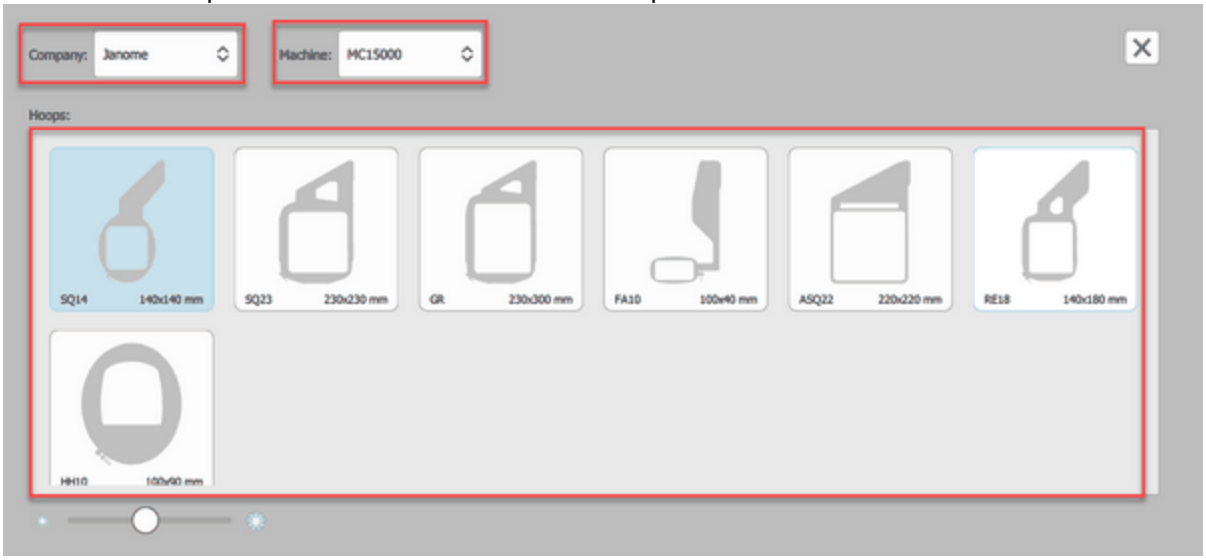
1. Cliquez sur l'icône « cadre de broderie » pour configurer votre cadre de broderie par défaut.




2. Une boîte de dialogue dédiée s'affiche immédiatement.
3. Sélectionnez la marque de votre machine à broder en cliquant sur le menu déroulant « Société ».
4. Sélectionnez le modèle précis de votre machine à broder en cliquant sur le menu déroulant « Machine ».
5. Les cadres de broderie compatibles avec la machine sélectionnée s'affichent dans la zone « Cadres de broderie ». Sélectionnez le cadre de broderie que vous souhaitez utiliser. Dès que vous cliquez sur un cadre de broderie, la boîte de dialogue se ferme et celui-ci est défini comme cadre de broderie par défaut. Désormais, chaque

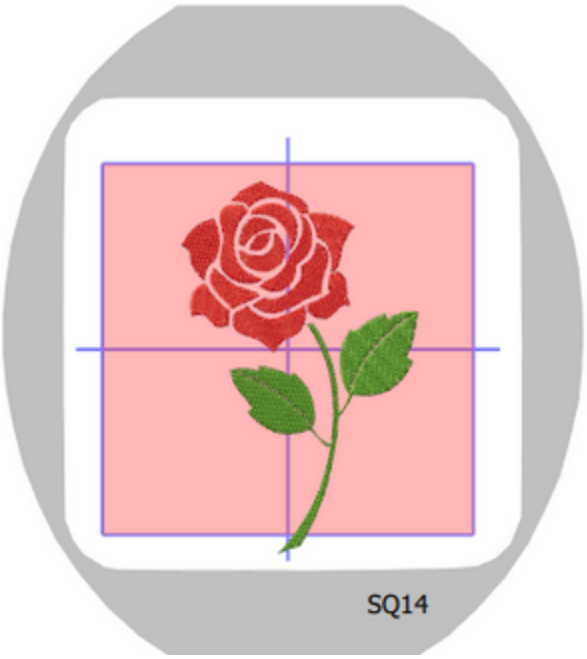

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

nouveau motif que vous créerez utilisera automatiquement ce cadre de broderie.




## Modifier le cadre de broderie

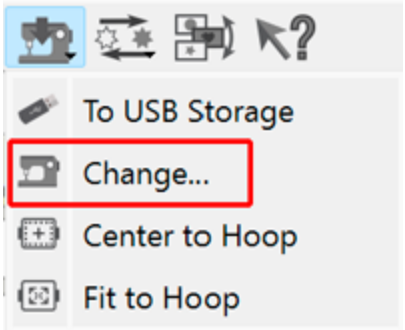
Dans certains cas, vous pouvez avoir besoin d'utiliser un autre cadre de broderie ou de déplacer celui actuellement utilisé sans modifier le réglage du cadre de broderie par défaut. Par exemple, lorsque votre motif dépasse du bord du cadre de broderie, le logiciel affiche en rouge la zone qui se trouve hors cadre. Si vous ne souhaitez pas réduire la taille de votre motif, vous pouvez simplement déplacer le cadre de broderie afin que le motif se trouve entièrement à l'intérieur, ou sélectionner un cadre de broderie plus grand. Voyons comment modifier efficacement le cadre de broderie.



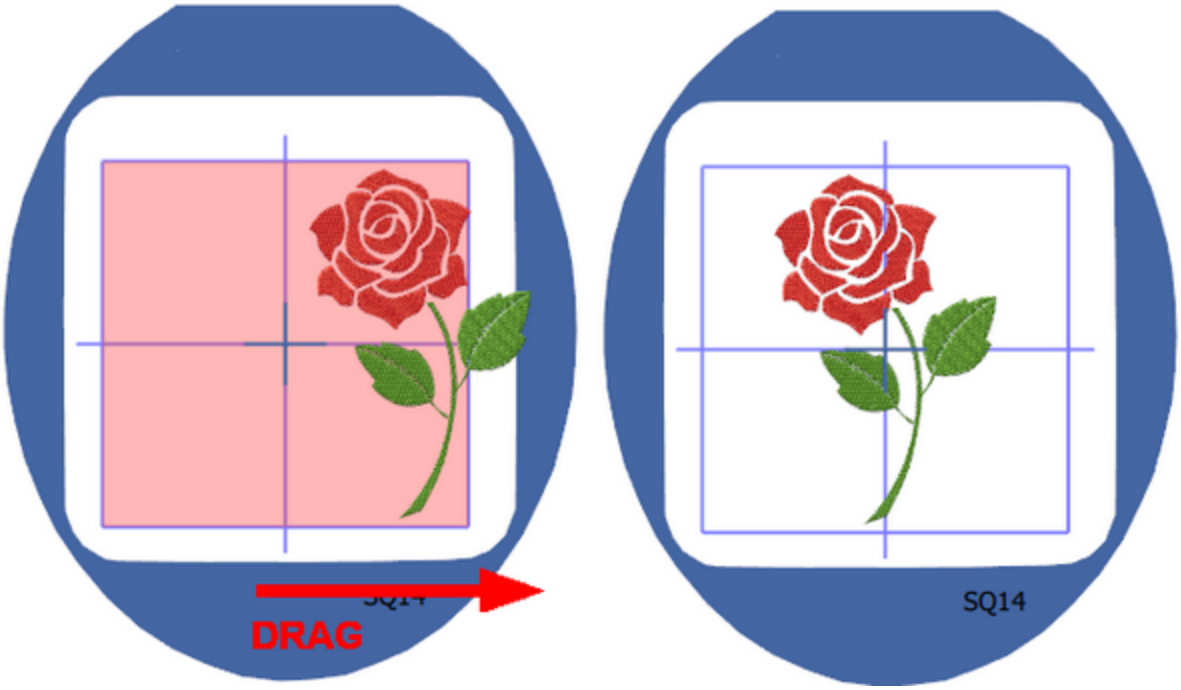

1. Vous pouvez changer ou déplacer le cadre de broderie à l'aide de l'icône « Machine/Cadre de broderie » située dans la partie inférieure de la barre d'outils, ou de l'option « Changer » disponible sous l'icône de la


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

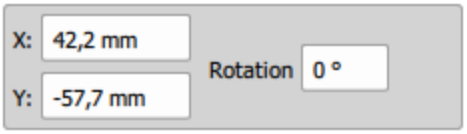
machine dans la barre d'outils supérieure.




2. En utilisant l'une de ces options, vous activez un mode de travail dédié dans lequel vous ne pouvez agir que sur le cadre de broderie. Si vous utilisez l'option « Changer », n'oubliez pas que, pour changer le cadre de broderie lui-même, vous devez d'abord fermer la boîte de dialogue « Modifier le cadre de broderie ».
3. Faites glisser le cadre de broderie de manière à englober entièrement le motif. Si le cadre de broderie n'est pas déjà sélectionné, cliquez sur son bord : il devient bleu vif. Dès que le motif tient correctement à l'intérieur du cadre de broderie, la couleur rouge d'avertissement affichée sur la zone du cadre de broderie disparaît.




4. Lorsque vous déplacez le cadre de broderie, vous remarquerez que son centre s'aligne automatiquement sur le centre exact du motif, ce qui vous aide à parfaitement centrer votre travail dans le cadre de broderie.
5. Vous pouvez également modifier avec précision la position du cadre de broderie ou le faire pivoter à l'aide des valeurs numériques disponibles dans la barre « Options de l'outil », située dans la partie supérieure droite de la zone de création.

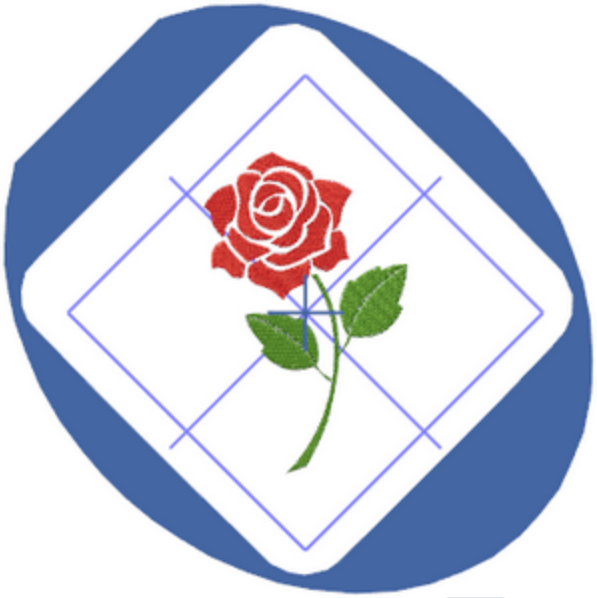



6. Modifiez les valeurs numériques des champs « X » et « Y » pour positionner précisément le cadre de broderie à l'endroit souhaité dans l'espace de travail. Cliquez dans les champs correspondants, saisissez les valeurs


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

souhaitées, puis appuyez sur « Entrée/Retour ». Le logiciel déplace immédiatement le cadre de broderie le long des axes X et Y.

7. Pour faire pivoter le cadre de broderie, utilisez l'option « Rotation ». Saisissez la valeur de rotation souhaitée dans le champ, puis appuyez sur « Entrée/Retour ». Le cadre de broderie pivote dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous pouvez saisir n'importe quel angle compris entre 0 et 359 degrés.



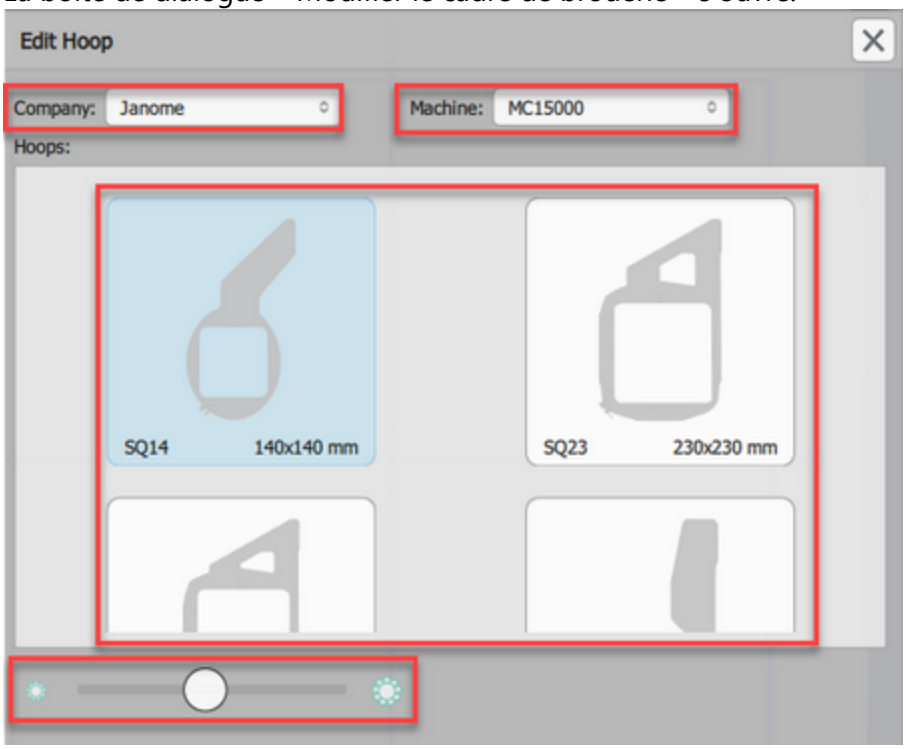

8. Si le motif ne peut physiquement pas tenir dans le cadre de broderie actuel, vous pouvez sélectionner un cadre de broderie plus grand adapté au projet. Pour cela, double-cliquez sur l'icône du cadre de broderie située dans l'angle supérieur droit de l'espace de travail.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

9. La boîte de dialogue « Modifier le cadre de broderie » s'ouvre.




10. Définissez la « Société » et la « Machine ». La boîte de dialogue affiche uniquement les cadres de broderie pouvant être utilisés avec le modèle précis de votre machine à broder.
11. Cliquez sur le cadre de broderie exact que vous allez utiliser. La boîte de dialogue se ferme et le cadre de broderie sélectionné est automatiquement placé autour de votre motif.

Vous pouvez ajuster la taille d'affichage du cadre de broderie en déplaçant le curseur situé en bas de l'écran vers la gauche ou vers la droite.

Le logiciel prend entièrement en charge la fonction multicadre qui vous permet de broder de grands motifs répartis sur plusieurs cadres de broderie. À l'aide du bouton « + », vous pouvez facilement ajouter des cadres de broderie supplémentaires afin de créer ces motifs multicadres. Ce processus est décrit plus en détail dans la section suivante.

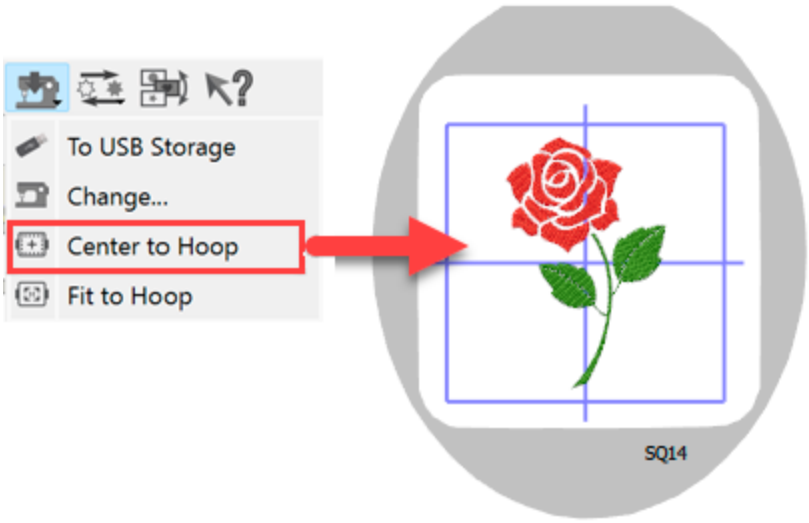




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

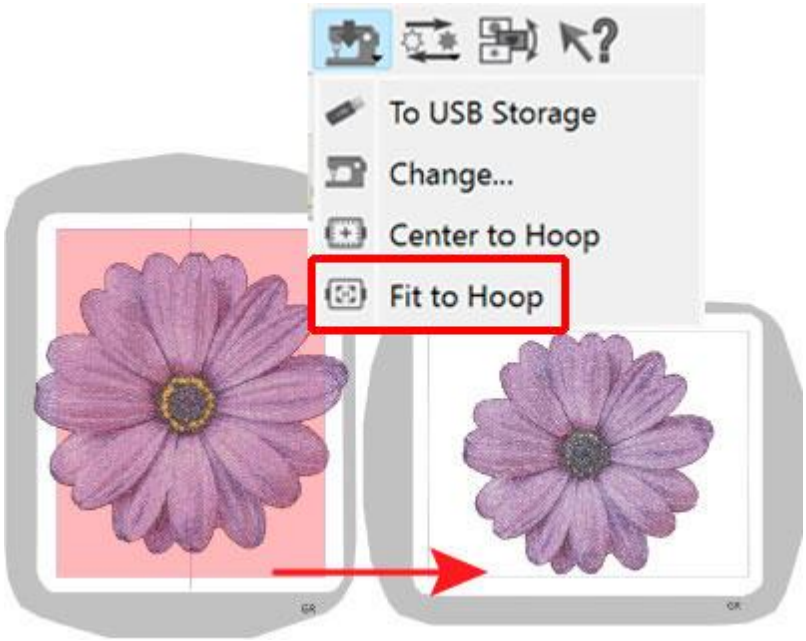
## Centrer le motif dans le cadre de broderie

Pour aligner facilement le cadre de broderie avec le motif, cliquez sur « Centrer dans le cadre de broderie » dans la section « Machine » de la barre d'outils standard. Le logiciel place immédiatement le motif exactement au centre du cadre de broderie.




## Ajuster au cadre de broderie

Cette option vous permet d'ajuster dynamiquement n'importe quel motif au cadre de broderie utilisé. Cliquez sur l'option « Ajuster au cadre de broderie » et le programme redimensionne automatiquement le motif afin qu'il tienne parfaitement dans la zone brodable. Vous n'avez pas besoin d'estimer ou de régler manuellement sa taille : le logiciel effectue automatiquement tous les calculs de mise à l'échelle.




Si le motif est trop grand pour la zone brodable, le logiciel le réduit automatiquement pour qu'il y tienne. À l'inverse, si votre motif est plus petit que la zone brodable, il l'agrandit. Quel que soit le sens du

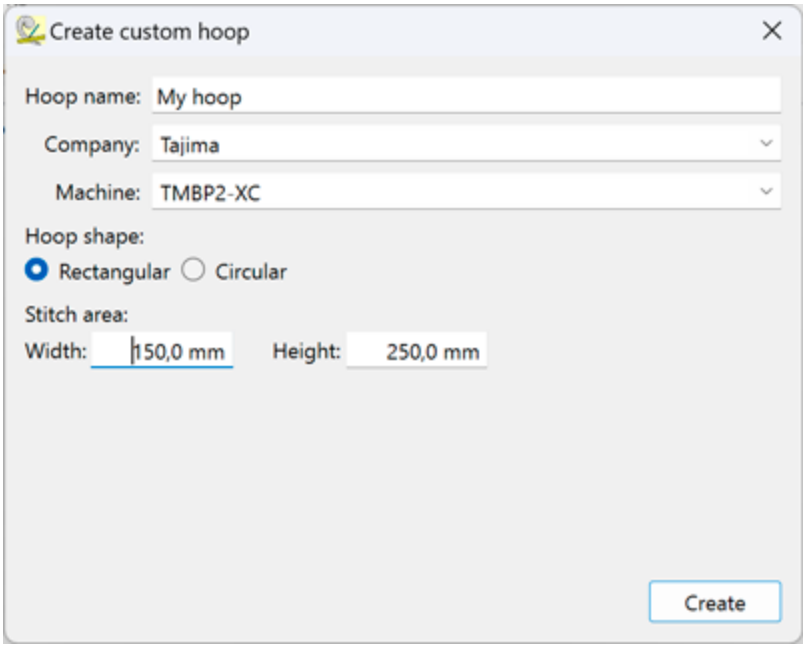

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

redimensionnement, le logiciel calcule et conserve une marge de sécurité par rapport au bord physique du cadre de broderie.

Si le logiciel détermine que le motif s'adapte mieux en orientation paysage, il fait automatiquement pivoter le cadre de broderie afin d'obtenir l'ajustement optimal.

### Ajouter des cadres de broderie personnalisés

Vous pouvez également créer des cadres de broderie personnalisés  si un cadre de broderie particulier que vous possédez n'est pas disponible dans la liste prédéfinie des cadres de broderie de votre modèle de machine. Ouvrez simplement le menu Outils et sélectionnez « Options » ; dans la boîte de dialogue, accédez à l'onglet « Cadres de broderie personnalisés ». Cliquez sur l'icône « Plus » pour ajouter votre nouveau cadre de broderie personnalisé.



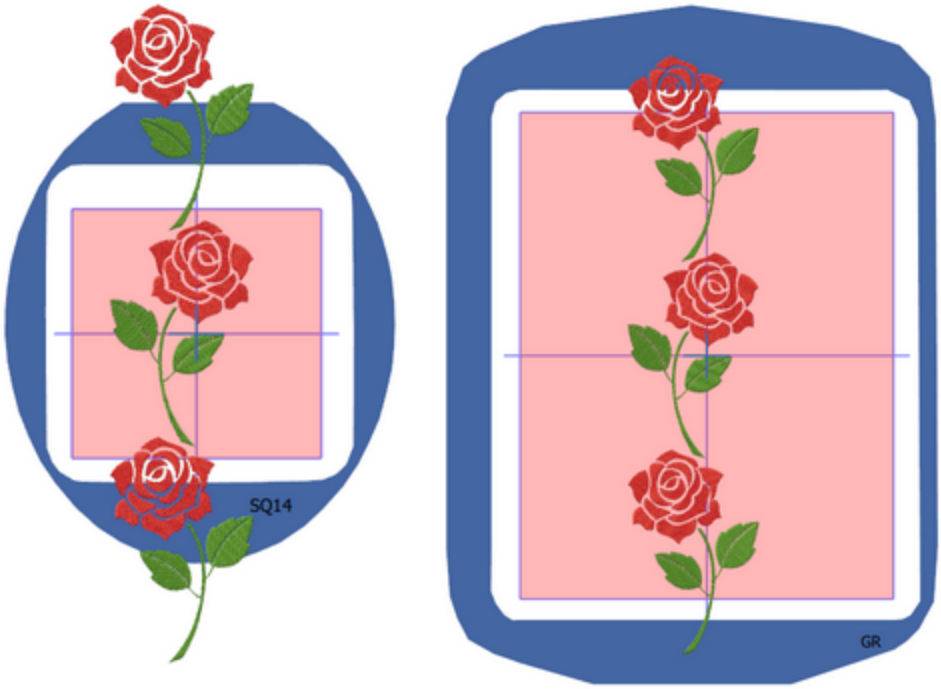

1. Saisissez un nom clair et facilement identifiable pour votre nouveau cadre de broderie.
2. Sélectionnez le fabricant exact de la machine ainsi que son modèle précis. Dans le cas rare où le fabricant ou le modèle de la machine serait totalement absent des listes, vous pouvez double-cliquer dans la zone de liste et saisir vous-même le nom du fabricant ou du modèle.
3. Sélectionnez la forme correspondant au cadre de broderie physique.
4. Définissez la zone de travail sécurisée en saisissant des valeurs précises de largeur et de hauteur.
5. Désormais, ce cadre de broderie personnalisé sera disponible dans la liste de sélection des cadres de broderie de votre machine.

Les fabricants de machines à broder tels que Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvarna-Viking, Babylock, Necchi, etc., utilisent des formats de fichiers qui nécessitent qu'un cadre de broderie soit attribué à chaque motif. Par conséquent, lorsque vous utilisez un cadre de broderie personnalisé, il peut être impossible d'exporter vos motifs dans des formats tels que PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF ou JEF+, car l'exportation vers ces formats exige qu'une combinaison prédéfinie de machine et de cadre de broderie soit attribuée au motif.

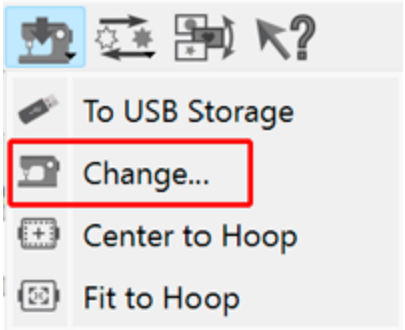

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Ajouter un multicadre

Le logiciel propose une fonction Multicadre qui vous permet de broder de grands motifs à l'aide de plusieurs cadres de broderie. Par exemple, si un motif est trop grand pour tenir dans le plus grand cadre de broderie pris en charge par votre machine, vous devez le répartir sur plusieurs cadres de broderie afin de pouvoir le broder entièrement.




1. Pour modifier le cadre de broderie actuel, cliquez soit sur l'icône « Machine/Cadre de broderie » située dans la partie inférieure de la barre d'outils, soit sur l'option « Modifier » disponible sous l'icône de la machine dans la barre d'outils supérieure.



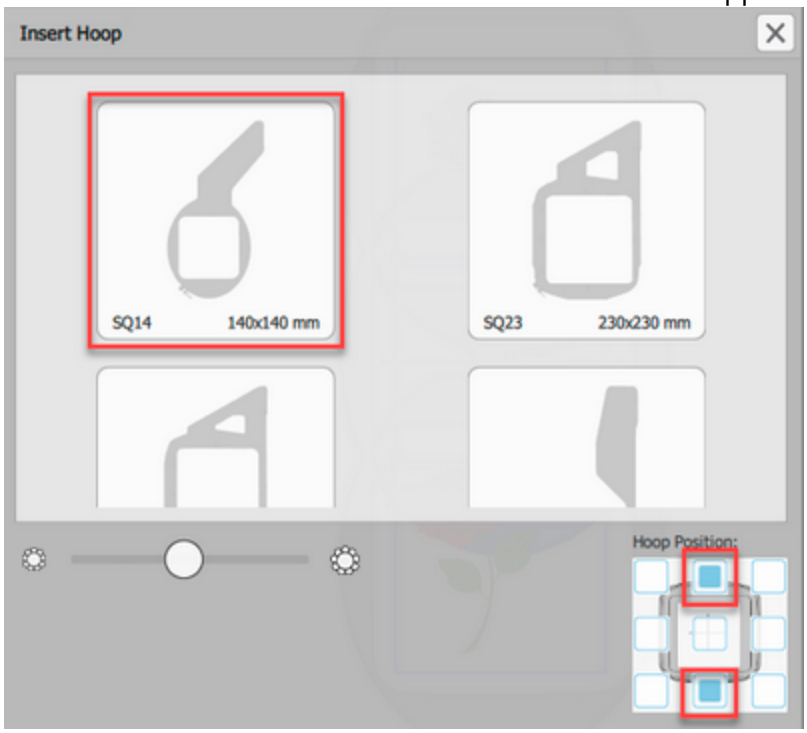

2. L'utilisation de l'une ou l'autre de ces options active un mode de travail spécialisé qui isole le cadre de broderie et vous permet de modifier uniquement celui-ci.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Pour ajouter un cadre de broderie supplémentaire, cliquez sur le bouton « + » dans le gestionnaire de cadres de broderie.



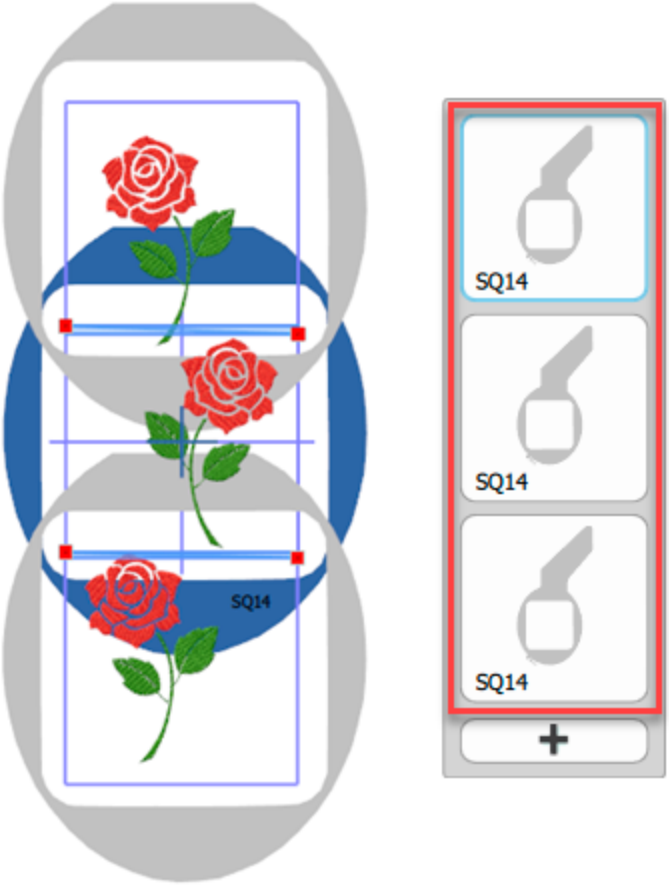

4. La boîte de dialogue « Insérer un cadre de broderie » s'affiche.
5. Dans la section « Position du cadre de broderie », choisissez précisément l'emplacement où vous souhaitez placer le nouveau cadre de broderie. Vous pouvez même sélectionner plusieurs positions afin d'insérer plusieurs cadres de broderie simultanément.
6. Cliquez sur le « Cadre de broderie » que vous souhaitez utiliser comme cadre supplémentaire. Le menu contextuel se ferme et le cadre de broderie sélectionné apparaît sur votre motif.




7. Comme illustré ci-dessous, plusieurs cadres de broderie sont désormais ajoutés à l'espace de travail. Vous pouvez utiliser l'« Option Cadre de broderie » pour conserver une vue d'ensemble de tous les cadres de


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

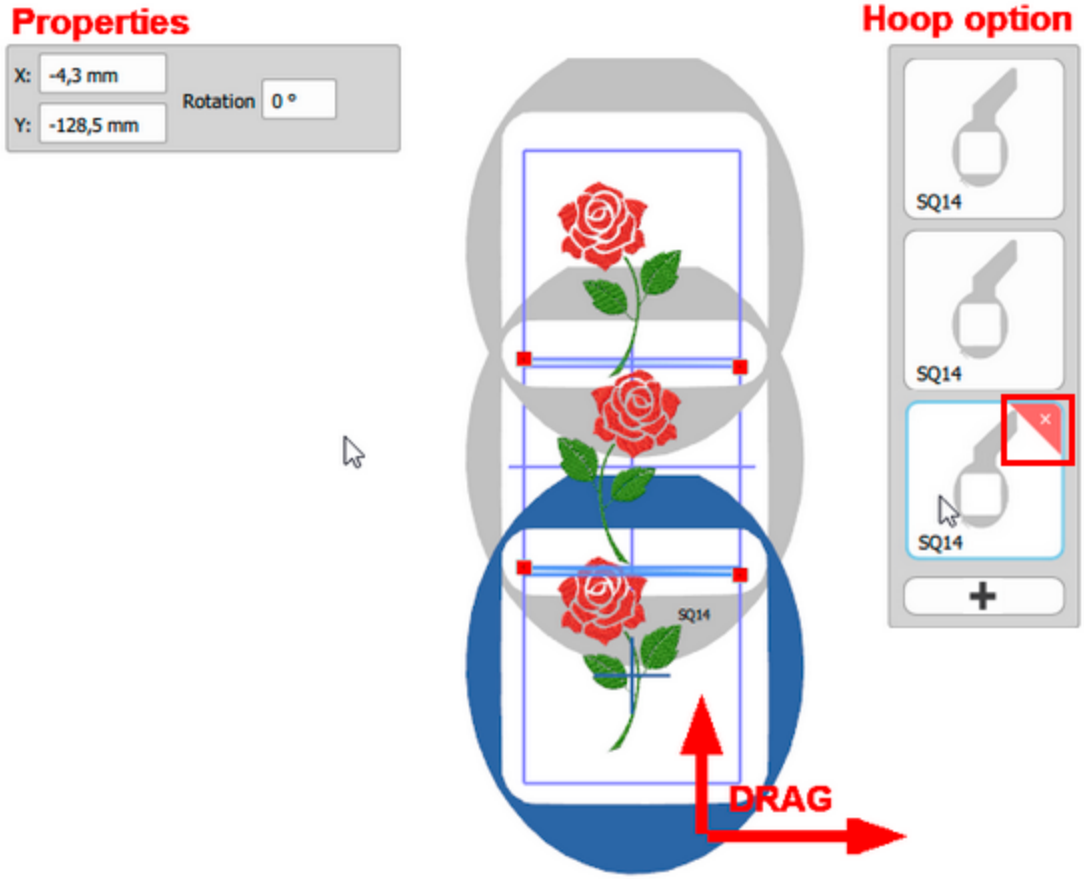
broderie que vous avez placés.




8. Lorsque vous cliquez sur un cadre de broderie précis, celui-ci est surligné en bleu et une ligne bleue correspondante sert d'indicateur sous l'« Option Cadre de broderie ». Dès qu'un cadre de broderie devient


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

bleu, vous pouvez le déplacer, le faire pivoter ou le supprimer indépendamment.




- Pour repositionner le cadre de broderie, faites-le glisser jusqu'à l'emplacement souhaité ou saisissez des valeurs dans les champs « X » et « Y » du panneau « Propriétés ».
- Pour faire pivoter le cadre de broderie, saisissez la valeur angulaire souhaitée dans le champ « Rotation » du panneau « Propriétés ».
- Pour supprimer le cadre de broderie, appuyez sur la touche « Suppr » ou placez le pointeur sur l'« Option Cadre de broderie », puis cliquez sur l'icône [X] qui apparaît.
- Dans la liste de l'« Option Cadre de broderie », les cadres de broderie sont disposés de haut en bas dans l'ordre dans lequel ils seront brodés. Vous pouvez modifier cet ordre en faisant glisser les icônes vers le haut ou vers le bas.

Notez que la vitesse de traitement peut diminuer selon les caractéristiques matérielles de votre PC et que la fonction « Afficher le cadre de broderie entier » peut ne pas parvenir à afficher l'image redimensionnée sur les systèmes les plus lents.

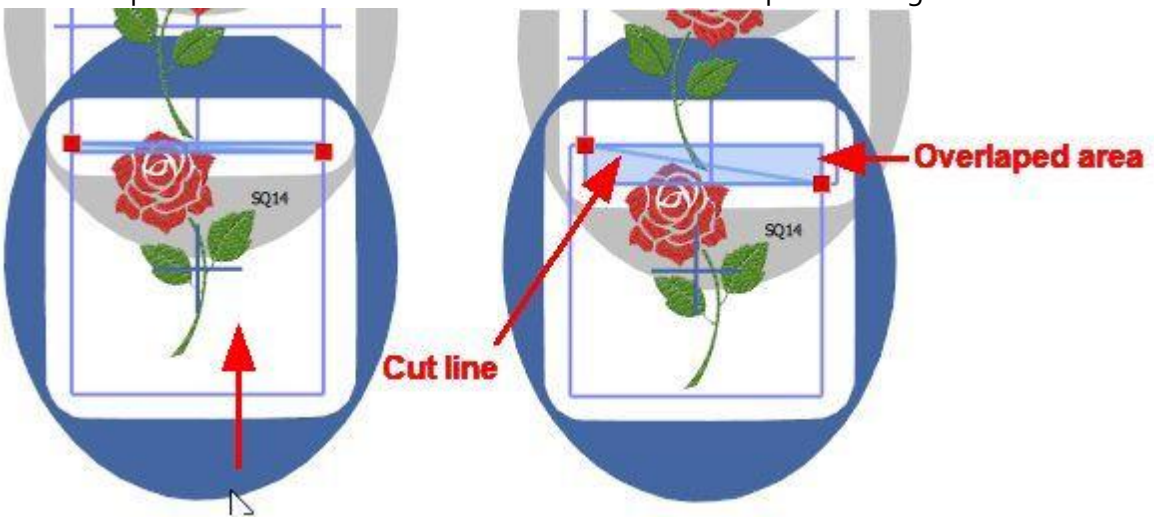
### Déplacer les cadres de broderie - Personnaliser la ligne de découpe

Les zones de chevauchement entre les différents cadres de broderie sont mises en évidence par des rectangles bleus. Vous remarquerez une ligne diagonale dotée de poignées rouges ; celle-ci détermine la manière dont le motif sera divisé. Tous les éléments du motif situés sous la ligne correspondent au cadre de broderie inférieur,

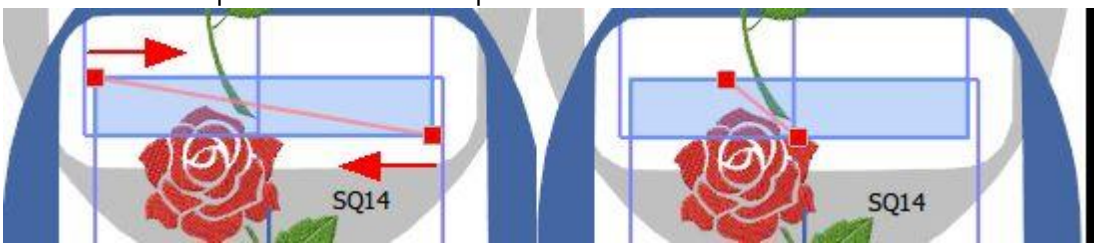

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

tandis que les parties situées au-dessus appartiennent au cadre de broderie supérieur. Tout élément unique traversé par la ligne peut être divisé afin de respecter cette répartition si nécessaire.

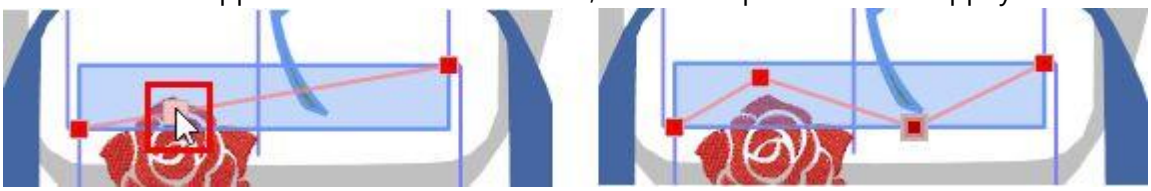
1. Déplacez chaque cadre de broderie directement sur les formes qu'il doit englober.




2. Déplacez ou modifiez la ligne de découpe afin de répartir les différentes parties de votre motif dans leur cadre de broderie respectif. Vous pouvez faire glisser les nœuds situés aux deux extrémités de la ligne de découpe afin de définir la position de la découpe.



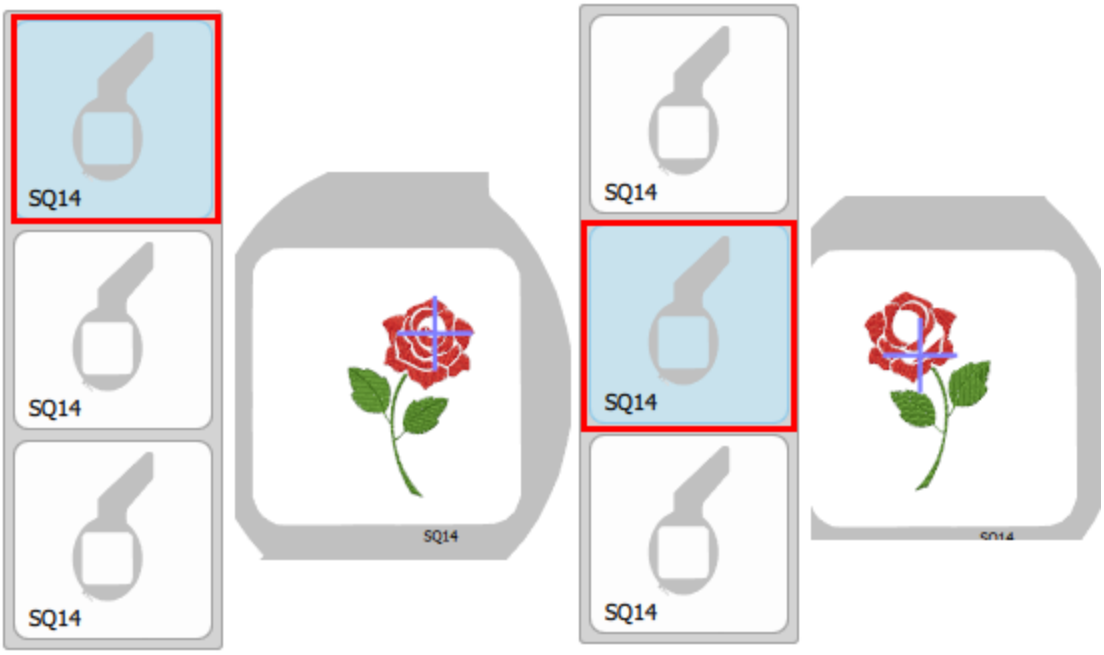

3. La ligne de découpe ne doit pas nécessairement être droite. Elle peut être constituée de plusieurs segments reliés afin de créer une séparation personnalisée. Pour cela, placez le pointeur de la souris sur un point quelconque de la ligne, double-cliquez et un nouveau nœud est ajouté. Ce nouveau nœud apparaît alors et vous pouvez le déplacer pour ajuster sa position. Vous pouvez ensuite ajouter et déplacer plusieurs nœuds afin de former une série de segments reliés permettant de répartir les différentes parties entre les cadres de broderie. Pour supprimer un nœud indésirable, double-cliquez dessus ou appuyez sur la touche [Suppr].



S'il est impossible de créer une ligne de séparation ou une série de lignes sans que la ligne de découpe traverse certaines parties du motif, celles-ci peuvent être partiellement divisées. En règle générale, le logiciel tente d'éviter toute découpe arbitraire des objets afin de préserver la qualité de la broderie. Toutefois, cela ne peut pas toujours être garanti. En utilisant cette ligne, vous déterminez précisément l'endroit où ces objets seront divisés.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Pour vérifier précisément quelles parties du motif seront transférées vers chaque cadre de broderie, passez en mode « Simulation ». Cliquez sur n'importe quel cadre de broderie pour voir quelles parties du motif sont affectées à ce cadre de broderie précis.



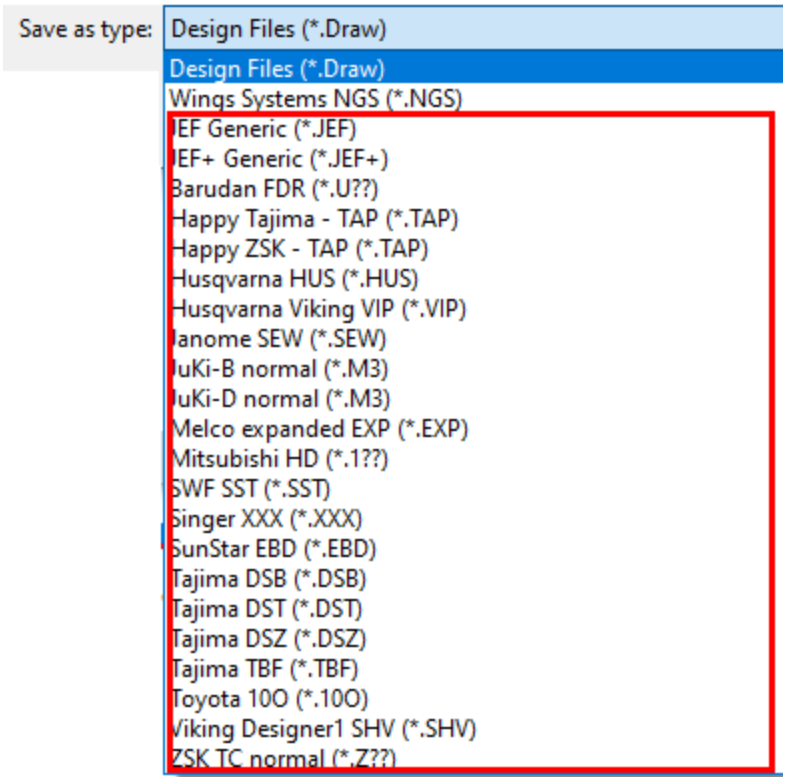

### Enregistrer le motif dans un fichier de broderie

Lorsque vous avez terminé de modifier votre motif et vérifié dans la « Simulation » que toutes les parties sont réparties exactement comme vous le souhaitez, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier de broderie afin de l'envoyer en production. Il est important de noter que, lors de l'enregistrement d'un motif Multicadre dans un fichier de broderie, le logiciel crée automatiquement un fichier distinct pour chaque cadre de broderie.

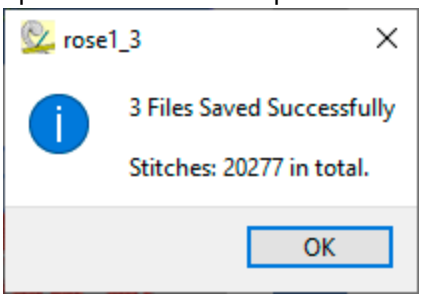
1. Dans le menu « Fichier » situé en haut de l'écran, cliquez sur l'option « Enregistrer sous ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer, sélectionnez un type de fichier de broderie pris en charge par votre machine.



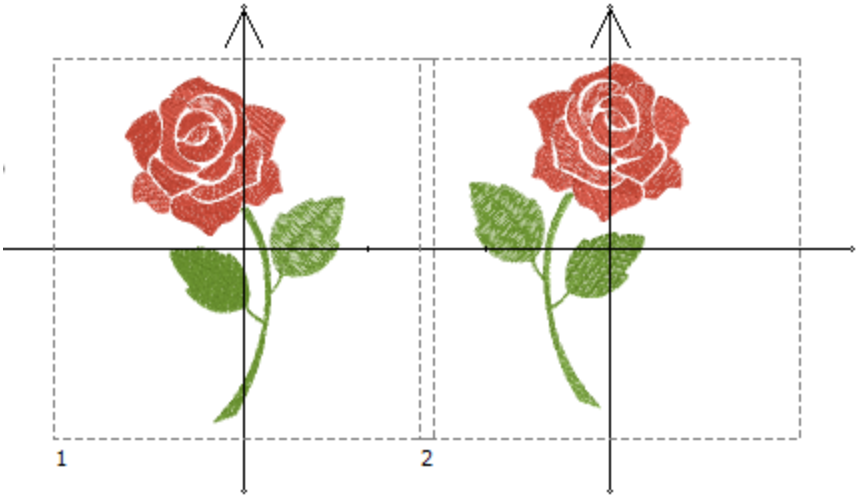

3. Le logiciel enregistre un fichier distinct pour chaque cadre de broderie. Vous devrez donc les charger les uns après les autres afin que votre machine puisse broder correctement l'intégralité du motif.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Enfin, vous pouvez choisir de générer une impression indiquant explicitement les informations relatives à l'ordre d'exécution du motif. Ce document de référence vous sera utile pendant la production.




