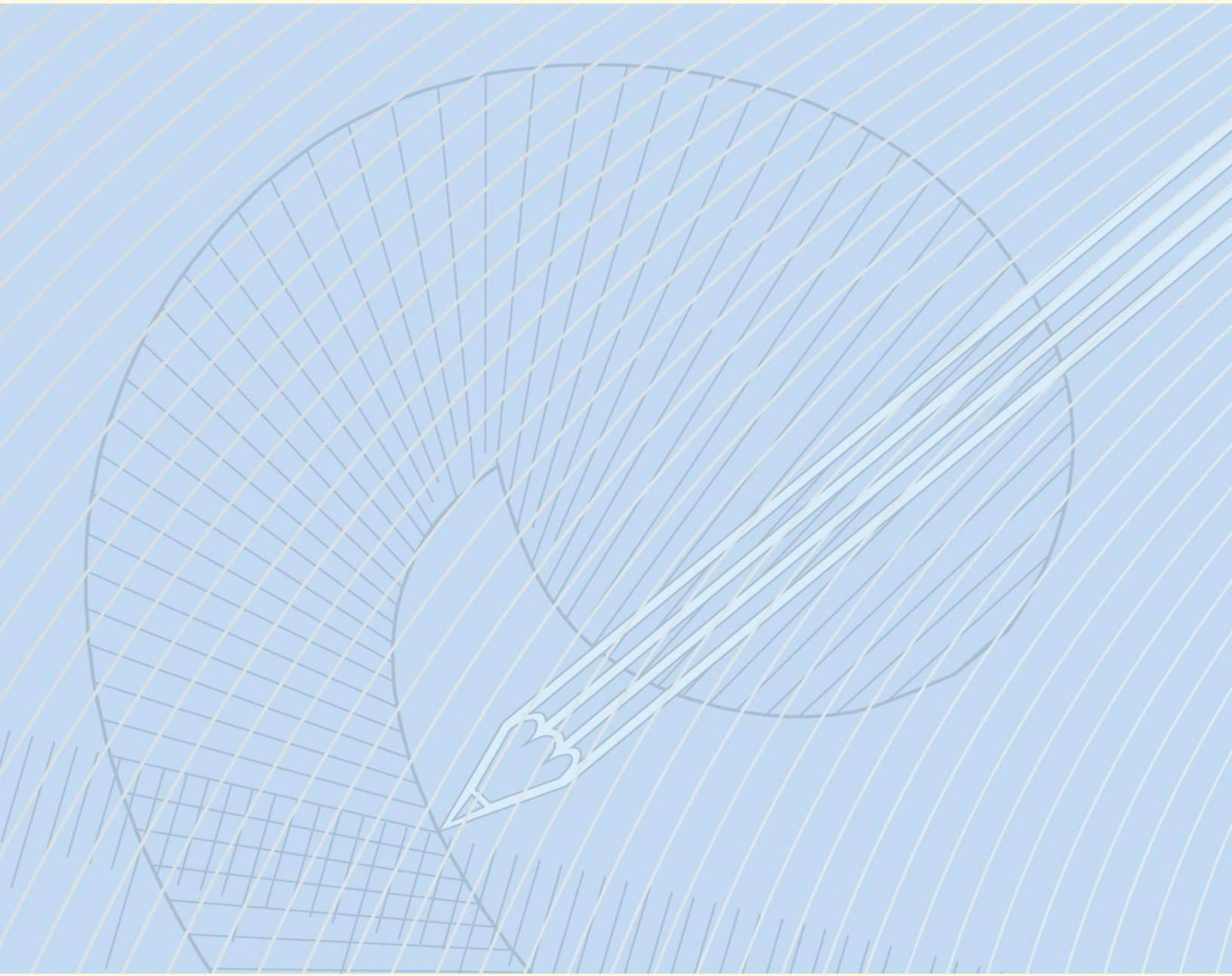
eXPerience® 8
embroidery software



# Guide de l'utilisateur - PILOT

**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 8
1.1 Installation ... 9
1.2 Maintenance ... 12
1.3 Clé logicielle ... 13
1.4 Mise à jour du logiciel ... 15
1.5 Obtenir de l'aide ... 16
1.6 Nouvelles fonctionnalités ... 17
1.7 Présentation de l'espace de travail ... 20
1.8 Carte des raccourcis ... 25
2. Travailler avec les fichiers 31
2.1 Créer un motif ... 32
2.2 Ouvrir des motifs ... 33
2.3 Navigateur ... 36
2.4 Importer des fichiers ... 44
2.5 Importer des images vectorielles ... 47
2.6 Importer des images bitmap ... 47
2.6.1 Ouvrir comme arrière-plan ... 50
2.6.2 Ouvrir comme point de croix ... 52
2.6.3 Modifier les types de Surface bitmap ... 54
2.7 Importer des fichiers de broderie ... 59
2.8 Enregistrer les motifs ... 62
2.9 Imprimer les motifs ... 64
2.9.1 Imprimer le motif ... 64
2.9.2 Imprimer le dessin ... 68
2.10 Exporter le motif ... 70
2.10.1 Exporter vers Dropbox ... 70
2.10.2 Exporter vers une image ... 76
2.10.3 Exporter vers SVG ... 78
2.10.4 Exporter vers StitchPort ... 79
2.10.4.1 Configuration de StitchPort ... 80
2.11 Envoyer vers la machine / USB ... 84
2.12 Exporter vers USB ... 85
3. Sélections 88
3.1 Sélectionner avec la souris (clic) ... 89
3.2 Sélectionner avec les raccourcis clavier ... 92
3.3 Sélectionner par type de point ... 94
3.4 Sélectionner par couleur ... 96
3.5 Sélectionner dans le gestionnaire de séquence ... 96



*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 4. Afficher vos motifs 98

4.1 Outils de zoom ..... 99
4.2 Mesurer ..... 100
4.3 Affichage du motif ..... 101
4.4 Affichage de l'épaisseur ..... 103
4.5 Définir la source lumineuse ..... 103
4.6 Afficher la grille ..... 105
4.7 Afficher le réticule ..... 106
4.8 Afficher le cadre de broderie ..... 107
4.9 Simulation (Maj+F11) ..... 108
4.10 Personnaliser les couleurs de l'interface ..... 109
4.11 Repères ..... 111

## 5. Créer des objets 116

5.1 Outils de numérisation - Comment piquer ..... 118
5.1.1 Numériser un contour ..... 122
5.1.2 Numérisation par points appariés ..... 128
5.1.3 Formes à main levée ..... 130
5.2 Dessiner des formes ..... 133
5.2.1 Ellipse - Cercle ..... 134
5.2.2 Secteur ..... 135
5.2.3 Rectangle ..... 137
5.2.4 Trapèze - Parallélogramme ..... 139
5.2.5 Polygones ..... 140
5.2.6 Étoile ..... 142
5.3 Options des outils ..... 145

## 6. Modifier les objets 147

6.1 Modifier les nœuds ..... 149
6.1.1 Sélectionner le(s) nœud(s) ..... 150
6.1.2 Modifier la forme ..... 150
6.1.3 Scinder le contour ..... 154
6.2 Positionner les objets ..... 154
6.3 Copier - Dupliquer - Supprimer ..... 156
6.4 Transformer les objets ..... 156
6.4.1 Mettre à l'échelle - Redimensionner les objets ..... 159
6.4.2 Incliner - Pencher les objets ..... 160
6.4.3 Faire pivoter les objets ..... 162
6.4.4 Mettre les objets en miroir ..... 163
6.5 Combiner - Séparer ..... 164
6.6 Convertir le contour en objet ..... 165