## Séquence de broderie

Cette section explique comment contrôler la séquence de broderie de vos motifs. Par défaut, la mise en séquence est manuelle, ce qui vous permet de garder le contrôle. Toutefois, le logiciel propose également un outil de mise en séquence automatique basé sur des stratégies de broderie. Vous pouvez combiner les techniques de mise en séquence manuelle et automatique pour obtenir les résultats souhaités.

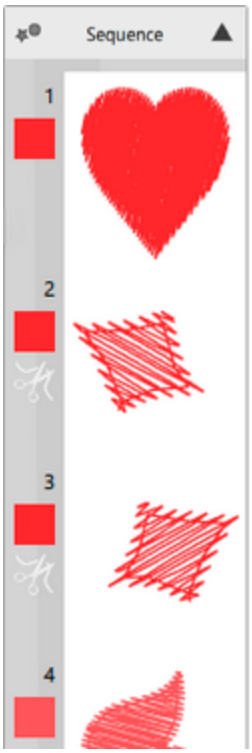
Outil Séquence automatique 

Séquence de broderie

### Séquence de broderie

La méthode par défaut pour modifier la séquence de broderie dans le logiciel est entièrement manuelle, ce qui vous permet de réorganiser librement et en toute sécurité n'importe quelle partie du motif selon vos préférences. Toutefois, si vous préférez que le logiciel ajuste automatiquement la séquence selon une stratégie de broderie spécifique et optimisée, vous pouvez facilement utiliser l'outil Séquence automatique à la place.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Lorsque vous travaillez dans le Gestionnaire de séquence, il vous suffit de sélectionner une ou plusieurs icônes d'objet, puis de les faire glisser vers la position souhaitée afin de créer instantanément votre propre séquence personnalisée. Le résultat de la nouvelle séquence est immédiatement visible dans la zone de travail principale. Naturellement, si le résultat ne vous convient pas ou si vous pensez avoir simplement commis une erreur, vous pouvez toujours « Annuler » (Ctrl+Z sous Windows ou Cmd+Z sous macOS) votre dernière action, puis tenter à nouveau de réorganiser les objets.

Le Gestionnaire de séquence  est présenté en détail dans une section qui lui est consacrée, mais nous allons ici nous concentrer principalement sur l'utilisation pratique du mode manuel en général, ainsi que sur le fonctionnement précis des optimisations automatiques, même lorsque vous êtes en mode manuel.

Si votre motif provient directement d'un dessin vectoriel standard, vous n'aurez probablement que quelques objets à gérer, ce qui rend leur réorganisation assez simple. En revanche, si le motif est basé sur une image bitmap vectorisée, le nombre d'objets générés peut rapidement aller de quelques-uns à plusieurs milliers, ce qui peut naturellement devenir très difficile à gérer manuellement. Il est donc vivement recommandé d'aborder la mise en séquence manuelle avec prudence et méthode, en particulier lorsque vous devez gérer un très grand nombre d'objets. Pour vous aider, le logiciel propose plusieurs outils de sélection très pratiques qui vous permettent de sélectionner rapidement des groupes d'objets « par couleur » (Contour, Surface ou les deux) ou « par type de point », ce qui simplifie et accélère considérablement l'ensemble du processus de réorganisation.

## Outil de séquence automatique

Le logiciel comprend un mécanisme de séquençage automatique qui détermine la séquence de broderie en fonction des options que vous définissez. L'outil Séquence automatique vous permet d'ajuster cette séquence :

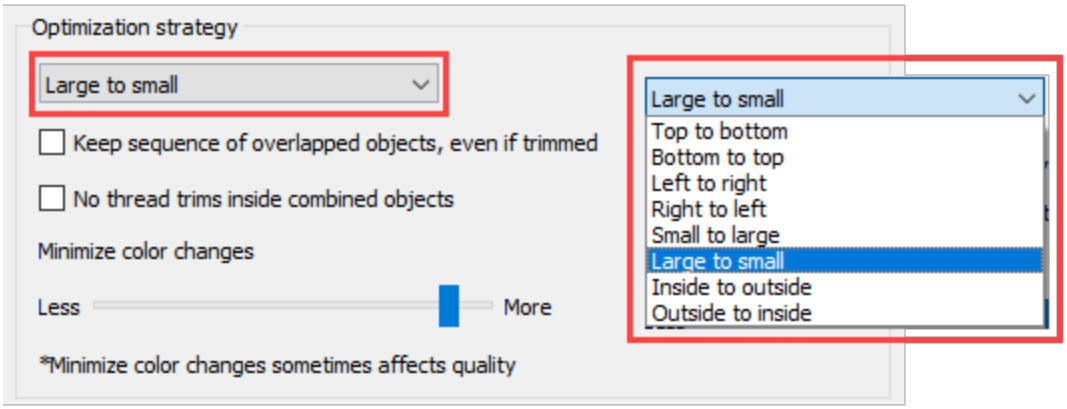
### Séquence automatique 

Dans cette section, nous allons explorer le fonctionnement de l'outil Séquence automatique. Par défaut, le logiciel fonctionne en mode Séquence manuelle, dans lequel vous déterminez précisément la séquence de broderie.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Lorsque vous passez en mode Séquence automatique, le logiciel détermine intelligemment la séquence de tous les objets du motif selon sa stratégie d'optimisation intégrée.

En cliquant sur l'outil Séquence automatique  une fois, le motif est analysé par les filtres du système et l'ordre actuel est réinitialisé. Le logiciel utilise ensuite ses mécanismes avancés pour déterminer la séquence de broderie optimale en fonction des options que vous choisissez dans la boîte de dialogue Options de l'optimiseur. Dans la section « Stratégie d'optimisation », des règles spécifiques déterminent cette optimisation automatique. Par exemple, si vous sélectionnez l'option « Du plus grand au plus petit », le logiciel brodera d'abord les objets les plus grands. Si vous lancez la Simulation, vous verrez le plus grand objet être brodé en premier, suivi du deuxième plus grand. À l'inverse, si vous choisissez la stratégie d'optimisation « Du plus petit au plus grand », les objets les plus petits seront brodés en premier.




Les options disponibles pour ajuster l'optimisation du motif sont les suivantes :

- **Stratégie d'optimisation :** Cette fonction vous permet de définir l'ordre dans lequel les objets seront brodés. Les stratégies disponibles sont « Du plus grand au plus petit », « Du plus petit au plus grand », « De gauche à droite », « De droite à gauche », « De haut en bas », « De bas en haut », « De l'intérieur vers l'extérieur » et « De l'extérieur vers l'intérieur ». Sélectionnez la stratégie correspondant à la manière dont vous souhaitez que votre motif de broderie soit exécuté.
- **Conserver la séquence des objets superposés même s'ils sont coupés :** Cette option conserve la séquence de broderie du motif. Lorsqu'elle est cochée, elle garantit que toutes les formes sont brodées dans l'ordre de leur superposition. Même si le logiciel ajoute des Coupe-fil entre les zones superposées, l'ordre de superposition sera conservé. Si elle n'est pas cochée, le logiciel réorganisera les objets en fonction de la stratégie d'optimisation choisie et des autres options.
- **Aucun Coupe-fil à l'intérieur des objets combinés :** Lorsque cette option est cochée, elle empêche les Coupe-fil entre les objets combinés. Tous les objets combinés seront brodés avec des points de saut, quelle que soit la distance de coupe. Si elle n'est pas cochée, les Coupe-fil seront calculés normalement et les objets seront réorganisés selon la stratégie d'optimisation.
- **Réduire les changements de couleur :** Cette option est conçue pour limiter le nombre de changements de couleur pendant la production. Un plus grand nombre de changements de couleur peut produire une séquence plus précise, mais allonge le temps de production. Un nombre réduit de changements de couleur peut accélérer le processus, mais peut modifier la séquence. Cette option réduit les changements de couleur sans affecter l'ordre de superposition des objets. Les décisions prises ici sont influencées par des réglages tels que « Stratégie d'optimisation », « Distance de Coupe-fil entre les objets », « Conserver la séquence des objets superposés même s'ils sont coupés » et l'option « Séquence » de la barre d'outils Propriétés.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Il est essentiel de garder à l'esprit que les options d'optimisation sont interdépendantes ; la séquence finale de broderie est calculée à partir de la combinaison de tous vos réglages. Par conséquent, lorsque vous modifiez les paramètres, tenez toujours compte de l'influence de vos changements sur la séquence globale. Vous pouvez utiliser la « Simulation »  pour visualiser les effets de vos modifications en simulant le processus physique de broderie de votre motif. Vous pouvez également vérifier rapidement la séquence dans la barre Séquence, située dans la partie supérieure droite de la zone de création.

Vous pouvez simuler en toute sécurité l'intégralité de la séquence de broderie de votre motif à l'aide du  Simulateur. Celui-ci vous permet de vérifier le déroulement et de déterminer si d'autres modifications de la séquence sont nécessaires.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Cristaux - Création de motifs avec des cristaux

Le logiciel fournit des outils permettant d'ajouter des cristaux à vos motifs. Vous pouvez ajouter des cristaux individuellement, remplir des formes avec des cristaux et créer des dessins au trait remplis de cristaux. Chaque méthode propose des options permettant d'ajuster le résultat. Vous pouvez transformer un motif existant en motif de cristaux. La principale différence est que vous devez envoyer les « gabarits de découpe » vers une machine de découpe numérique, puis appliquer les cristaux.

Pour utiliser les outils Cristaux, activez la technique « Cristaux » dans les Techniques option.

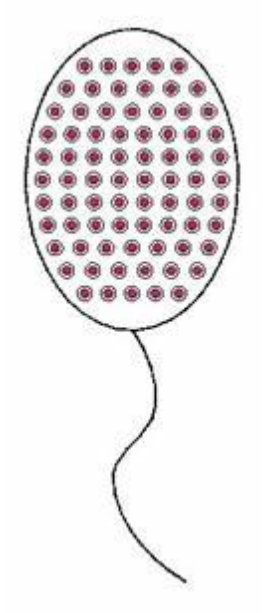
## Créer un motif avec un remplissage de cristaux

1. Sélectionnez l'outil Créer une ellipse et dessinez une ellipse en cliquant et en faisant glisser le pointeur dans la zone de travail.
2. Sélectionnez l'outil « Formes de contour » dans la section « Numériser » de la barre « Outils » et dessinez une ligne courbe représentant la ficelle attachée à un ballon.

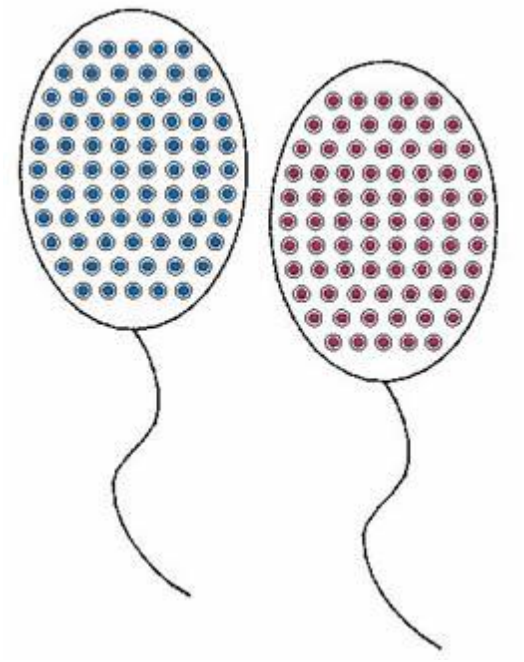



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Sélectionnez l'ellipse créée et cliquez sur l'icône « Cristaux »  dans l'onglet « Surface » de la barre « Propriétés ».



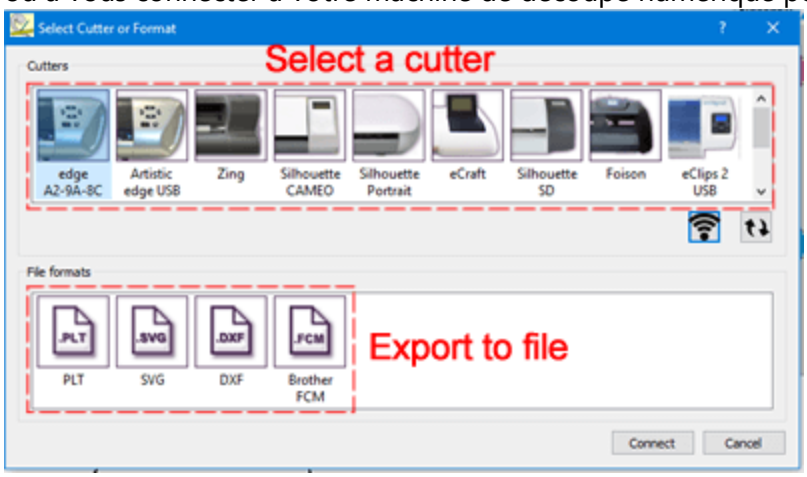
4. Sélectionnez le ballon que vous avez créé et créez-en une copie en appuyant sur le bouton Dupliquer de la barre « Options des outils ».
5. Déplacez la copie puis, dans la barre « Propriétés », sélectionnez une couleur différente pour le second ballon.



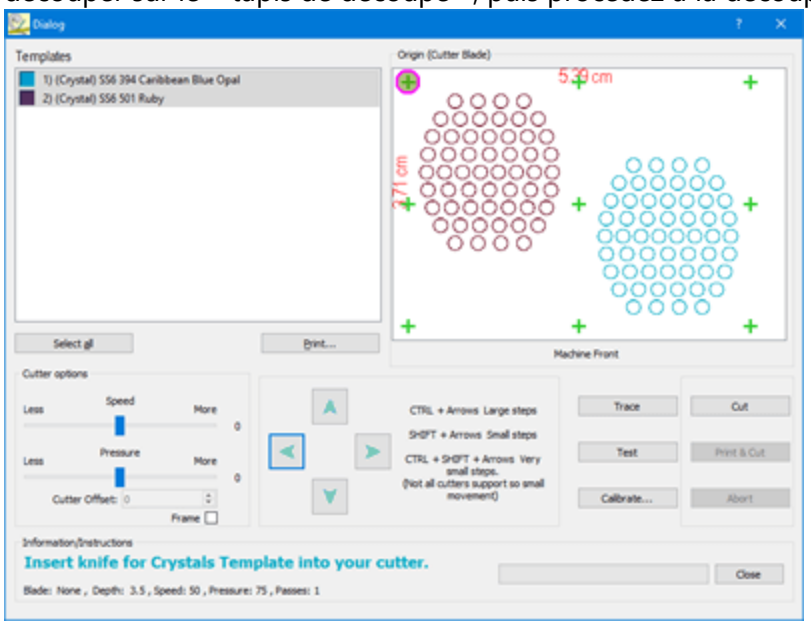
6. Vous pouvez créer davantage de ballons de différentes tailles et avec différentes couleurs de cristaux.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

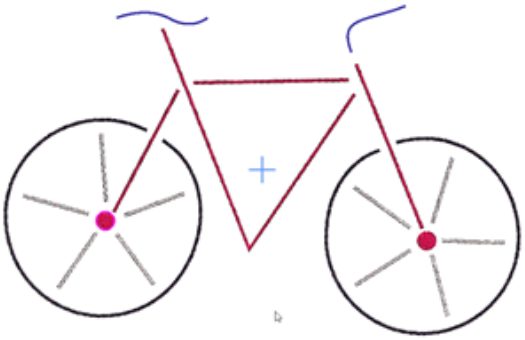
7. La dernière étape lorsque vous travaillez avec les « Cristaux » consiste à exporter le « gabarit de découpe » ou à vous connecter à votre machine de découpe numérique pour découper le gabarit.



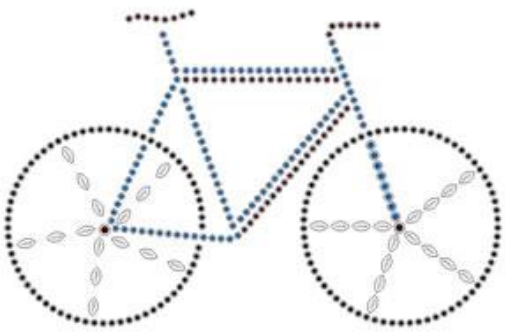

8. Si vous vous connectez directement à votre machine de découpe numérique, placez le matériau à découper sur le « tapis de découpe », puis procédez à la découpe du gabarit.




Vous pouvez ajouter des cristaux à la Surface de n'importe quel objet. En sélectionnant le type « Cristaux » dans l'onglet « Contour » de la barre « Propriétés », vous pouvez appliquer des cristaux au Contour de n'importe quel objet.



Motif en Bourdon



Motif de cristaux


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Les matériaux nécessaires à la réalisation des gabarits de découpe sont :

- Matériau pour gabarit.
- Plaque de support rigide sur laquelle fixer le gabarit.
- Une brosse pour positionner les strass.
- Film de transfert permettant de déplacer les cristaux/strass sur votre projet.
- Strass.

Les méthodes utilisées pour créer des motifs de cristaux sont décrites dans cette section.

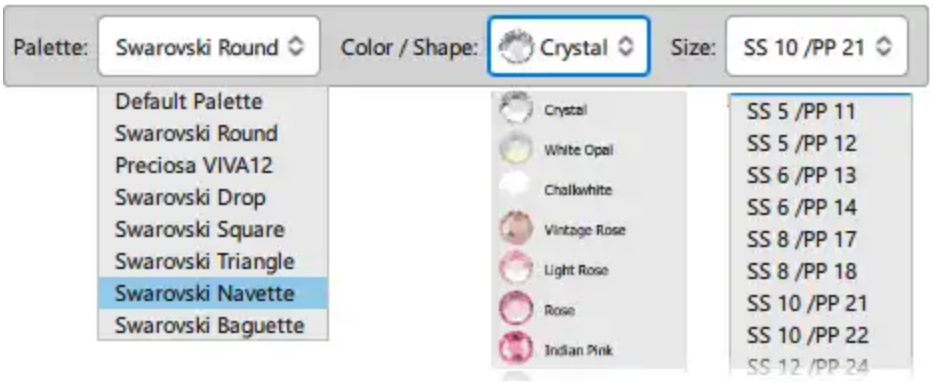
- Insérer des cristaux individuels
- Cristaux sur Surface
- Cristaux sur Contour

## Insérer des cristaux individuels

À l'aide de l'outil « Forme de cristal » vous pouvez insérer manuellement des cristaux individuels directement dans votre motif en cliquant avec le bouton gauche exactement à l'endroit où vous souhaitez placer chaque cristal.

Remarque : pour utiliser les Cristaux, la technique « Cristaux » doit d'abord être activée dans l'espace de travail de votre logiciel.

Une fois la technique « Cristaux » correctement activée, l'outil « Forme de cristal » apparaîtra dans votre barre d'outils. Cet outil vous permet d'ajouter manuellement des cristaux individuels directement dans votre motif. Lorsque vous activez cet outil, un petit cristal apparaît attaché au pointeur de la souris, prêt à être placé n'importe où dans la zone de création. Avant de cliquer avec le bouton gauche pour placer le cristal, vous pouvez personnaliser son apparence à l'aide de la barre Options de l'outil. D'abord, sélectionnez l'une des palettes disponibles (certaines palettes proposent différentes formes de cristaux spécifiques, mais pour cet exemple, nous utiliserons des cristaux ronds standard). Ensuite, sélectionnez simplement la couleur souhaitée dans la liste et, enfin, choisissez la taille appropriée pour votre cristal.

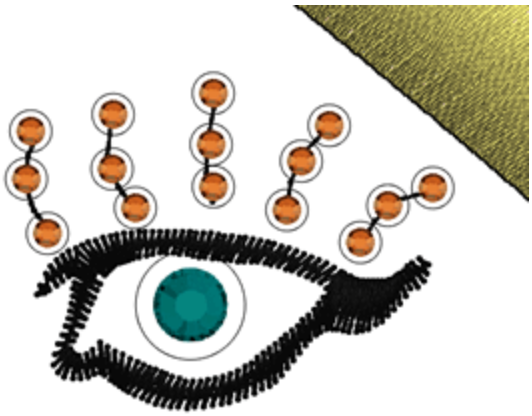




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Vous pouvez maintenant ajouter manuellement une touche de cristal à n'importe quel motif. D'un simple clic gauche, placez un cristal exactement à l'endroit souhaité. Lorsque vous avez terminé d'insérer tous les cristaux nécessaires et souhaitez quitter l'outil, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris ou sélectionnez un autre outil dans la barre d'outils Outils, comme l'outil standard Sélection rectangle. Vous pourrez ensuite modifier les propriétés de tout cristal sélectionné, telles que sa couleur ou sa taille, à l'aide du panneau Propriétés.





Astuce : pour gagner du temps, vous pouvez sélectionner plusieurs cristaux en fonction de leur couleur. Cliquez simplement avec le bouton droit sur la couleur de cristal concernée directement dans la palette, puis utilisez l'option « Ajouter à la sélection ». Tous les cristaux utilisant exactement cette couleur seront alors sélectionnés simultanément ! Vous pourrez ensuite modifier leurs propriétés en une seule fois, notamment leur couleur, leur taille, ou les déplacer ensemble en tant que groupe.

Maintenant que votre motif de cristaux est terminé et prêt à être utilisé, il vous suffit de découper le gabarit correspondant aux cristaux ajoutés. Pour cela, utilisez simplement la fonction « Exporter vers le traceur de découpe ».

## Créer un motif avec des cristaux

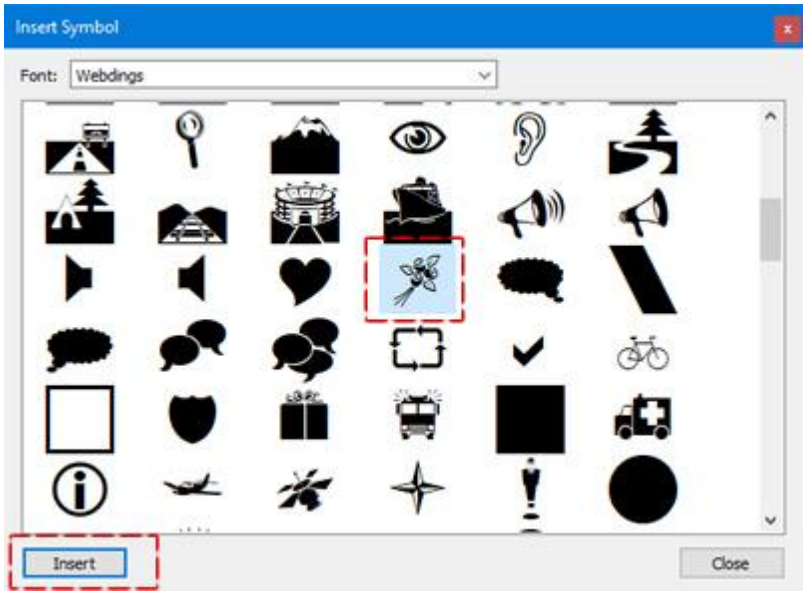
Chaque objet de surface de cristaux que vous créez peut être ajusté avec précision à l'aide des nombreuses options disponibles dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez rapidement modifier le motif de remplissage, contrôler précisément l'espacement entre les différents cristaux, ajuster leur taille, modifier leur couleur ou leur forme et utiliser plusieurs autres options avancées. Nous allons examiner en détail ces options à travers des exemples pratiques dans cette section.

Nous allons analyser ces outils en parcourant l'ensemble du processus de création d'un motif orné de cristaux. Nous commencerons par utiliser un symbole simple que nous transformerons progressivement en un motif complet.

1. Dans le menu Outils, sélectionnez l'option « Insérer un symbole ».

2. Dans la liste Police, sélectionnez « Webdings », puis choisissez le motif représentant un bouquet de fleurs.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



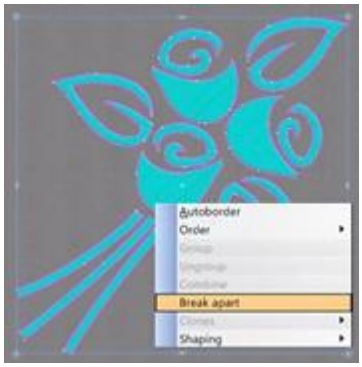

Boîte de dialogue Insérer un symbole

3. Insérez le bouquet de fleurs choisi directement dans la zone de travail en sélectionnant « Insérer », puis cliquez et faites glisser pour définir visuellement les dimensions du motif.



motif du symbole bouquet

4. Supprimez le contour épais du motif en définissant correctement la couleur du stylo sur aucune ☒, puis, dans le menu contextuel, sélectionnez l'option « Séparer ».




Séparer le motif

5. Sélectionnez l'ensemble du motif séparé et cliquez précisément sur l'icône Cristaux  située dans la barre d'outils Propriétés.

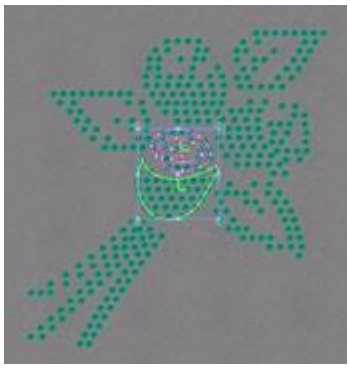

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

6. Le motif est immédiatement rempli de cristaux géométriques. Le logiciel met à votre disposition les outils nécessaires pour ajuster parfaitement ce résultat brut.



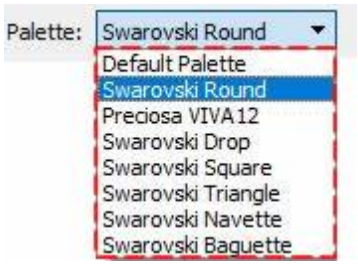
bouquet rempli de cristaux

7. Nous allons d'abord modifier la couleur et la forme des cristaux disposés de manière dense sur les boutons de fleurs. Sélectionnez un bouton en maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant d'abord sur l'objet inférieur, puis sur l'objet supérieur.



sélectionner un bouton

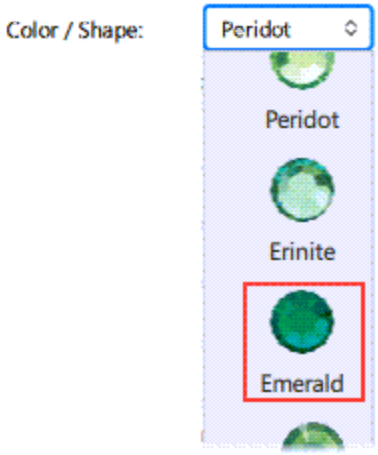
8. Dans la barre d'outils Propriétés, sélectionnez la palette de cristaux que vous souhaitez utiliser. Trois palettes sont actuellement disponibles : Palette par défaut, Swarovski Round et Preciosa VIVA12.




sélectionner une palette

La palette de chaque fabricant de cristaux contient les cristaux spécifiques officiellement inclus dans cette collection. Après avoir sélectionné la palette Swarovski Round, les différents cristaux qu'elle contient apparaissent dans la liste Couleur/Forme, dans laquelle vous pouvez sélectionner facilement un cristal en cliquant dessus.

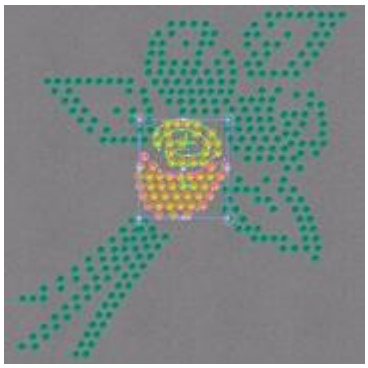

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Couleur/Forme

Si vous ne disposez d'aucune des palettes spécialisées disponibles, utilisez simplement la palette par défaut. Celle-ci contient un cristal très polyvalent. Vous pouvez utiliser ce cristal unique pour remplir tous vos motifs de cristaux et modifier dynamiquement sa couleur visuelle en modifiant la couleur de surface de la forme sur laquelle le cristal a été placé à l'origine. Grâce à ce cristal unique, vous pouvez ainsi lui appliquer pratiquement n'importe quelle couleur simplement en modifiant la couleur de la forme sous-jacente.

Dans notre exemple, nous sélectionnons la palette Swarovski Round et appliquons le cristal Topaz au bouton actuellement sélectionné.



appliquer la couleur/forme Topaz

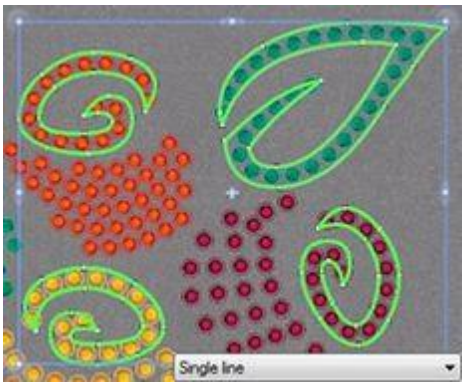
9. Nous répétons exactement la même procédure pour les autres boutons en leur attribuant différentes couleurs et formes de cristaux.



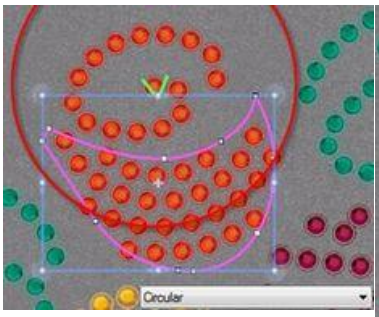
modifier les couleurs/formes des cristaux


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

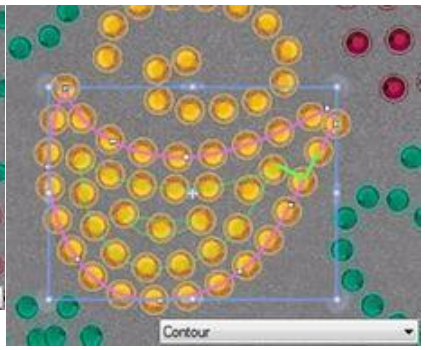
10. Ensuite, nous ajustons le motif de remplissage de chaque forme du motif. Notez que tous les motifs de remplissage ne conviennent pas parfaitement à toutes les formes. En fonction de la géométrie réelle de la forme et de l'aspect visuel que nous souhaitons donner à notre motif, nous définissons un motif de remplissage différent et approprié. Par défaut, le motif de remplissage de toutes les nouvelles formes générées est défini sur « Remplissage en forme ». Pour le modifier, sélectionnez l'objet souhaité puis choisissez-en un autre dans le menu déroulant Motif de remplissage.



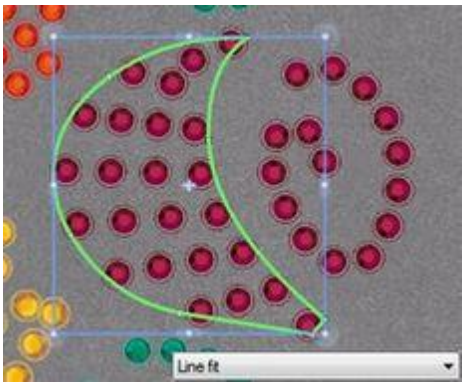

Motif de remplissage Ligne simple



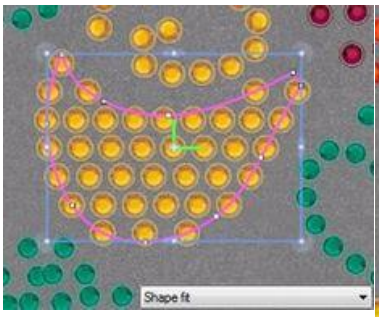

Motif de remplissage Circulaire



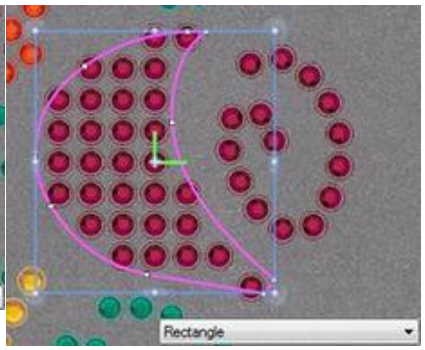

Motif de remplissage Contour




Motif de remplissage Adapté à la ligne




Motif de remplissage Remplissage en forme




Motif de remplissage Rectangle

Chaque motif de surface de cristaux possède différents paramètres que vous pouvez ajuster afin d'obtenir exactement le résultat souhaité. Nous expliquerons plus loin dans ce chapitre chaque motif de surface de cristaux ainsi que ses options spécifiques. Dans cet exemple, nous définirons le motif de remplissage « Contour » pour tous les boutons de fleurs et le motif de remplissage « Ligne simple » pour les autres objets constituant les tiges.

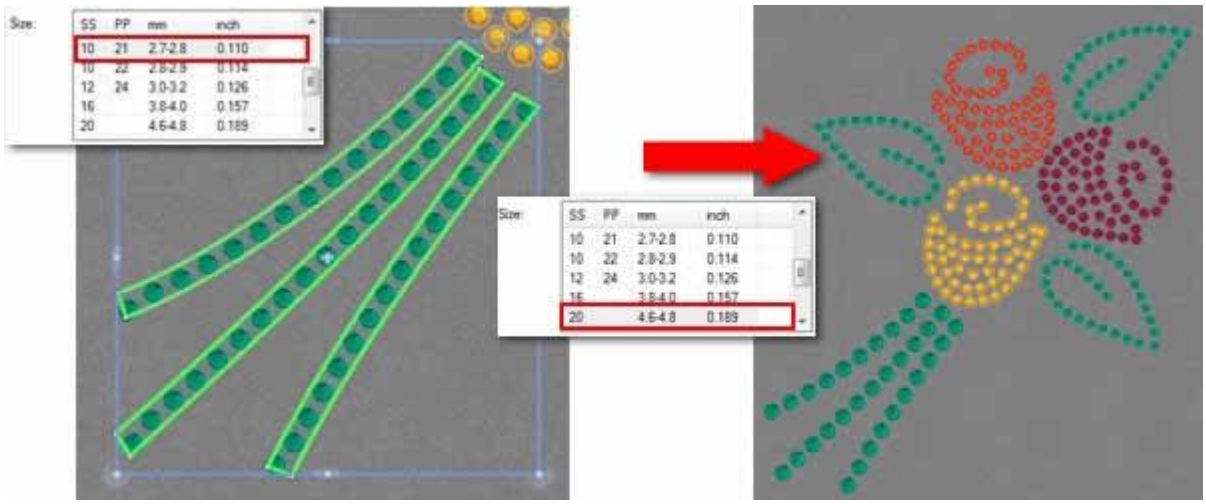

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Motifs de remplissage Contour et Ligne simple

11. Si vous le souhaitez, vous pouvez affiner davantage chaque motif de remplissage en ajustant spécifiquement l'espacement vertical (V.Spacing) ou horizontal (H.Spacing) des cristaux. Vous pouvez également modifier l'angle de départ et l'angle d'inclinaison (si vous utilisez le motif de remplissage Rectangle), modifier les étapes d'expansion géométrique (si vous utilisez le motif de remplissage Circulaire) et ajouter une valeur de décalage afin d'augmenter ou de réduire la distance entre les cristaux et le contour de la forme.

12. Le dernier ajustement que nous allons apporter à notre motif consiste à modifier la taille physique des cristaux. Sélectionnez les trois objets constituant les tiges et définissez leur taille de cristal sur SS20 à l'aide de l'option correspondante de la barre d'outils Propriétés.




Modifier la taille des cristaux

Les tailles affichées dans la liste varient en fonction de la palette de cristaux sélectionnée. Les tailles disponibles dans la liste correspondent uniquement à celles fabriquées et prises en charge par la palette concernée. Seule la palette générique par défaut contient toutes les tailles de cristaux possibles.

13. Le motif est maintenant entièrement terminé. Nous avons réussi à créer un superbe motif de cristaux que pratiquement tout le monde peut réaliser facilement.

14. Il ne reste plus qu'à exporter le motif terminé vers votre machine de découpe et à commencer la découpe des trous précis dans lesquels les cristaux seront ensuite positionnés sur le vêtement.

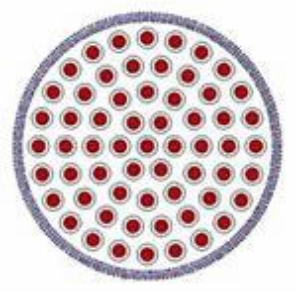

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Cristaux sur Surface - Propriétés

Le logiciel vous permet de remplir des objets avec des cristaux. Si vous sélectionnez une partie du motif et cliquez sur le type « Cristaux » dans l'onglet « Surface » de la barre « Propriétés », l'objet est rempli de cristaux selon un motif. Par exemple, le cercle de la figure suivante est initialement rempli avec un Remplissage. En utilisant la surface « Cristaux », il est rempli de cristaux.



Remplissage

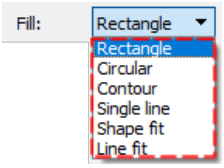


Surface de cristaux

### Motif de remplissage

Le type de surface « Cristaux » possède différentes propriétés que vous pouvez régler, la plus importante étant le motif de remplissage. En sélectionnant un motif de « Surface », vous pouvez ajuster la disposition des cristaux. Il existe 6 motifs de remplissage, chacun comportant des options qui agissent différemment sur le motif. Les motifs de « Surface » sont les suivants :

- Rectangle
- Circulaire
- Contour
- Ligne unique
- Ajustement à la forme
- Ajustement à la ligne

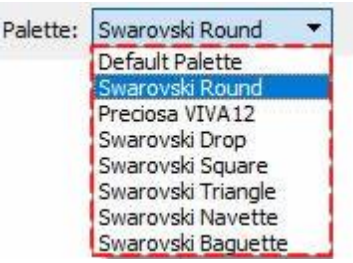



Dans cette section, nous présentons les options « Cristaux » communes à tous les objets « Cristaux ».

### Palette

D'abord, sélectionnez la « Palette » de cristaux dans la barre « Propriétés ». Cette sélection détermine les tailles et les couleurs disponibles.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




La palette Swarovski Round contient 85 cristaux et la palette Preciosa Viva12 en contient 59. Il existe également des palettes Swarovski proposant différentes formes : « Goutte », « Triangle », « Carré », « Navette » et « Baguette ».



Si vous ne disposez d'aucune de ces palettes, vous pouvez utiliser la palette Par défaut. La palette Par défaut contient un seul cristal. Vous pouvez utiliser ce cristal pour remplir des motifs en cristaux et modifier sa couleur en modifiant la couleur de la forme  sur laquelle le cristal a été placé.

### Taille

Ensuite, sélectionnez l'une des « Tailles » de cristaux disponibles. Les tailles disponibles dépendent de la palette sélectionnée. Par exemple, la palette Swarovski Round propose 15 tailles de cristaux différentes, la palette Preciosa en propose 4 et la palette Par défaut comprend les 33 tailles possibles pouvant être découpées par les machines de découpe. La sélection de la Taille comprend différentes valeurs afin de faciliter le choix de celle qui correspond au cristal/strass que vous souhaitez utiliser.

- SS : SS signifie Stone Size. Cette appellation est utilisée pour les pierres à dos plat ainsi que pour les pierres de plus grande taille à dos pointu.
- PP : PP signifie Pearl Plate. Cette appellation est utilisée pour les pierres et provient des techniques de calibrage des perles. L'équivalence approximative est 1/2 PP = SS.
- mm : cette valeur indique la plage de taille approximative des cristaux en millimètres.
- pouce : cette valeur indique la taille exacte des cristaux en pouces.

En général, les emballages de cristaux indiquent la taille réelle de chaque cristal. La taille est importante, car toutes les dimensions des trous destinés aux cristaux sont calculées à partir de cette valeur. Si vous sélectionnez une taille supérieure à celle du cristal réel, les trous seront plus grands et le motif risque de ne pas être correct. Si vous sélectionnez une taille inférieure, les cristaux ne rentreront pas dans les trous. La taille de cristal par défaut du logiciel est SS10 ou PP21-PP22.

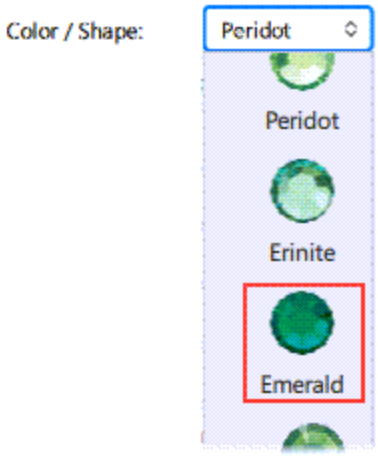

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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 |
| 6 | 14 | 2.0-2.1 | 0.083 |

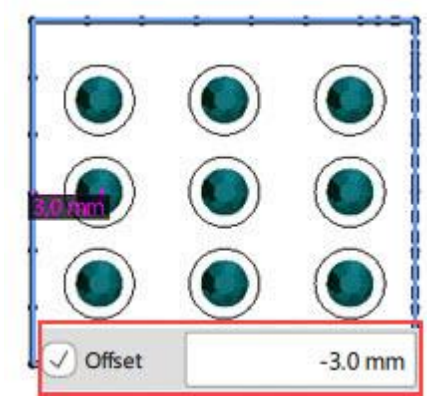
### Couleur / Forme

Cliquez sur l'icône de la couleur du cristal sélectionné pour afficher la liste des couleurs disponibles dans la palette sélectionnée.




### Décalage

Le paramètre de décalage définit la distance minimale entre le Contour et le centre du cristal. Vous pouvez activer l'option « Décalage » en cochant sa case. Dans le champ numérique, vous pouvez saisir une valeur comprise entre -15 mm et 15 mm. Vous pouvez également régler la valeur du décalage en faisant tourner la molette de la souris. Cette valeur définit la distance de déplacement du Contour par rapport à sa position initiale. La valeur de décalage par défaut est zéro. Toute modification de la valeur du décalage est prévisualisée sur le motif. La distance de décalage est calculée entre le Contour et le centre du cristal.

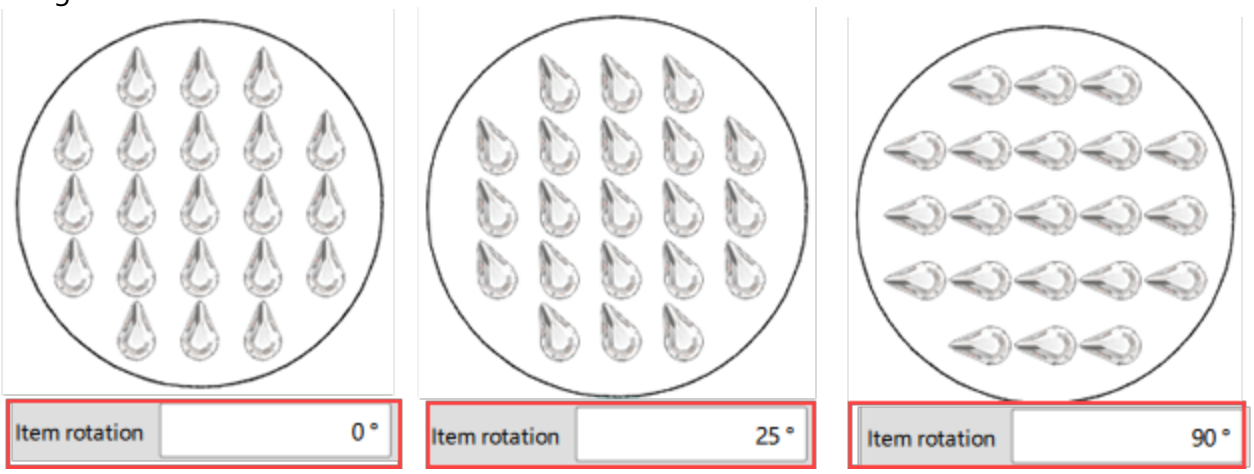




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

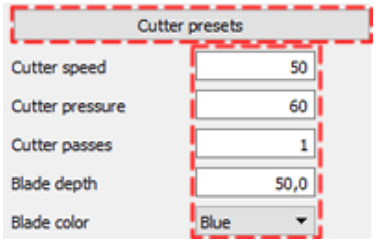
### Rotation des points

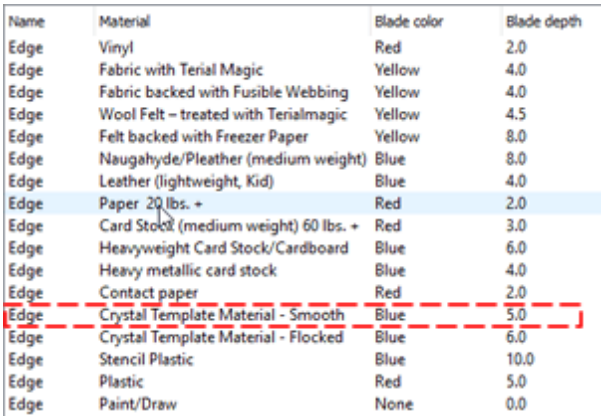
Avec la Rotation des points, vous pouvez faire pivoter les cristaux insérés dans la forme. Vous pouvez saisir une valeur de rotation ou faire tourner la molette de la souris. Cette valeur définit l'angle de rotation des cristaux par rapport à leur position initiale. La valeur par défaut de la Rotation des points est zéro. Toute modification de la valeur de Rotation des points est prévisualisée sur le motif. La rotation des cristaux s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.




### Préréglages de découpe

Lorsqu'un motif de cristaux est envoyé vers une machine de découpe numérique pour produire un gabarit, vous devez « Régler » les options de la machine de découpe, soit en sélectionnant un préréglage, soit en réglant manuellement ses paramètres. Les options de découpe (Pression de découpe, Vitesse, Passages, Couleur de lame et Profondeur) doivent être correctement réglées pour produire le motif. Ces options doivent être réglées soit pour chaque objet dans Propriétés, soit dans la boîte de dialogue Exporter vers la machine de découpe. Afin de vous aider à sélectionner les réglages appropriés en fonction du matériau et de l'opération, plusieurs préréglages d'opération sont disponibles. Cliquez sur le bouton Préréglages de découpe et sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre machine de découpe et votre matériau. Ce choix de préréglage ne s'applique qu'aux objets sélectionnés. Les réglages sélectionnés ici sont utilisés lors de l'exportation du motif vers la machine de découpe numérique.



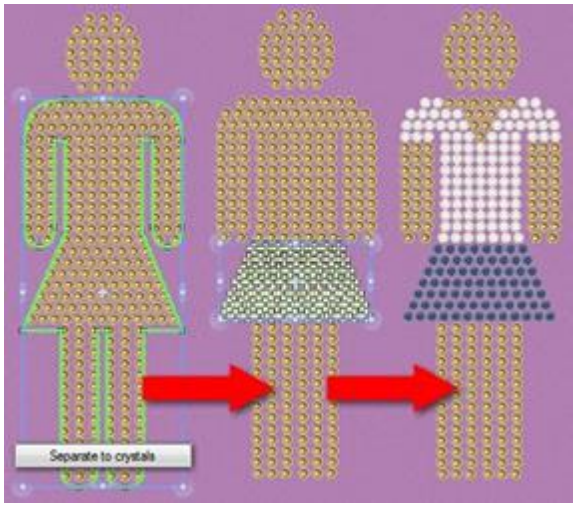



| Name | Material | Blade color | Blade depth |
|---|---|---|---|
| Edge | Vinyl | Red | 2.0 |
| Edge | Fabric with Terial Magic | Yellow | 4.0 |
| Edge | Fabric backed with Fusible Webbing | Yellow | 4.0 |
| Edge | Wool Felt – treated with Terialmagic | Yellow | 4.5 |
| Edge | Felt backed with Freezer 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 |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

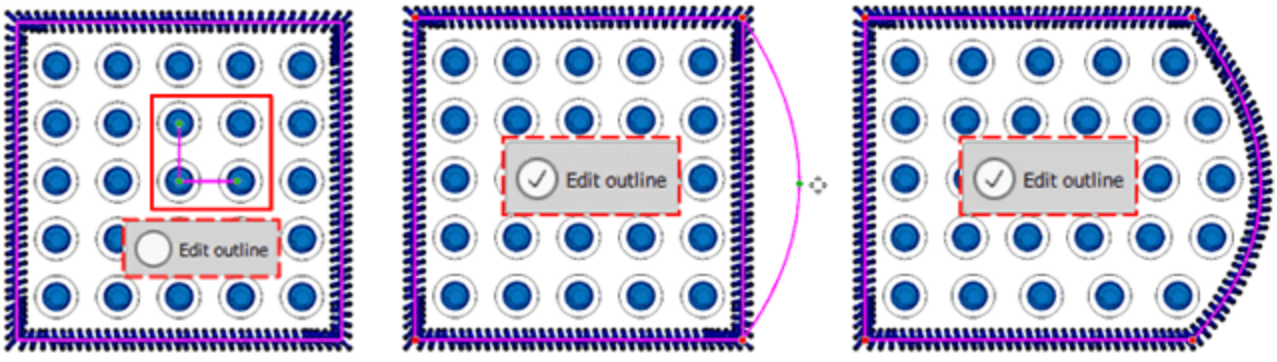
### Séparer en cristaux

À l'aide du bouton « Séparer en cristaux », vous pouvez convertir l'objet sélectionné en cristaux individuels. Vous pouvez ainsi supprimer, déplacer ou ajouter manuellement des cristaux. Cette option permet d'éviter les chevauchements et d'affiner les motifs. Elle est également utile lorsque vous souhaitez attribuer différentes Couleurs/Formes de cristaux à certaines parties du motif. Gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas regrouper les cristaux séparés pour reconstituer un objet Surface de cristaux. Utilisez donc l'option « Séparer en cristaux » en dernière étape ou conservez une copie de l'objet que vous allez séparer en cristaux afin de pouvoir le modifier de nouveau.




### Modifier les nœuds - modifier le contour

Vous pouvez modifier à tout moment la forme de n'importe quel objet à l'aide du mode « Modifier les nœuds ». Pour les objets auxquels une surface « Cristaux » est appliquée, vous ne pouvez pas modifier leur Contour par défaut. Lorsque vous passez en mode de modification des nœuds, vous pouvez modifier le motif de remplissage à l'aide des poignées de contrôle disponibles. L'utilisation de ces poignées est présentée dans les rubriques correspondantes. Pour modifier le Contour de l'objet en cristaux, vous devez activer l'option « Modifier le contour » dans « Options des outils », disponible lors de la modification de la forme d'un objet possédant une surface « Cristaux ». Lorsque cette option est activée, vous pouvez modifier la forme de l'objet comme celle de n'importe quel objet normal.




## Surface rectangulaire

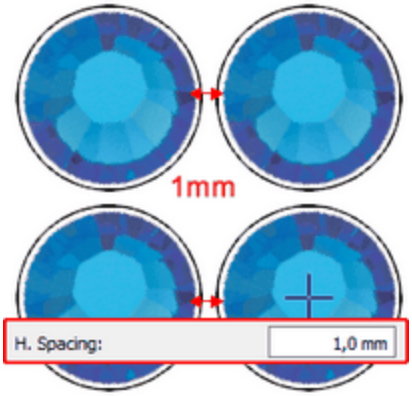
Le motif de remplissage rectangulaire comporte les principaux paramètres suivants :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Espacement H.
- Espacement V.
- Angle de départ
- Angle d'inclinaison

### Espacement H.

Le paramètre Espacement H. (espacement horizontal) définit précisément la distance physique entre les contours des différents cristaux. Pour ce calcul particulier, le « décalage de découpe des cristaux » (représenté par le cercle bleu tracé autour des cristaux) n'est volontairement pas pris en compte.

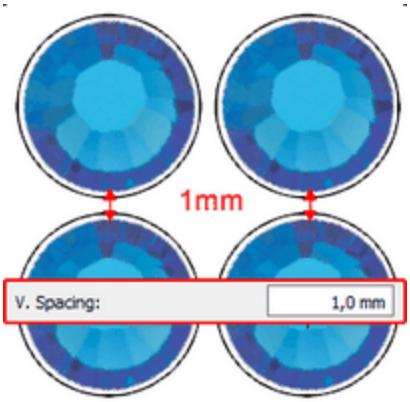



Espacement horizontal

La valeur par défaut recommandée de l'Espacement H. est fixée à 0,8 mm. Elle est calculée en additionnant le décalage de découpe des cristaux défini (0,4 mm) et l'espacement minimal entre les trous des cristaux (0,4 mm). Vous pouvez facilement modifier ces valeurs de base ultérieurement depuis Outils > Options de l'Optimiseur... dans la boîte de dialogue.

### Espacement V.

Le paramètre Espacement V. (espacement vertical) définit précisément la distance verticale séparant les contours des différents cristaux. De même, pour ce calcul particulier, le « décalage de découpe des cristaux » (représenté par le cercle blanc tracé autour des cristaux) n'est volontairement pas pris en compte.




Espacement vertical

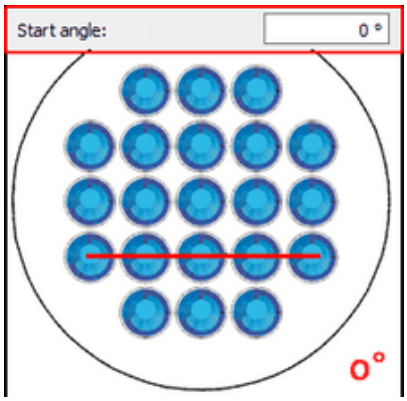

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

La valeur par défaut recommandée de l'Espacement V. est fixée à 0,8 mm. Elle est calculée directement en additionnant le décalage de découpe standard des cristaux (0,4 mm) et l'espacement minimal entre les trous des cristaux (0,4 mm). Vous pouvez modifier ces valeurs de base depuis Outils > Options de l'Optimiseur... dans la boîte de dialogue.

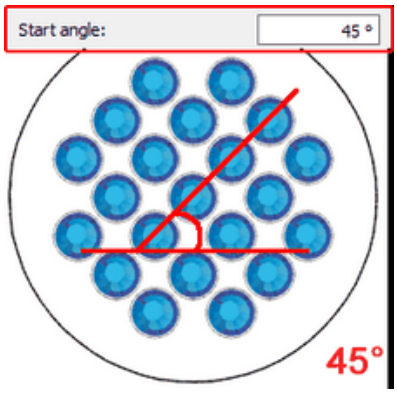
### Angle de départ

Le paramètre Angle de départ définit directement l'angle de référence des lignes horizontales de cristaux qui remplissent l'objet cible. Lorsque l'angle de départ est réglé exactement sur 0 degré, les lignes sont parfaitement horizontales. La modification de cet angle produit des résultats visuels très différents avec le motif de remplissage rectangulaire. Gardez à l'esprit que chaque forme peut nécessiter un angle de départ différent afin que le motif épouse harmonieusement le sens du dessin. Il est donc recommandé d'ajuster progressivement cette valeur jusqu'à obtenir le résultat le plus adapté et le plus esthétique.

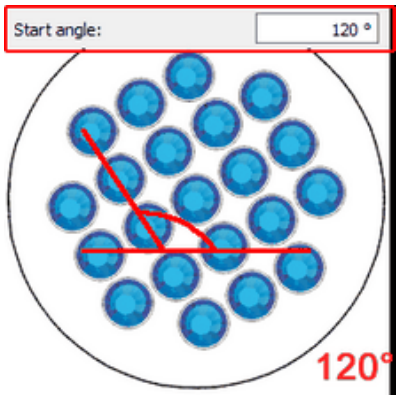
Vous devrez peut-être également ajuster avec précision les valeurs Espacement H. et Espacement V. En modifiant à la fois l'espacement entre les cristaux et l'angle, vous pouvez obtenir exactement le motif souhaité.



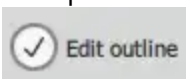

Angle de départ 0°




Angle de départ 45°




Angle de départ 120°

Vous pouvez également définir manuellement le paramètre Angle de départ en déplaçant la poignée verte horizontale à l'écran. Vous pouvez modifier cette poignée de contrôle lorsque vous êtes en mode Modifier les nœuds de la forme  à condition que l'option Modifier le contour 

reste décochée dans la barre d'options Outils.

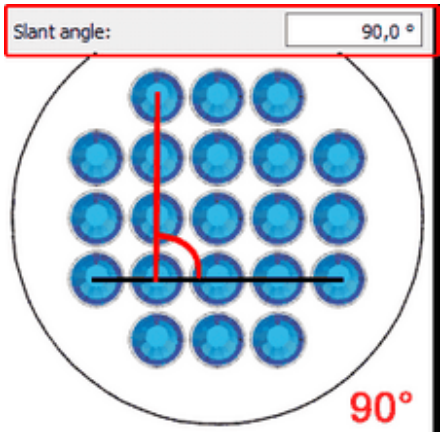
Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous souhaitez que le motif débute selon un angle d'ancrage précis, mieux adapté visuellement à une forme irrégulière.

### Angle d'inclinaison

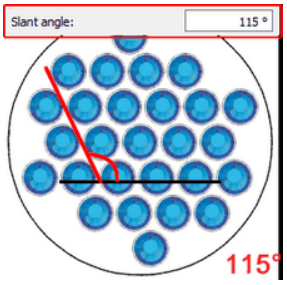
Le paramètre Angle d'inclinaison définit précisément la trajectoire selon laquelle les cristaux suivants sont répétés verticalement. Lorsque l'Angle d'inclinaison est réglé exactement sur 90°, les cristaux sont disposés verticalement en lignes droites. La plage de valeurs autorisée s'étend de 10° à 170°. En modifiant l'Angle d'inclinaison, vous pouvez créer des motifs dynamiques qui s'adaptent naturellement beaucoup mieux au dessin.

Vous devrez peut-être également ajuster avec précision les valeurs Espacement H. et Espacement V. afin d'obtenir exactement le motif souhaité.

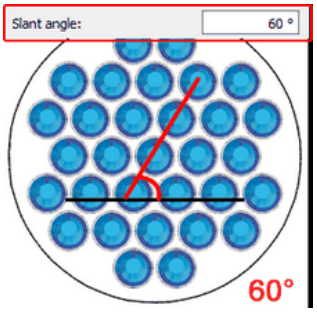

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Angle d'inclinaison 90°




Angle d'inclinaison 115°



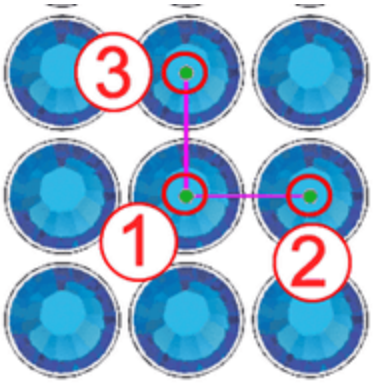

Angle d'inclinaison 60°

Vous pouvez également définir manuellement le paramètre Angle d'inclinaison en manipulant la poignée verte verticale à l'écran. Vous pouvez modifier cette poignée de contrôle lorsque vous êtes en mode Modifier les nœuds de la forme en veillant à ce que l'option Modifier le contour Edit outline reste décochée dans la barre d'options Outils.

### Modification des nœuds d'une Surface en remplissage rectangulaire avec cristaux

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec le motif de remplissage rectangulaire et cliquez sur l'icône Modifier les nœuds de la forme vous pouvez modifier les poignées de contrôle qui déterminent le positionnement des cristaux. Si les poignées de contrôle ne s'affichent pas comme dans les illustrations ci-dessous, il vous suffit de décocher l'option Modifier le contour Edit outline dans la barre d'options Outils. Un angle vert vif de 90° apparaît alors exactement au centre du dessin.

Trois points de contrôle sont disponibles :

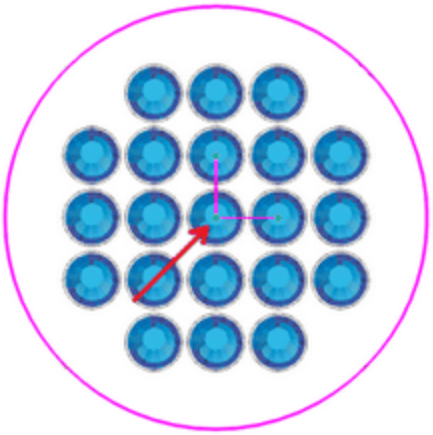



### Poignées de contrôle

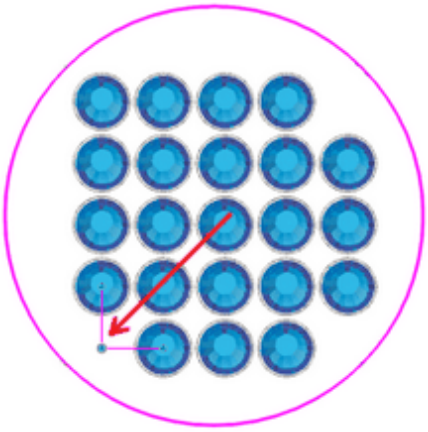
Le « point de contrôle 1 » définit précisément la position de départ du tout premier cristal du dessin. Tous les cristaux suivants sont positionnés à partir de ce premier point d'ancrage, conformément aux paramètres du type de remplissage en cristaux définis dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer sur ce point de départ et le faire glisser dans le dessin afin de modifier facilement la position des cristaux à l'intérieur de la forme. Pour


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

effectuer des réglages très précis, sélectionnez le point de contrôle et utilisez les touches fléchées du clavier pour le déplacer par petits incréments. En maintenant la touche « Ctrl » enfoncée tout en utilisant les touches fléchées, les incréments de déplacement deviennent beaucoup plus importants afin d'effectuer des ajustements plus rapides. La disposition des cristaux à l'intérieur de la forme est automatiquement mise à jour au fur et à mesure de vos modifications.

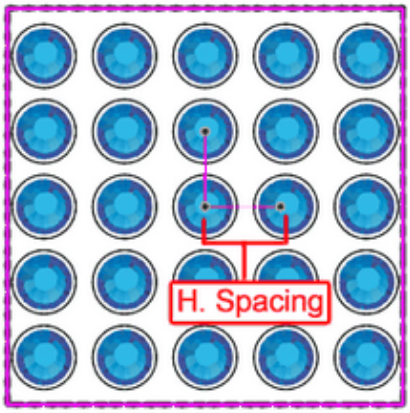


Point de départ

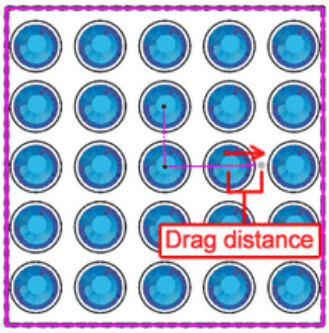


Point de départ dans l'angle inférieur gauche

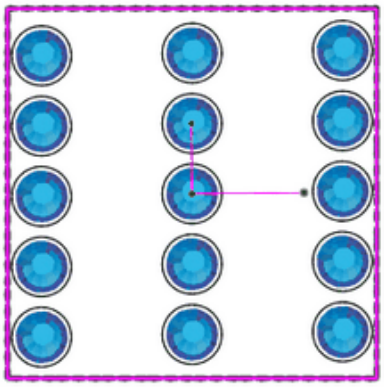
La distance physique entre les points de contrôle 1 et 2 définit le paramètre Espacement H. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez modifier l'espacement horizontal (Espacement H.) séparant tous les cristaux.




Ajuster l'Espacement H.




Distance de déplacement

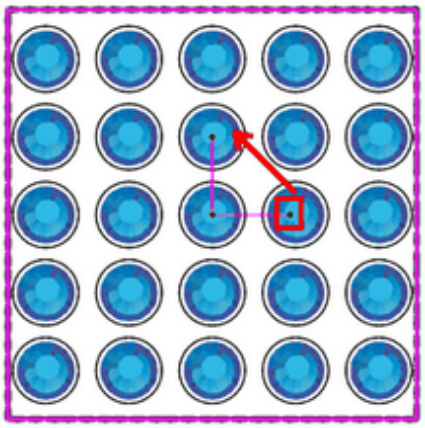


Espacement H. augmenté

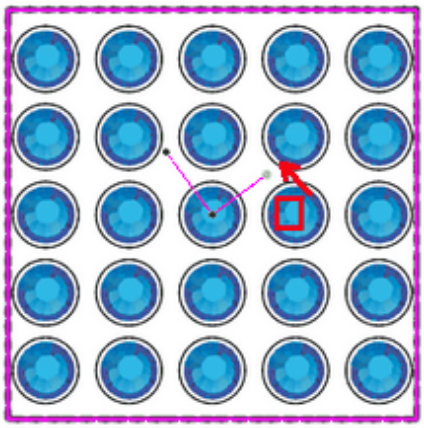
Important : la distance visuelle affichée entre les points de contrôle 1 et 2 ne correspond pas à la valeur numérique réelle du paramètre Espacement H. affichée dans la barre d'outils. Cependant, la poignée interactive définie par ces deux points permet de modifier précisément ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 2.

L'angle de la ligne 1-2 définit l'Angle de départ. En faisant pivoter le point de contrôle 2 dans le sens horaire ou antihoraire autour du centre, vous pouvez modifier visuellement l'Angle de départ de l'ensemble du remplissage en cristaux.

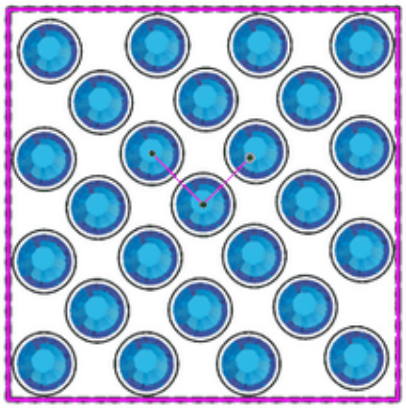

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Faire pivoter le point de contrôle 2



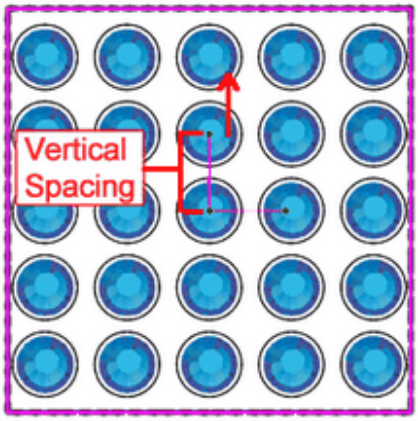
Maintenir Ctrl pour un accrochage tous les 22,5°



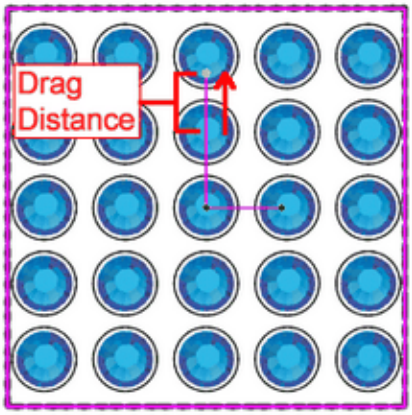
Rotation de 45°

Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou la touche « Cmd » sous macOS), la poignée de rotation s'accroche par incréments de 22,5°. De plus, si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée, la poignée de contrôle s'accroche directement aux points de la grille.

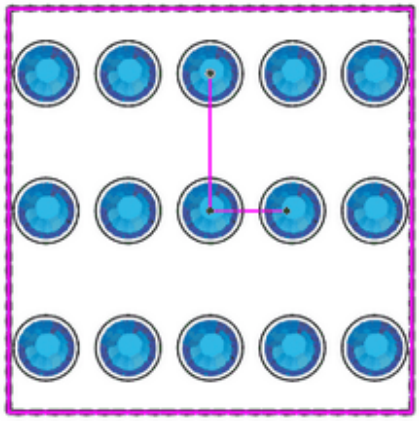
La distance entre les points de contrôle 1 et 3 définit le paramètre Espacement vertical. Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier facilement l'espacement vertical global (Espacement V.) séparant les cristaux.




Ajuster l'Espacement V.




Distance de déplacement

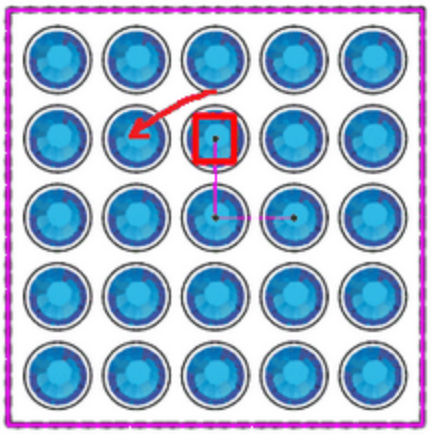


Espacement V. augmenté

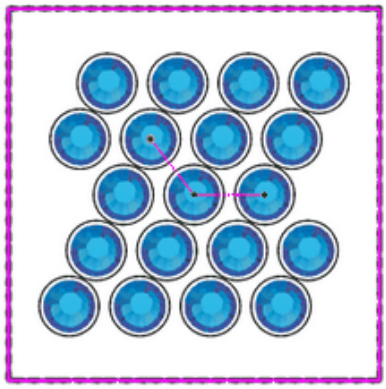
Important : la distance visuelle affichée entre les points de contrôle 1 et 3 ne correspond pas à la valeur numérique réelle du paramètre Espacement V. affichée dans la barre d'outils. La poignée interactive définie par ces deux points permet néanmoins de modifier ce paramètre en faisant simplement glisser le point de contrôle 3.

L'angle de la ligne 1-3 définit l'Angle d'inclinaison. Cela signifie qu'en faisant glisser le troisième point de contrôle, vous pouvez modifier instantanément le motif global du remplissage en cristaux en changeant la manière dont les cristaux sont disposés ligne par ligne.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Faire glisser la poignée



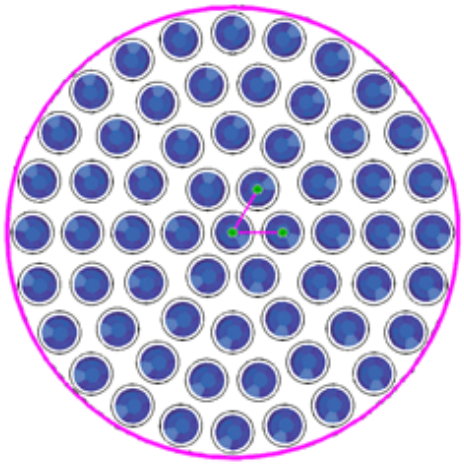
Nouvel angle d'inclinaison

Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou la touche « Cmd » sous Mac OS), la poignée s'accroche par incréments de 22,5°. De plus, si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée, la poignée s'accroche aux points de la grille.

## Surface circulaire

Le motif de remplissage « Circulaire » est particulièrement adapté aux formes arrondies ou courbes. Grâce à ses paramètres spécifiques, vous pouvez créer efficacement de magnifiques motifs complexes en cristaux. Le remplissage circulaire comporte les paramètres suivants :

- Espacement H.
- Angle de départ
- Étapes

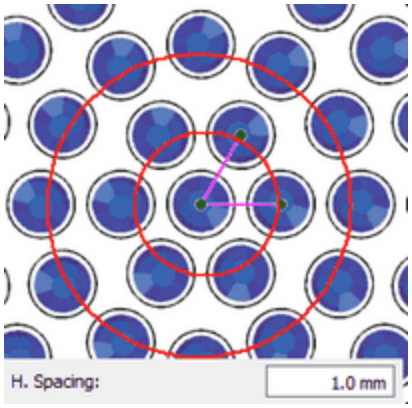


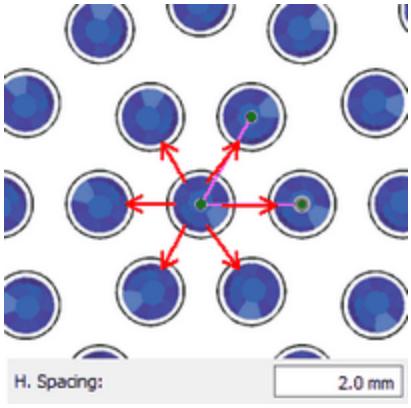
### Espacement H.




Le paramètre « Espacement » contrôle précisément la distance restante entre les contours des cristaux placés sur différents cercles concentriques du motif. La distance entre les cristaux situés strictement sur un même cercle est contrôlée séparément par le paramètre « Étape ». Pour ce calcul interne, le décalage de découpe du cristal (le cercle blanc visible autour des cristaux) n'est volontairement pas pris en compte.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



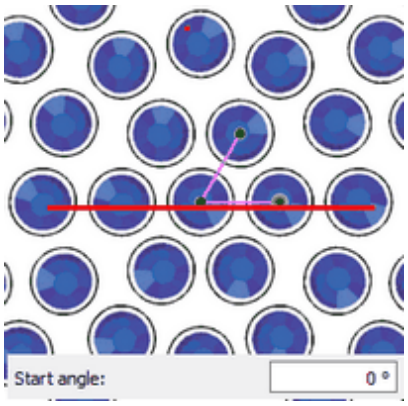



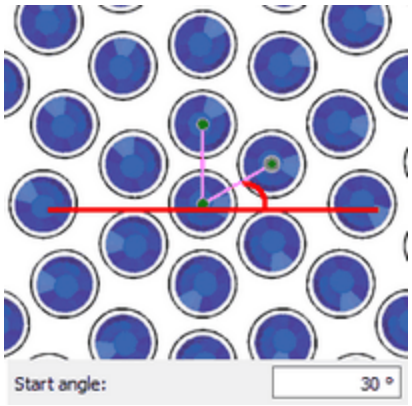

La valeur par défaut de l'espacement est définie à 0,8 mm. Elle est calculée en additionnant le décalage standard de découpe du cristal (0,4 mm) et l'espacement minimal entre les trous des cristaux (0,4 mm). Ces valeurs précises peuvent ensuite être facilement ajustées depuis Outils > Options de l'Optimiseur... boîte de dialogue.

### Angle de départ




Le paramètre « Angle de départ » définit l'angle de référence des lignes de cristaux qui remplissent l'objet. Lorsque l'angle de départ est réglé sur 0 degré, les lignes sont parfaitement horizontales. L'angle de départ peut également être défini manuellement en faisant glisser la poignée verte horizontale du motif de Remplissage circulaire.

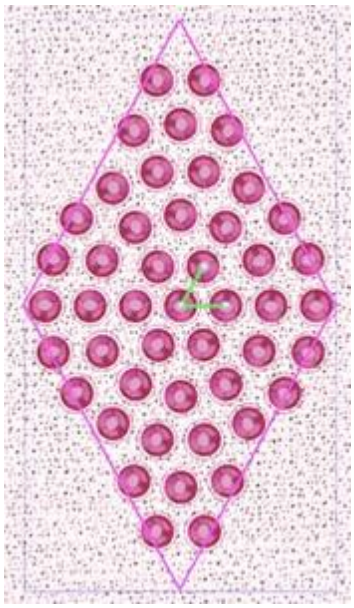


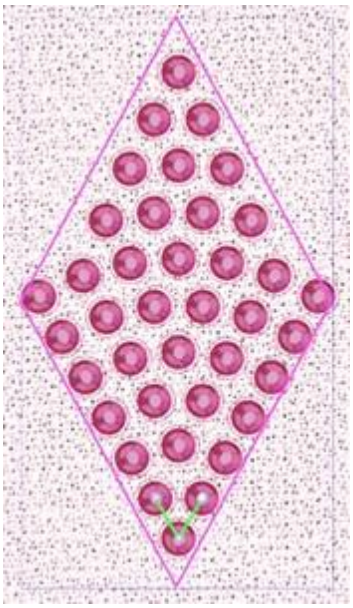

Angle de 0° Angle de 30°

Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous devez imposer au motif un angle de départ spécifique afin qu'il s'adapte mieux à une forme complexe. Par exemple, si vous souhaitez ajouter un motif de remplissage circulaire à l'intérieur d'un losange pointu et faire démarrer le centre depuis l'angle inférieur, avec le motif parallèle au côté du losange, utilisez ce réglage. Il suffit de définir l'Angle de départ sur une valeur égale à l'angle du côté du losange.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Angle de départ 0°

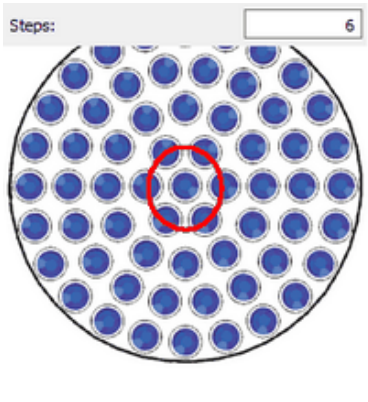


Angle de départ 60°

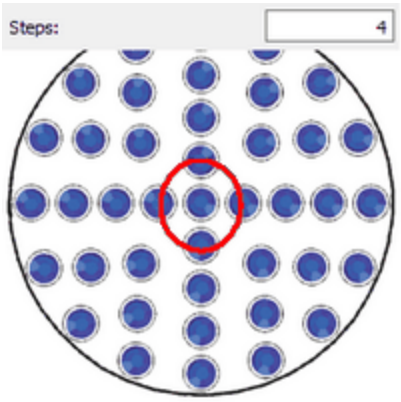
## Étapes



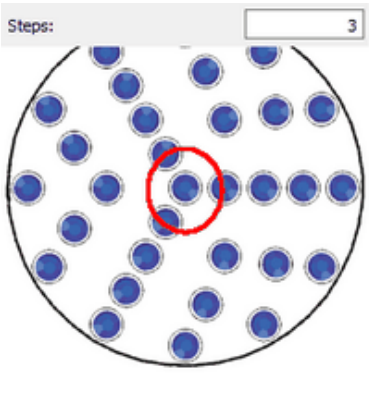

Le paramètre « Étapes » définit le nombre total de cristaux ajoutés à chaque nouveau cercle concentrique du motif, en partant du centre de l'objet et en progressant vers l'extérieur. Au centre exact de l'objet, le logiciel place un cristal. Ensuite, si la valeur Étapes est définie sur 6, le premier cercle contient 6 cristaux, le deuxième 12 cristaux, le troisième 18 cristaux, et ainsi de suite. Tous les cristaux appartenant à un même cercle sont répartis uniformément.




Étapes réglées sur 6




Étapes réglées sur 4



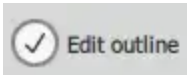

Étapes réglées sur 3

En essayant différentes valeurs d'Étapes, vous constaterez facilement que le motif s'adapte en conséquence.

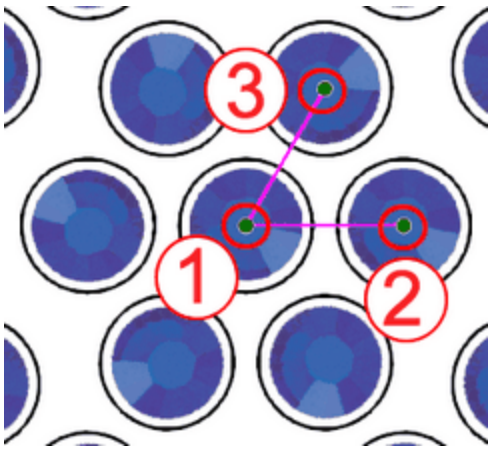
## Édition des nœuds d'une Surface avec Remplissage circulaire en cristaux

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec le motif Remplissage circulaire et cliquez sur l'icône « Modifier les nœuds de la forme », vous pouvez librement modifier les poignées de contrôle qui déterminent le placement des cristaux. Si vous ne voyez pas clairement les poignées de contrôle telles qu'elles apparaissent dans les images ci-


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

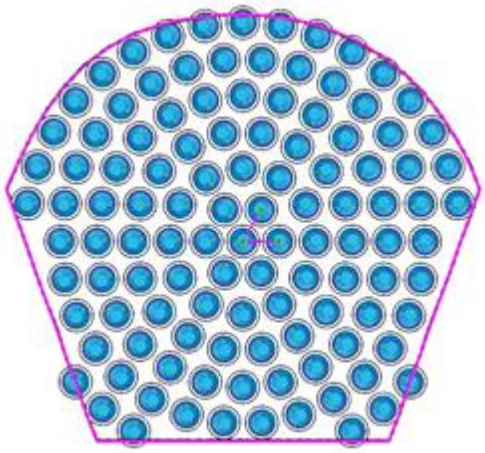
dessous, vous devez décocher « Modifier le contour » 

dans la barre d'options Outils. Vous verrez alors apparaître un angle vert à 90° au centre exact de votre motif. Il existe trois points de contrôle principaux :

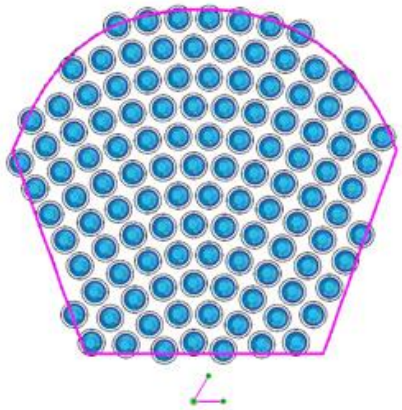



Poignées de contrôle

Le « Point de contrôle 1 » définit la position de départ du tout premier cristal du motif. Tous les autres cristaux sont ensuite placés par rapport à ce premier point d'ancrage, conformément aux paramètres du type de remplissage en cristaux définis dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer sur ce point de départ et le faire glisser dans votre motif afin de modifier la position des cristaux à l'intérieur de la forme. Pour des réglages très précis, sélectionnez le point de contrôle et utilisez les touches fléchées du clavier pour le déplacer progressivement. En maintenant la touche « Ctrl » enfoncée tout en utilisant les touches fléchées, les pas de déplacement deviennent nettement plus grands afin d'effectuer des réglages plus rapides. La disposition des cristaux à l'intérieur de la forme est automatiquement mise à jour au fur et à mesure de vos modifications.



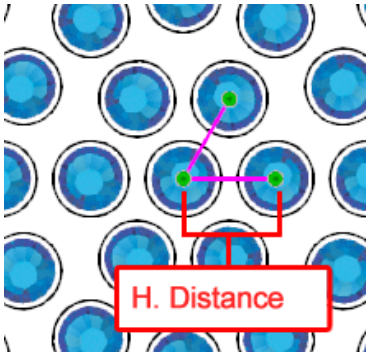
Point de départ



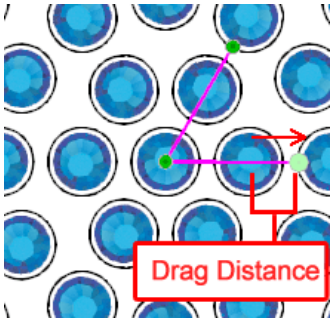
Point de départ en bas, à l'extérieur de la forme

La distance entre les points de contrôle 1 et 2 définit le paramètre « Espacement ». Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez modifier l'espacement horizontal (Espacement H.) entre tous les cristaux.

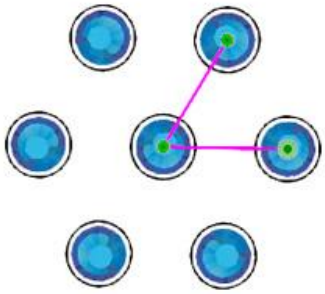

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Ajuster l'Espacement H.

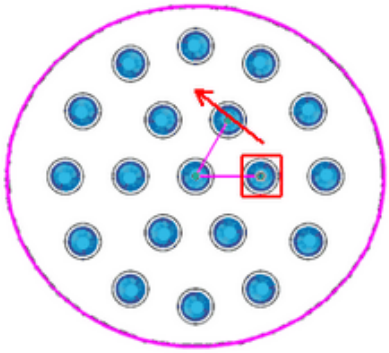



Distance de déplacement

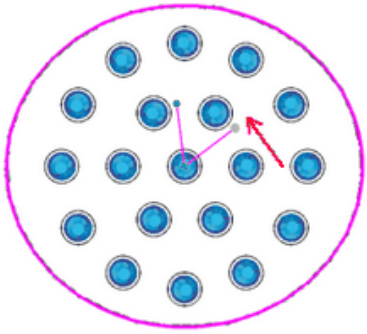


Espacement H. augmenté

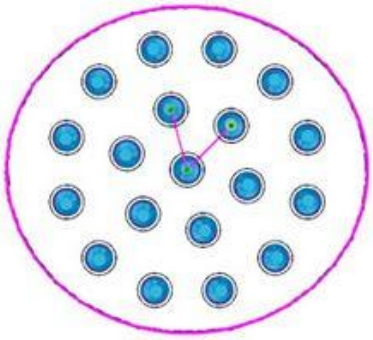
L'angle de la ligne 1-2 définit l'« Angle de départ » du motif. En faisant pivoter le point de contrôle 2 dans le sens horaire ou antihoraire autour du centre, vous pouvez modifier visuellement l'Angle de départ de l'ensemble du remplissage en cristaux.



Faire pivoter le point de contrôle 2



Maintenez Ctrl pour un verrouillage tous les 22,5°

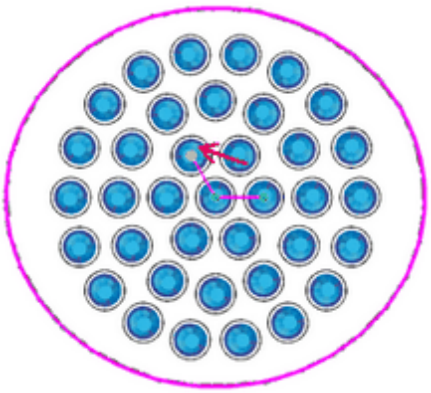


Rotation de 45°

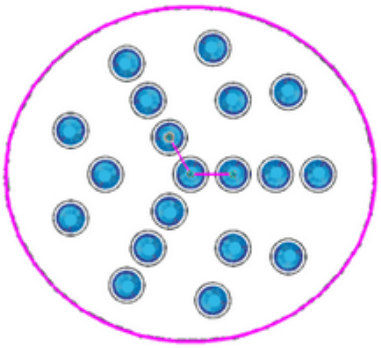
Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou la touche « Cmd » sous macOS), la poignée de rotation s'aligne automatiquement par incréments de 22,5°. Si vous maintenez également la touche « Alt » enfoncée, la poignée de contrôle s'aligne directement sur les points de la grille active.

L'angle de la ligne 1-3 définit la valeur numérique du paramètre « Étapes ». Cela signifie qu'en faisant glisser le troisième point de contrôle, vous pouvez modifier instantanément le nombre d'étapes du motif de remplissage circulaire.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



de 6 Étapes à 3 étapes



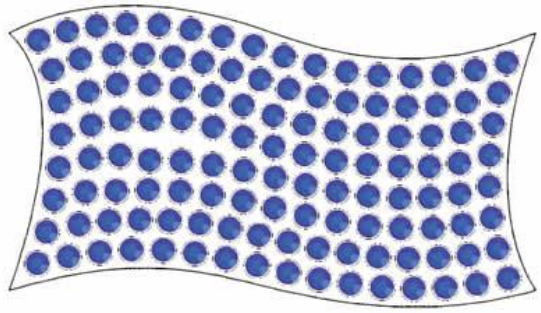
3 étapes

Si vous souhaitez modifier les contours mêmes de l'objet, il vous suffit d'activer le paramètre Modifier le contour dans la barre d'options Outils.

## Surface de contour

Le motif de remplissage contour est un type de remplissage en cristaux puissant qui permet d'obtenir de manière fiable un effet d'écho dans vos motifs. Il peut remplir efficacement des formes complexes et produire des résultats nets et esthétiques. La méthode de remplissage contour des surfaces avec des cristaux comporte les paramètres suivants :

- Espacement H.
- Espacement V.

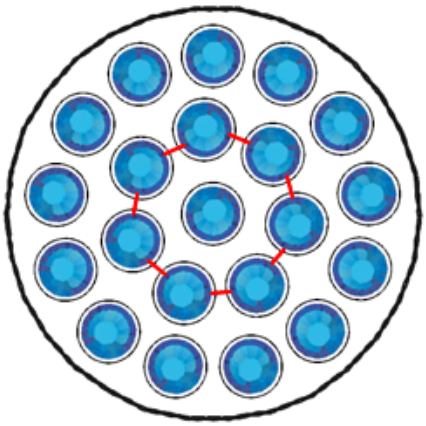


### Espacement H.

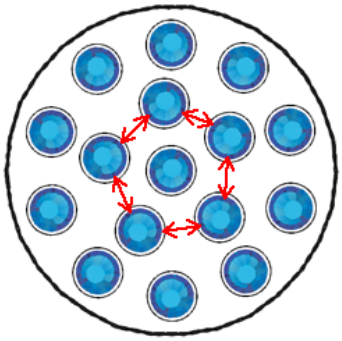



Le paramètre Espacement H. définit précisément la distance entre les contours des cristaux individuels placés sur une même ligne de contour. L'Espacement H. réellement obtenu peut varier légèrement, car le logiciel veille à répartir uniformément les cristaux sur un même contour. Par conséquent, lorsque vous définissez une valeur d'Espacement H. pour le motif de remplissage contour, gardez à l'esprit que la distance entre les cristaux peut légèrement fluctuer.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

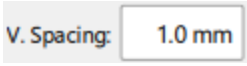


Espacement horizontal 1,0 mm

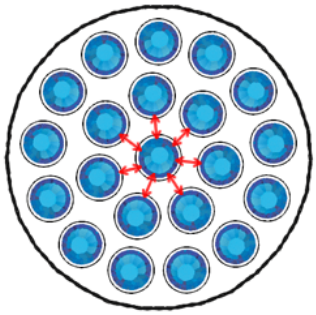


Espacement horizontal 2 mm

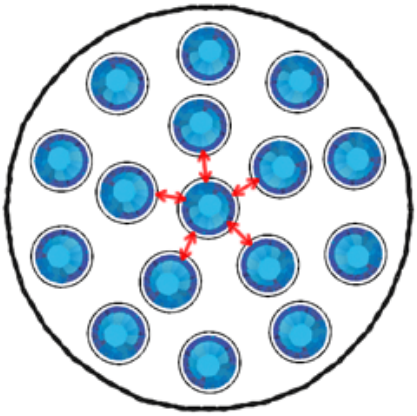
### Espacement V.




Le paramètre Espacement vertical définit la distance réelle entre les contours des cristaux placés sur des contours adjacents. Cet espacement peut varier légèrement afin que les contours soient disposés de façon régulière, sans laisser de grands espaces disgracieux au centre de l'objet.



Espacement vertical 1,0 mm



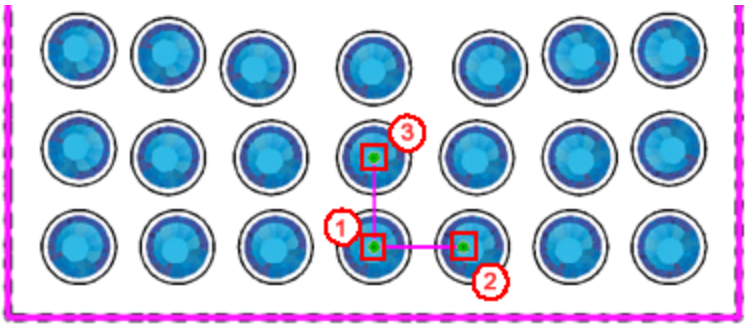
Espacement vertical 2 mm

Lorsque le motif de remplissage contour est sélectionné, l'Espacement V. réellement obtenu peut légèrement varier, car le logiciel doit répartir uniformément les distances entre les cristaux afin d'obtenir le meilleur ajustement possible des contours. Par conséquent, la valeur numérique exacte de l'Espacement V. que vous avez définie peut différer légèrement dans le motif final.

### Modification des points d'une surface de remplissage contour avec cristaux

Lorsque vous sélectionnez un objet entièrement rempli avec le type de remplissage contour en cristaux et que vous cliquez sur l'icône « Modifier les points de la forme » , vous pouvez modifier les points de contrôle qui déterminent le positionnement général des cristaux. Trois points de contrôle sont disponibles :

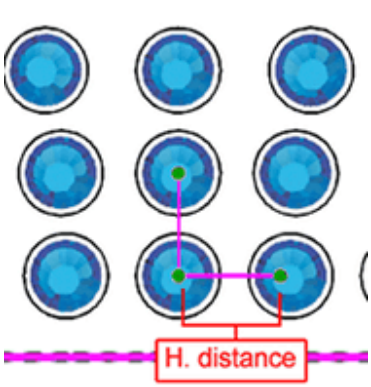

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



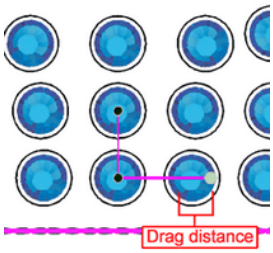

Poignées de contrôle

Le point de contrôle 1 définit le décalage du paramètre de base et détermine précisément l'emplacement de la première ligne de contour.

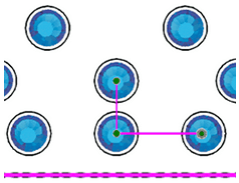
La distance entre les points de contrôle 1 et 2 définit le paramètre Espacement H. En faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez modifier rapidement l'espacement horizontal entre les cristaux.