*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

6.7 Annuler - Rétablir ..... 166
6.8 Supprimer les chevauchements ..... 166
7. Modifier les points 168
7.1 Sélections dans l'éditeur de points ..... 170
7.2 Déplacer les points ..... 171
7.3 Déplacement par aimantation ..... 172
7.4 Insérer des points ..... 173
7.5 Supprimer des points ..... 173
7.6 Afficher/Masquer les nœuds ..... 174
7.7 Informations de l'éditeur de points ..... 174
8. Lettrage 176
8.1 Ajouter du texte ..... 177
8.2 Texte intelligent - Abréviations ..... 181
8.3 Modifier la position des caractères ..... 184
8.4 Orientation du texte - Positionnement ..... 186
8.5 Enveloppe sur le texte ..... 190
8.6 Monogrammes ..... 192
8.6.1 Modifier le monogramme ..... 193
8.6.2 Modifier le modèle de monogramme ..... 194
8.6.3 Zones de chevauchement ..... 195
9. Travailler avec les couleurs 198
9.1 Définir les couleurs par défaut ..... 203
9.2 Sélections par couleur ..... 204
9.3 Gestionnaire de couleurs ..... 205
9.4 Harmonies ..... 207
10. Réorganiser le motif 211
10.1 Réorganiser les objets ..... 212
10.2 Gestionnaire de séquence ..... 214
11. Outils 219
11.1 Créer une Liste de noms ..... 220
11.2 Insérer un symbole ..... 224
11.3 Bibliothèque de cliparts ..... 226
11.4 Convertir ..... 228
12. Broderie - Création de motifs de broderie 229
12.1 Propriétés (types de points - types de broderie) ..... 230
12.1.1 Dessin de Surface ..... 234


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

12.1.2 Bourdon - Zigzag ..... 234
12.1.3 Remplissage ..... 241
12.1.4 Colonne ..... 246
12.1.5 Point de croix ..... 248
12.1.6 Dessin de contour ..... 249
12.1.7 Piqûre - Manuel ..... 249
12.1.8 Bourdon parallèle ..... 250
**12.2 Sélectionner le tissu ..... 255**
**12.3 Contraintes ..... 257**
**12.4 Sens des points ..... 258**
**12.5 Fonctions spéciales ..... 259**
**12.6 Propriétés du motif ..... 261**
12.6.1 Général ..... 262
12.6.2 Résumé ..... 263
12.6.3 Fil ..... 264
12.6.4 Points ..... 265
12.6.4.1 Compter le nombre exact de points ..... 267
12.6.4.2 Calculer le temps de broderie ..... 268
12.6.4.2.1 Type de machine ..... 269
12.6.4.3 Histogramme ..... 270
12.6.5 Optimiseur ..... 270
**12.7 Machine / Cadre de broderie ..... 276**
12.7.1 Ajouter un multicadre ..... 284
**12.8 Séquence de broderie ..... 291**
12.8.1 Séquence de broderie ..... 291
12.8.2 Outil de séquence automatique ..... 292
**13. Préférences du logiciel 295**
**13.1 Général ..... 296**
**13.2 Outils ..... 297**
**13.3 Écran ..... 300**
**13.4 Affichage ..... 301**
**13.5 Impression ..... 303**
**13.6 Ordre de la palette ..... 304**
**13.7 Cadres de broderie personnalisés ..... 305**
**13.8 StitchPort ..... 307**
**Index 310**


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

# Prise en main

### Guide de démarrage avec eXPerience - Pilot

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

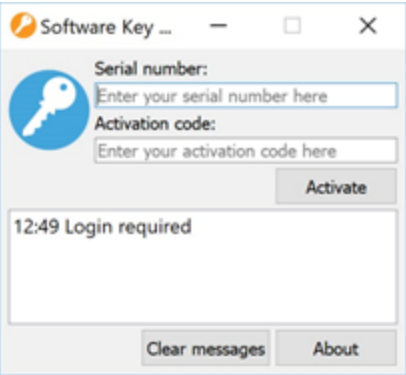
Le logiciel est fourni avec une clé logicielle comprenant un « Numéro de série » et un « Code d’activation ». Ces codes se trouvent dans l’emballage du logiciel et sont nécessaires pour l’activer.