Ajuster l'Espacement H.




Distance de déplacement



Espacement H. augmenté

> Important : la distance visuelle entre les points de contrôle 1 et 2 ne correspond pas à la valeur numérique réelle du paramètre Espacement H. affichée dans la barre d'outils. Toutefois, la poignée définie par ces deux points permet de modifier ce paramètre en faisant glisser le point de contrôle 2.

La distance entre les points de contrôle 1 et 3 définit le paramètre Espacement vertical (Espacement V.). En faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez modifier facilement l'espacement vertical entre les cristaux.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | | |
|---|---|---|
| Ajuster l'Espacement V. | Distance de déplacement | Espacement V. augmenté |

Important : la distance visuelle entre les points de contrôle 1 et 3 ne correspond pas à la valeur numérique réelle du paramètre Espacement V. affichée. La poignée définie par ces deux points permet toutefois de modifier ce paramètre en faisant simplement glisser le point de contrôle 3.

Vous ne pouvez pas faire pivoter les poignées 1-2 et 1-3, car modifier l'angle de départ ou l'inclinaison n'a aucune utilité dans le type de remplissage contour. Les seules modifications géométriques possibles consistent donc à déplacer les poignées le long de leur axe principal. La seule limite est que vous ne pouvez pas réduire complètement les poignées au point de faire se chevaucher les cristaux.

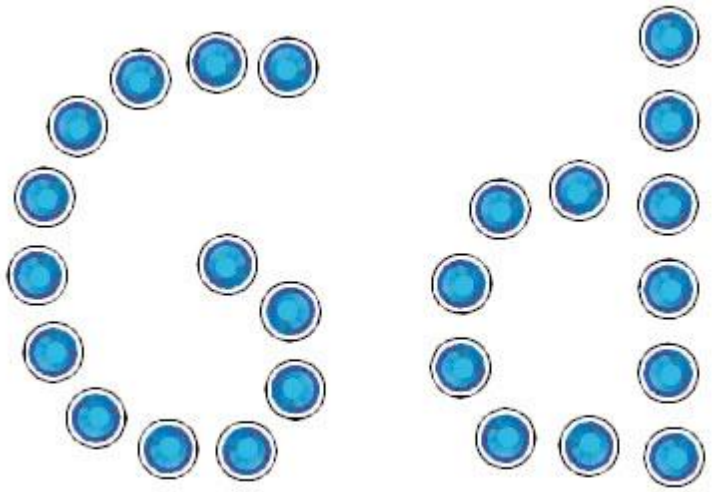
Si vous souhaitez modifier les contours réels de l'objet de base lui-même, il vous suffit d'activer le paramètre « Modifier le contour » dans la barre d'outils Options.

## Ligne simple

Le motif de remplissage Ligne simple remplit les surfaces de cristaux disposés en ligne continue et comporte le paramètre suivant :

- Espacement H.

Il est utile pour remplir les créations de texte artistique, car il est autrement difficile d'en épouser les formes.



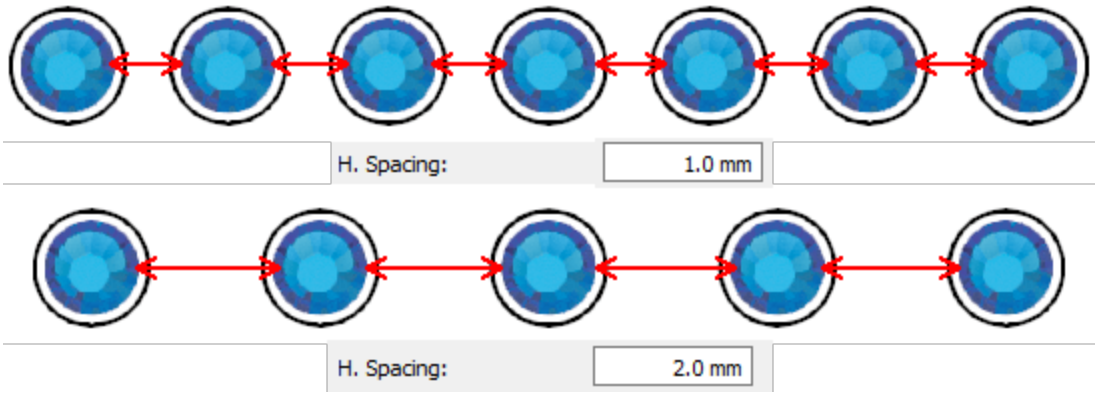
Remplissage en cristaux Ligne simple

### Espacement H.




Le paramètre Espacement H. (espacement horizontal) définit la distance entre les contours des cristaux. L'Espacement H. peut ne pas être précis, car les cristaux à l'intérieur de la forme doivent être répartis uniformément. Par conséquent, lorsque vous définissez une valeur d'Espacement H. pour le motif de remplissage Ligne simple, tenez compte de la variation de la distance entre les cristaux.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

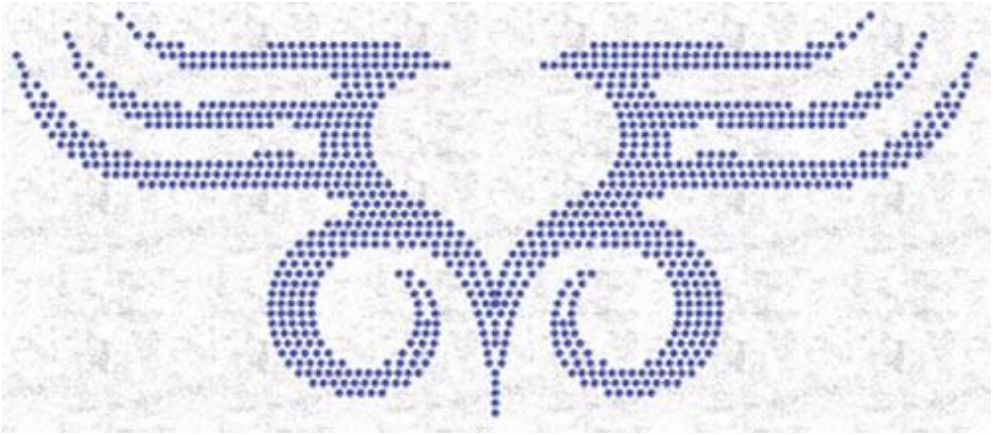



Espacement horizontal

## Remplissage en forme

« Ajustement à la forme » est la méthode par défaut très performante pour remplir les motifs de cristaux, car elle s'adapte généralement mieux à la plupart des motifs complexes que vous chercherez à remplir de cristaux. Son principal avantage est qu'elle ajuste intelligemment la manière dont les cristaux sont placés. En ne maintenant pas de façon strictement mathématique la distance linéaire entre les éléments, elle suit bien mieux le tracé naturel et organique de votre forme. La méthode Ajustement à la forme pour remplir des surfaces avec des cristaux comporte les paramètres suivants :

- Espacement H.
- Espacement V.
- Angle de départ

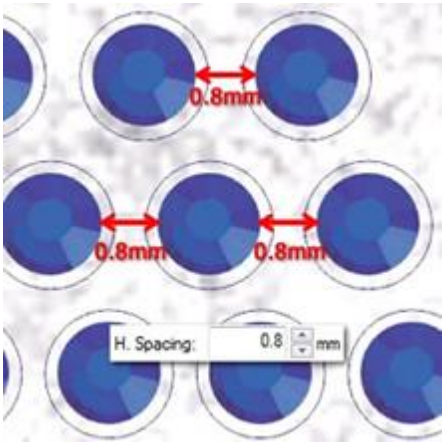


### Espacement H.

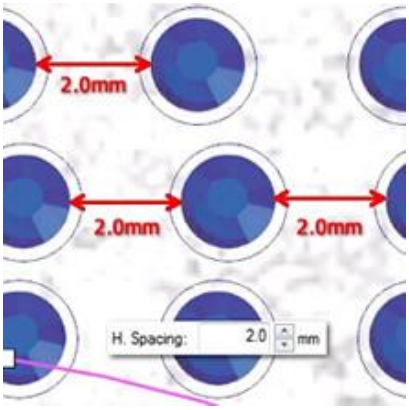



Le paramètre « Espacement H. » (espacement horizontal) définit précisément la distance physique entre les cristaux. L'espacement H. obtenu peut ne pas être mathématiquement exact, simplement parce que le logiciel autorise volontairement une répartition légèrement irrégulière des cristaux afin de mieux épouser la courbure de la forme. Par conséquent, lorsque vous définissez une valeur d'espacement H. pour le motif Remplissage en forme, vous devez tenir compte de la légère variation naturelle de la distance entre les cristaux placés.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

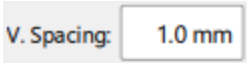



Espacement horizontal 0,8 mm

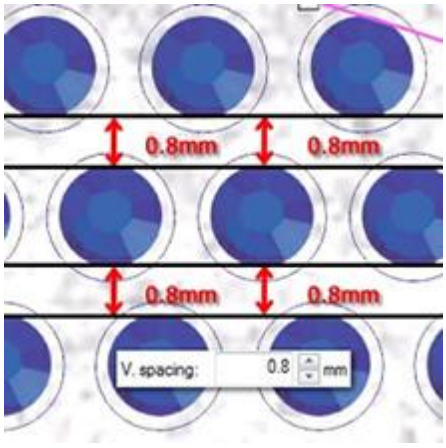



Espacement horizontal 2 mm

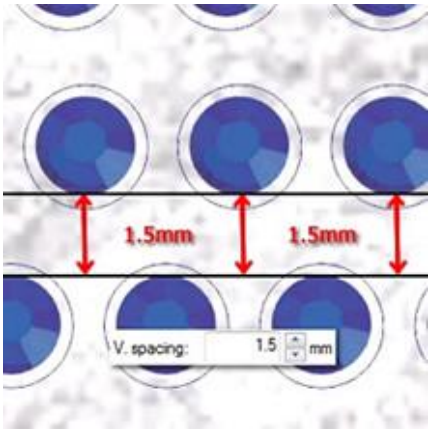
### Espacement V.




Le paramètre « Espacement V. » (espacement vertical) définit précisément la distance entre les contours des cristaux placés sur des contours différents mais adjacents. Dans ce cas également, l'espacement peut ne pas être strictement exact, car le logiciel veille à disposer les contours de manière homogène afin d'éviter de grands espaces disgracieux au centre de votre objet.




Espacement vertical 1,5 mm




Espacement vertical 3 mm

Lorsque le motif Remplissage de contour est sélectionné, la valeur d'espacement V. affichée peut ne pas être totalement exacte sur le plan numérique, car le logiciel doit calculer une moyenne des différentes distances entre les cristaux afin d'obtenir un ajustement optimal au contour. Par conséquent, la valeur exacte d'espacement V. que vous avez définie peut différer légèrement dans le motif final affiché.

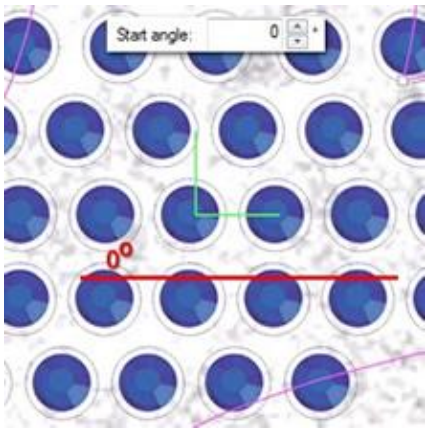
### Angle de départ

Le paramètre « Angle de départ » définit l'angle de référence des lignes de cristaux qui rempliront entièrement l'objet. Lorsque l'angle de départ est réglé sur 0 degré, les lignes sont parfaitement horizontales. En modifiant l'angle, vous obtenez des résultats visuels sensiblement différents avec le motif Remplissage en forme. Chaque

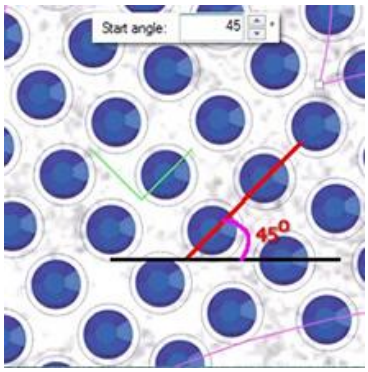

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

forme peut nécessiter un angle de départ différent pour que le motif s'adapte parfaitement au dessin. Il est donc recommandé de tester et de modifier ces valeurs jusqu'à trouver celle qui convient le mieux à votre motif.

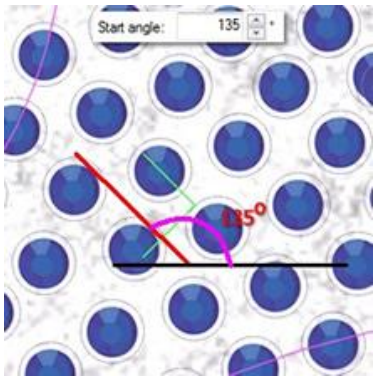
Pour obtenir de meilleurs résultats, vous devrez également ajuster les valeurs Espacement H. et Espacement V. En réglant précisément l'espacement entre les cristaux en même temps que l'angle, vous pourrez appliquer exactement le motif souhaité.



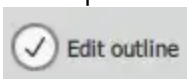

Angle de départ 0°




Angle de départ 45°

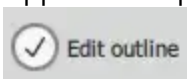



Angle de départ 135°

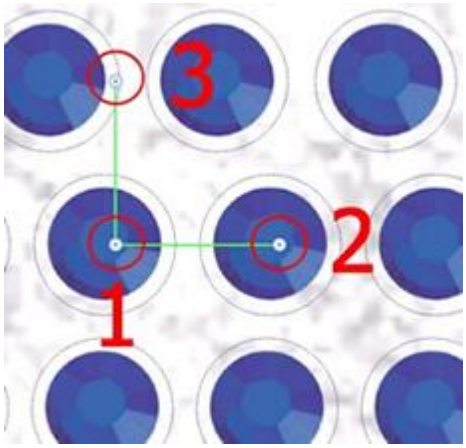
Le paramètre Angle de départ peut également être défini visuellement directement dans l'espace de travail du motif à l'aide de la poignée verte horizontale. Cette poignée peut être modifiée lorsque vous êtes en mode « Modifier les nœuds de la forme »  et que l'option « Modifier le contour » 

est décochée dans la barre d'options Outils. Ce paramètre est particulièrement utile lorsque vous souhaitez imposer au motif entier un angle de départ précis qui s'adapte visuellement mieux à une forme asymétrique donnée.

### Modification des nœuds d'une surface Remplissage en forme avec cristaux

Lorsque vous sélectionnez un objet rempli avec le motif Remplissage en forme et cliquez sur l'icône « Modifier les nœuds de la forme »  vous pouvez modifier les poignées de contrôle visuelles qui déterminent le placement des cristaux. Si les poignées de contrôle n'apparaissent pas comme dans les illustrations ci-dessous, vous devez décocher l'option « Modifier le contour » 

dans la barre d'options Outils. Vous verrez alors apparaître au centre exact de votre motif un angle vert de 90°. Trois points de contrôle sont disponibles :

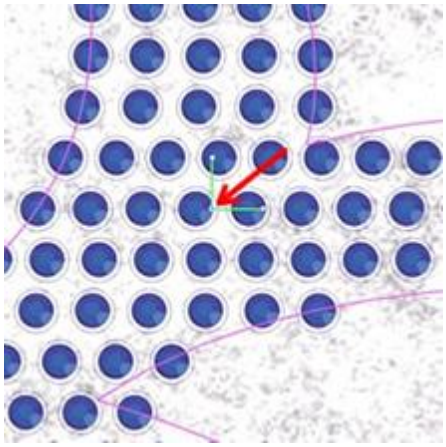




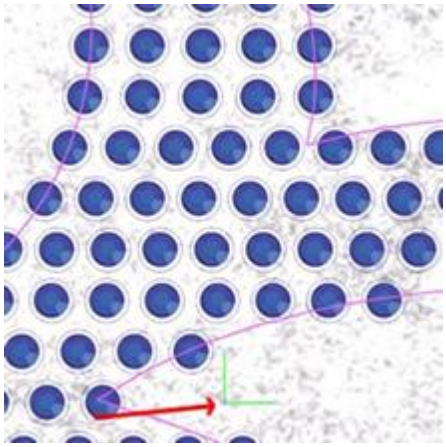
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Poignées de contrôle

Le « point de contrôle 1 » définit la position de départ exacte du tout premier cristal placé dans le motif. Tous les cristaux suivants sont ensuite placés à partir de ce premier point d'ancrage, selon les paramètres du type de remplissage de cristaux définis dans la barre d'outils Propriétés. Vous pouvez cliquer sur ce point de départ et le faire glisser dans votre motif afin de modifier facilement la manière dont les cristaux sont positionnés dans la forme. Pour effectuer des réglages très précis, sélectionnez le point de contrôle et utilisez les touches fléchées du clavier pour le déplacer progressivement. En maintenant la touche « Ctrl » enfoncée tout en utilisant les touches fléchées, les pas de déplacement deviennent plus importants, ce qui permet des ajustements plus rapides. La disposition des cristaux dans la forme est automatiquement mise à jour au fur et à mesure de vos modifications.

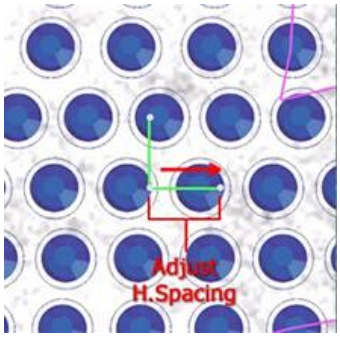


Point de départ

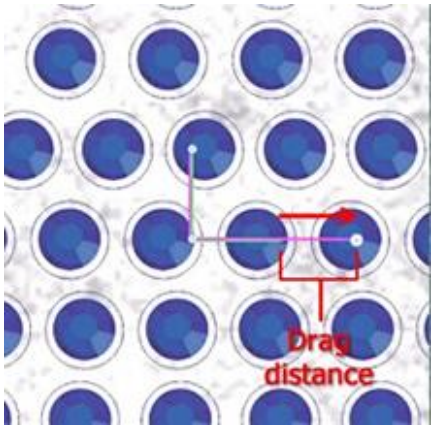


Point de départ dans l'angle inférieur gauche

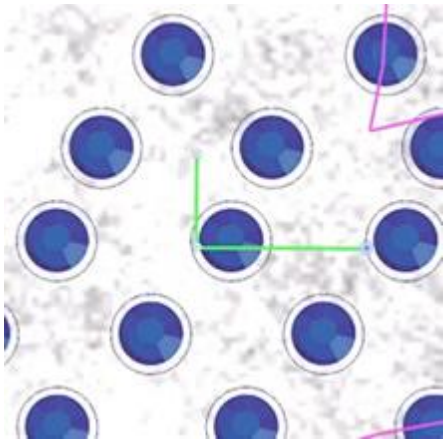
La distance entre les points de contrôle 1 et 2 définit le paramètre « Espacement H. ». Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 2, vous pouvez modifier l'espacement horizontal (Espacement H.) entre les cristaux.




Régler l'espacement H.




Distance de déplacement



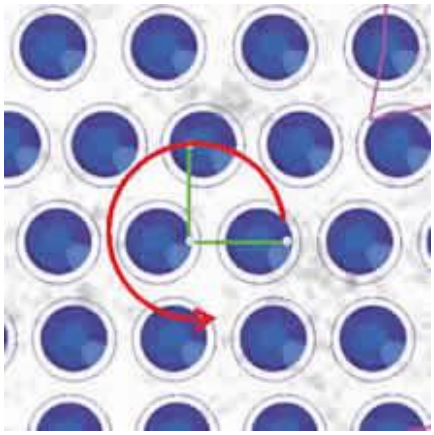
Espacement H. augmenté

Important : la distance visuelle affichée à l'écran entre les points de contrôle 1 et 2 ne correspond pas à la valeur numérique réelle affichée pour le paramètre Espacement H. dans le panneau Propriétés.

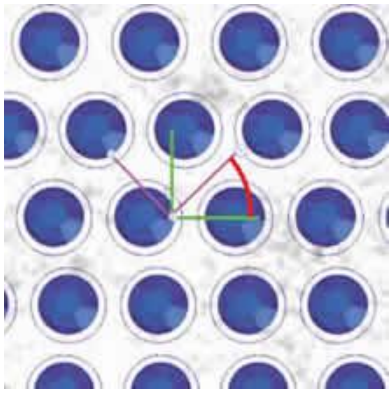

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Cependant, la poignée interactive définie par ces deux points permet de modifier directement ce paramètre en faisant simplement glisser le point de contrôle 2.

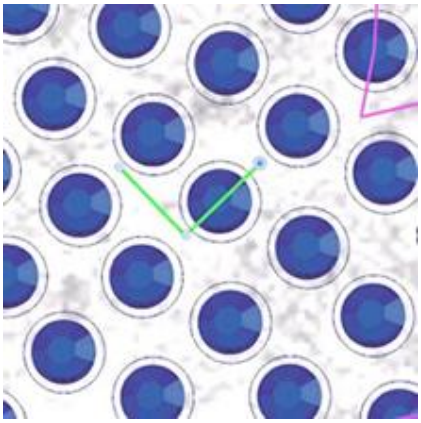
L'angle de la ligne reliant les points 1 et 2 définit l'« Angle de départ » du motif. En faisant pivoter le point de contrôle 2 dans le sens horaire ou antihoraire autour du centre, vous pouvez modifier visuellement l'Angle de départ de l'ensemble du remplissage de cristaux.



Faire pivoter le point de contrôle 2



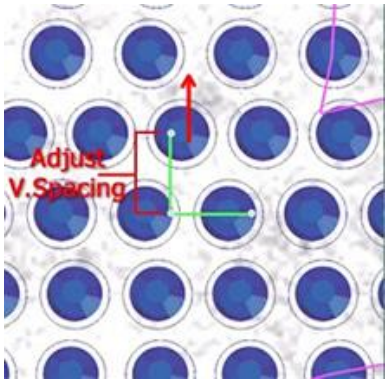
Maintenez Ctrl pour accrocher tous les 22,5°



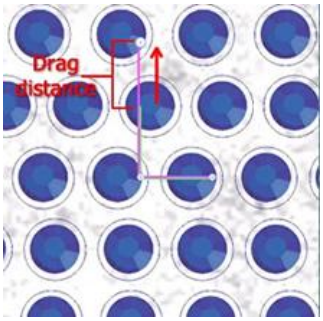
Rotation de 45°

Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (ou la touche « Cmd » sous macOS), la poignée de rotation s'aligne par incréments de 22,5°. Si vous maintenez également la touche « Alt » enfoncée, la poignée de contrôle s'aligne sur les points de la grille active.

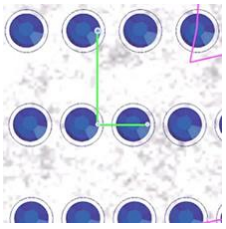
La distance entre les points de contrôle 1 et 3 définit le paramètre « Espacement vertical ». Cela signifie qu'en faisant glisser le point de contrôle 3, vous pouvez facilement modifier l'espacement vertical (Espacement V.) entre les cristaux.




Régler l'espacement V.




Distance de déplacement



Espacement V. augmenté


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

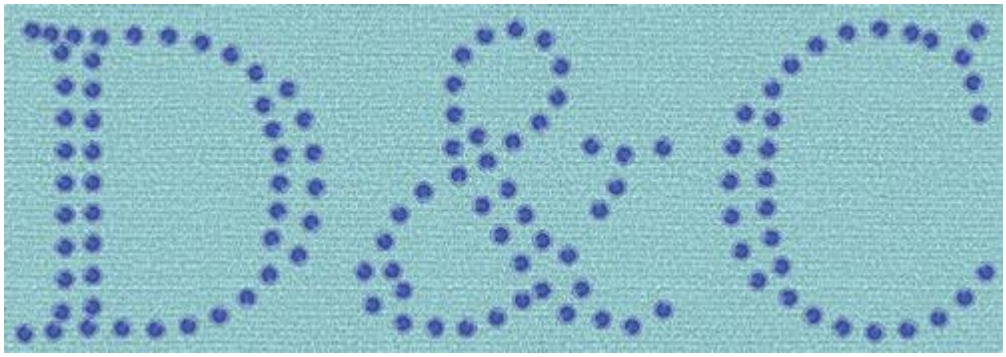
Important : la distance visuelle affichée entre les points de contrôle 1 et 3 ne correspond pas à la valeur numérique réelle affichée pour le paramètre Espacement V. dans le panneau Propriétés. Cependant, la poignée interactive définie par ces deux points permet de modifier directement ce paramètre en faisant simplement glisser le point de contrôle 3.

## Ajustement à la ligne

Le motif de remplissage « Ajustement linéaire » remplit intelligemment les surfaces de cristaux selon un agencement linéaire continu et ajoute automatiquement des lignes supplémentaires lorsque cela est nécessaire. Ce motif de remplissage dispose du paramètre suivant :

### Espacement H.

Ce motif est particulièrement utile pour remplir élégamment des créations de texte, car il est très difficile d'adapter manuellement et correctement les cristaux à des formes complexes. Le motif Ajustement linéaire place une seule ligne de cristaux dans les zones étroites, puis double ou triple automatiquement ces lignes à mesure que la forme s'élargit. Grâce à cette procédure automatisée, il s'adapte parfaitement aux créations de texte ou à tout motif complexe comportant à la fois des zones étroites et larges.



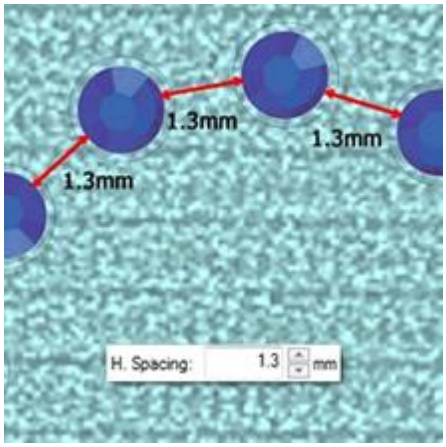
Une seule ligne de remplissage en cristaux

### Espacement H.




Le paramètre « Espacement H. » (espacement horizontal) définit la distance physique maintenue entre les contours des cristaux. L'espacement H. obtenu peut ne pas toujours être mathématiquement exact, car le logiciel donne la priorité à une répartition parfaitement uniforme des cristaux à l'intérieur de la forme. Par conséquent, lorsque vous définissez une valeur d'espacement H. pour le motif de remplissage sur une seule ligne, tenez compte de la légère variation naturelle de l'espacement entre les différents cristaux.

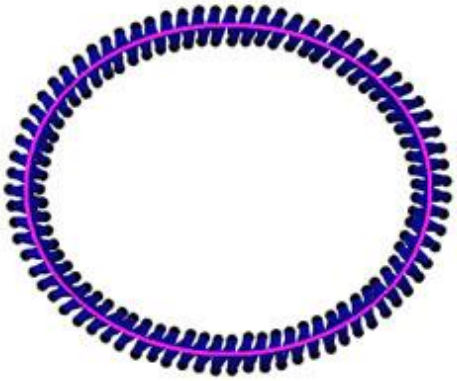

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



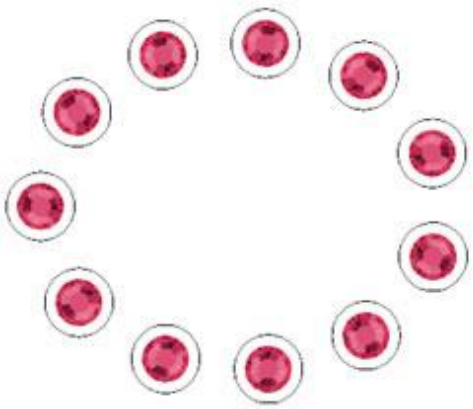

Espacement horizontal

## Cristaux sur contour

Le type « Cristaux » est également disponible pour les contours. Lorsqu'il est appliqué, les cristaux sont placés sur le contour de l'objet. Par exemple, le cercle de la figure suivante possède un contour « Bourdon parallèle ». En utilisant le type « Cristaux » sur le « Contour » de la barre « Propriétés », des cristaux sont ajoutés sur son contour. Les options disponibles pour personnaliser les cristaux appliqués au « Contour » sont décrites ci-dessous.



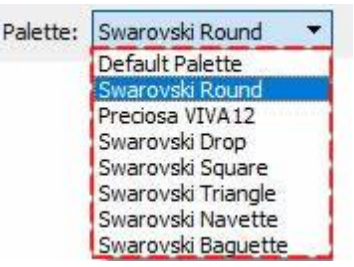
Contour en bourdon parallèle



Contour en cristaux

### Palette

D'abord, sélectionnez la « Palette » des cristaux dans la barre « Propriétés ». Ce choix est important, car il détermine les tailles et les couleurs disponibles.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

La palette Swarovski Round contient 85 cristaux et la palette Preciosa Viva12 en contient 59. Il existe également des palettes Swarovski proposant différentes formes : « Goutte », « Triangle », « Carré », « Navette » et « Baguette ».



Si vous ne disposez d'aucune de ces palettes, vous pouvez utiliser la palette Par défaut. La palette Par défaut contient un cristal. Vous pouvez utiliser ce cristal pour remplir des motifs de cristaux et modifier sa couleur en modifiant la couleur de la forme  sur laquelle le cristal a été placé.

### Taille

Ensuite, sélectionnez l'une des « Tailles » de cristaux disponibles. Les tailles de cristaux disponibles dépendent de la palette sélectionnée. Par exemple, la palette Swarovski Round propose 15 tailles de cristaux différentes, la palette Preciosa en propose 4 et la palette Par défaut comprend les 33 tailles possibles pouvant être découpées par les machines de découpe. La sélection de la taille comprend différentes valeurs afin de faciliter le choix de celle correspondant au cristal/strass que vous souhaitez utiliser.

- SS : SS signifie Stone Size. Cette appellation est utilisée pour les pierres à dos plat ainsi que pour les pierres plus grandes à dos pointu.
- PP : PP signifie Pearl Plate. Cette appellation est utilisée pour les pierres et provient des techniques de calibrage des perles. L'équivalence approximative est 1/2 PP = SS.
- mm : cette valeur indique la plage de taille approximative des cristaux en millimètres.
- pouce : cette valeur indique la taille exacte des cristaux en pouces.

En général, les emballages de cristaux indiquent la taille réelle de chaque cristal. Cette taille est importante, car toutes les dimensions des trous destinés aux cristaux sont calculées à partir de cette valeur. Si vous sélectionnez une taille supérieure à celle du cristal réel, les trous seront plus grands et le motif risque de ne pas être correct. Si vous sélectionnez une taille plus petite, les cristaux ne rentreront pas dans les trous. La taille de cristal par défaut du logiciel est SS10 ou PP21-PP22.

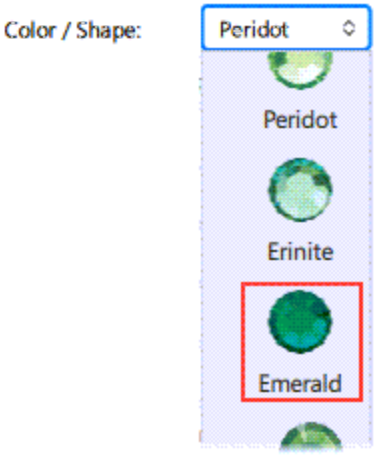
Size:

| 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 |
| 6 | 14 | 2.0-2.1 | 0.083 |

### Couleur / Forme

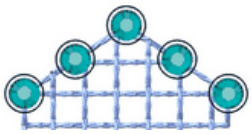
Cliquez sur l'icône de la couleur du cristal sélectionné pour afficher la liste des couleurs disponibles dans la palette sélectionnée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Décalage

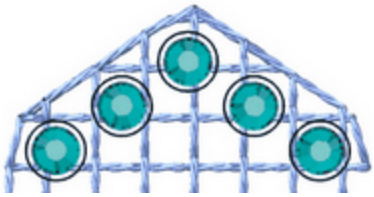
Le paramètre Décalage définit la distance entre le contour et le centre du cristal. Le paramètre Décalage accepte des valeurs comprises entre -15 et +15 mm. Cette option est utile lorsque vous souhaitez éloigner du motif les cristaux placés sur les contours ou, au contraire, les en rapprocher. En général, lorsque vous appliquez des cristaux sur le contour, ils sont placés le long de celui-ci, ce qui les fait chevaucher la Surface de la forme. La valeur de décalage permet d'ajuster facilement leur position.



Décalage du remplissage de cristaux 0 mm



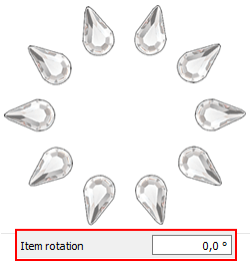
Décalage du remplissage de cristaux 2,0 mm

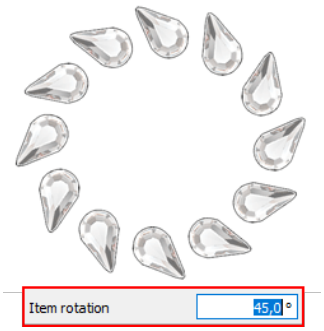


Décalage du remplissage de cristaux -2,0 mm

## Rotation des points

La Rotation des points vous permet de faire pivoter les cristaux que vous avez insérés dans la forme.



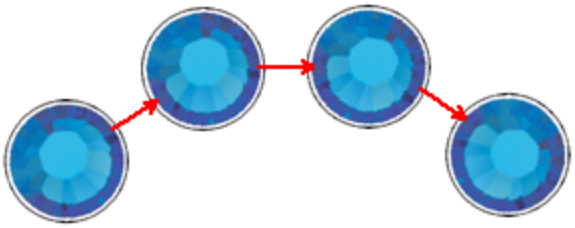

Vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur de Rotation des points en cliquant sur les flèches situées à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur puis en faisant tourner la molette de la souris. La valeur définit l'angle de rotation que vous souhaitez appliquer aux cristaux par rapport à leur position initiale. La valeur par défaut de


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Rotation des points est zéro. Toute modification de la valeur de Rotation des points est prévisualisée sur le motif. La rotation des cristaux s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### Espacement

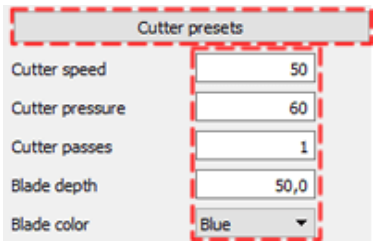
Le paramètre Espacement définit la distance entre les contours des cristaux. Pour ce calcul, le décalage de découpe des cristaux (le cercle vert autour des cristaux) n'est pas pris en compte. L'Espacement peut ne pas être parfaitement précis, car les cristaux situés sur un même contour doivent être répartis uniformément et le logiciel ajoute également des cristaux dans les angles vifs. Cette option permet de créer des trous de cristaux adaptés dans le matériau et d'éviter le chevauchement des cristaux .



Espacement horizontal

### Préréglages de découpe

Lorsqu'un motif de cristaux est envoyé vers une machine de découpe numérique pour produire un gabarit, vous devez « Ajuster » les options de la machine de découpe, soit en sélectionnant un préréglage de découpe, soit en réglant manuellement les paramètres de découpe. Les options de découpe (pression de découpe, vitesse, passages, couleur de lame et profondeur) doivent être correctement réglées pour produire le motif. Ces options doivent être définies soit pour chaque objet dans Propriétés, soit dans la boîte de dialogue Exporter vers la machine de découpe. Afin de vous aider à sélectionner les paramètres adaptés au matériau et à l'opération, différents préréglages d'opération ont été préparés. Cliquez sur le bouton Préréglages de découpe et sélectionnez l'un des préréglages disponibles pour votre machine de découpe et le matériau. Le choix de ce préréglage n'affecte que les objets sélectionnés. Les paramètres sélectionnés ici sont utilisés lorsque vous exportez le motif vers la machine de découpe 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 |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

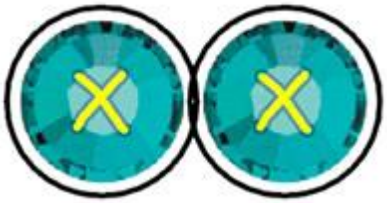
### Séparer en cristaux

Le bouton « Séparer en cristaux » vous permet de convertir l'objet sélectionné en cristaux individuels. Vous pouvez ainsi supprimer, déplacer ou ajouter manuellement des cristaux. Cette option permet d'éviter les chevauchements et d'affiner les motifs. Elle est également utile lorsque vous souhaitez attribuer une Couleur/Forme de cristal différente à certaines parties du motif. Toutefois, vous ne pouvez pas regrouper à nouveau les cristaux séparés en un objet de remplissage de cristaux. Par conséquent, utilisez l'option « Séparer en cristaux » uniquement comme dernière étape, ou conservez une copie de l'objet que vous allez séparer en cristaux afin de pouvoir le modifier à nouveau.

## Cristaux superposés

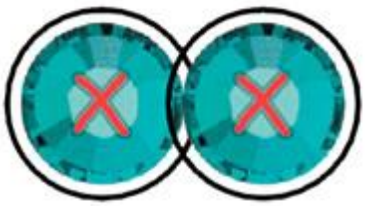
Cette option est utilisée lorsque vous créez des motifs avec des cristaux. Vous pouvez activer cet affichage depuis le menu « Affichage » en sélectionnant « Cristaux superposés ». Une fois activé, les cristaux qui se chevauchent sont signalés par un « X ».

Si le chevauchement entre les cristaux se limite à leurs contours extérieurs de dégagement, l'avertissement « X » apparaît en jaune.



Chevauchement des contours des cristaux

Si le chevauchement concerne les cristaux eux-mêmes, l'avertissement « X » apparaît en rouge.



Chevauchement des cristaux eux-mêmes

Lorsque vous avez terminé un motif de cristaux, il est recommandé d'activer l'outil « Cristaux superposés ». Cela vous permet de vérifier les éventuels chevauchements à corriger avant la production.

Remarque : il est conseillé de ne pas laisser l'affichage « Cristaux superposés » activé en permanence, car ces calculs en temps réel peuvent ralentir votre PC. Utilisez-le principalement comme vérification finale.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Découpe - Création de motifs avec des découpes

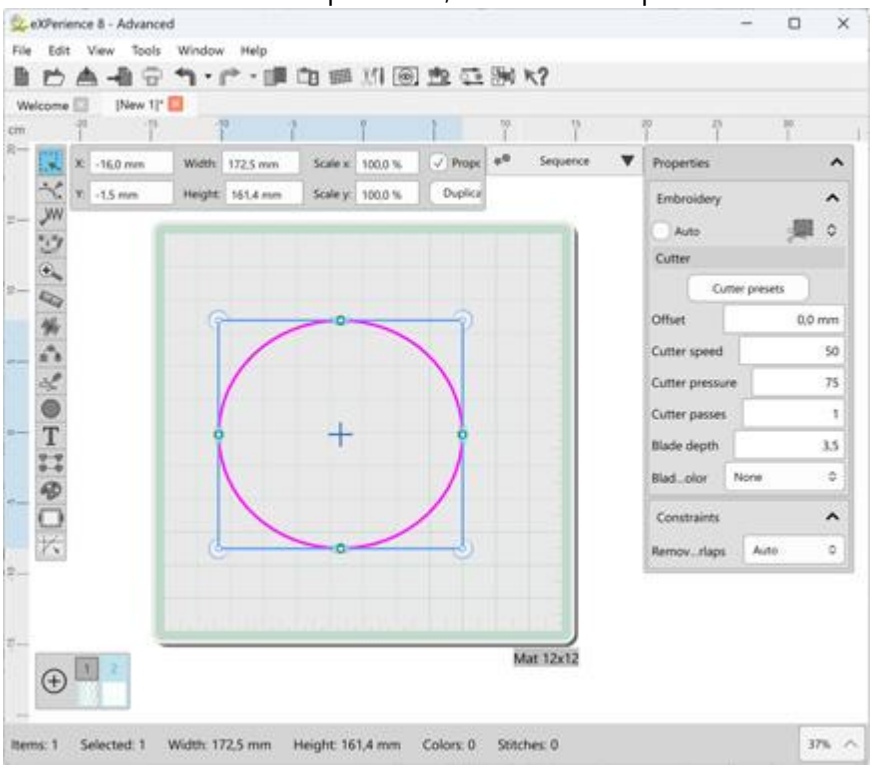
Le logiciel propose une fonction « Découpe » pour simplifier le processus de découpe. Dans les rubriques suivantes, nous vous présenterons le fonctionnement de la découpe. Vous pouvez vous connecter à des machines de découpe numériques (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail et GCC Jaguar) ou exporter vers un format de fichier pris en charge par votre machine de découpe (fichiers *.PLT, *.SVG, *.DXF, *.Brother FCM et *.NCK). Vous pouvez créer des formes, des motifs et des dessins dans le logiciel, puis les découper dans différents matériaux. Vous pouvez découper du tissu pour les appliqués , du vinyle à appliquer sur des vêtements, des objets en verre, des murs ou des miroirs, des aimants pour votre voiture ou votre réfrigérateur, ou du papier pour vos projets de scrapbooking. Dans les rubriques suivantes, nous vous présenterons des exemples de création de motifs de découpe. Vous pouvez transformer n'importe quelle partie d'un motif en ligne de découpe en lui appliquant le type de contour Découpe.

> Les fonctionnalités décrites dans les rubriques suivantes (chapitre Découpe) ne sont disponibles que si vous avez activé la Technique  Découpe pour le motif créé/modifié.

## Créer un motif de découpe de A à Z

Dans cette rubrique, nous allons créer entièrement un motif à partir de zéro, sans utiliser aucune illustration existante. À l'aide des outils de création disponibles, nous allons dessiner des objets puis les convertir en objets de « Découpe ».

1. Démarrez le logiciel et créez un nouveau motif ; la zone de création initiale apparaît vide.
2. À l'aide de l'icône Techniques , assurez-vous que seule la technique « Découpe » est activée.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Nous allons créer un motif de type logo comprenant un objet « Texte » et un « Symbole », puis découper les lettres et le symbole dans des matériaux de couleurs différentes. Activez l'outil « Texte » T dans la barre d'outils principale Outils.
4. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez positionner l'objet texte. Dans la barre d'options Outils, vous pouvez saisir le texte souhaité et régler les options de style avant de le placer définitivement.




Régler les options du texte

5. Nous allons saisir le mot « Water », puis cliquer avec le bouton gauche sur l'outil de sélection Rectangle afin de valider le texte saisi et de quitter l'outil Texte.

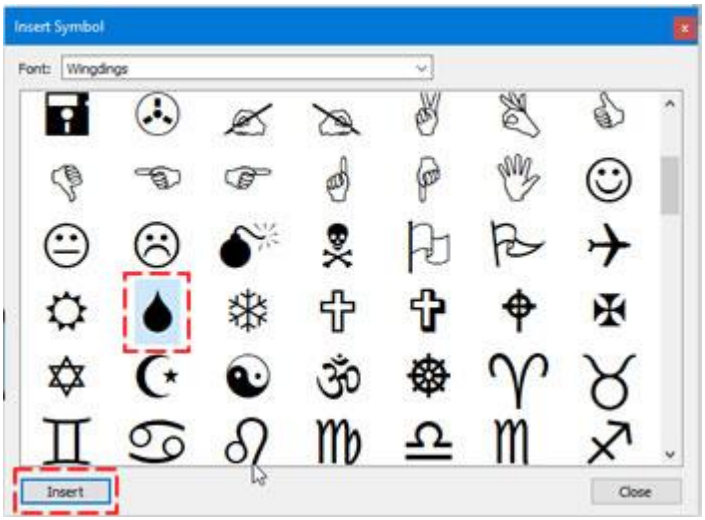



Texte saisi

6. Pour bien distinguer l'objet texte, sélectionnez une couleur de Surface claire et une couleur de Contour plus foncée.




7. Nous allons maintenant utiliser l'option « Insérer un symbole » du menu Outils pour ajouter une forme de goutte. Activez « Insérer un symbole », sélectionnez la police « Wingdings », repérez et sélectionnez précisément l'icône en forme de goutte comme illustré dans la figure suivante, puis cliquez sur le bouton « Insérer ».





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

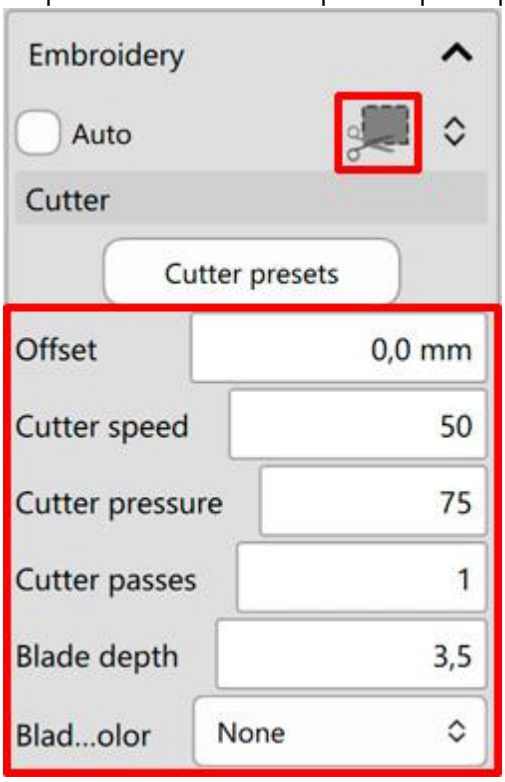
8. La boîte de dialogue d'insertion de symbole se ferme et le curseur se transforme automatiquement en croix, dans l'attente de la position du symbole. Cliquez et faites glisser pour définir la position et la taille exactes du symbole.




9. Sélectionnez une couleur bleu clair pour la Surface du symbole et un bleu nettement plus foncé pour le Contour.



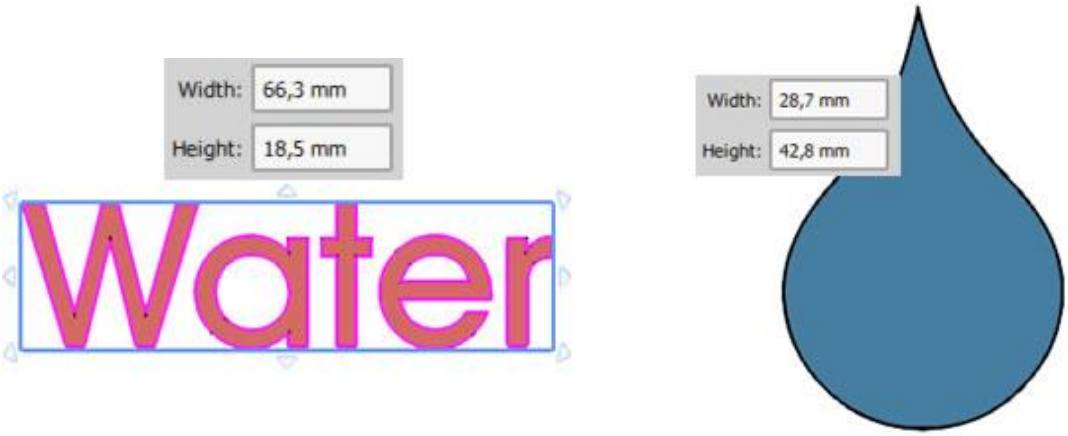

10. Comme seule la technique « Découpe » est activée, tout objet que nous créons est automatiquement défini avec un type de Contour « Découpe » . Les objets créés se comportent donc comme des objets de Découpe . Sélectionnez à la fois l'objet Texte principal et le Symbole, puis vérifiez les Propriétés du serti. Des options spécifiques au cutter sont disponibles ; nous les présenterons plus loin.





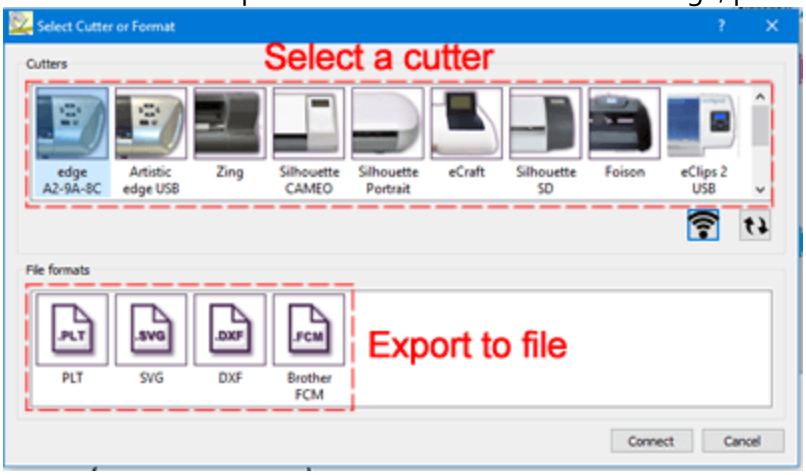
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

11. Supposons maintenant que nous soyons prêts à découper les éléments à l'aide de notre cutter numérique. Nous voulons découper les caractères dans un matériau adhésif rouge et le symbole dans un matériau bleu. Il nous faut donc un matériau adhésif rouge de 66,3 mm de largeur sur 18,5 mm de hauteur à placer sur le tapis de découpe, ainsi qu'un matériau bleu dimensionné en fonction de la taille du symbole en forme de goutte.




12. Utilisez l'option « Exporter vers les cutters » située dans le menu Fichier > Exporter.

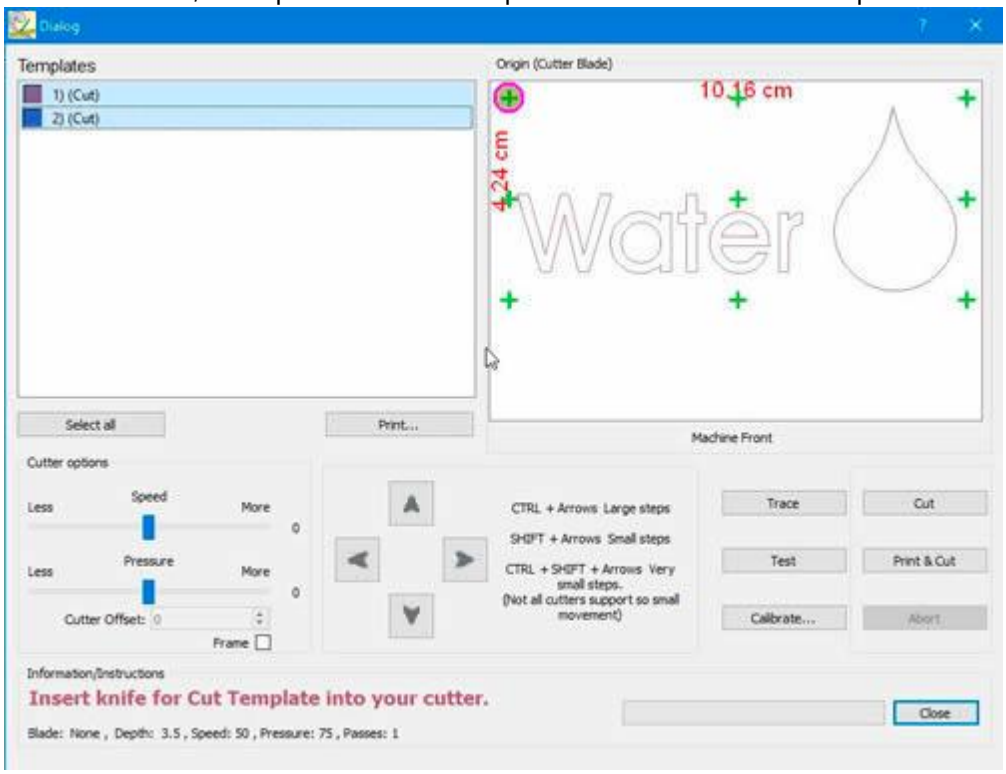
13. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez l'un des cutters auquel vous souhaitez vous connecter ou choisissez un format de fichier si vous souhaitez exporter vers un fichier brut afin de l'importer manuellement. Cliquez sur l'icône du cutter Artistic Edge, puis sur Connecter.





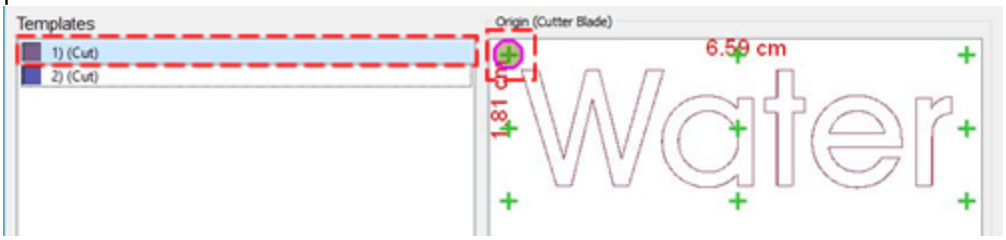
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

14. La boîte de dialogue Exporter vers le cutter apparaît. Si le cutter numérique est correctement connecté et sous tension, vous pouvez communiquer directement avec lui depuis cette boîte de dialogue.




15. Avant de continuer, chargez correctement dans le cutter le tapis de découpe contenant les matériaux à découper.

16. Dans la zone Modèles, sélectionnez la partie texte à découper et définissez précisément le point de départ dans l'angle supérieur gauche. Il s'agit du point d'ancrage à partir duquel le cutter commencera son parcours.




17. Si vous n'avez encore jamais utilisé ce matériau, effectuez d'abord une petite découpe de test afin de vérifier qu'il est correctement découpé avec les réglages de pression actuels. À l'aide des boutons fléchés, déplacez la lame vers une zone qui ne sera pas utilisée pour la découpe finale, puis appuyez sur le bouton Test. Le cutter effectue une petite découpe de test ; décollez la partie découpée pour vérifier que la découpe est correcte. Si le résultat n'est pas satisfaisant, ajustez les options du cutter jusqu'à obtenir le résultat souhaité.

18. Positionnez ensuite la lame pour la découpe définitive. Déplacez-la près du bord supérieur gauche du matériau, conformément à l'origine sélectionnée précédemment. Utilisez les boutons fléchés directionnels pour déplacer progressivement la lame jusqu'à la position souhaitée. Vous pouvez utiliser les touches Ctrl et Maj pour modifier précisément le pas de déplacement.

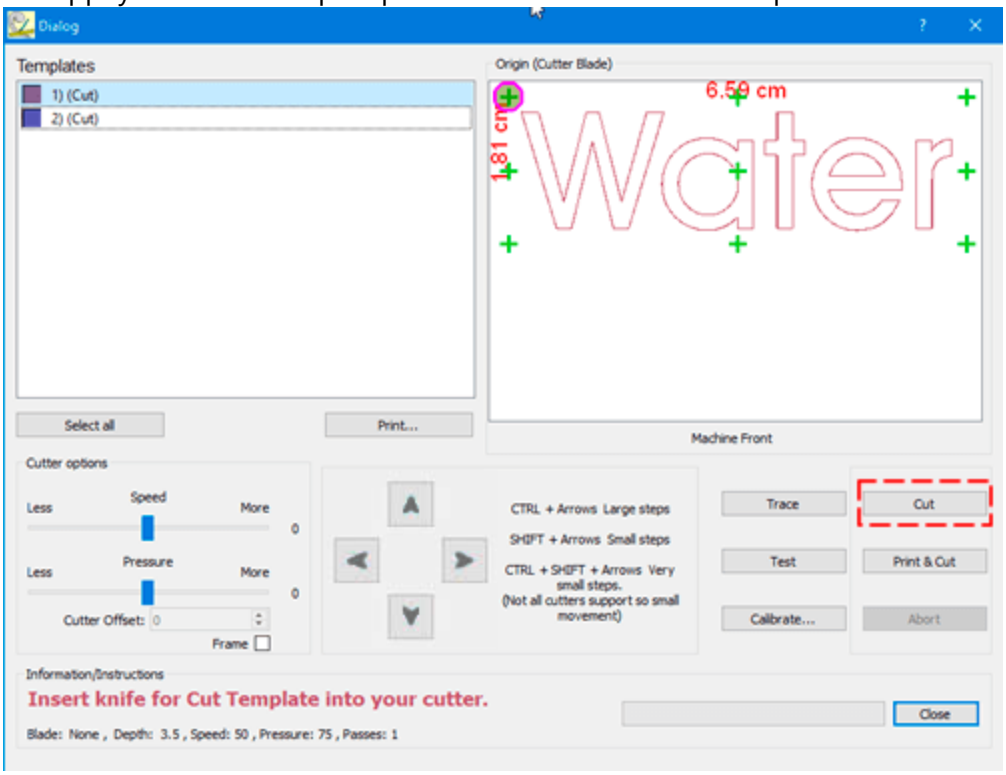
- Maintenez la touche Maj [Shift] enfoncée pour obtenir un déplacement très faible et précis.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Maintenez la touche Ctrl [Ctrl] enfoncée (sous macOS, utilisez Cmd) pour obtenir un déplacement beaucoup plus important.
- Utilisez simultanément les touches Ctrl et Maj ( [Ctrl] * [Shift] ) (sous macOS, utilisez Cmd) pour obtenir un petit pas de déplacement précis.

19. Vous pouvez utiliser la fonction « Tracer » pour parcourir le contour extérieur de la zone nécessaire au motif, afin de vérifier qu'il tient bien dans les limites exactes du matériau placé sur le tapis.

20. Appuyez sur « Découpe » pour lancer immédiatement le processus de découpe.




21. Une fois la découpe de la partie texte terminée, vous devez découper la partie symbole. Sélectionnez le modèle du symbole, définissez exactement le même point de départ, puis utilisez les flèches de l'interface pour déplacer la lame jusqu'à l'angle supérieur gauche du matériau bleu placé sur le tapis de découpe. Appuyez sur Découpe pour lancer la découpe du symbole. Si vous avez correctement suivi toutes les étapes, vous pouvez maintenant détacher les éléments découpés et les utiliser dans vos projets.

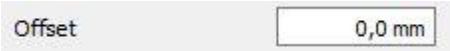
## Propriétés de découpe

En appliquant le type de contour « Découpe » , la partie sélectionnée est définie comme un motif de découpe destiné à être découpé à l'aide d'une machine de découpe numérique. Le type de contour « Découpe » s'applique uniquement aux objets possédant un contour. Si seule la technique « Découpe » est activée et que vous importez un motif vectoriel, celui-ci est automatiquement converti en lignes de « Découpe ». Lorsque d'autres techniques sont activées, le logiciel sélectionne d'autres types de contour pour le dessin importé. Vous pouvez appliquer « Découpe » à n'importe quel objet en le sélectionnant puis en cliquant sur le type « Découpe »  dans la section « Contour » de la barre « Propriétés ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Pour le type « Découpe », une propriété « Décalage » ainsi qu'un ensemble de paramètres de découpe sont disponibles.

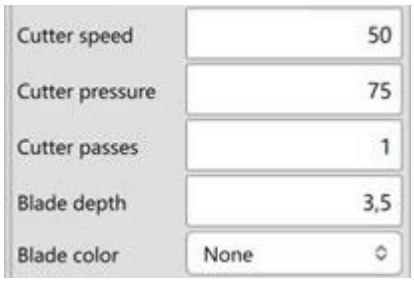
### Décalage




En définissant une valeur de « décalage » pour un contour de « découpe », vous indiquez la distance de déplacement de la « Découpe » vers l'intérieur ou l'extérieur. Par exemple, si vous définissez la valeur de décalage sur 3 mm, la « Découpe » se déplacera de 3 mm vers l'extérieur dans toutes les directions. Si vous définissez la valeur sur -3 mm, la « Découpe » se déplacera de 3 mm vers l'intérieur. Dans le champ numérique Décalage, saisissez une valeur comprise entre -15 mm et 15 mm. Vous pouvez également ajuster la valeur du décalage en faisant tourner la molette de la souris. La valeur de décalage par défaut est zéro. Toute modification de la valeur du décalage est prévisualisée sur le motif.

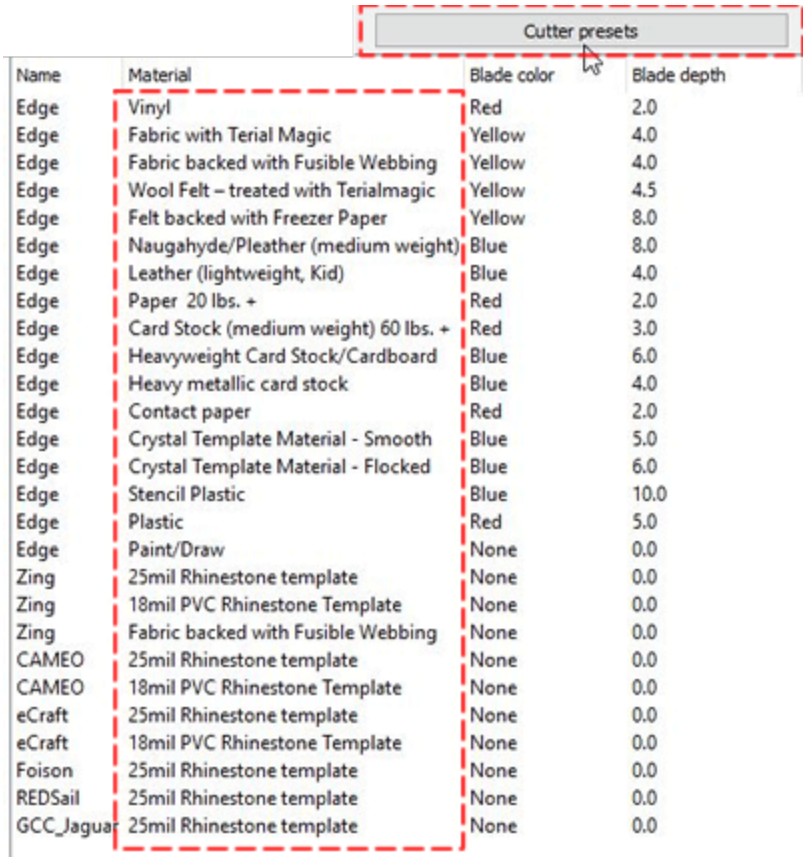
### Préréglages de découpe

Les objets « Découpe » sont réalisés en exportant le motif vers une machine de découpe numérique. Les options de découpe (Pression de découpe, Vitesse, Passages, Couleur de lame et Profondeur) doivent être correctement réglées pour réaliser le motif. Ces options peuvent être ajustées pour chaque objet dans Propriétés ou dans la boîte de dialogue Exporter vers la machine de découpe. Pour vous aider à choisir les réglages appropriés en fonction du matériau et de l'opération, le logiciel propose des préréglages d'opération. Cliquez sur le bouton Préréglages de découpe, puis sélectionnez un préréglage correspondant à votre machine de découpe et à votre matériau. Ce choix de préréglage affecte uniquement les objets sélectionnés.




Par exemple, pour découper un motif dans du vinyle avec la machine de découpe Artistic Edge, sélectionnez le préréglage Edge - Vinyl. Les options de découpe seront réglées comme indiqué dans la figure ci-dessus.


© 2026 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 |

Si vous utilisez un matériau spécial ou souhaitez améliorer la qualité de découpe, vous pouvez régler manuellement les options de découpe (Vitesse de découpe, Pression, Passages, Profondeur de lame et Sélection de lame).

### Vitesse de découpe




Cette valeur permet de définir la vitesse à laquelle la machine découpera le motif. Cette valeur varie selon la machine de découpe. Certaines machines ne permettent pas de modifier cette valeur depuis le logiciel ; les réglages doivent alors être effectués depuis le panneau de commande de la machine. Le champ Vitesse de découpe accepte des valeurs comprises entre 0 et 100.

### Pression de découpe




Cette valeur, lorsqu'elle est activée, permet de définir la force exercée par la machine sur la lame pour découper le motif ou sur le stylo/pinceau pour dessiner le motif. Cette valeur varie selon la machine de découpe et certaines machines ne permettent pas de la modifier depuis le logiciel ; les réglages doivent alors être effectués depuis le panneau de commande de la machine. Réglez le paramètre Pression de découpe en fonction du matériau . Les matériaux plus épais nécessitent davantage de pression et les matériaux plus fins en nécessitent moins. Le champ Pression de découpe accepte des valeurs comprises entre 0 et 100.

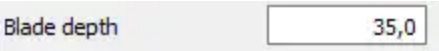

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Passages




Vous pouvez définir le nombre de Passages. Celui-ci détermine combien de fois chaque forme sera découpée par la machine.

### Profondeur de lame




Cette option permet de régler la Profondeur de lame. Cette valeur varie selon la machine de découpe et dépend de la lame sélectionnée. Cette option est principalement informative, car vous devrez peut-être régler manuellement la profondeur de la lame lors de son installation dans la machine de découpe numérique. La valeur de la Profondeur de lame varie selon le matériau. Les matériaux plus épais nécessitent une profondeur plus importante et les matériaux plus fins une profondeur moindre. Le champ Profondeur de lame accepte des valeurs comprises entre 1 et 12.

### Couleur de lame




Ce menu déroulant répertorie la Couleur de lame à utiliser pour le matériau concerné. Cela s'applique aux machines équipées de plusieurs lames de couleurs différentes. En général, chaque couleur correspond à un matériau différent. Consultez le manuel de la machine de découpe pour plus de détails.

Par exemple, pour la machine de découpe Artistic Edge, les lames sont utilisées comme suit :

- Les lames à capuchon bleu sont destinées aux matériaux plus épais.
- Les lames à capuchon rouge sont destinées aux matériaux fins.
- Les lames à capuchon jaune sont destinées aux tissus.

Sélectionnez la Couleur de lame pour l'objet actuellement sélectionné. Pendant le processus de découpe, le logiciel vous indiquera la couleur de lame correspondante à utiliser.

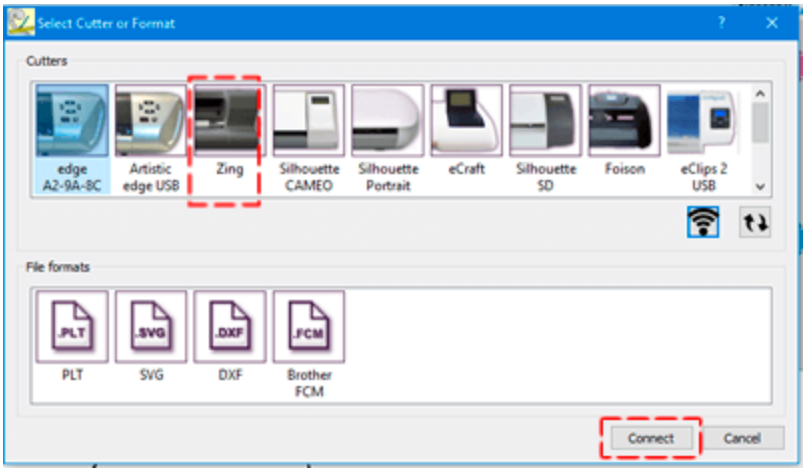
## Imprimer et découper

La fonctionnalité « Impression et découpe » fonctionne de deux manières, selon les capacités matérielles de votre découpeuse numérique. Pour les découpeuses équipées d'un pointeur laser, telles que les « Artistic Edge », « Zing » et « Foison Koala », vous devez guider le laser jusqu'aux repères d'alignement imprimés sur votre papier afin d'assurer la correspondance entre le motif imprimé et la ligne de découpe. Pour les découpeuses comme la Silhouette CAMEO, équipées d'une caméra de reconnaissance optique, il vous suffit de charger le papier imprimé ; la découpeuse détecte alors les repères imprimés et s'aligne automatiquement sur ceux-ci. Dans le tutoriel suivant, nous allons présenter la procédure d'alignement manuel à l'aide d'une découpeuse « Zing » équipée d'un pointeur laser. Nous commencerons avec le motif illustré dans la figure ci-dessous.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



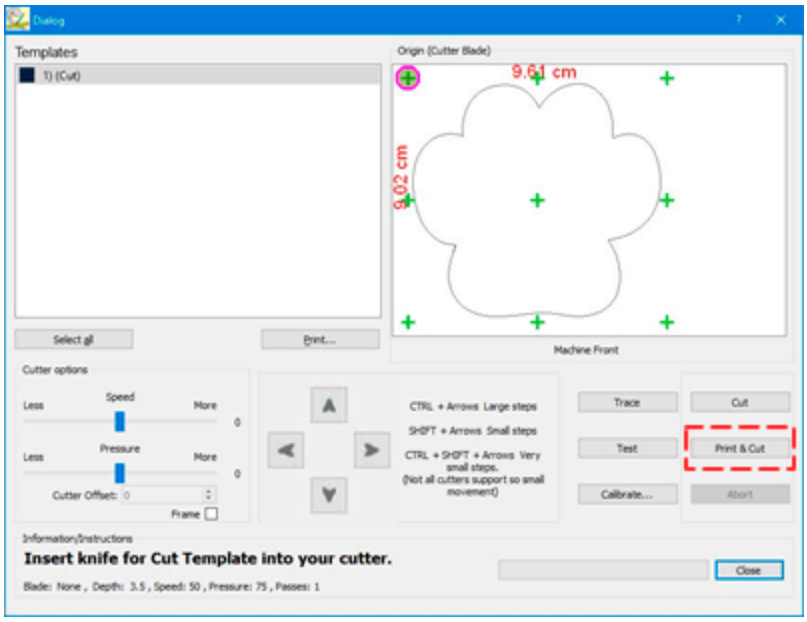
Dans ce motif, le contour est configuré avec le type de contour « Découpe ». Pour lancer le processus, ouvrez le menu « Fichier », développez le sous-menu « Exporter », puis sélectionnez « Vers les découpeuses ». Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous devez soit sélectionner votre modèle de découpeuse pour établir une connexion directe, soit sélectionner un format de fichier afin d'exporter le tracé via USB ou à l'aide d'un logiciel externe. Pour cette démonstration, nous cliquerons sur l'icône de la découpeuse « Zing », puis sur le bouton « Connecter » afin d'établir la communication.



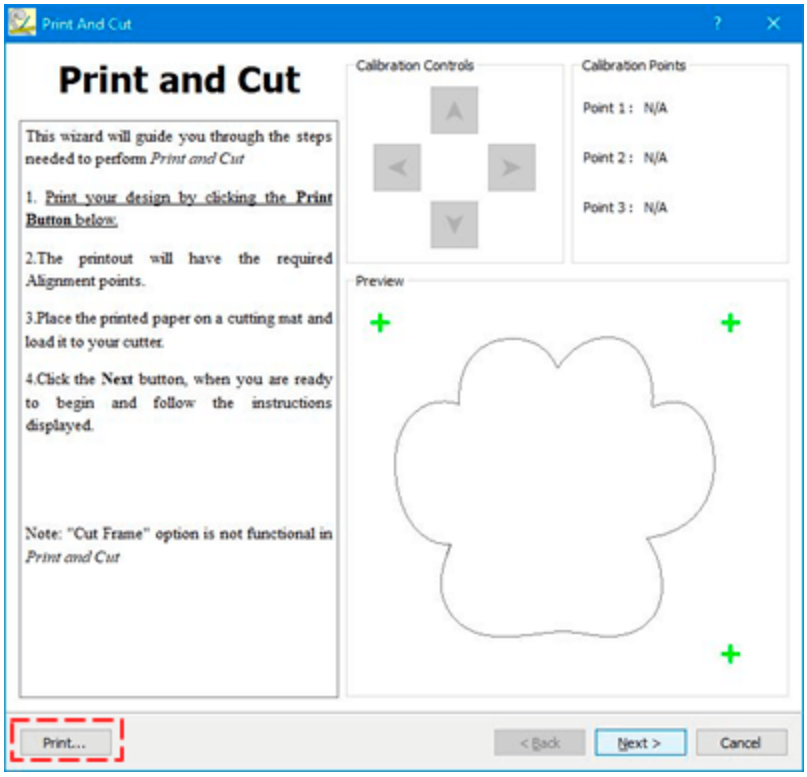

Sélection d'une découpeuse ou exportation vers un fichier

La boîte de dialogue « Exporter vers la découpeuse » apparaît. Cette interface vous permet d'envoyer à votre matériel de découpe tout élément du motif configuré à cet effet. Si votre découpeuse numérique est sous tension et connectée par USB ou Wi-Fi, le logiciel établit la communication. Nous allons nous concentrer sur le processus Impression et découpe.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

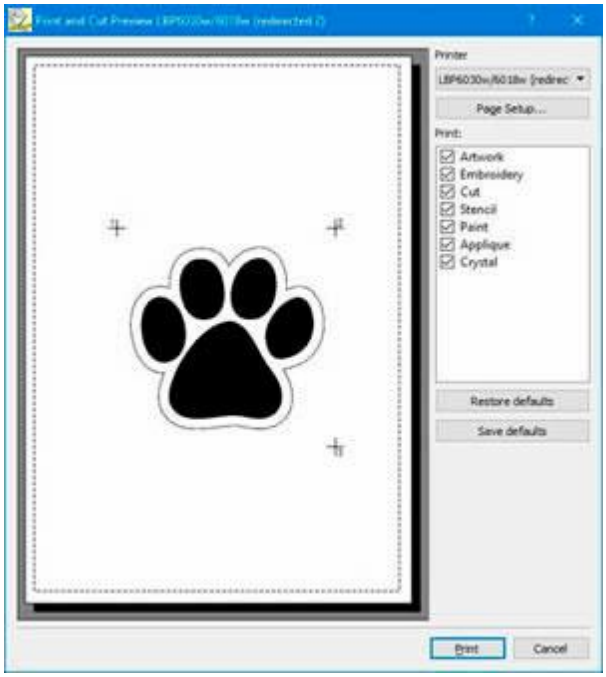



Un assistant s'ouvre pour vous guider dans la procédure d'alignement. Cliquez sur le bouton « Imprimer » pour envoyer la mise en page, y compris ses repères d'alignement, à votre imprimante.




Vérifiez vos paramètres d'impression, puis cliquez sur « Imprimer » pour produire l'impression.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

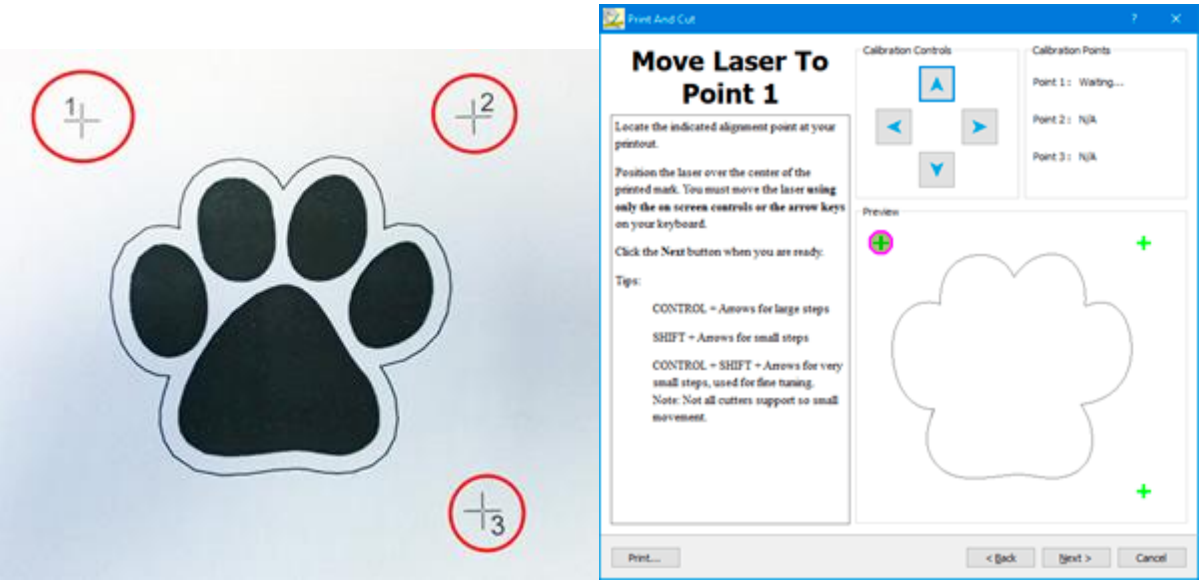



Remarque : vous pouvez masquer la ligne de découpe sur l'impression. Ainsi, le tracé vectoriel que suivra la découpeuse n'apparaît pas sur votre motif imprimé.

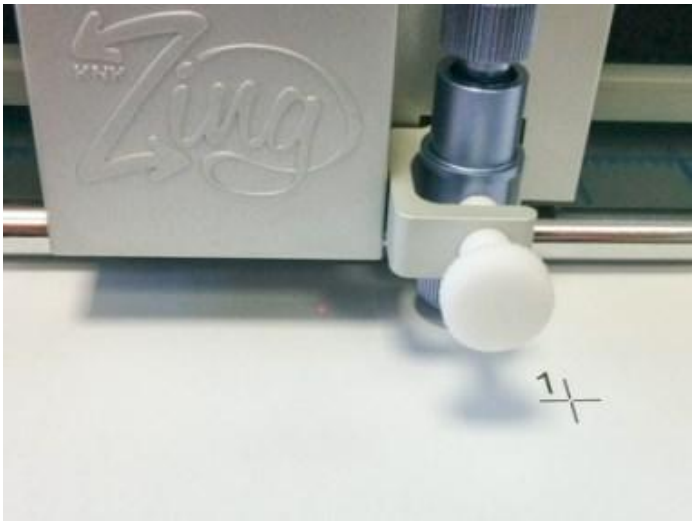



Ensuite, fixez votre papier imprimé sur le tapis de découpe de votre découpeuse, puis chargez le tapis dans celle-ci. La mise en page imprimée est illustrée dans la figure ci-dessous. Lorsque vous cliquez sur « Suivant » dans l'assistant Impression et découpe, le logiciel vous demande d'aligner manuellement le pointeur laser de la découpeuse sur trois repères d'alignement imprimés, indiqués ici par des ellipses rouges.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Cliquez sur « Suivant » pour commencer l'alignement du premier point. Utilisez les touches fléchées de votre clavier, ou les commandes affichées à l'écran, pour déplacer progressivement le pointeur laser jusqu'à ce qu'il soit positionné au centre du repère imprimé.



Utilisez les touches fléchées pour déplacer le pointeur laser de la découpeuse jusqu'au centre du premier repère d'alignement imprimé.

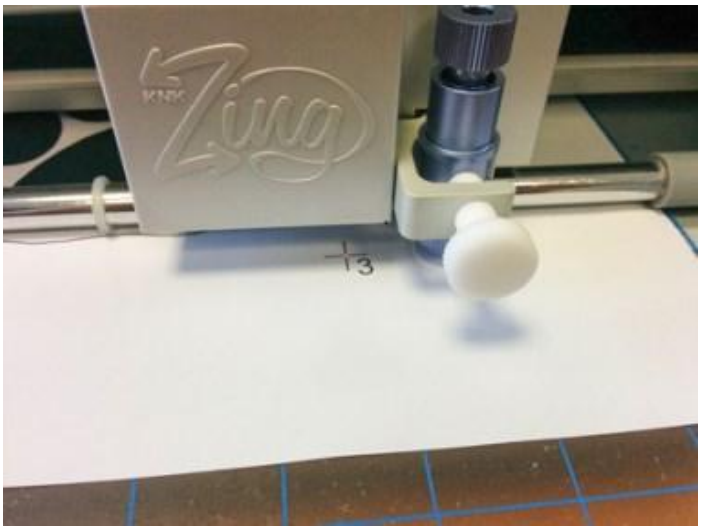


Une fois le pointeur centré sur le premier repère, cliquez sur « Suivant » pour enregistrer ses coordonnées.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Répétez l'opération : déplacez le laser jusqu'au centre du deuxième repère imprimé, puis cliquez sur « Suivant ».




Enfin, déplacez le laser jusqu'au centre du troisième repère imprimé. Cliquez sur « Découper » pour terminer l'étalonnage et lancer la séquence de découpe.

Une fois la séquence terminée par la découpeuse, vous pouvez retirer le tapis et écheniller l'excédent de papier afin de faire apparaître votre motif découpé.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

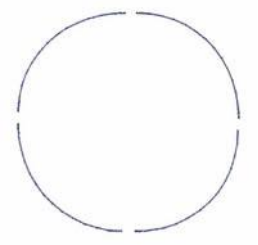
# Pochoir - Création de motifs de pochoir

Cette section présente la capacité du logiciel à créer des motifs « Pochoir » personnalisés. Un pochoir permet de reproduire une image ou un motif en appliquant de la couleur sur un gabarit comportant des zones découpées, afin que la couleur n'atteigne que certaines parties de la surface située en dessous. Les grandes zones découpées d'un pochoir nécessitent souvent des « ponts » pour assurer un soutien structurel avant la découpe ; sans eux, le motif ne restera pas correctement solidaire. En ajoutant des ponts au contour du motif, vous augmentez la stabilité du matériau. Le logiciel propose différents paramètres permettant d'affiner ces pochoirs afin d'obtenir un résultat optimal.

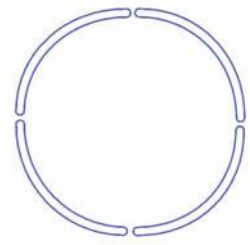
> Pour utiliser le type de contour « Pochoir », vérifiez que la technique « Pochoir » est actuellement activée dans votre motif.

### Travailler avec les pochoirs

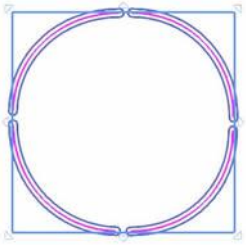
Le logiciel comprend un type de contour permettant de convertir toute forme ouverte en forme « Pochoir ». Pour l'appliquer à une forme ouverte, sélectionnez la forme et cliquez sur l'icône « Pochoir » dans l'onglet « Contour » de la barre « Propriétés ». La forme ouverte devient une forme de pochoir sans modifier votre dessin. Un contour est tracé autour d'elle afin de définir la zone de découpe.



Forme ouverte



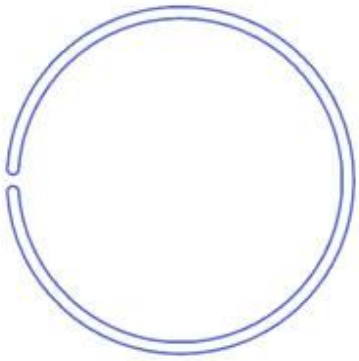
Outil Pochoir appliqué



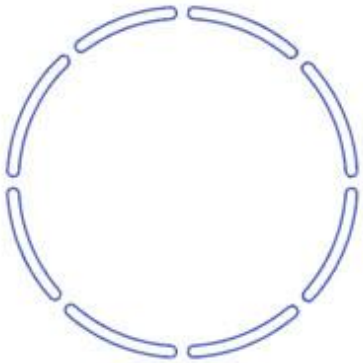
Le contour est présent mais masqué

L'application du type Pochoir à une forme fermée ne produit aucun changement visible. Pour créer un pochoir à partir d'une forme fermée, vous devez ajouter des ponts de pochoir afin d'ouvrir le tracé. Passez en mode « Modifier les nœuds », cliquez avec le bouton droit sur le contour à l'endroit où vous souhaitez créer un pont, puis sélectionnez l'option « Pont de pochoir ». La forme fermée devient ouverte et se transforme en un pochoir visible. Selon la taille et la complexité de la forme, plusieurs ponts peuvent être nécessaires pour assurer sa stabilité. Par exemple, un pochoir circulaire nécessite plusieurs ponts pour maintenir solidement la partie intérieure.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Un seul pont de pochoir



Plusieurs ponts de pochoir

Notez que si la forme fermée à laquelle vous souhaitez appliquer un pont de pochoir est une forme prédéfinie, vous devrez d'abord la « convertir en courbes » en sélectionnant cette option dans le menu contextuel, puis vous pourrez ajouter des « ponts de pochoir » comme pour n'importe quel autre objet.

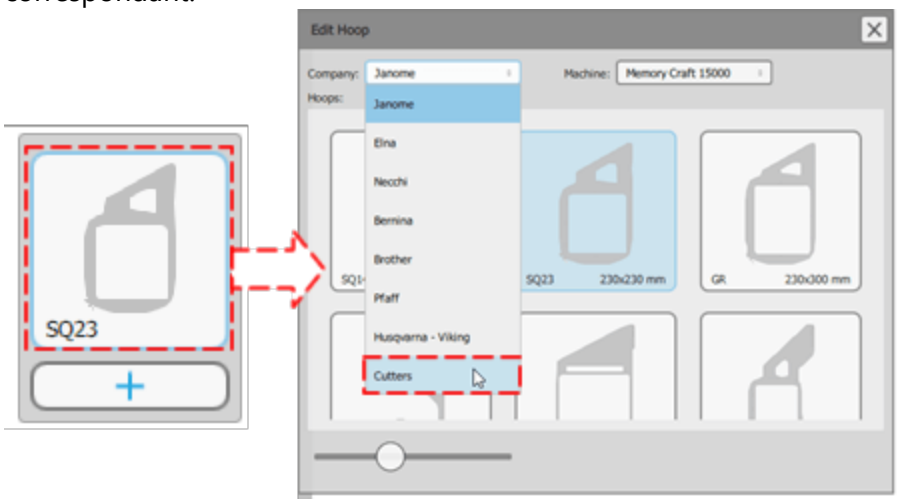
## Créer un motif de pochoir

Ce tutoriel vous guide pas à pas dans la création d'un motif, l'importation réussie d'un fichier vectoriel et sa conversion en un motif physique de « pochoir ».

Démarrez le logiciel et créez un nouveau motif afin de commencer avec un espace de travail vierge.

Assurez-vous que la technique « pochoir » est bien activée.

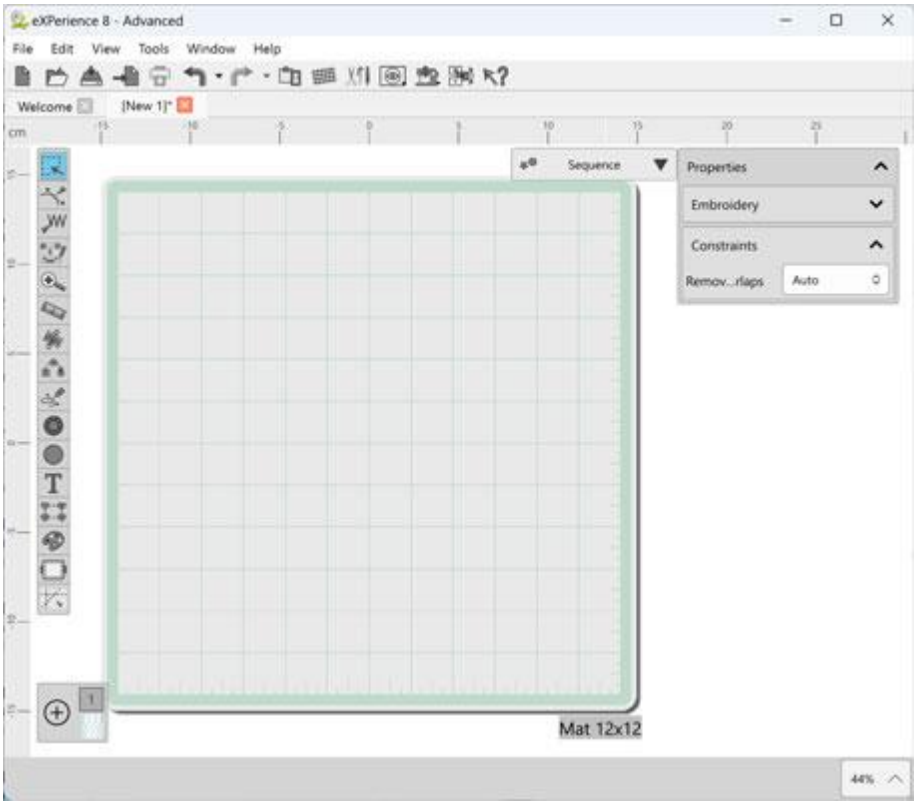
1. Pour prévisualiser l'ensemble de votre motif sur un tapis de découpe virtuel, cliquez sur l'option « Machine / Cadre de broderie » dans la barre « Outils ». Une barre de cadre apparaîtra dans la partie supérieure droite de la zone de création. Double-cliquez sur ce cadre pour ouvrir la boîte de dialogue « Modifier le cadre ». Déroulez la liste des fabricants, sélectionnez « Cutters », puis choisissez votre machine et le tapis de découpe correspondant.



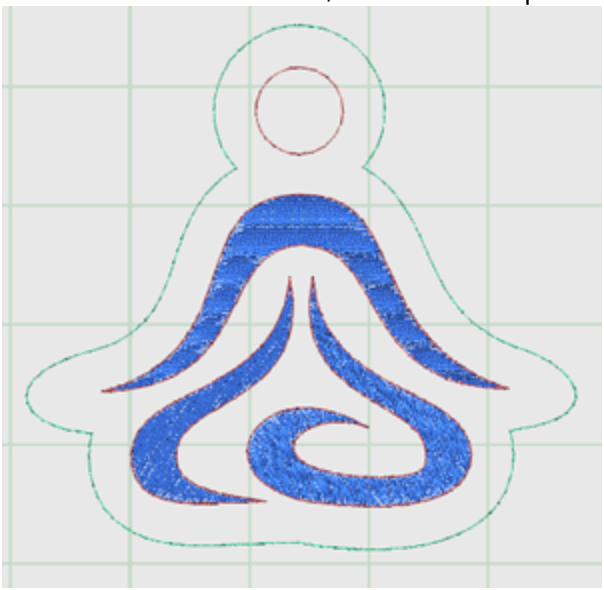


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Après avoir suivi ces étapes, vous devez voir une zone de création vierge avec un tapis de découpe correctement affiché au centre.



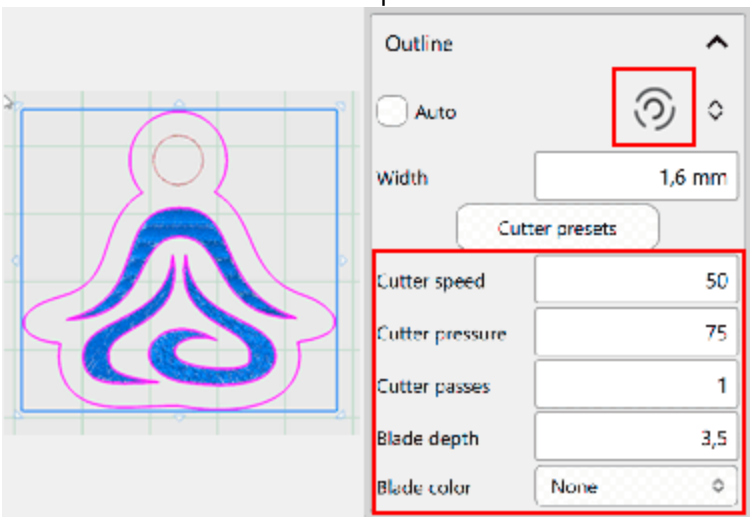

3. Cliquez sur l'icône « Ouvrir » un motif ou accédez à « Fichier » > « Importer - Depuis un fichier » afin de parcourir vos fichiers et de sélectionner le motif que vous souhaitez importer.
4. Pour cette démonstration, nous allons importer un motif de contour, comme illustré dans la figure suivante.



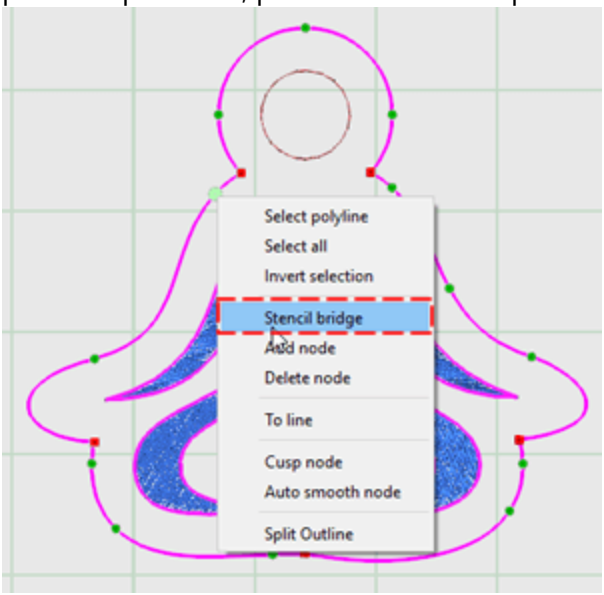
5. Sélectionnez l'objet de contour vert, puis cliquez sur le type de contour « Pochoir » dans la barre « Propriétés ». Dans notre exemple avec le plotter de découpe « Artistic Edge », nous sélectionnons « Stencil


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Plastic » dans la liste « Cutter presets ».



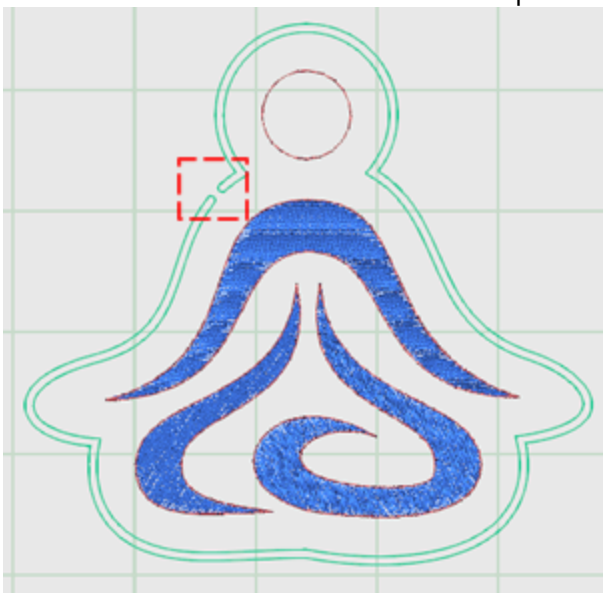

6. Le motif apparaît actuellement comme une forme fermée pleine et la zone destinée à la découpe du pochoir n'est pas encore visible. Pour le convertir en un véritable pochoir utilisable, vous devez transformer manuellement la forme en forme ouverte en ajoutant des ponts de pochoir. Cliquez sur l'outil « Modifier les nœuds » dans la barre « Outils ». Faites un clic droit aux endroits précis où vous souhaitez ajouter des « ponts de pochoir », puis sélectionnez l'option correspondante dans le menu contextuel.



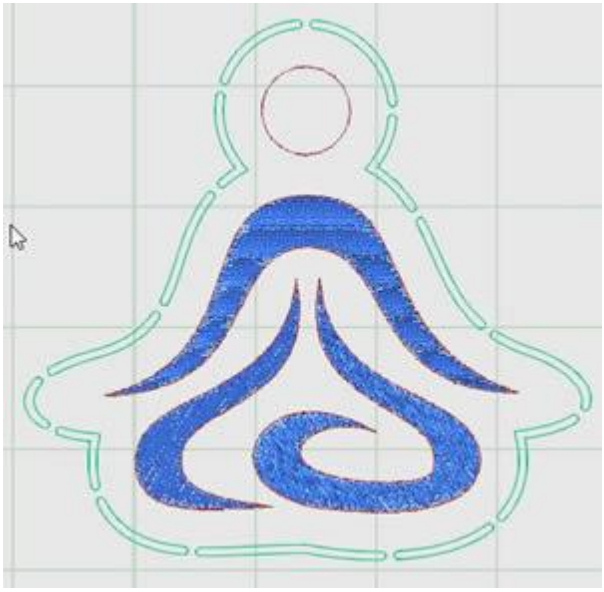


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

7. La forme est maintenant ouverte et un « pont de pochoir » apparaît à l'emplacement indiqué.



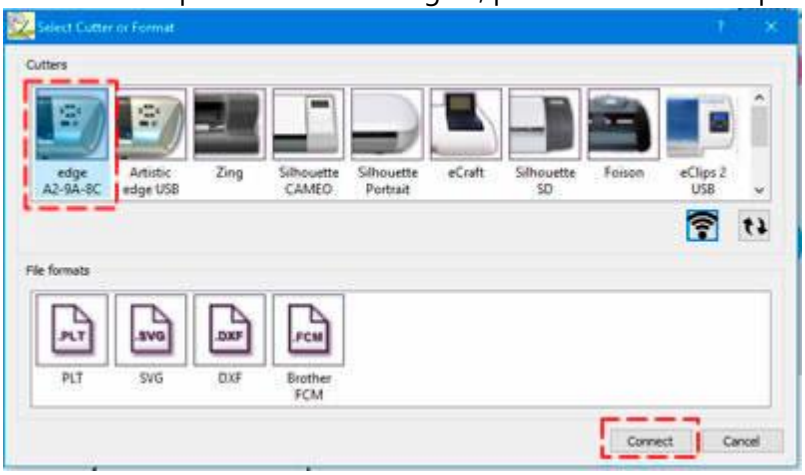
8. Ajoutez judicieusement d'autres ponts de pochoir à intervalles rapprochés afin que l'ensemble du pochoir reste suffisamment stable lors de son utilisation.



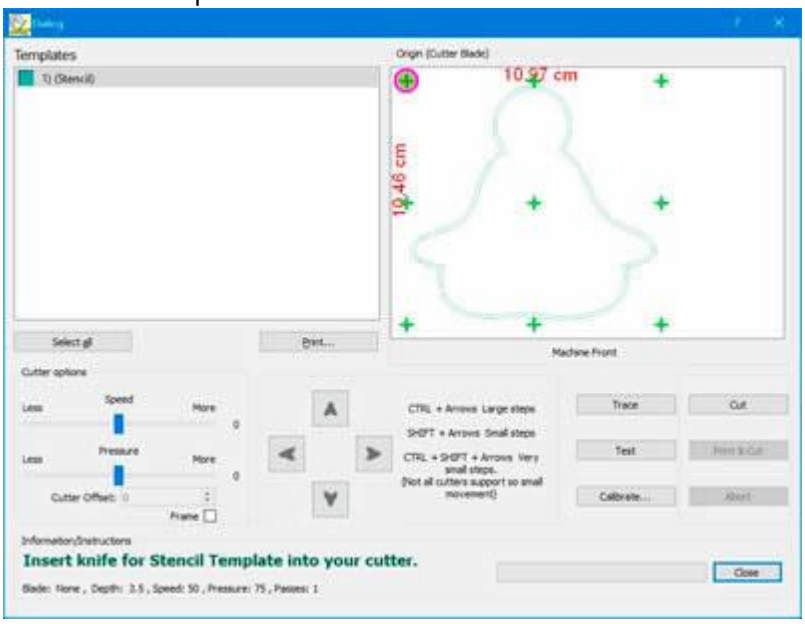
9. Le motif de pochoir terminé est maintenant prêt à être envoyé au plotter de découpe. Accédez au menu « Fichier », sélectionnez « Exporter », puis choisissez « Vers les plotters de découpe ». Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez simplement un plotter pour établir une connexion directe, ou choisissez un format de fichier afin d'exporter un fichier brut à transférer manuellement vers le plotter. Dans cet exemple, cliquez


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

sur l'icône du plotter « Artistic Edge », puis sur « Connect » pour continuer.




10. Si le plotter est correctement connecté à votre ordinateur et sous tension, la boîte de dialogue « Exporter vers le plotter » apparaît et permet une communication directe. Vous pouvez utiliser cette boîte de dialogue pour lancer la découpe.




11. Avant de lancer la découpe, assurez-vous d'avoir correctement placé votre matériau sur le tapis de découpe et d'avoir chargé celui-ci dans le plotter.

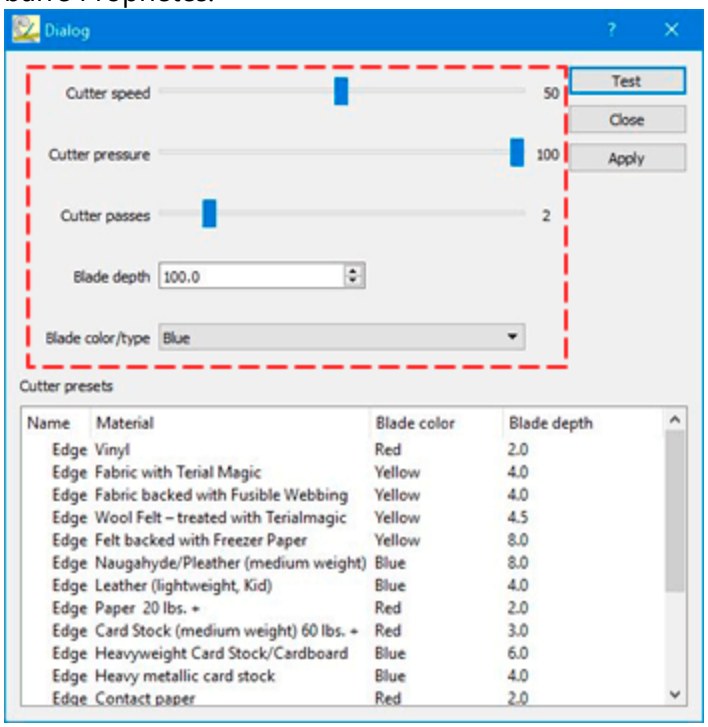
12. Sélectionnez précisément les parties du motif que vous souhaitez découper dans la zone Templates. Comme il n'y a actuellement qu'un seul modèle, l'étape suivante consiste à définir un point d'origine. Celui-ci détermine précisément l'endroit où le plotter commence la découpe.

13. Si vous utilisez ce matériau pour la toute première fois, effectuez une découpe « Test » afin de vérifier les réglages mécaniques. Utilisez les boutons fléchés pour déplacer la lame vers une zone inutilisée du matériau, puis cliquez sur le bouton Test.

14. La boîte de dialogue Test Cut affiche tous les réglages du plotter pouvant être ajustés manuellement. Modifiez les paramètres selon vos besoins ou sélectionnez un préréglage approprié. Cliquez sur « Test » pour effectuer la découpe d'essai avec ces paramètres. Décollez soigneusement la partie découpée afin de vérifier le résultat. Si la découpe d'essai est satisfaisante, cliquez sur Apply pour enregistrer définitivement ces réglages dans la


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

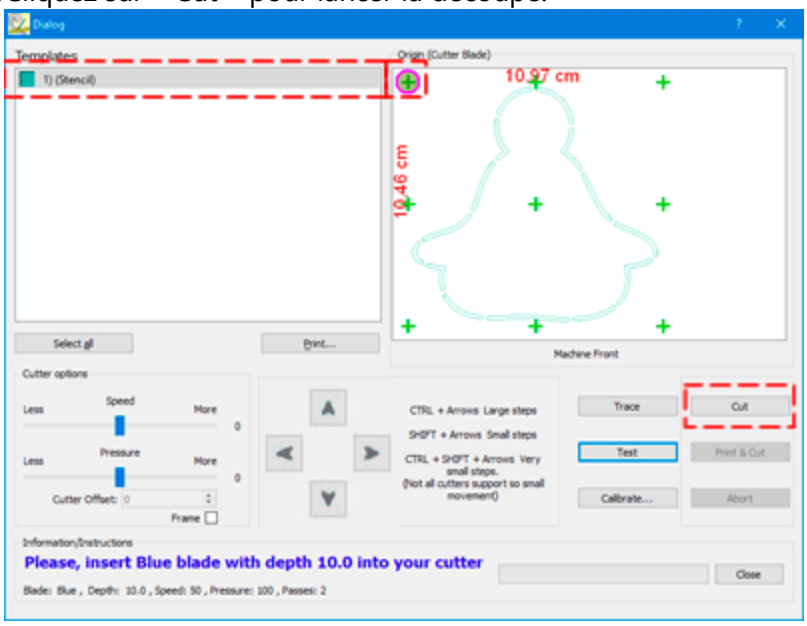
barre Propriétés.




15. Positionnez correctement la lame pour la découpe finale. Déplacez lentement la lame près du bord supérieur gauche du matériau en l'alignant précisément avec le point d'origine choisi. Utilisez les boutons fléchés de l'interface pour les déplacements principaux. Pour les réglages très fins, utilisez les touches « Ctrl » (Cmd sur Mac) et « Maj » afin de modifier l'amplitude de déplacement mécanique.
16. Maintenez la touche Maj enfoncée pour effectuer de petits déplacements.
17. Maintenez la touche Ctrl enfoncée (Cmd sur Mac) pour effectuer de grands déplacements.
18. Maintenez simultanément les touches Ctrl et Maj enfoncées (Cmd + Maj sur Mac) pour effectuer de très petits déplacements précis.
19. Cliquez sur « Trace » pour tracer le contour de la zone de découpe prévue. Cela permet de vérifier que l'ensemble du motif tient bien à l'intérieur des limites du matériau.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

20. Cliquez sur « Cut » pour lancer la découpe.

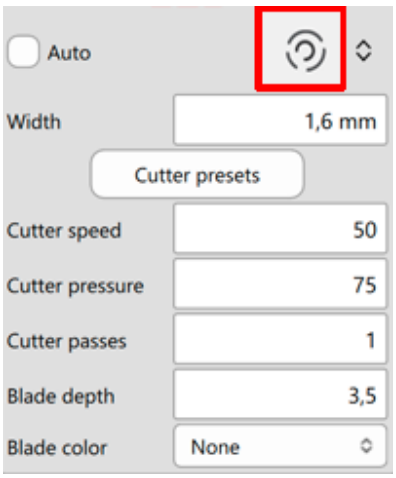



Lorsque la découpe est terminée, retirez délicatement le tapis de découpe et enlevez soigneusement l'excédent de matière afin de révéler votre motif de pochoir. Vous avez ainsi créé et découpé avec succès votre propre pochoir personnalisé.

## Paramètres du pochoir

Pour chaque motif de pochoir que vous créez, vous pouvez régler la largeur du pochoir et les paramètres de découpe afin de contrôler la façon dont le pochoir est découpé. Ces réglages permettent d'obtenir un résultat optimal. Vous trouverez ces options dans l'onglet « Contour » de la barre « Propriétés », qui apparaît lorsque vous sélectionnez votre objet pochoir. Les paramètres sont les suivants :

- Largeur
- Préréglages de découpe
- Vitesse de découpe
- Pression de découpe
- Nombre de passes
- Profondeur de lame
- Couleur de lame

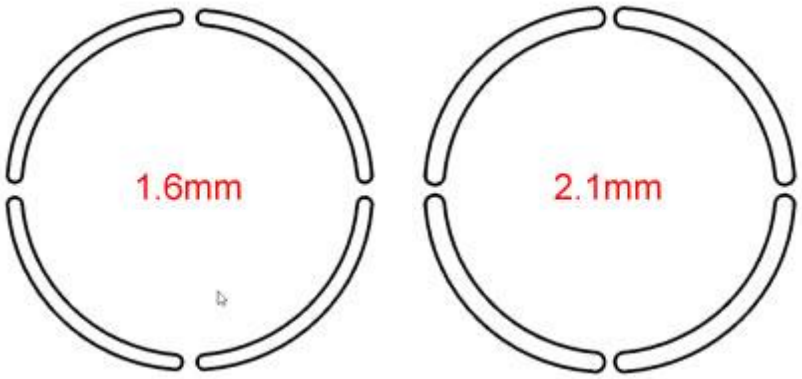



### Largeur



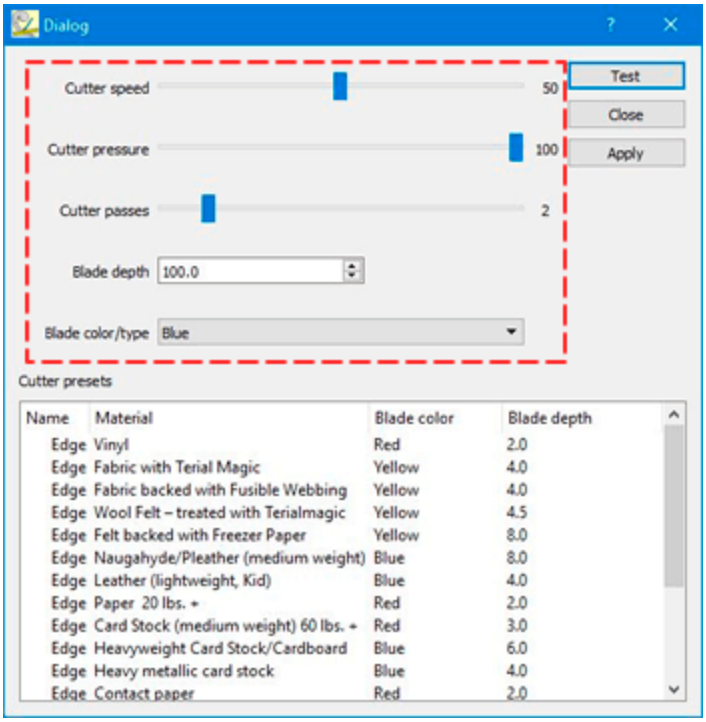

La propriété « Largeur » vous permet de modifier la largeur du pochoir. La valeur par défaut est de 1,6 mm, ce qui convient à la plupart des motifs. La largeur peut varier de 0,5 mm à 3,0 mm.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




Gardez à l'esprit qu'en augmentant la largeur du pochoir, vous réduisez la taille de l'ouverture du pont du pochoir. Par exemple, une largeur réglée sur 3,0 mm produit un petit pont. Si vous avez besoin d'un pochoir large tout en conservant un pont plus large, vous devez modifier le contour de la forme afin d'augmenter l'ouverture du pont.

À l'exception de la « Largeur », les autres options concernent les réglages de la machine de découpe. Notez que certaines machines de découpe ne permettent pas au logiciel de remplacer ces réglages ; dans ce cas, vous devez effectuer les ajustements depuis le panneau de commande de la machine. Ces options apparaissent dans la barre d'outils « Propriétés » lorsqu'aucun cutter n'est sélectionné. Pour voir quels réglages de votre cutter connecté peuvent être modifiés par le logiciel, accédez à « Fichier > Exporter > Vers les cutters », sélectionnez votre cutter dans l'assistant, puis cliquez sur « Connecter ». Dans la boîte de dialogue suivante, sélectionnez « Test ». La boîte de dialogue de test activera les options prises en charge par votre cutter. Vous pouvez régler et tester ces paramètres depuis cette boîte de dialogue, puis cliquer sur « Appliquer » pour les attribuer à votre objet.



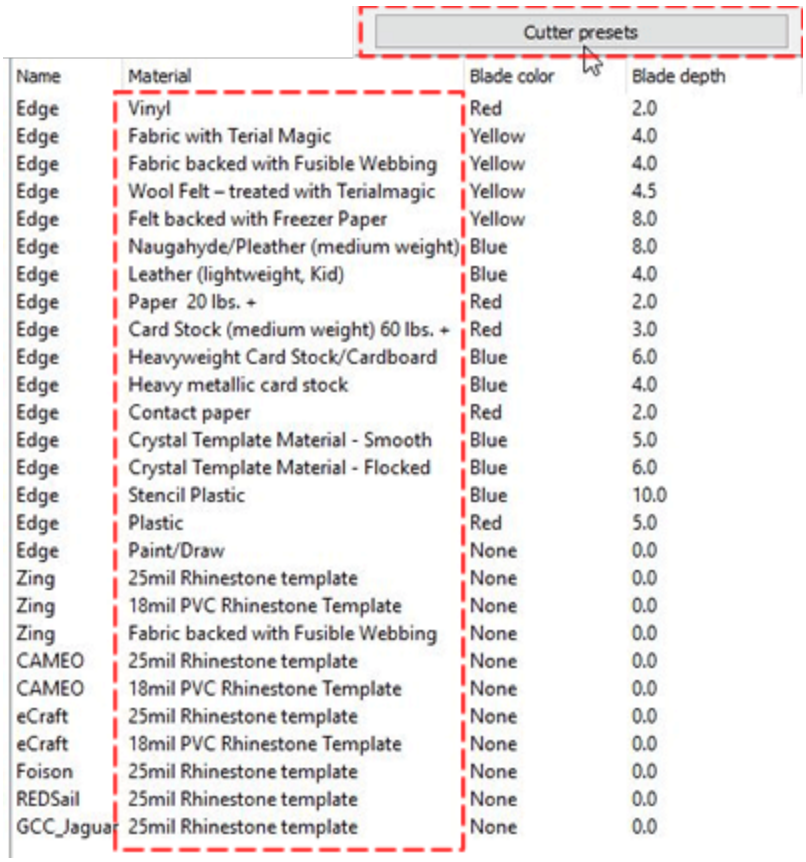
Boîte de dialogue Test de découpe


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Préréglages de découpe

Le bouton Préréglages de découpe vous permet de sélectionner des préréglages de coupe en fonction du matériau que vous allez découper et de la lame que vous allez utiliser, puis de les appliquer à l'objet sélectionné. Lorsque vous cliquez sur le bouton Préréglages de découpe, la liste des préréglages apparaît. Les préréglages de découpe sont accompagnés des informations suivantes : Nom, Matériau, Couleur de lame et Profondeur de lame.

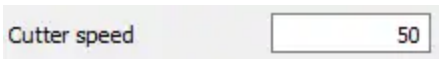
- Nom : indique le nom du cutter pour lequel le modèle a été créé
- Matériau : indique le matériau pouvant être découpé à l'aide du préréglage. Ces réglages concernent les strass et sont principalement destinés aux matériaux vinyles.
- Couleur de lame : indique la couleur de la lame à utiliser pour découper le matériau. Cette option s'applique aux machines équipées de plusieurs lames. En général, chaque couleur correspond à la découpe d'un matériau différent. Consultez le manuel du cutter pour savoir quelle lame correspond à quel matériau.
- Profondeur de lame : indique la profondeur de lame à régler sur la lame du cutter. En général, la profondeur de lame se règle manuellement. Consultez le manuel du cutter pour savoir comment modifier la profondeur de lame.




| 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 souhaité, cliquez dessus. Les paramètres de la barre d'outils Propriétés seront ajustés en conséquence.

### Vitesse de découpe





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Cette valeur vous permet de définir la vitesse à laquelle la machine découpera le motif. Cette valeur varie d'une machine de découpe à l'autre et certaines machines ne permettent pas de la modifier depuis le logiciel. Vous pouvez effectuer les réglages depuis le panneau de commande de la machine. Modifiez le paramètre Vitesse selon la vitesse à laquelle vous souhaitez que le motif soit découpé. Le champ Vitesse de découpe accepte des valeurs de 0 à 100.

### Pression de découpe



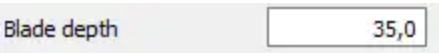

Si cette valeur est activée, elle vous permet de définir la force exercée par la machine sur la lame pour découper le motif, ou sur le stylo/pinceau pour dessiner le motif. Cette valeur varie d'une machine de découpe à l'autre et certaines machines ne permettent pas de la modifier depuis le logiciel. Vous pouvez effectuer les réglages depuis le panneau de commande de la machine. Modifiez le paramètre Pression de découpe en fonction de la profondeur à laquelle vous souhaitez découper ou peindre le matériau. La valeur de la pression de découpe varie selon le matériau à découper. Les matériaux plus épais nécessitent davantage de pression, tandis que les matériaux plus fins en nécessitent moins. Le champ Pression de découpe accepte des valeurs de 0 à 100.

### Nombre de passes




Vous pouvez définir le nombre de passes à effectuer pour réaliser le motif. Ce paramètre détermine combien de fois chaque forme sera retracée par la machine.

### Profondeur de lame




Cette option vous permet de régler la profondeur de la lame du cutter. Cette valeur varie d'une machine de découpe à l'autre et certaines machines ne permettent pas de la modifier depuis le logiciel. Vous pouvez effectuer ce réglage directement sur la machine. Modifiez le paramètre Profondeur de lame en fonction de la profondeur à laquelle vous souhaitez découper le matériau. Cette valeur est fournie à titre indicatif afin de vous rappeler que, pour cet objet, vous devez modifier la profondeur de lame sur la machine. La profondeur de lame varie selon le matériau. Les matériaux plus épais nécessitent une profondeur plus importante, tandis que les matériaux plus fins en nécessitent moins.

### Couleur de lame




Ce menu déroulant indique la couleur de la lame à utiliser pour découper le matériau. Cette option s'applique aux machines équipées de plusieurs lames de couleurs différentes. En général, chaque couleur correspond à la découpe d'un matériau différent. Consultez le manuel du cutter pour savoir quelle lame correspond à quel matériau. Par exemple, pour le cutter Artistic Edge, les lames sont utilisées comme suit :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Les lames à capuchon bleu servent à découper les matériaux plus épais
- Les lames à capuchon rouge servent à découper les matériaux fins
- Les lames à capuchon jaune servent à découper les tissus

Sélectionnez la couleur de lame que vous utiliserez pour l'objet sélectionné et, pendant le processus de découpe, le logiciel vous indiquera d'utiliser la couleur de lame correspondante pour découper la forme.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Peinture - Peindre des motifs

Le logiciel vous permet de créer des motifs « Peinture » en installant un stylo ou un pinceau sur votre machine de découpe numérique. Vous pouvez ainsi réaliser des motifs peints sur des vêtements ou tout autre matériau. Plusieurs types de « Surface Peinture » et de « Contour Peinture » sont disponibles.

Chaque motif est appliqué sur votre matériau en traçant le motif de peinture que vous avez créé. La machine de découpe numérique se déplace avec le stylo ou le pinceau installé et dessine votre motif objet par objet. Le déroulement est similaire à celui de la découpe d'un motif, sauf qu'au lieu de changer de lame, vous changez de stylo ou de pinceau.



Pour créer des motifs peints, la technique « Peinture » doit être activée.

### Créer un motif peint

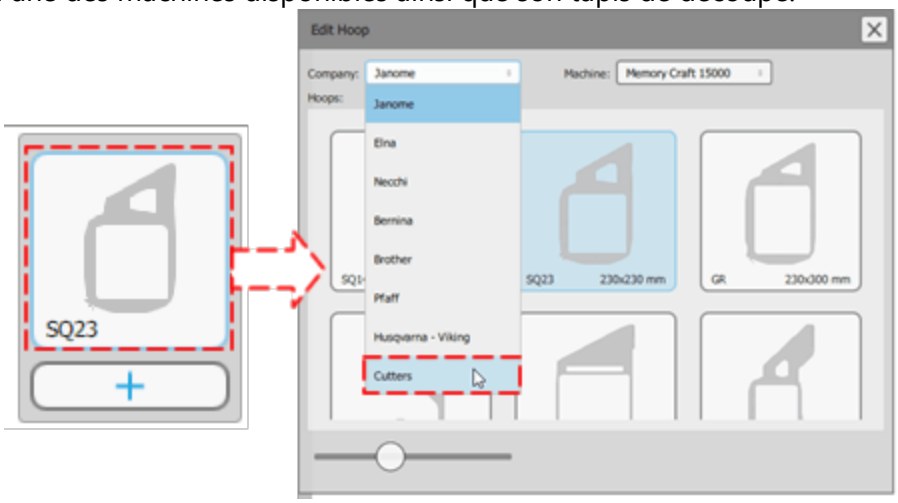
1. Démarrez le logiciel et créez un « Nouveau » motif afin de commencer avec une zone de travail vierge.

2. À l'aide de l'icône « Techniques » , vérifiez que seule la technique « Peinture » est activée.

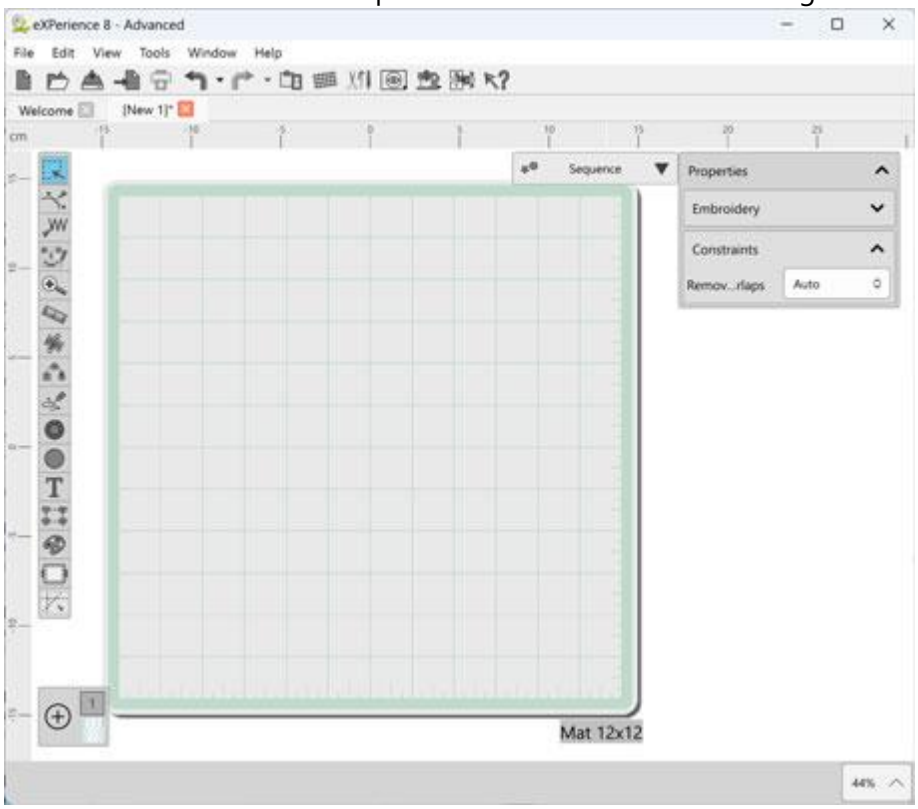
3. Si vous souhaitez prévisualiser votre motif placé sur un tapis de découpe, cliquez sur l'option « Machine / Cadre de broderie » dans la barre « Outils ». Une barre de cadre apparaît alors dans la partie supérieure droite de la zone de création. Double-cliquez sur ce cadre pour afficher la boîte de dialogue « Modifier le cadre ». Développez le menu déroulant des fabricants, choisissez l'option « Machines de découpe », puis sélectionnez


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

l'une des machines disponibles ainsi que son tapis de découpe.



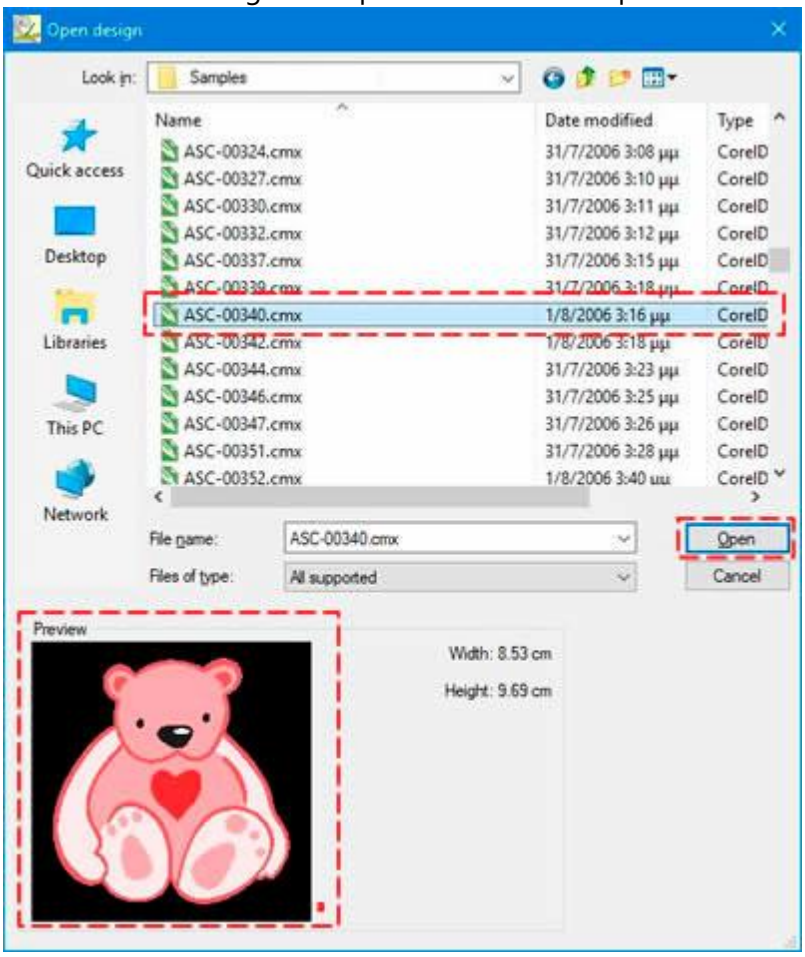

4. Vous devez maintenant disposer d'une zone de création vierge avec un tapis de découpe placé au centre.




5. Utilisez l'icône « Ouvrir » un motif ou « Importer - Depuis un fichier » dans le menu « Fichier » afin de sélectionner le motif à importer.

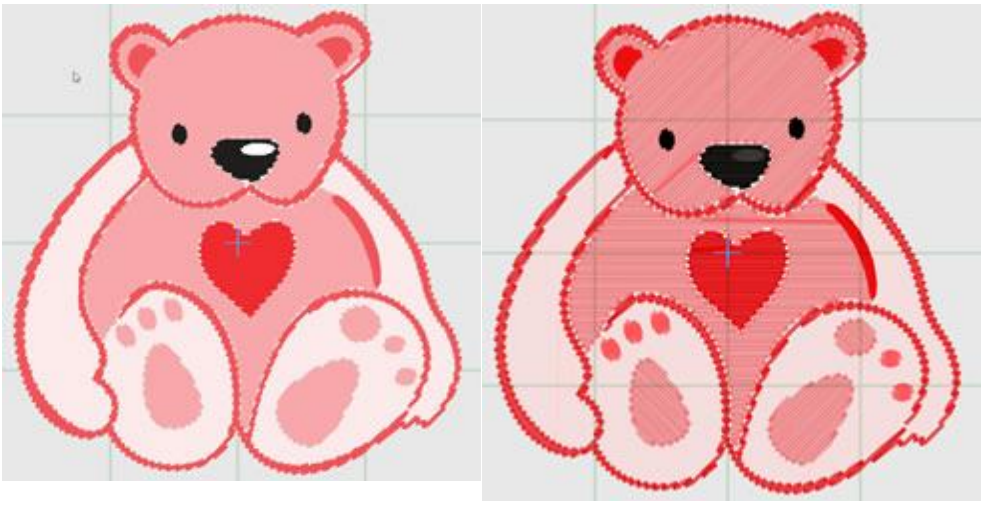

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

6. La boîte de dialogue « Ouvrir un motif » apparaît. Elle vous permet de parcourir vos dossiers afin de rechercher une image bitmap ou vectorielle à importer dans votre espace de travail.




7. Accédez à votre dossier « Documents », puis recherchez le dossier « Motifs de broderie ». Celui-ci contient un sous-dossier d'exemples. Parmi ces exemples figurent des motifs vectoriels faciles à importer et à convertir en motifs peints. Sélectionnez-en un, puis cliquez sur le bouton « Ouvrir ».

8. Le motif importé apparaît dans la zone de création. Comme seule la technique « Peinture » est activée, le logiciel convertit automatiquement le motif importé en types de peinture et lui attribue des couleurs de peinture. Pour prévisualiser l'effet de peinture, activez le mode « Peinture réaliste ».

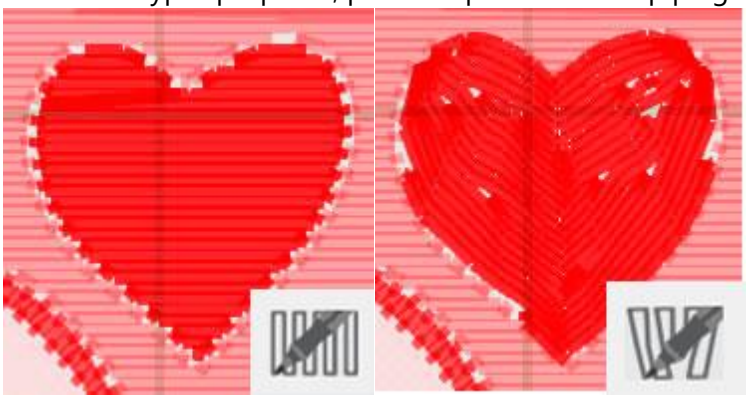



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Motif importé Affichage Peinture réaliste

9. Sélectionnez une partie quelconque du motif. Dans la barre « Propriétés », vous verrez les types de « Surface » ou de « Contour » qui lui ont été appliqués. Chaque fois que vous sélectionnez un objet, ses propriétés apparaissent dans la barre « Propriétés » afin que vous puissiez les modifier. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets simultanément en maintenant la touche « Maj » enfoncée et en cliquant sur les objets à ajouter à la sélection.

10. Par exemple, sélectionnez la forme en cœur. Comme vous pouvez le constater, « Pas de peinture » est le type de peinture sélectionné. Vous pouvez modifier à tout moment le type de Remplissage en cliquant sur l'un des autres types proposés, par exemple « Peinture piping ».

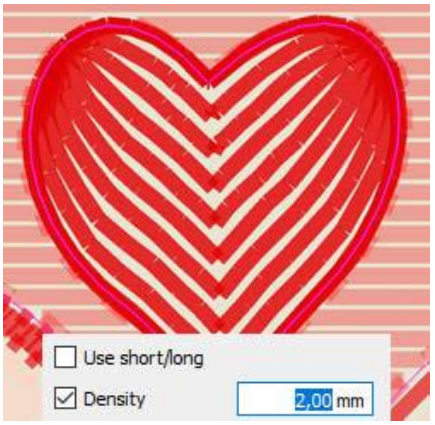


11. Les outils de modification vous permettent d'appliquer différentes transformations au dessin. Nous allons ici nous concentrer sur le réglage des « Propriétés ». Chaque type de peinture dispose de ses propres propriétés. Par exemple, pour le style « Peinture piping » de la figure précédente, vous pouvez régler la « Densité » et activer ou désactiver les mouvements « Courts/longs ».







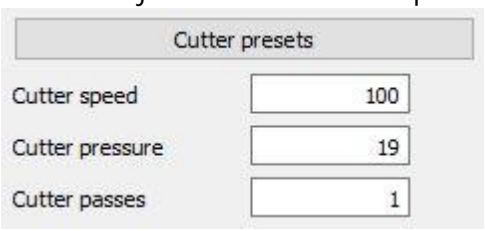



Objet initial Courts/longs désactivés Densité augmentée

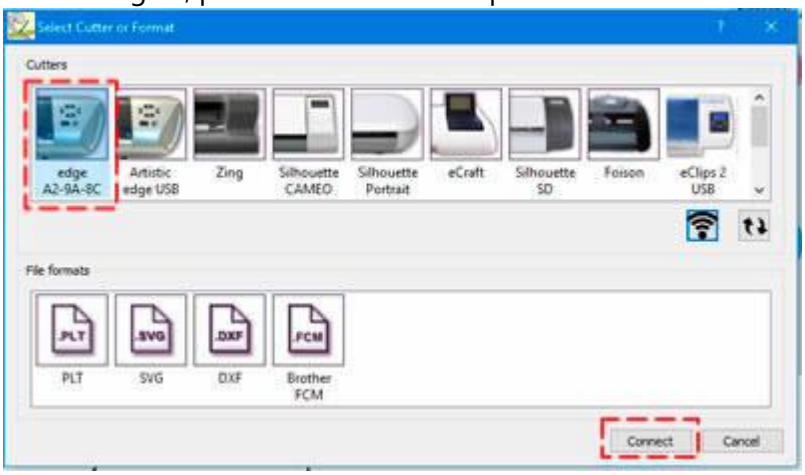
12. Examinons maintenant les paramètres de la machine de découpe. Supposons que vous possédiez une machine de découpe numérique « Artistic Edge » et que votre motif soit entièrement composé d'objets Peinture. Sélectionnez tous les objets, ouvrez les « Préréglages de découpe », puis sélectionnez le préréglage « Edge - Paint ». Cet ensemble d'options de découpe (vitesse de découpe, pression, passages) est appliqué à


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

tous les objets sélectionnés. Ces paramètres sont optimisés pour les objets Peinture.




13. Lorsque vous êtes prêt à « Peindre » les différentes parties à l'aide de votre machine de découpe numérique — celle-ci devant pouvoir recevoir un stylo ou un pinceau à la place d'une lame — utilisez l'option « Vers les machines de découpe » du sous-menu « Exporter » du menu « Fichier ». Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez l'une des « Machines de découpe » à laquelle vous souhaitez vous connecter, ou choisissez un « Format de fichier » si vous souhaitez exporter le motif dans un fichier afin de le charger manuellement. Dans cet exemple, nous utiliserons notre machine « Artistic Edge » : cliquez donc sur l'icône « Artistic Edge », puis sur « Connecter » pour continuer.

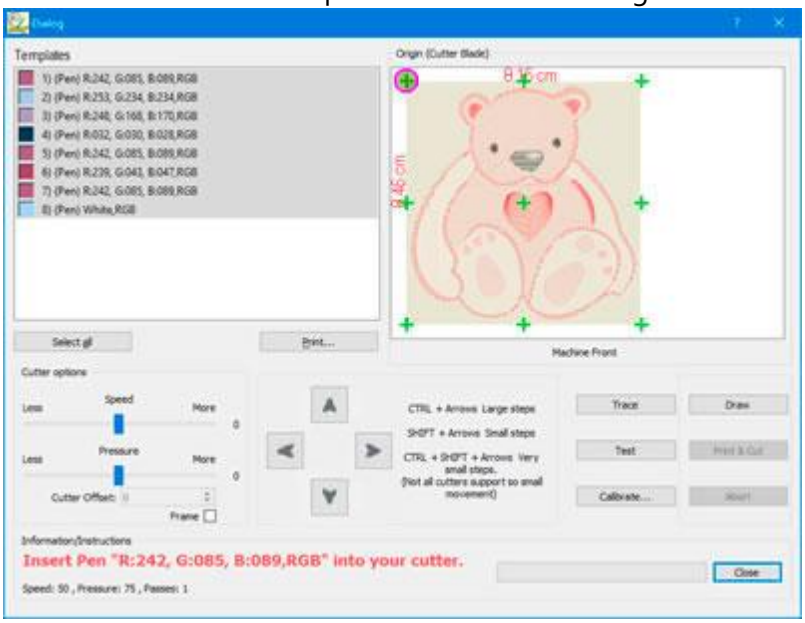



Vous devez d'abord enregistrer votre motif au format de fichier « .draw » afin de pouvoir le retrouver ultérieurement.

14. La boîte de dialogue « Exporter vers la machine de découpe » apparaît. Elle vous permet de demander à votre machine de découpe de DESSINER n'importe quelle partie de votre motif. Si la machine de découpe numérique est connectée et sous tension, vous pouvez communiquer avec elle et lui transmettre les


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

commandes de dessin depuis cette boîte de dialogue.




Si vous avez appliqué une palette de pinceaux aux couleurs de ce motif, le nom du pinceau apparaît dans le nom du modèle et l'aperçu des couleurs affiche celles de la palette de pinceaux sélectionnée. Sachez que certaines nuances peuvent avoir été remplacées par la couleur mathématiquement la plus proche disponible dans cette palette de pinceaux.

15. Avant de continuer, vous devez avoir chargé sur la machine de découpe le tapis de découpe avec le matériau de dessin choisi.

Si vous n'avez encore jamais utilisé ce matériau ou ce pinceau avec votre machine de découpe, effectuez d'abord une phase de « Test ». Cela permet de vérifier que le stylo ou le pinceau dessine correctement sur le tissu ou le papier chargé. Les informations concernant le réglage de la fonction Test sont présentées dans une rubrique distincte.

16. Pour dessiner les différentes parties du motif sur le matériau ou le tissu, sélectionnez tous les éléments concernés dans la zone Modèles et définissez une origine. L'origine correspond à l'emplacement où la machine de découpe commencera sa séquence de dessin.

17. Installez ensuite le pinceau correspondant dans le porte-lame monté sur votre machine de découpe, puis positionnez la tête de la machine au-dessus de la zone sur laquelle vous souhaitez dessiner. En règle générale, vous devez placer la tête près de la partie supérieure gauche du matériau chargé, en fonction de l'origine que vous avez définie. Vous pouvez utiliser les boutons fléchés à l'écran pour déplacer la tête jusqu'au point de départ. Pour régler précisément la position de la tête, vous pouvez utiliser les touches « Ctrl » et « Maj » du clavier afin de modifier l'amplitude du déplacement.

- Maintenez la touche « Maj » enfoncée pour effectuer un déplacement de la tête faible et précis.
- Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée (sous Mac OS, utilisez la touche « Cmd » à la place) pour effectuer un déplacement important.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- Utilisez simultanément les touches « Ctrl » (ou Cmd) et « Maj » pour effectuer un micro-déplacement.

Vous pouvez également « Tracer » la zone englobante nécessaire à l'ensemble du motif. Cela permet de vérifier que le motif complet tient à l'intérieur des limites du matériau mis en place.

18. Enfin, cliquez sur « Dessiner » pour lancer le processus. Une fois la première partie réalisée avec le premier pinceau chargé, la machine de découpe se met en pause et un message à l'écran vous invite à installer le stylo ou le pinceau suivant dans le porte-outil.

## Travailler avec les couleurs de peinture

Cette section explique comment utiliser les couleurs dans vos projets de peinture. Les instructions suivantes supposent que seule la technique Peinture est activée et donnent un aperçu de la gestion des couleurs de pinceau dans vos motifs.

Lorsque vous démarrez un motif vierge, la barre Couleurs située en bas de la fenêtre de l'application est vide. Dès que vous créez un objet, le logiciel lui applique une couleur par défaut, qui apparaît alors dans la barre Couleurs. Comme seule la technique Peinture est active, l'icône de couleur apparaît sous la forme d'un pinceau.




La barre Couleurs affiche toutes les couleurs utilisées dans le motif, ainsi que celles que vous avez ajoutées.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes :

- Appliquer n'importe quelle couleur à n'importe quel objet.
- Sélectionner de nouvelles couleurs.
- Modifier les couleurs existantes.

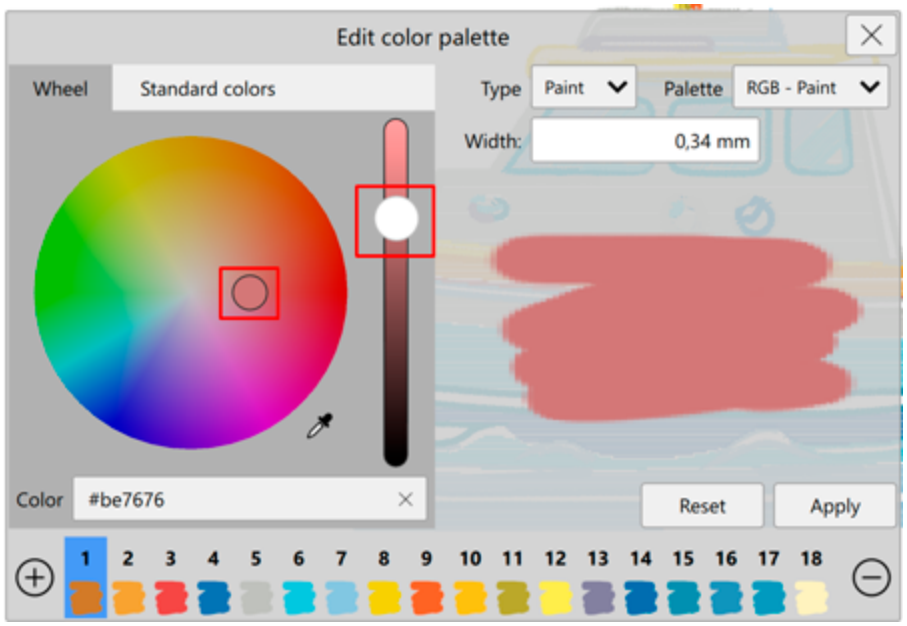
Lorsque vous sélectionnez un objet, les couleurs utilisées dans cet objet sont mises en surbrillance dans la barre Couleurs. Cliquer sur une couleur en surbrillance l'applique à l'objet sélectionné.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Ajout et modification des couleurs

Pour attribuer une couleur à un objet sélectionné, cliquez sur l' **icône plus (+)** dans la barre Couleurs. Cette action ouvre la boîte de dialogue **Sélecteur de couleur** dans laquelle vous pouvez choisir une couleur. Après avoir sélectionné la couleur, cliquez sur le bouton **Ajouter une couleur** pour l'ajouter à la barre **Couleurs** puis fermez la boîte de dialogue. Pour modifier une couleur, cliquez avec le bouton droit sur une couleur utilisée dans votre motif et choisissez **Modifier la couleur...** dans le menu contextuel. Le **Sélecteur de couleur** s'affiche et vous permet de modifier la couleur sélectionnée. Une fois vos modifications terminées, le logiciel applique la nouvelle couleur à tous les objets qui utilisaient la couleur d'origine.

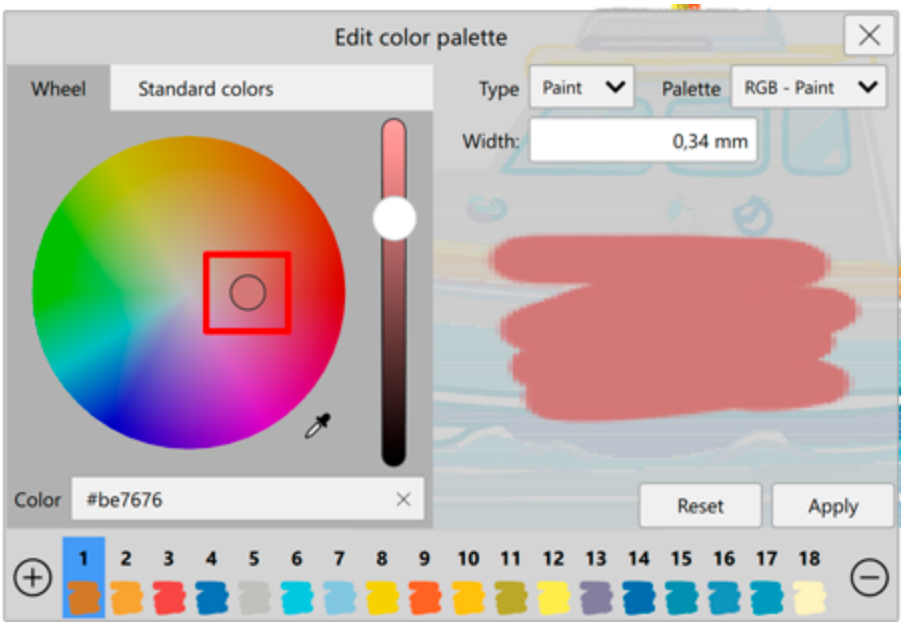
Dans le **Sélecteur de couleur** , vous pouvez également régler la **Largeur du pinceau** , qui détermine l'épaisseur du trait de pinceau.




### Utilisation du Sélecteur de couleur

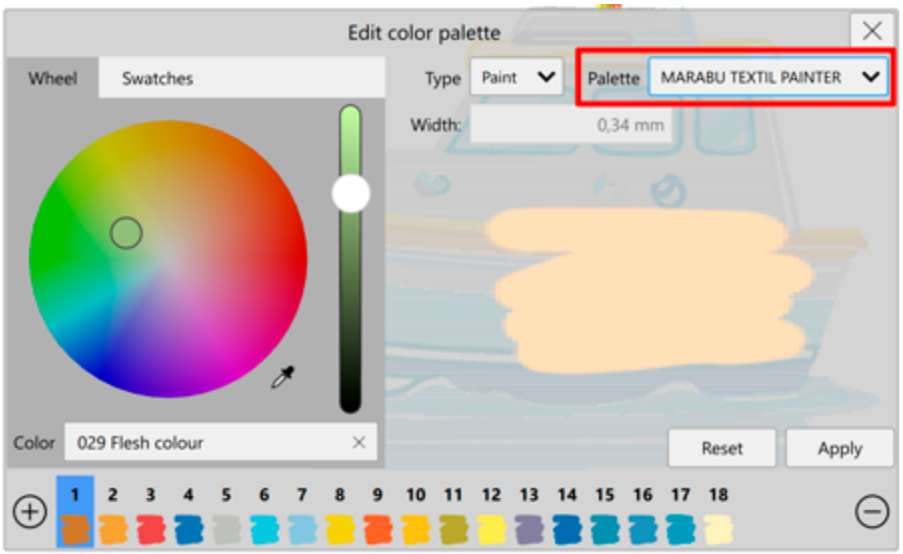
Le **Sélecteur de couleur** comporte une roue chromatique avec un curseur circulaire mobile qui vous aide à sélectionner une couleur. Vous pouvez régler la luminosité de la couleur à l'aide du **curseur de luminosité** vertical situé à côté de la roue. Faites glisser le curseur vers le haut pour augmenter la luminosité. La **zone d'aperçu** affiche la couleur sélectionnée.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Par défaut, le logiciel charge la **palette RVB** . Si vous passez à une **palette de pinceaux** d'un fabricant, le **Sélecteur de couleur** affiche le **Nom de la couleur** pour chaque nuance. Vous pouvez afficher toutes les couleurs de la palette sélectionnée en cliquant sur l'onglet **Nuancier** .

Si vous connaissez le nom d'une couleur, saisissez-le dans le champ **Nom de la couleur** et appuyez sur **Entrée** . Le logiciel localise et met en surbrillance la couleur correspondante.




## Correspondance des couleurs des palettes

Les palettes de pinceaux ou de fils des fabricants proposent un nombre limité de couleurs. Lorsque votre motif comporte de nombreuses couleurs, le logiciel peut ne pas trouver de correspondance pour chaque nuance. Dans ce cas, le logiciel sélectionne la **couleur disponible la plus proche** dans la palette sélectionnée à l'aide d'un algorithme de correspondance des couleurs.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

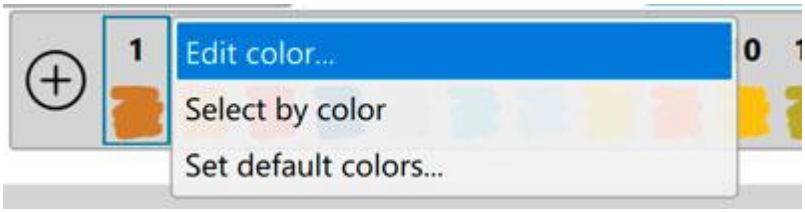
Vous pouvez également utiliser le « Gestionnaire de couleurs » pour organiser et réduire les couleurs du motif, ou la fonction « Harmonies » pour remplacer les couleurs du motif à l'aide de différentes techniques. Si vous définissez une couleur par défaut , le logiciel définit la couleur RVB comme couleur par défaut pour toutes les techniques, et pas uniquement pour la peinture. Vous pouvez également utiliser Sélections par couleur pour sélectionner plusieurs couleurs.

## Modifier la largeur du pinceau

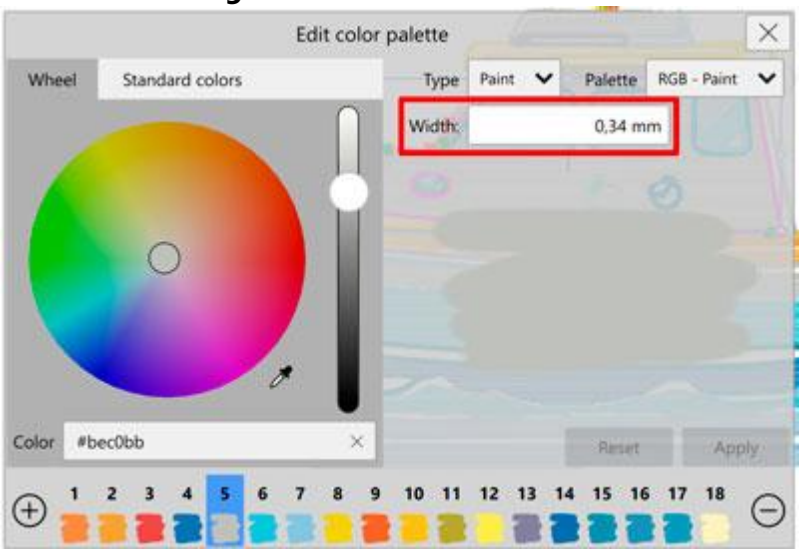
Les pinceaux utilisés en peinture existent en différentes largeurs. Pour simuler avec précision le résultat de la peinture à l'écran, eXPerience vous permet de définir explicitement la **largeur du pinceau** pour chaque couleur de peinture dans la **Palette de pinceaux** .

Pour définir clairement la largeur d'une couleur de pinceau :

1. **Faites un clic droit** sur la couleur de votre choix dans la palette Pinceau/Peinture et sélectionnez **Modifier la couleur** ...,
   —ou—
   Sélectionnez un objet déjà rempli avec la couleur de peinture que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur cette couleur dans la **barre Couleurs actuellement utilisées** .




2. La **boîte de dialogue Modifier la couleur** s'affiche alors.




3. Dans le **champ Largeur** , vous pouvez :
   Saisir manuellement la largeur du pinceau,
   —ou—
   Utiliser les **flèches haut et bas** pour augmenter ou diminuer facilement la valeur actuelle.
4. Après avoir défini la largeur, cliquez simplement en dehors de la **boîte de dialogue Modifier la couleur** pour confirmer et enregistrer votre modification.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Le réglage précis de la **largeur du pinceau** en association avec la **densité du remplissage de peinture** vous aide à simuler de manière réaliste l'aspect final du motif une fois peint. Cette fonction améliore considérablement l'aperçu visuel et facilite la planification détaillée de la réalisation physique de la peinture sur broderie.

> Important : les palettes propres à certains fabricants de pinceaux utilisent une largeur de pinceau fixe et prédéfinie ; cette valeur ne peut donc pas être modifiée manuellement.

## Propriétés de peinture

La barre « Propriétés » contient les « Propriétés » de tous les types d'objets, notamment les types Broderie, Cristal et Peinture. Dans ce chapitre, nous présentons la technique « Peinture », en nous concentrant sur les propriétés des différents types de peinture. Certains types de peinture sont utilisés pour remplir une surface, tandis que d'autres sont placés sur le contour de l'objet. À l'aide de ces options, vous pouvez modifier une partie du motif en cliquant sur le type souhaité.

> La technique « Peinture » doit être activée pour le motif en cours afin d'afficher les types de peinture dans la barre d'outils.




Les icônes des types de peinture comportent un pinceau afin d'indiquer qu'il s'agit de types de peinture. Les types de peinture vous permettent de choisir la méthode de dessin utilisée pour peindre vos objets. Chacun utilise une méthode différente pour peindre une forme, ce qui permet de donner aux motifs peints un aspect rappelant la broderie. Lorsqu'un motif vectoriel est importé et que seule la technique « Peinture » est activée, le motif est automatiquement rempli avec des types de peinture. Vous pouvez appliquer manuellement un type de peinture en sélectionnant un objet puis en cliquant sur le type de peinture souhaité. Pour les objets Surface, le type de remplissage de peinture par défaut est « Remplissage peinture » . Les types de peinture partagent des propriétés communes, telles que les paramètres du traceur de découpe et « Supprimer les chevauchements », qui sont décrites à la fin de cette rubrique.

### Types de Surface Peinture

Les types de Surface ajoutés par la technique Peinture sont « Zigzag peinture », « Remplissage peinture », « Colonne peinture » et « Résille peinture ». Les types de contour Peinture sont « Zigzag peinture » et « Ligne peinture ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Zigzag peinture

Ce type de peinture est un type de Surface dans lequel les lignes de pinceau relient deux points en passant d'un côté de l'objet à l'autre. Ces points forment des lignes en zigzag le long de la forme de l'objet. Le sens de l'objet définit l'angle des traits. Vous pouvez définir l'angle du « Zigzag » à l'aide de l'outil « Directions »  situé dans la section « Sens des points » de la barre « Outils ». En général, les objets petits et allongés sont automatiquement remplis avec le type Zigzag peinture.

En sélectionnant un « Préréglage du traceur de découpe » ou en réglant les paramètres de découpe (vitesse du traceur de découpe, pression du traceur de découpe et passages), vous définissez les paramètres utilisés par votre traceur de découpe numérique pour réaliser cette partie.



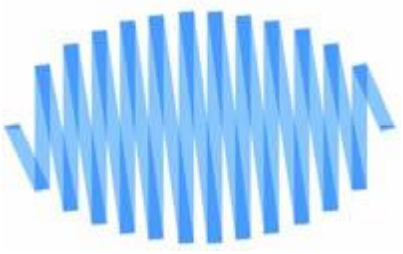
Dessin



Zigzag peinture

Si vous activez la propriété « Densité », vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau du Zigzag. Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des lignes de pinceau. Vous pouvez régler la densité en faisant tourner la molette de la souris . Les modifications sont prévisualisées dans la zone du motif et validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est définie sur 1,20 mm, ce qui assure la couverture de la surface.

Si vous augmentez la densité au-delà de 5 mm, la Surface Zigzag peinture se transforme en lignes simples qui ne sont plus reliées par un trait diagonal. Si deux lignes successives sont espacées de plus de 2,5 mm, le Zigzag passe en lignes simples.



Densité du Zigzag 3,00 mm

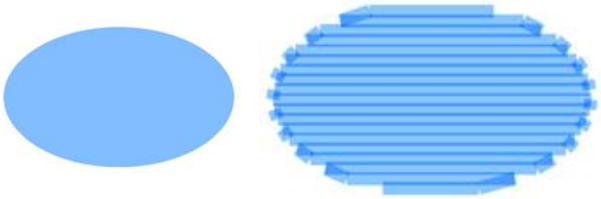


Densité du Zigzag 5,00 mm

### Remplissage peinture

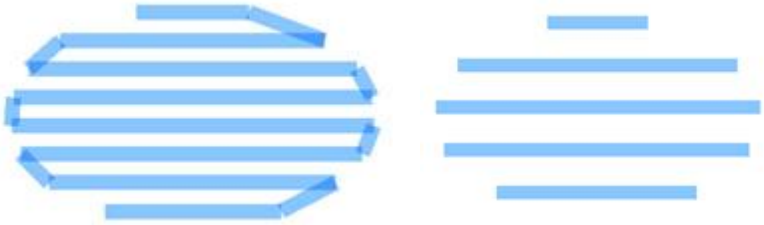
Le type « Remplissage peinture » est constitué d'une série de lignes de pinceau utilisées pour remplir de grandes surfaces. Vous pouvez créer des motifs de remplissage en modifiant l'angle et la densité des lignes de pinceau. Les grands objets ouverts sont automatiquement remplis avec le type « Remplissage peinture ». Il s'agit du remplissage Peinture par défaut pour les objets remplis avec une couleur de pinceau.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Dessin Remplissage peinture

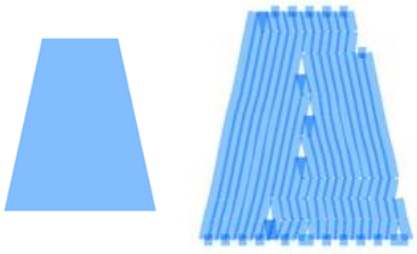
Si vous activez la propriété « Densité », vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau du « Remplissage peinture ». Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des lignes de pinceau. Vous pouvez régler la densité en faisant tourner la molette de la souris . Les modifications sont prévisualisées dans la zone du motif et confirmées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm. Si vous augmentez la densité au-delà de 5 mm, la Surface Peinture se transforme en lignes simples qui ne sont plus reliées. Si deux lignes successives sont espacées de plus de 2,5 mm, le type Surface Peinture passe en lignes simples.



Densité 3,00 mm Densité 5,00 mm

### Colonne peinture

Le type « Peinture piping » est un type de Surface similaire au type « Remplissage peinture ». Il est constitué de lignes de pinceau longitudinales tracées d'un côté à l'autre, perpendiculairement à la direction définie par le logiciel. Peinture piping est utilisé pour les formes rayonnantes. Le type piping peut être appliqué selon n'importe quel angle et avec différentes densités.

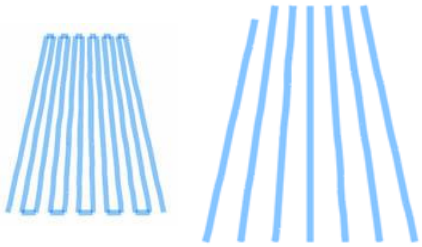


Dessin Peinture piping

Si vous activez la propriété « Densité », vous pouvez définir la distance entre les lignes de pinceau du type « Peinture piping ». Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier précisément la densité des lignes de pinceau que vous créez. Vous pouvez également régler facilement la densité en faisant tourner la molette de la souris si votre souris en possède une. Vos modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone du motif et peuvent être validées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est définie sur 1,20

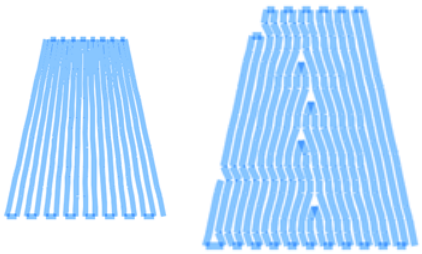

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

mm, ce qui assure une bonne couverture de la surface. Si vous augmentez la densité au-delà de 5 mm, la Surface « Peinture piping » se transforme en lignes simples qui ne sont plus reliées entre elles. Cela signifie que si deux lignes successives sont espacées de plus de 2,5 mm, le piping  passe en lignes simples.



Densité 3 mm Densité 5 mm

L'option « Utiliser court/long » permet de remplir l'objet avec des traits dont la densité s'adapte à la forme. Ce paramètre régule les lignes de pinceau traversant les parties épaisses ou étroites de la piping . Si vous souhaitez conserver la même densité visuelle dans toutes les parties de la piping , vous devez activer ce paramètre. De cette façon, moins de lignes de pinceau traverseront les parties étroites de la Colonne et davantage de lignes de pinceau traverseront les parties épaisses.



Densité 3 mm Densité 5 mm

Si ce paramètre est désactivé, le même nombre de lignes de pinceau traversera toutes les parties de la piping . Par conséquent, certaines zones étroites de la forme peuvent contenir trop de lignes de pinceau et la qualité visuelle peut diminuer. Si ce paramètre est activé, le type de peinture piping  remplit la forme en évitant de peindre les zones déjà couvertes de couleur, grâce à des mouvements de pinceau courts/longs.

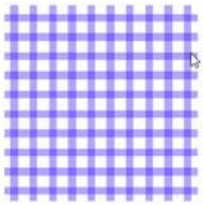
### Résille peinture

La « Résille peinture » ajoute deux séries de lignes qui se croisent, constituées de lignes de peinture parallèles et équidistantes. Ces lignes se rejoignent pour former une résille de lignes de peinture. À l'aide des propriétés, vous pouvez régler la taille des cellules ouvertes, l'angle de la résille et ajouter un décalage de bordure.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Objet vectoriel



Résille peinture

La Résille comprend des options qui vous permettent de personnaliser son application à l'objet sélectionné. Ces options comprennent :

« Taille des cellules » : cette option définit les dimensions de chaque carré de la résille. Par exemple, une taille de cellule de 2,0 mm garantit que tous les carrés de la résille ont des côtés de 2,0 mm. La valeur maximale autorisée est de 9,9 mm et la valeur minimale de 0,5 mm. Pour modifier la taille des cellules, saisissez la valeur souhaitée et appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez également cliquer dans le champ Taille des cellules et faire tourner la molette de la souris pour augmenter ou diminuer la valeur. Toutes vos modifications sont immédiatement visibles sur le motif, ce qui vous permet de tester facilement différentes tailles de carrés.

« Angle » : cette option définit l'angle de rotation de la Résille. Par exemple, lorsque l'angle est réglé sur 0 degré, la Résille s'aligne sur les axes X et Y et forme des angles droits. Si vous définissez l'angle sur 30 degrés, la résille pivote de 30 degrés dans le sens antihoraire. Les valeurs autorisées vont de 0 à 360 degrés. Pour modifier cette valeur, saisissez l'angle exact et appuyez sur Entrée, ou cliquez dans le champ et utilisez la molette de la souris. L'orientation de la Résille permet de mieux aligner le motif sur les contours de la forme sous-jacente, ce qui donne souvent un résultat plus professionnel.

« Décalage » : cette option définit la distance de déplacement vers l'intérieur ou l'extérieur des limites de la Résille. Par exemple, une valeur de Décalage de 3 mm agrandit la Résille de 3 mm dans toutes les directions au-delà de son contour d'origine. À l'inverse, une valeur de -3 mm réduit la Résille de 3 mm vers l'intérieur. Le Décalage maximal autorisé est de 9,0 mm et le minimum de -9,0 mm. Réglez le Décalage en saisissant une valeur puis en appuyant sur Entrée, ou en utilisant la molette de la souris après avoir cliqué dans le champ. Le motif est automatiquement mis à jour pour refléter ces réglages.

## Types de contour Peinture

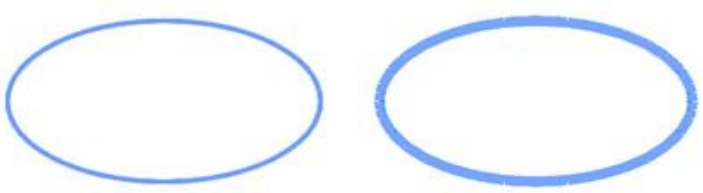
Les types « Contour Peinture » activés par la technique Peinture comprennent « Ligne peinture » et « Zigzag peinture ». Vous pouvez les appliquer à n'importe quel contour en sélectionnant simplement un objet puis en cliquant sur le type souhaité (Ligne peinture  ou Zigzag peinture ). Lorsqu'un dessin vectoriel linéaire est importé en utilisant uniquement la technique Peinture, le logiciel attribue automatiquement le type de contour par défaut Ligne (Ligne ). Notez que l'option Contour n'est pas disponible pour les motifs dépourvus de bordure.

### Ligne peinture

Le type « Ligne peinture » est constitué d'une seule ligne de pinceau tracée entre deux points. Il est principalement utilisé pour les contours, les détails fins et les dessins linéaires Redwork. Le logiciel applique automatiquement le type « Ligne peinture » aux dessins linéaires importés et aux contours d'objets fins. Pour tous

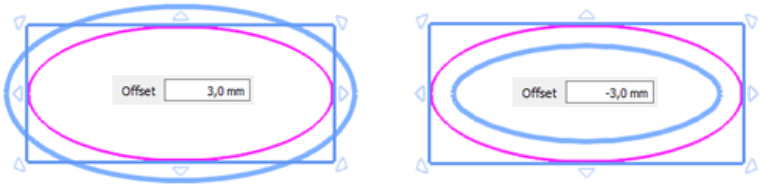

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

les objets « Ligne peinture », vous pouvez régler librement le « Décalage » ainsi que différents paramètres du traceur de découpe afin d'affiner le résultat.



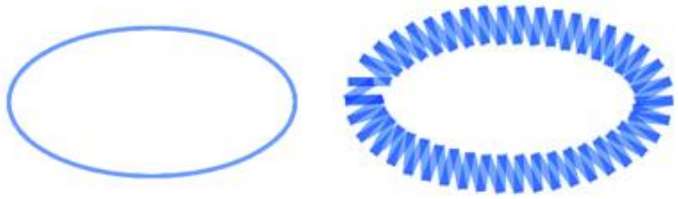
Contour du dessin Contour Ligne peinture

La saisie d'une valeur de « Décalage » déplace la « Ligne peinture » d'une distance définie par rapport à la position initiale du contour. Une valeur négative déplace la ligne de peinture vers l'intérieur, tandis qu'une valeur positive la déplace vers l'extérieur. Le décalage par défaut est égal à zéro. Toute modification de cette valeur est immédiatement prévisualisée dans la zone du motif. Saisissez le décalage souhaité entre -15 mm et 15 mm, puis appuyez sur « Entrée » pour l'appliquer, ou réglez progressivement le paramètre en faisant tourner la molette de la souris dans le champ.




### Zigzag peinture

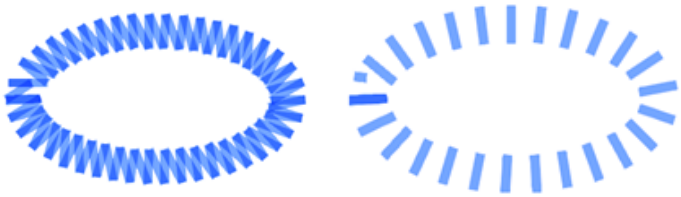
Ce type de Peinture est appliqué aux objets à contour épais et forme des lignes de pinceau en zigzag rapprochées le long du tracé. Il est couramment utilisé pour remplir les bordures et les dessins linéaires. En fait, la plupart des dessins linéaires épais et des contours d'objets sont automatiquement remplis avec le type Zigzag peinture au stylo. Avec ce type de Peinture, vous pouvez facilement régler la densité afin de reproduire précisément l'effet de pinceau souhaité.



Dessin Zigzag peinture

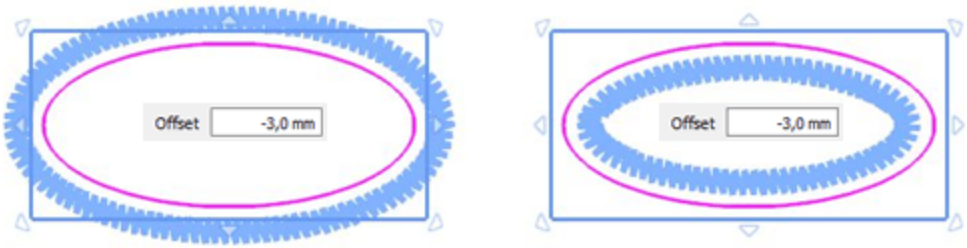
Utilisez la propriété « Densité » pour régler la distance entre les lignes de pinceau du contour « Zigzag peinture ». Après avoir activé l'option de densité, saisissez une valeur numérique et appuyez sur « Entrée » pour l'appliquer. Vous pouvez également cliquer dans le champ et faire tourner la molette de la souris pour effectuer des réglages continus. Les modifications sont immédiatement prévisualisées dans la zone du motif et confirmées en cliquant en dehors du champ de densité. La densité par défaut est de 1,20 mm, ce qui assure une couverture uniforme de la surface. Notez qu'une densité supérieure à 4 mm entraîne la séparation de la Surface Zigzag peinture en lignes simples qui ne sont plus reliées en diagonale. En résumé, si des lignes successives sont espacées de plus de 2,5 mm, le logiciel transforme automatiquement le Zigzag en un tracé à ligne simple.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



Densité 3 mm Densité 5 mm

La saisie d'une valeur de « Décalage » déplace le « Zigzag peinture » d'une distance définie par rapport à la position initiale du contour. Une valeur négative déplace le « Zigzag peinture » vers l'intérieur, tandis qu'une valeur positive le déplace vers l'extérieur. Le décalage par défaut est égal à zéro et vous pouvez le modifier librement. Vos réglages sont immédiatement prévisualisés sur le motif. Saisissez le décalage souhaité entre -15 mm et 15 mm, puis appuyez sur « Entrée », ou réglez progressivement la valeur à l'aide de la molette de la souris dans le champ.




Décalage de la Ligne peinture Décalage du Zigzag peinture

### Préréglages du traceur de découpe

Tous les objets Peinture sont réalisés en insérant un pinceau ou un stylo dans votre traceur de découpe numérique puis en exportant le motif. Lors de l'exportation de motifs Peinture, vous devez indiquer au traceur d'utiliser une vitesse plus faible et une pression réduite afin d'obtenir un résultat optimal. Vous pouvez régler manuellement des paramètres tels que la pression du traceur de découpe, la vitesse et les passages directement dans la barre « Propriétés » de chaque objet, ou les gérer depuis la boîte de dialogue « Exporter vers le traceur de découpe ». Pour vous aider à sélectionner les réglages adaptés à votre opération et au type de matériau, des préréglages d'opération intégrés sont fournis. Cliquez sur le bouton « Préréglages du traceur de découpe » pour ouvrir un menu déroulant et choisissez un préréglage disponible adapté à votre traceur et à votre matériau. Ce préréglage met immédiatement à jour les paramètres de pression du traceur de découpe, de vitesse et de passages. Par exemple, si vous utilisez le traceur Artistic Edge, la sélection du préréglage « Edge, Paint » applique les paramètres de base optimaux. Gardez à l'esprit que l'application d'un préréglage ne modifie que l'objet actif actuellement sélectionné.

« Vitesse du traceur de découpe » : cette propriété définit la vitesse à laquelle le traceur de découpe numérique réalise le motif. Ce paramètre varie de 0 à 100, 100 représentant la vitesse maximale prise en charge par votre traceur. Notez que certains traceurs de découpe numériques ne permettent pas le réglage de la vitesse depuis le logiciel ; pour ces modèles, vous devez régler manuellement la vitesse à l'aide du panneau de commande physique de la machine. Dans ce cas, la vitesse sélectionnée dans le logiciel sert uniquement de référence à l'écran.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

« Pression du traceur de découpe » : cette propriété définit la force verticale appliquée par la tête du traceur de découpe numérique. Lorsqu'un pinceau ou un stylo est installé, une pression nettement inférieure à celle requise avec une lame traditionnelle est nécessaire. Ce paramètre varie de 0 à 100, 100 représentant la pression maximale prise en charge par votre traceur. Comme la pression nécessaire dépend du matériau — les matériaux épais nécessitent davantage de pression et les matériaux fins moins de pression — veillez à choisir un réglage approprié. Comme pour la vitesse, si votre appareil ne permet pas au logiciel de régler la pression à distance, vous devez la configurer directement sur le panneau physique de la machine ; dans ce cas, le réglage défini dans le logiciel est ignoré lors de la production.

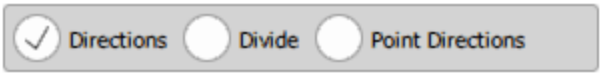
« Passages » : ce champ définit le nombre de fois que le traceur de découpe numérique répète une forme. En réglant le nombre de passages, vous demandez à la machine de retracer plusieurs fois la forme afin d'accentuer ou d'épaissir le résultat.

### Supprimer les chevauchements

Ce filtre supprime les chevauchements entre les objets du motif vectoriel. Il est appliqué lorsque cela est nécessaire afin de réduire la quantité de peinture déposée sur le tissu. Vous pouvez régler l'état de chevauchement pour chaque objet. L'outil propose trois réglages : Auto, Jamais et Toujours. « Auto » est le réglage par défaut et assure un équilibre dans la disposition. « Jamais » empêche l'objet sélectionné de supprimer les parties géométriques qui se chevauchent. Les formes situées sous cet objet seront peintes et les couleurs se superposeront sur le tissu. « Toujours » force l'objet sélectionné à supprimer les parties des objets situés en dessous qui se chevauchent. Cela empêche les parties sous-jacentes de recevoir de la peinture. Utilisez cette fonction de suppression avec précaution ou appliquez-la après avoir testé l'option « Supprimer les chevauchements » réglée sur « Jamais ».

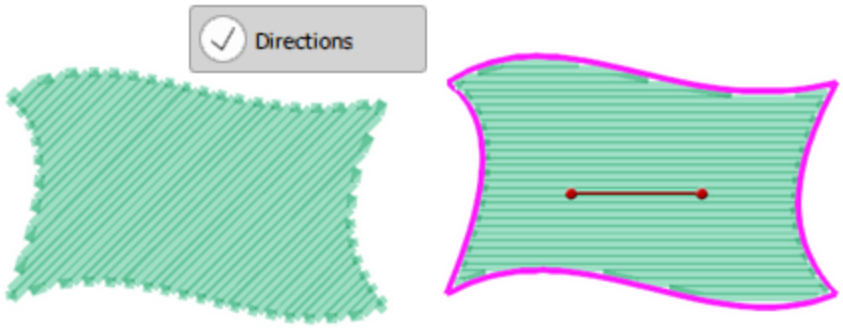
## Sens des points

Sens des points est un mode de fonctionnement qui fournit des outils permettant d'ajuster les directions de vos lignes de peinture et de diviser les objets en sections plus faciles à gérer. Grâce à ces outils de sens des points, vous pouvez améliorer l'aspect et la qualité de vos motifs. Lorsque vous démarrez Sens des points, cliquez sur un objet : les options de sens des points apparaissent alors dans la partie supérieure de votre zone de création. Par exemple, si vous cliquez sur un objet « Paint zig-zag » ou « Paint piping », trois fonctions sont disponibles : Directions, Diviser et Point de convergence.

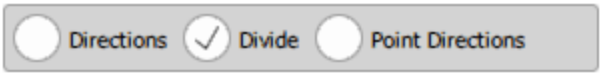


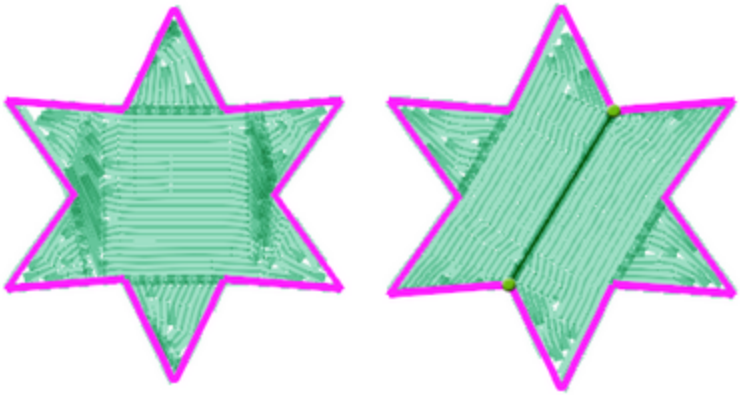

Si vous cliquez sur un objet « Paint Step », seule l'option « Directions » apparaît. Par exemple, si vous démarrez Sens des points et cliquez sur un objet Paint Step comme dans l'image suivante, seule l'option Directions est disponible. Cliquez et faites glisser la souris pour tracer une ligne qui définira la direction de vos lignes de peinture. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la direction est appliquée.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

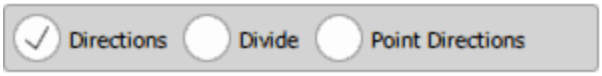


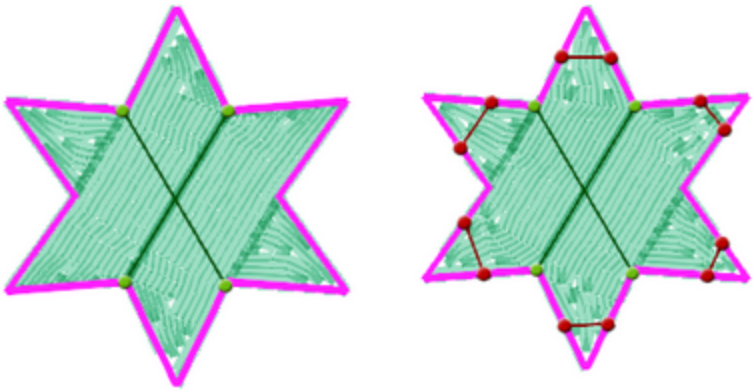

De même, si vous cliquez sur une forme « Paint piping » comme dans l'image suivante, toutes les options de Sens des points sont disponibles. Cliquez pour sélectionner celle que vous souhaitez utiliser. Utilisons « Diviser ».



Vous pouvez maintenant continuer à ajouter des lignes de division pour diviser votre objet, ou passer à un autre outil. De même, si vous démarrez l'outil Directions, vous pouvez ajouter plusieurs lignes de direction pour guider la broderie avant de passer à un autre outil.

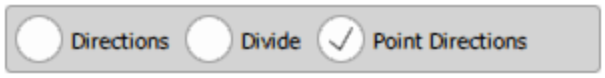


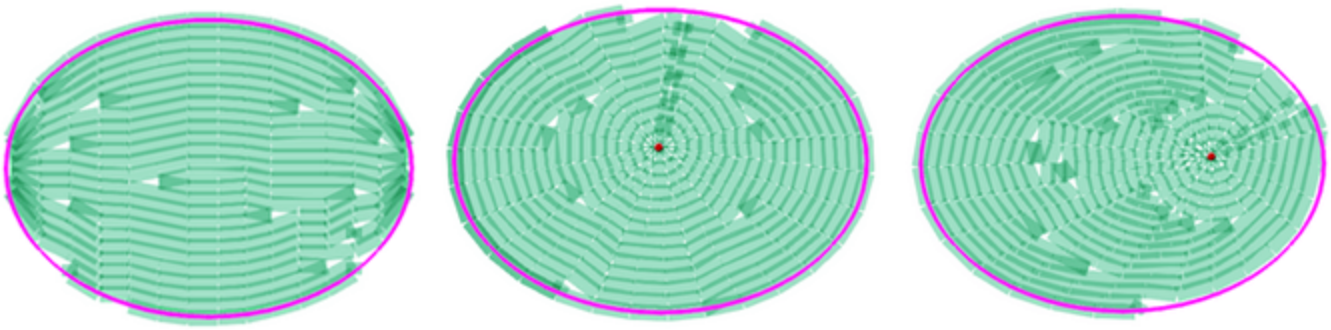



La troisième option de l'outil Sens des points est « Point de convergence » et elle apparaît uniquement pour les types de points « Peinture zigzag » et « Peinture Ligne »piping ». Ce mode permet de définir un point central sur


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

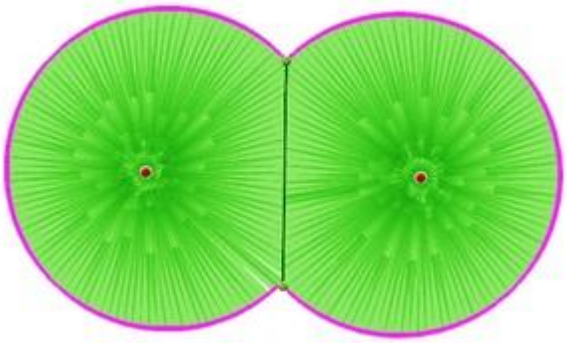
un objet ; cette forme sera alors remplie de lignes de peinture partant de son bord extérieur et se dirigeant vers le point que vous avez sélectionné.



Point de convergence sur des piping  points

Vous pouvez également appliquer plusieurs points de convergence à l'intérieur d'un objet, mais uniquement si vous avez d'abord divisé l'objet en deux sections ou plus.



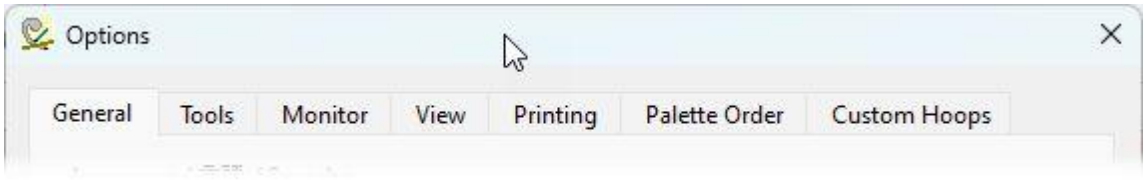
Vous pouvez démarrer l'outil « Directions » à l'aide du raccourci clavier « Ctrl+Maj+D » (macOS « Cmd+Maj+D »).

Vous pouvez démarrer le mode « Diviser » à l'aide du raccourci clavier « Maj+D » (macOS « Maj+D »).


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Préférences du logiciel

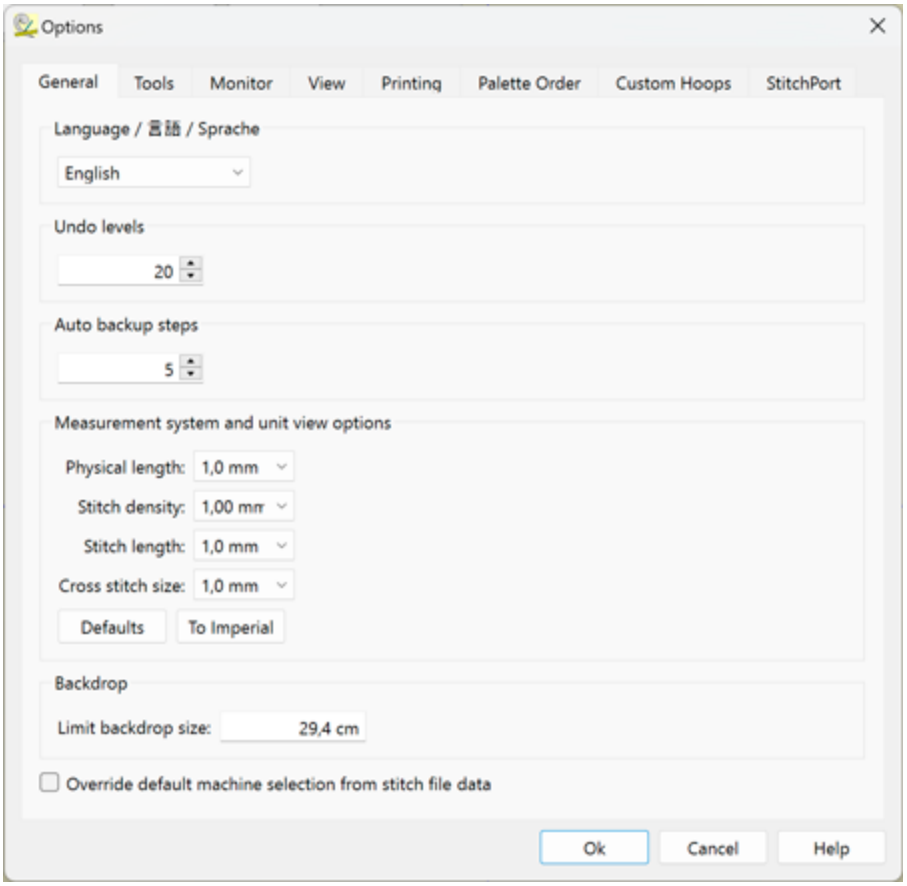
Cette section présente la boîte de dialogue « Options » et explique comment définir les préférences relatives aux différents aspects du logiciel. Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue « Options » en sélectionnant « Options » dans le menu « Outils » ou en utilisant le raccourci Ctrl+T. Sous macOS, accédez au menu « eXPerience » et sélectionnez « Préférences », ou utilisez les touches Cmd+,. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous pouvez régler les propriétés dans chacun des onglets du menu.




Cliquez sur chaque onglet de l'image ci-dessus pour afficher ses options.

## Général

Dans l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Options** , vous pouvez personnaliser plusieurs paramètres du logiciel :




- **Sélection de la langue :** Choisissez la langue de votre choix pour l'interface utilisateur du logiciel.
- **Niveaux d'annulation :** Gérez le nombre maximal d'actions Annuler autorisées. Le nombre défini ici indique combien d'opérations précédentes vous pouvez annuler en cas d'erreur.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Remarque : un nombre élevé de niveaux d'annulation nécessite davantage de mémoire système.

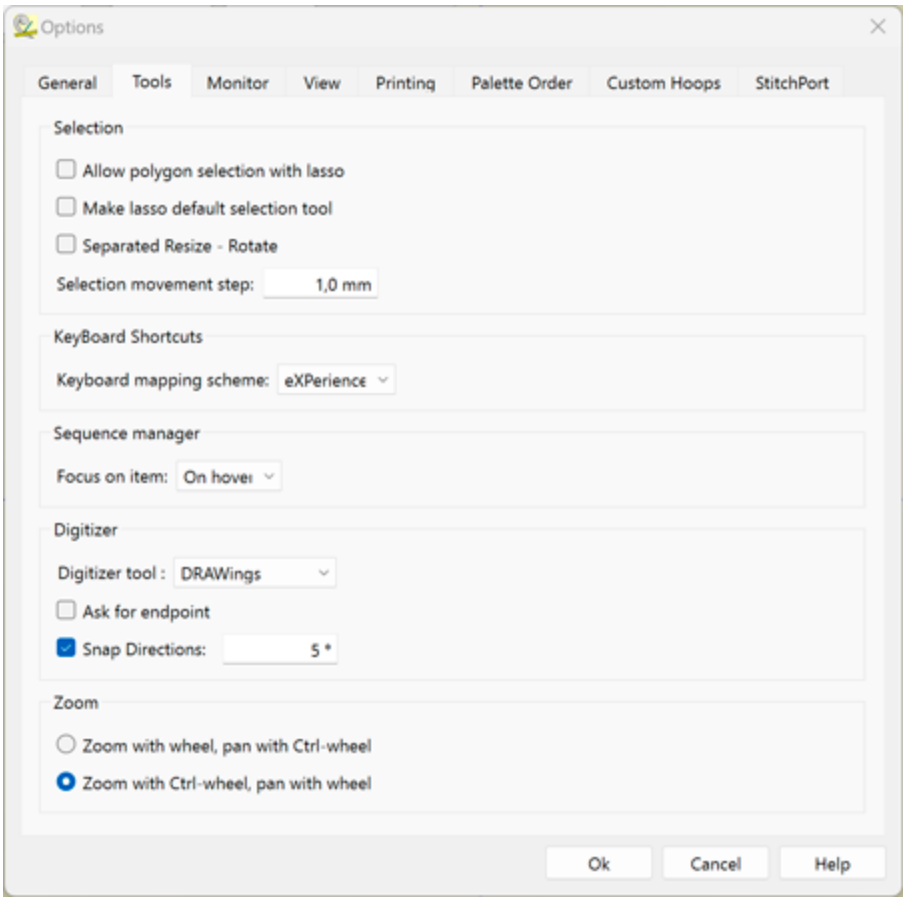
- **Fréquence de sauvegarde automatique :** Définissez la fréquence à laquelle le logiciel effectue automatiquement une sauvegarde en arrière-plan. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 5, le logiciel sauvegarde votre travail toutes les 5 actions effectuées.
- **Système de mesure :** Sélectionnez votre système de mesure par défaut. Par défaut, les valeurs sont affichées dans le système métrique (mm). Pour passer aux pouces, cliquez sur le bouton « Passer au système impérial », ce qui convertit toutes les mesures du logiciel en pouces.
- **Limiter la taille de l'image d'arrière-plan :** Réglez la largeur ou la hauteur maximale autorisée pour toute image d'arrière-plan importée. Si une image importée dépasse la limite par défaut (généralement 29,5 cm), le logiciel ajuste automatiquement ses dimensions pour qu'elles respectent cette limite.
- **Mettre à jour les manuels :** Ce bouton apparaît uniquement lorsqu'une nouvelle mise à jour est disponible pour la langue système sélectionnée.

Vous pouvez également configurer la machine par défaut du logiciel. Les formats de fichiers de points pris en charge sont .pes, .jef et .jef+.

## Outils

L'onglet « Outils » vous permet de régler les options des outils de sélection, le comportement de mise au point du Gestionnaire de séquence, les préférences de zoom, les raccourcis clavier et le mode de dessin de l'outil de digitalisation.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Sélection

- **Autoriser la sélection polygonale avec le lasso :** Cette fonction vous permet de tracer des segments à bords droits à l'aide de l'outil Lasso. Pour créer une sélection à bords droits, sélectionnez l'outil Lasso et cliquez pour définir les points de départ et d'arrivée de chaque segment. Lorsque vous reliez le dernier segment au point de départ, le logiciel ferme le polygone de sélection et met en surbrillance tous les objets du motif qu'il contient.
- **Définir l'outil de sélection par défaut :** Cochez la case « Définir le lasso comme outil de sélection par défaut » si vous préférez utiliser l'outil Lasso comme méthode principale de sélection des objets.
- **Modes de transformation :** Choisissez entre deux modes de transformation pour contrôler la manière dont vous interagissez avec les objets sélectionnés. Par défaut, le mode « Redimensionnement - rotation séparés » affiche les poignées « Taille-Échelle » lorsque vous sélectionnez un objet. Cliquez une seconde fois sur l'objet pour passer aux poignées « Rotation-Inclinaison ». Pour plus de détails sur ces modes, reportez-vous à la section Transformer les objets .
- **Pas de déplacement de la sélection :** Ce réglage détermine la distance de déplacement d'un objet chaque fois que vous appuyez sur une touche fléchée du clavier. Le pas de déplacement par défaut est de 1 mm.

## Raccourcis clavier

Choisissez la configuration de raccourcis clavier qui vous convient le mieux. Vous pouvez choisir entre les dispositions « eXPerience » et « DRAWings ».

- **eXPerience :** Choisissez cette option pour utiliser les raccourcis clavier standard d'eXPerience.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **DRAWings :** Choisissez cette option pour appliquer les raccourcis clavier de DRAWings.

Cette souplesse est utile aux utilisateurs habitués aux raccourcis d'une version particulière du logiciel.

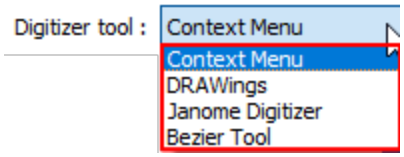
### Gestionnaire de séquence

Le menu déroulant « Mettre l'élément au premier plan » contrôle comment et quand les objets de votre zone de travail sont mis en surbrillance lorsque vous parcourez le Gestionnaire de séquence :

- **Au survol :** Sélectionnez cette option pour que les objets soient mis en surbrillance et centrés dans la zone d'affichage lorsque vous les survolez avec la souris dans la séquence.
- **Au clic :** Sélectionnez cette option si vous préférez que les objets ne soient mis en surbrillance et centrés dans la zone d'affichage que lorsque vous cliquez dessus dans la séquence.
- **Jamais :** Choisissez cette option pour désactiver la fonction de mise au point automatique.

### Outil de digitalisation

L'outil Formes de contour  est votre principal outil pour créer des courbes et des lignes connectées. Comme chacun digitalise différemment, le menu déroulant de l'outil de digitalisation propose plusieurs modes de fonctionnement. Bien que chaque mode crée les mêmes types de formes, ils vous permettent de choisir la méthode de saisie du tracé qui vous semble la plus naturelle. Pour obtenir un guide détaillé de chaque mode, consultez la rubrique Formes de contour .




- **Demander le point final :** Activez cette option si vous souhaitez définir le point final de votre élément de motif après avoir terminé de le dessiner. Cela vous permet de contrôler le cheminement de vos points et facilite la connexion de nouveaux éléments aux éléments existants.
- **Directions d'accrochage :** Cette fonction vous permet de définir des incréments angulaires auxquels le sens des points s'accroche pendant le dessin.
  Par exemple, si vous utilisez l'outil de digitalisation de contour avec des points à pas fixe et que vous définissez la valeur « Directions d'accrochage » sur 5 degrés : cliquez une fois pour définir votre premier point. Ensuite, lorsque vous déplacez le curseur pour définir le deuxième point, l'angle se verrouille par incréments de 5 degrés. Cliquez de nouveau pour définir le deuxième point et verrouiller le sens des points.

Cela vous aide à conserver une grande précision dans les angles de vos points.

### Zoom

Cette section détermine la manière dont le logiciel réagit lorsque vous utilisez la molette de la souris. Choisissez l'une des deux options suivantes selon vos préférences :

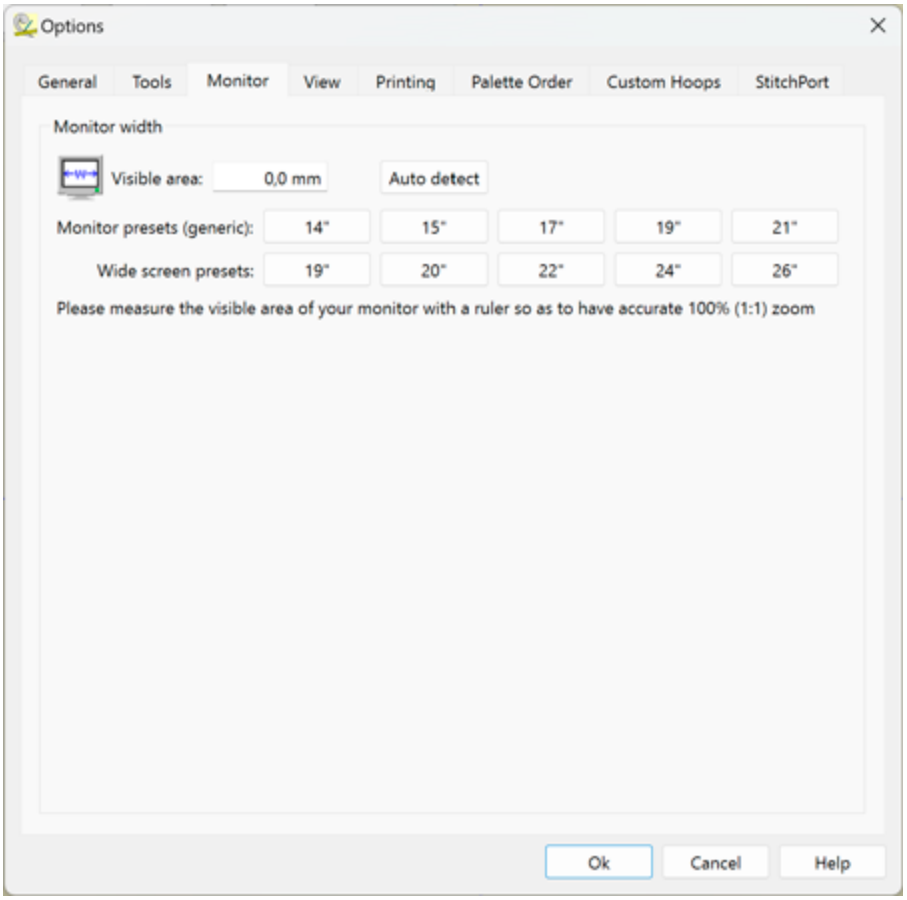
- Zoomez avec la molette de la souris et déplacez-vous dans votre espace de travail en maintenant Ctrl enfoncée pendant le défilement.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- Déplacez-vous dans votre espace de travail avec la molette de la souris et zoomez en maintenant Ctrl enfoncée pendant le défilement.

## Écran

L'onglet **Moniteur** permet de configurer la largeur de votre moniteur afin de garantir l'affichage de vos motifs de broderie à un zoom de 100 %.




Vous pouvez déterminer la largeur de votre moniteur de plusieurs façons :

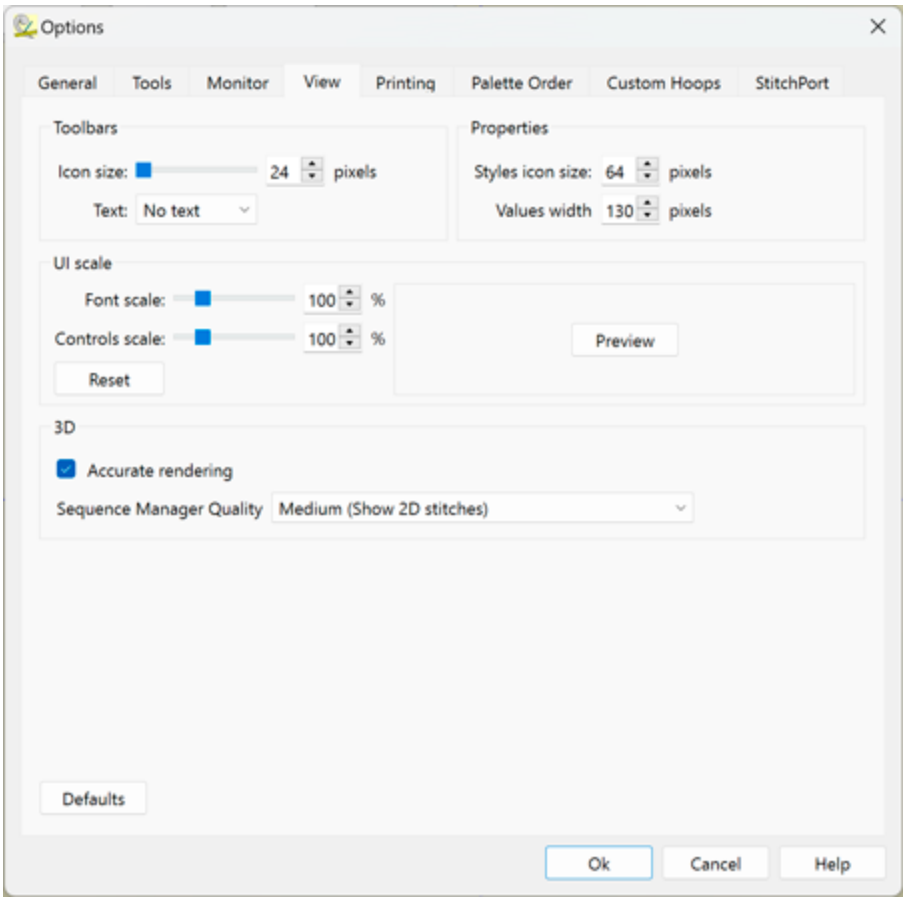
- **Mesure manuelle :** Mesurez horizontalement la zone d'affichage visible de votre écran à l'aide d'une règle et saisissez la valeur dans le champ « Zone visible ».
- **Tailles prédéfinies :** Si vous connaissez la diagonale de votre moniteur en pouces, sélectionnez le bouton prédéfini correspondant. Le logiciel calcule automatiquement la largeur horizontale.
- **Détection automatique :** Cliquez sur le bouton « Détection automatique » pour permettre au logiciel de déterminer la largeur de votre moniteur en interrogeant le système d'exploitation.

Cliquez sur « **OK** » dans la boîte de dialogue Options pour enregistrer et appliquer vos modifications. La prochaine fois que vous afficherez votre motif avec un zoom de 100 %, il apparaîtra à sa taille physique réelle sur votre écran.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## Affichage

L'onglet « Affichage » vous permet d'adapter l'espace de travail du logiciel à vos préférences. Vous pouvez personnaliser l'apparence des barres d'outils, des icônes et de l'interface utilisateur.




### Propriétés

La barre d'outils Propriétés affiche des informations et des commandes concernant les objets sélectionnés. Vous pouvez ajuster son apparence à l'aide des options suivantes :

- **Taille des icônes de styles :** Ce paramètre contrôle la taille d'affichage des icônes de styles de points. Pour la modifier, repérez le champ « Taille des icônes de styles » et saisissez une valeur en pixels (jusqu'à un maximum de 64). Vous pouvez également utiliser les flèches haut/bas situées à côté du champ pour augmenter ou réduire progressivement la taille. Si votre souris possède une molette , cliquez dans le champ numérique et faites défiler la molette pour trouver la taille souhaitée. Des valeurs plus petites permettent de conserver un espace de travail compact, tandis que des valeurs plus élevées facilitent l'identification des icônes.
- **Largeur des valeurs :** Ce paramètre détermine la largeur des champs de valeurs numériques dans la barre d'outils Propriétés. Repérez le champ « Largeur des valeurs » et saisissez une valeur en pixels (100 au minimum). Vous pouvez utiliser les boutons fléchés ou la molette de votre souris  pour ajuster précisément cette largeur. Un champ plus large facilite la lecture lorsque vous travaillez avec des mesures.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Barres d'outils

La barre d'outils Standard (généralement située en haut de l'écran) et la barre d'outils Outils (généralement située à gauche) regroupent les icônes des commandes que vous utilisez fréquemment.

- **Taille des icônes :** Utilisez ce curseur pour contrôler la taille des icônes dans les deux barres d'outils. Faites glisser le curseur vers la droite pour agrandir les icônes ou vers la gauche pour les réduire. Le nombre affiché à côté du curseur indique la taille en pixels.
- **Texte :** Sélectionnez « Afficher le texte » dans ce menu déroulant pour afficher des libellés à côté ou sous les icônes des barres d'outils afin d'indiquer leur fonction. L'option « Aucun texte » masque ces libellés et offre une interface plus épurée.

### Échelle de l'interface

Ces options contrôlent la mise à l'échelle générale de votre interface utilisateur (UI) :

- **Échelle de la police :** Ce curseur ajuste la taille de tous les textes dans le logiciel. Augmenter l'échelle améliore la lisibilité.
- **Échelle des commandes :** Ce curseur agrandit les commandes de l'interface, telles que les boutons, les menus déroulants et les curseurs, afin de les rendre plus grandes et plus faciles à utiliser.
- **Réinitialiser :** Cliquez sur ce bouton pour rétablir les valeurs par défaut d'origine de l'échelle de la police et de celle des commandes.

### Paramètres de l'affichage 3D :

L'affichage 3D permet de mieux visualiser l'aspect final de votre broderie grâce à une représentation tridimensionnelle.

**Rendu précis :** Cochez cette case pour améliorer le réalisme et la qualité visuelle de vos aperçus 3D. Veuillez noter que ce niveau de détail peut nécessiter davantage de temps de rendu et affecter les performances.

**Qualité du Gestionnaire de séquence :** Le Gestionnaire de séquence affiche l'ordre dans lequel votre motif sera brodé. Ce menu déroulant propose trois niveaux de détail :

- **Faible (Afficher le contour si possible) :** Cette option privilégie les performances en affichant, lorsque cela est possible, les contours de vos formes.
- **Moyenne (Afficher les points en 2D) :** Cette option offre un compromis entre performances et détails visuels en affichant une représentation plane de vos points.
- **Élevée (Afficher les points en 3D) :** Cette option fournit le niveau de détail 3D le plus élevé pour vos points. Gardez à l'esprit que cette utilisation importante des ressources peut ralentir le logiciel sur les motifs complexes.

### Rétablissement des paramètres d'affichage par défaut :

Cliquez sur le bouton « Valeurs par défaut » en bas à gauche pour réinitialiser toutes les préférences de l'onglet Affichage à leurs paramètres d'origine, à l'exception de la mise à l'échelle de l'interface, qui dispose de son propre bouton de réinitialisation.

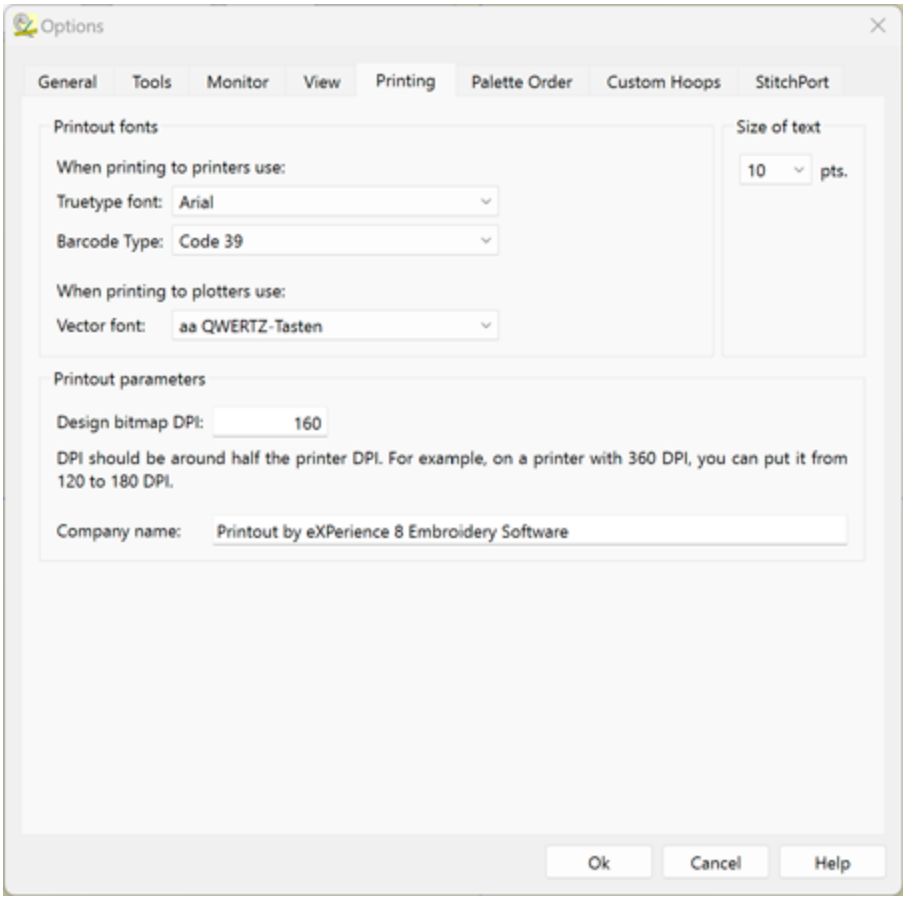

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Application des modifications :

Lorsque votre espace de travail vous convient, cliquez sur le bouton « OK ». Notez que les nouveaux paramètres d'affichage ne prendront effet qu'après le redémarrage du logiciel. Lorsque vous relancerez l'application, votre interface personnalisée s'affichera.

## Impression

L'onglet **Impression** vous permet de personnaliser l'apparence de vos motifs à l'impression, notamment le choix des polices, la taille du texte et la résolution de sortie.




### Polices d'impression

Cette section vous permet de choisir les polices utilisées pour les différents éléments de votre impression.

- **Police TrueType :** Sélectionnez la police utilisée pour le texte affiché sur la page imprimée. Il doit s'agir d'une police TrueType installée sur votre ordinateur.
- **Police vectorielle :** Choisissez la police utilisée pour dessiner les éléments vectoriels sur l'impression, généralement utilisée par les traceurs.
- **Type de code-barres :** Indiquez le format de code-barres à utiliser pour les codes-barres imprimés. Les formats pris en charge sont Code 39 et Extended Code 39.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### Paramètres d'impression

Cette section vous permet de définir la résolution d'impression ainsi que les informations supplémentaires à inclure sur l'impression.

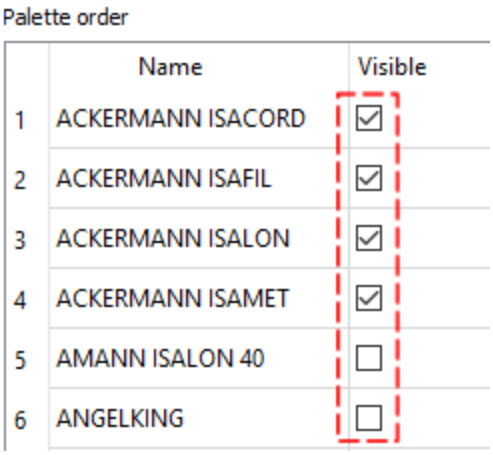
**PPP du bitmap du motif (points par pouce) :** Ce paramètre détermine la résolution de rendu du motif imprimé. Pour obtenir une qualité optimale, réglez la valeur PPP à environ la moitié de la résolution maximale de votre imprimante. Par exemple, si votre imprimante offre une résolution de 360 PPP, une valeur comprise entre 120 et 180 PPP est recommandée. Des valeurs PPP plus élevées produisent des détails plus fins, mais peuvent augmenter le temps d'impression et la taille du fichier de spoule.

**Nom de l'entreprise :** Saisissez le nom de votre entreprise ou un slogan personnalisé à inclure sur la page imprimée. Cela peut être utile pour votre image de marque ou pour identifier votre travail.

## Ordre de la palette

L'onglet **Ordre des palettes** vous permet de gérer les palettes des fabricants de fils disponibles dans votre **Gestionnaire de couleurs** et dans l'onglet **Couleur** afin de personnaliser leur visibilité et leur ordre d'affichage.

Utilisez les cases à cocher situées à côté du nom de chaque palette de fabricant de fils pour contrôler sa visibilité. Les palettes cochées sont disponibles à la sélection dans le **Gestionnaire de couleurs** et dans l'outil de sélection des couleurs, tandis que les palettes non cochées sont masquées. Cette fonction simplifie votre flux de travail en n'affichant que les palettes que vous utilisez.




Pour modifier l'ordre d'affichage de vos palettes, cliquez sur le nom d'une palette et faites-le glisser jusqu'à la position souhaitée dans la liste.
Relâchez le bouton de la souris pour déposer la palette à son nouvel emplacement.
Cette fonction vous permet de placer en priorité les palettes que vous utilisez le plus souvent afin de sélectionner plus rapidement vos couleurs.

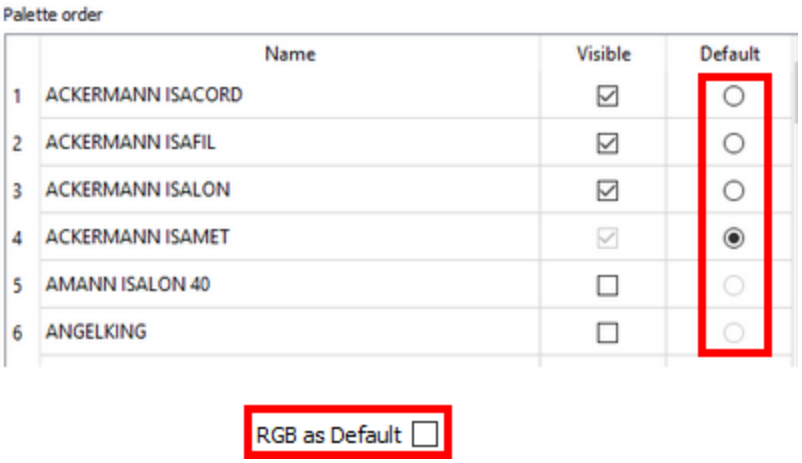




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Définir la palette de couleurs par défaut

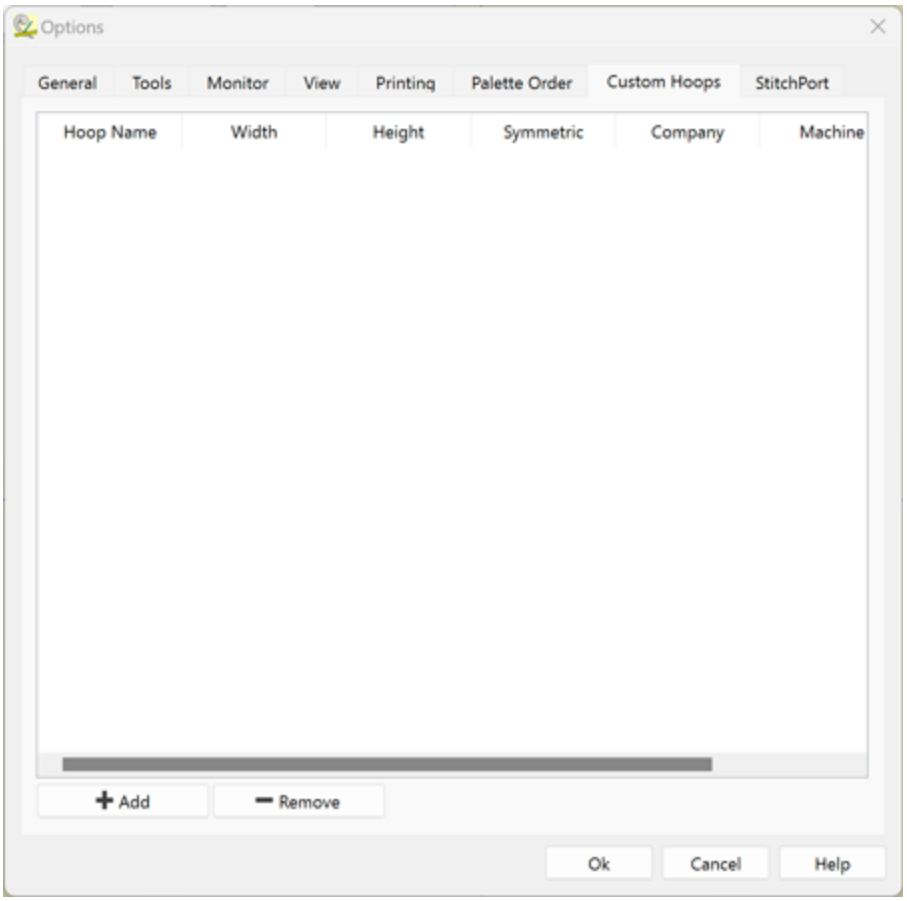
- **Liste déroulante Par défaut :** Utilisez le menu déroulant « Par défaut » pour sélectionner votre palette de fils principale pour tous vos nouveaux motifs. La palette choisie est automatiquement sélectionnée par défaut chaque fois que vous créez un nouveau fichier de broderie.
- **RVB par défaut :** Si vous préférez travailler avec des valeurs de couleur RVB, cochez l'option « RVB par défaut ». Le mode de couleur par défaut du logiciel sera alors défini sur les couleurs RVB au lieu d'utiliser une palette de fils.



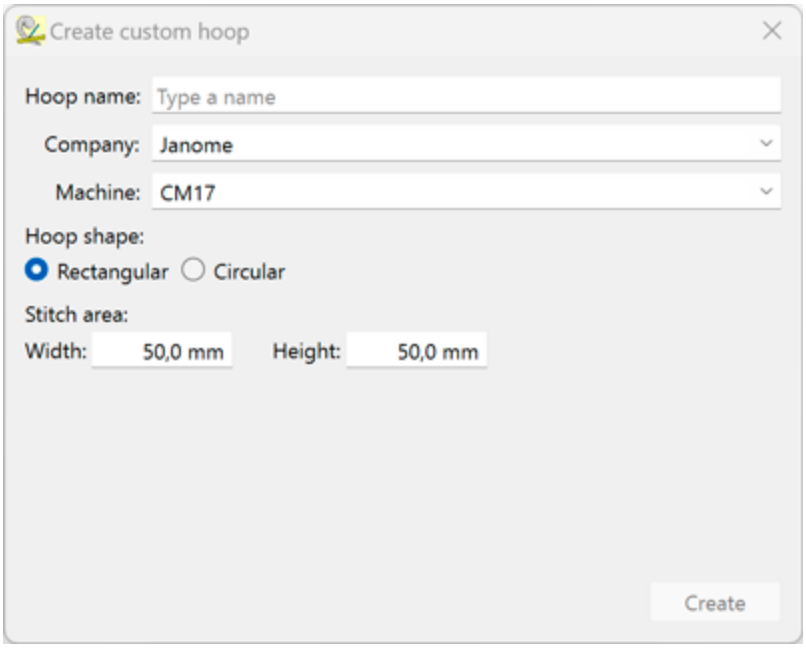

## Cadres de broderie personnalisés

L'onglet Cadres de broderie personnalisés de la boîte de dialogue Options vous permet de créer et d'enregistrer des configurations de cadres de broderie personnalisés à utiliser avec votre machine à broder. Cette fonction est utile lorsque vous utilisez des cadres de broderie qui ne figurent pas dans la liste par défaut.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### Création d’un cadre de broderie personnalisé :




Cliquez sur le bouton « Plus ». La boîte de dialogue Cadre de broderie personnalisé s’ouvre.

Saisissez les informations suivantes :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Nom du cadre de broderie :** Donnez un nom à votre cadre de broderie personnalisé. Il est recommandé d'inclure dans le nom la forme du cadre de broderie (par exemple, Ovale, Rectangle arrondi) ainsi que ses dimensions. Ce nom apparaîtra dans le menu de sélection du cadre de broderie.
- **Fabricant de la machine :** Sélectionnez le fabricant de votre machine à broder.
- **Modèle de la machine :** Choisissez le modèle de votre machine. Le cadre de broderie personnalisé sera associé à ce modèle de machine.
- **Forme du cadre de broderie :** Sélectionnez « Rectangle » ou « Circulaire » selon la forme de votre cadre de broderie.
- **Largeur :** Saisissez la largeur du cadre de broderie (en millimètres ou en pouces, selon les paramètres de votre logiciel). Utilisez les dimensions fournies par le fabricant du cadre de broderie.
- **Hauteur :** Saisissez la hauteur du cadre de broderie en utilisant les spécifications du fabricant.

Cliquez sur le bouton « Créer » pour enregistrer le cadre de broderie personnalisé. Il sera ajouté à la liste des cadres de broderie disponibles pour le modèle de machine sélectionné.

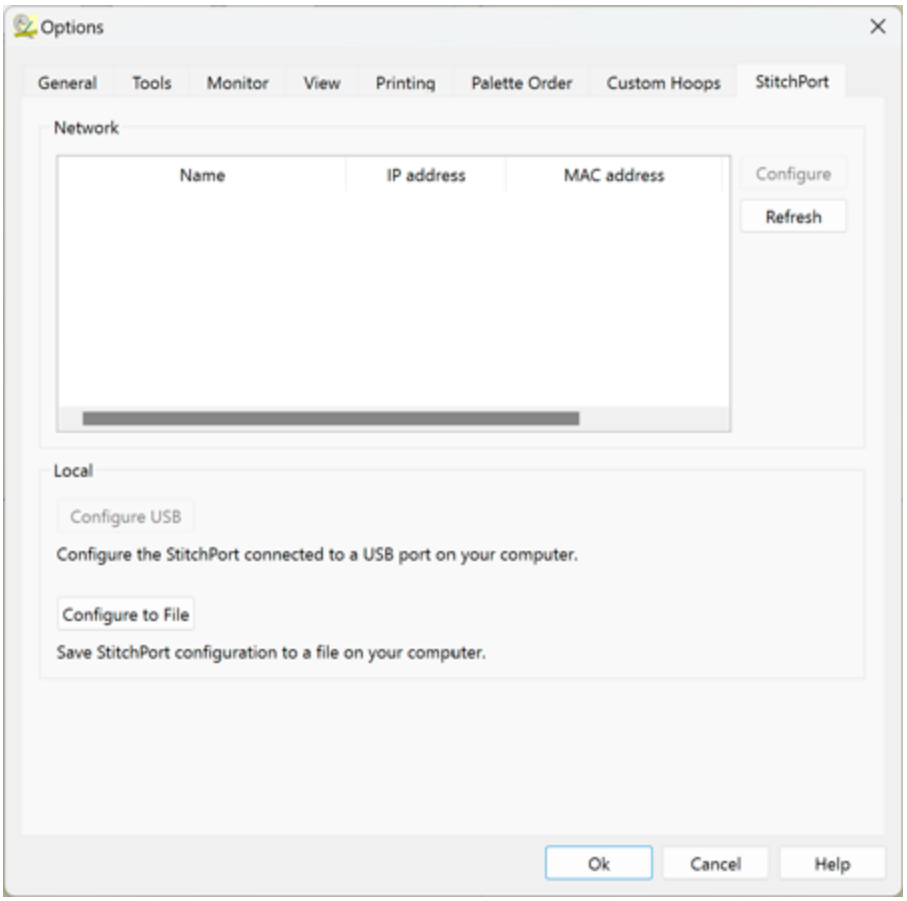
### Utilisation d'un cadre de broderie personnalisé :

Une fois créé, vous pouvez sélectionner votre cadre de broderie personnalisé dans la sélection du cadre de broderie soit dans l'onglet Bienvenue, soit en cliquant sur l'icône « Machine/Cadre de broderie » de la barre d'outils Outils.

## StitchPort

L'onglet StitchPort de la boîte de dialogue Options constitue le centre de gestion permettant de détecter, configurer et administrer vos périphériques matériels StitchPort. Qu'il s'agisse d'une configuration initiale, d'un rétablissement après un échec de connexion ou de la préparation d'une mise à jour du micrologiciel, cette interface fournit les outils réseau et locaux nécessaires.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




## Section Réseau

La section Réseau est conçue pour détecter automatiquement et gérer les périphériques StitchPort qui communiquent activement sur votre réseau local (LAN).

- **Liste des périphériques (Nom / Adresse IP / Adresse MAC) :** Ce tableau affiche tous les périphériques StitchPort actuellement reconnus sur votre réseau. Il fournit des informations de diagnostic rapides, notamment le nom attribué au périphérique, son adresse IP actuelle et son adresse matérielle unique (MAC).
- **Configurer :** Pour modifier les paramètres d'un périphérique actif, par exemple pour ajuster les paramètres réseau après un échec de connexion, sélectionnez le StitchPort souhaité dans la liste, puis cliquez sur Configurer. (Remarque : ce bouton n'est actif que lorsqu'un périphérique est sélectionné.)
- **Actualiser :** Cliquez sur ce bouton pour interroger le réseau et rechercher à nouveau les périphériques connectés. Utilisez cette fonction après avoir redémarré votre StitchPort ou votre routeur afin de vous assurer que la liste des périphériques est à jour.

## Section Locale

La section Locale fournit des outils de connexion directe et manuelle. Ces options sont indispensables pour la configuration initiale avec Démarrage rapide, l'application de mises à jour du micrologiciel ou la reconfiguration d'un périphérique introuvable sur le réseau sans fil.

- **Configurer par USB :** Cliquez sur ce bouton pour établir une connexion directe avec un StitchPort physiquement relié à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB. Cette méthode contourne entièrement le réseau,


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

ce qui en fait le moyen le plus fiable pour appliquer les paramètres réseau initiaux ou dépanner un périphérique rencontrant des échecs de connexion persistants.

- **Configurer dans un fichier :** Cliquez sur ce bouton pour générer et enregistrer localement sur votre ordinateur les paramètres de configuration StitchPort souhaités. Un fichier de configuration est ainsi créé et peut être transféré manuellement vers le StitchPort, par exemple à l'aide d'une clé USB, afin de forcer une mise à jour, d'appliquer les paramètres Wi-Fi ou d'installer un nouveau micrologiciel sans nécessiter de connexion réseau active avec le logiciel.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## - A -


À l'arrière du motif 309
À l'avant du motif 309
Abréviations 277
Affichage
  Aperçu 3D 161
  Contour 161
  Points 161
  Points de piqûre 161
Afficher - Masquer les nœuds 270
Afficher l'épaisseur 163
Afficher la grille 165
Afficher le cadre de broderie 168
Aide 18
Ajouter - supprimer des nœuds 237
Ajouter de nouveaux objets comme clones 252
Ajouter des repères 171
Ajouter du texte 273
Aligner 253
Angle de départ de l'étoile 206
Angle de départ du polygone 204
Angle de départ du secteur 199
Angle Stop du secteur 199
Annuler 262
Appliqué
  Séquence 426
Arrière-plan 437, 440
Arrondi 201
Artistic Edge 128
Associer 259
Aucun contour 453
Aucun coupe-fil à l'intérieur des objets combinés 493
Avancer d'un niveau 309
Axe X 210
Axe Y 210


## - B -


Baguette magique 194
Barre d'outils
  Imprimer 100
  Mesurer 160
Bibliothèque de cliparts 326
Bitmap 65
Bordure automatique 229
Bourdon
  Compensation 401
  Densité 401
  Motifs 401
  Séquence 401
  Sous-points 401
  Styles 401
  Supprimer les superpositions 401
Bourdon parallèle
  Compensation 458
  Densité 458
  Motifs 458
  Sous-points 458
Broderie 391
Broderie Dense 474
Broderie Légère 474
Broderie Lisse 474
Broderie Normale 474
Broderie Normale Légère 474
Broderie Peinture 444
Broderie Photo 442
Broderie Ultra Légère 474


## - C -


Cadre de broderie 168
Carte des raccourcis 37
Changer de cadre de broderie 499
Charger un motif 51
Chevauchement des cristaux 163
Clé logicielle 15
Clones 252
Coller 244
Colonne
  Densité 421
  Longueur 421
  Motifs 421
  Séquence 421
  Styles 421
  Supprimer les chevauchements 421
Configuration de l'imprimante 100
Configuration requise 11
Conserver la séquence des objets superposés, même avec coupe-fil 493
Contour 300
  Bourdon parallèle 458
Contour en objet 260
Contours automatiques 229
Convertir
  Bordure automatique 329
  Convertir en courbes 329
  Convertir la surface en ligne centrale 329
  Convertir le contour en objet 329
  Couteau 329
  Créer un contour à partir de formes 329



*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Convertir
Créer un motif floral 329
Créer une surface à partir de formes 329
Matelassage Ambience 329
Convertir en courbe 237
Convertir en courbes 95
Convertir en ligne 237
Convertir en Redwork 340
Convertir le contour en objet 260
Copier 244
Couleur de Contour par défaut 300
Couleur de Surface par défaut 300
Couleur des objets graphiques 300
Couleur des objets texte 300
Couper 244
Couteau 337
Création de motifs peints 588
Créer automatiquement des formes 194
Créer des ellipses 198
Créer des étoiles 206
Créer des motifs avec des cristaux 523
Créer des objets 178
Créer des parallélogrammes 203
Créer des polygones 204
Créer des rectangles 201
Créer des secteurs 199
Créer des trapèzes 203
Créer un motif de Découpe à partir de zéro 560
Créer un motif floral 331
Cristaux 519
Insérer des formes de cristaux 522
Cristaux individuels 195
Cristaux superposés 558
Croix 437, 440

## - D -

Découpe 560
Bourdon parallèle 565
Contour 565
Décalage de découpe 565
Partie à supprimer 565
Piqûre 565
Résille 565
Séparer 565
Sous-points 565
Définir la couleur de la plume 300
Définir la couleur de Surface 300
Définir la couleur par défaut 300
Définir la source lumineuse 164
Déplacement par crans 268
Déplacer des objets 242
Déplacer les nœuds 237
Déplacer les points 267
Distance de coupe-fil en point de croix 493
Distance de coupe-fil entre les objets 493
Distance de sortie du cadre pour appliqué 493
Distribuer 253
Double passage 453
Dropbox 107
DXF 120

## - E -

Éditeur de nœuds 234
Éditeur de points 265
Ellipses 198
Enregistrement du motif 98
Enregistrer 98
Enregistrer sous 98
Enveloppe 286
Épaisseur du contour 210
Espace de travail 31
Étoiles 206
Explorateur 54
Explorateur de motifs 54
Exporter
Vers Dropbox 107
Exporter l'image de broderie 113
Exporter le motif 107
Fichier vectoriel 118
Image de broderie 113
Exporter les cristaux
Vers DXF 120
Vers HPGL 120
Vers SVG 120
Exporter vers Dropbox 107
Exporter vers la machine de découpe 118
Exporter vers le plotter de découpe 121
Exporter vers les découpeuses
Artistic Edge 128
Configuration sans fil 128
Exporter vers les machines de découpe 118
Exporter vers un fichier vectoriel 118

## - F -

Façonnage
Découpage 257
Intersection 257
Soudure 257
Fermer le contour 237


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Formats de fichiers 98
Formes 197

## - G -

Général 484
Général - Propriétés du dessin 486
Gestion des couleurs 295, 594
Gestionnaire de couleurs 302
Gestionnaire de fichiers 142, 143
Gestionnaire de séquence 311
Grille 165
Guide de l'utilisateur 18

## - H -

Harmonie 304
Hauteur 210
HPGL 120

## - I -

Image de fond 68
Importation d'images bitmap 65
Importer
  Bitmap 62
  Broderie 62
  Vecteur 62
Importer des fichiers de broderie 95
Impression de découpe 132
Imprimer et découper 568
Imprimer l'illustration 105
Imprimer le motif 101
Inclinaison 248
Inclinaison du trapèze 203
Incliner 248
Insérer des cristaux 195
Insérer des formes 197
Insérer des points 269
Insérer un symbole 324
Installation 11
Inverser la sélection 150

## - L -

Labyrinthe 435
Largeur 210
Lettrage 273
Liane florale 331
Liste de noms 320
Longueur 453

## - M -

Matelassage
  Bloc de matelassage 337
Matelassage autour du motif 337
Même hauteur 256
Même largeur 256
Même taille 256
Mise à jour 17
Mise à l'échelle 247
Modèles d'impression de découpe 132
Modifier la courbe 237
Modifier la forme du texte 280
modifier la largeur du pinceau 597
Modifier la légende 289
Modifier le modèle de monogramme 290
Modifier le motif floral 331
Modifier les couleurs 300
Modifier les nœuds 234
Modifier les nœuds de la forme 234
Modifier les objets 233
Modifier les points 265
Monogramme 288
  Modifier la légende 289
Monogrammes
  Modifier le modèle de monogramme 290
  Zones de chevauchement 292
Mosaïque 343
  Circulaire 211
  Mosaïque imbriquée 387
  Rectangulaire 211
  Sur le contour de l'objet 379
  Treille florale 361
Mosaïque circulaire 220
Mosaïque et clones 384
Mosaïque rectangulaire 213
Mosaïque sur la surface 345
Motif de Découpe à partir de zéro 560
Motif de remplissage en mosaïque 345
  Ajustement sur ligne 359
  Ligne simple 357
  Remplissage en forme 357
  Remplissage rectangulaire 348
Motif de remplissage Mosaïque
  Remplissage circulaire 351
  Remplissage en contour 355
Motif floral
  Ajouter les formes comme feuille 331
  Ajouter les formes comme fleur 331


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Motifs de cristaux 523
Motifs de remplissage de cristaux
Ajustement à la forme 548
Motifs de remplissage en cristaux
Ajustement linéaire 553
Circulaire 539
Contour 544
Ligne simple 547
Rectangle 533

## - N -

Ne rien sélectionner 150
Nombre de branches de l'étoile 206
Nombre de côtés du polygone 204
Nouveautés 19
Nouveaux objets comme clones 252

## - O -

Optimiseur 484
Options
Affichage 614
Général 609
Impression 616
Moniteur 613
Ordre des palettes 617
Outils 610
Options de l'optimiseur 493
Options de l'outil 210
Outil Directions 477, 605
Outil Diviser 605
Outil Division 477
Outil Mesurer 160
Outils d'affichage 159
Outils de création 178
Outils de numérisation 179
Outils de numérisation
Formes à main levée 192
Formes de contour 183
Ouvrir comme image de fond 68
Ouvrir un fichier DRAW 51
Ouvrir un motif 51

## - P -

Parallélogrammes 203
Paramètres 609
Paramètres du pochoir 582
Peinture 588
Piqûre
Épaisseur 453
Passage simple 453
Styles 453
Triple passage 453
Plume 300
Pochoir 575
Motif de pochoir 576
Point de croix 437, 440
Arrière-plan 437, 440
Croix 437, 440
Taille de cellule 437, 440
Points
Inverser la sélection 266
Ne rien sélectionner 266
Sélection par clic simple 266
Sélection rectangulaire 266
Tout sélectionner 266
Points de fin à la connexion la plus proche, même avec coupe-fil 493
Polygones 204
Pont de pochoir 241
Prédéfinies 197
Projets de quilting. 435
Propriétés
Appliqué 426
Propriétés de découpe 565
Propriétés de l'image de fond 68
Propriétés de l'objet
Bourdon 401
Croix 437
Propriétés de l'objet
Aucun contour 453
Bourdon parallèle 458
Colonne 421
Croix 440
Piqûre 453
Remplissage 412
Surface 391
Surface sans 401
Propriétés du dessin
Général 486
Propriétés du motif 484
Optimiseur des propriétés du motif 493

## - R -

Rectangles 201
Reculer d'un niveau 309
Redimensionnement automatique des objets 256
Réduction des changements de couleur 493


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Redwork 340
Remplissage
  Compensation 412
  Densité 412
  Longueur 412
  Motifs 412
  Séquence 412
  Sous-points 412
  Styles 412
  Supprimer les chevauchements 412
Remplissage au stylo en cristaux 554
Remplissage de contour/stylo en cristaux 554
Remplissage du contour en cristaux 554
Remplissage Labyrinthe 435
Réorganiser 309
Réorganiser les objets 309
Repères 171
Répétitions 437, 440
Résille (Grille) 432
Rétablir 262
Rotation 250

## - S -

Scinder l'objet 337
Scinder le contour 241
Secteurs 199
Sélection dans le Gestionnaire de séquence 154
Sélection du tissu 474
Sélection par couleur 154, 301
Sélectionner à la souris
  Clic simple 147
  Lasso 147
  Rectangle 147
Sélectionner des points 266
Sélectionner le nœud 236
Sélectionner le tissu 474
Sélectionner par couleur 301
Sélectionner par couleur de contour 301
Sélectionner par couleur de surface 301
Sélectionner par cristal 155
Sélectionner par n'importe quelle couleur 301
Sélectionner par type de point 152
Selections 147
Séparer 259
Séquence automatique de broderie 515
Séquence de broderie 514
Séquence de broderie manuelle 514
Simulateur
  Parcourir les objets et les points 168
  Simulation 168
Source lumineuse 164
Stratégie d'optimisation 493
  De bas en haut 493
  De droite à gauche 493
  De gauche à droite 493
  De haut en bas 493
  De l'extérieur vers l'intérieur 493
  De l'intérieur vers l'extérieur 493
  Du plus grand au plus petit 493
  Du plus petit au plus grand 493
Superposition des cristaux 558
Supprimer 244
Supprimer des points 269
Supprimer les chevauchements 262
Surface 300, 391
Surface de cristaux
  Paramètres 529
Surface sans 401
SVG 118, 120
Symbole 324
Symétrie des objets 251
Symétrie horizontale 251
Symétrie verticale 251

## - T -

Taille 247
Taille de cellule 437, 440
Taille des branches de l'étoile 206
Techniques 36
Texte 273
Texte sur un tracé 282
Tout sélectionner 150
Transformations 233
Transformations de la peinture 598
Transformer 244
Trapèzes 203
Travailler avec des fichiers 50
Treille florale
  Échelle des feuilles 361
  Échelle des fleurs 361
  Inverser la treille florale 361
  Inverser les branches 361
Type de point 152

## - U -

Uniformiser la hauteur 256
Uniformiser la largeur 256
Uniformiser la taille 256


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## - V -

Vector 471
Vectoriel 65
Vectorisation 65
Vue Épaisseur 163

## - Z -

Zones de chevauchement dans les monogrammes 292
Zoom
- Panoramique 159
- Zoom avant 159
- Zoom précédent 159


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.