### 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

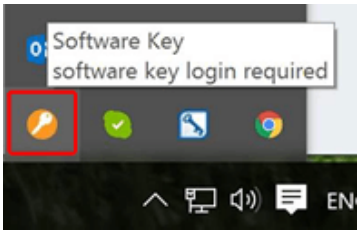
Si le logiciel ne démarre pas :

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 ».

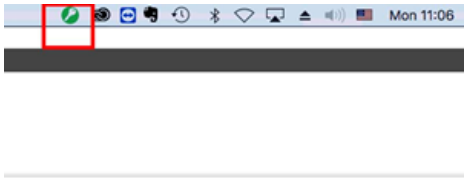
Si vous rencontrez des difficultés, vérifiez que vous disposez d'une connexion Internet et que votre numéro de série ainsi que votre code d'activation ont été saisis correctement.

## 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.

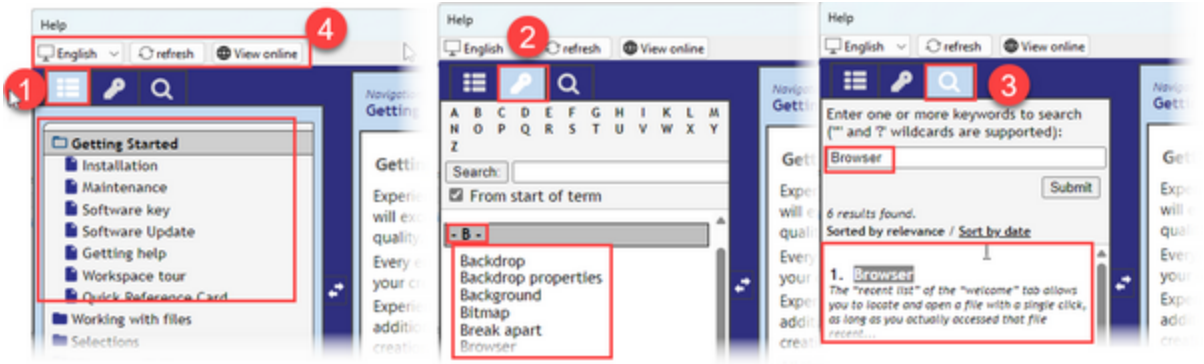
Ces options de mise à jour vous permettent de bénéficier en permanence des dernières fonctionnalités et améliorations du logiciel.

## 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** .

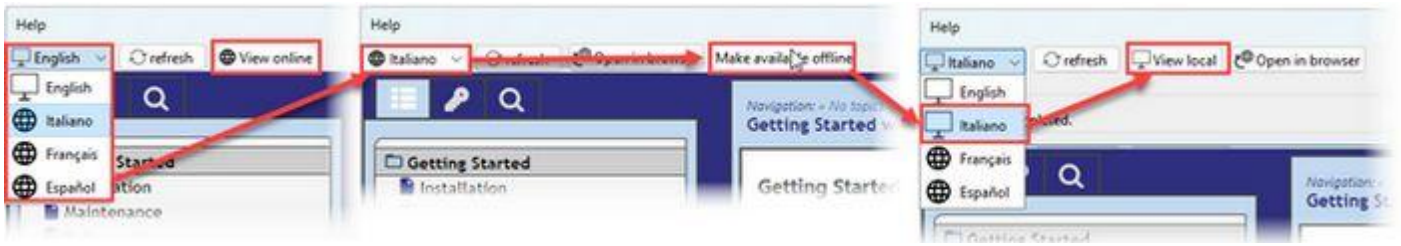
### Navigation dans les rubriques d'aide

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 :

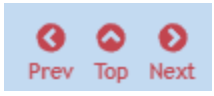



- **Table des matières :** Affichez clairement tous les sujets organisés de manière logique par thème. Cliquez sur une rubrique principale pour la développer et afficher les sous-rubriques correspondantes.
- **Index :** Recherchez des termes ou des concepts spécifiques par ordre alphabétique. Saisissez 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...**


*© 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.

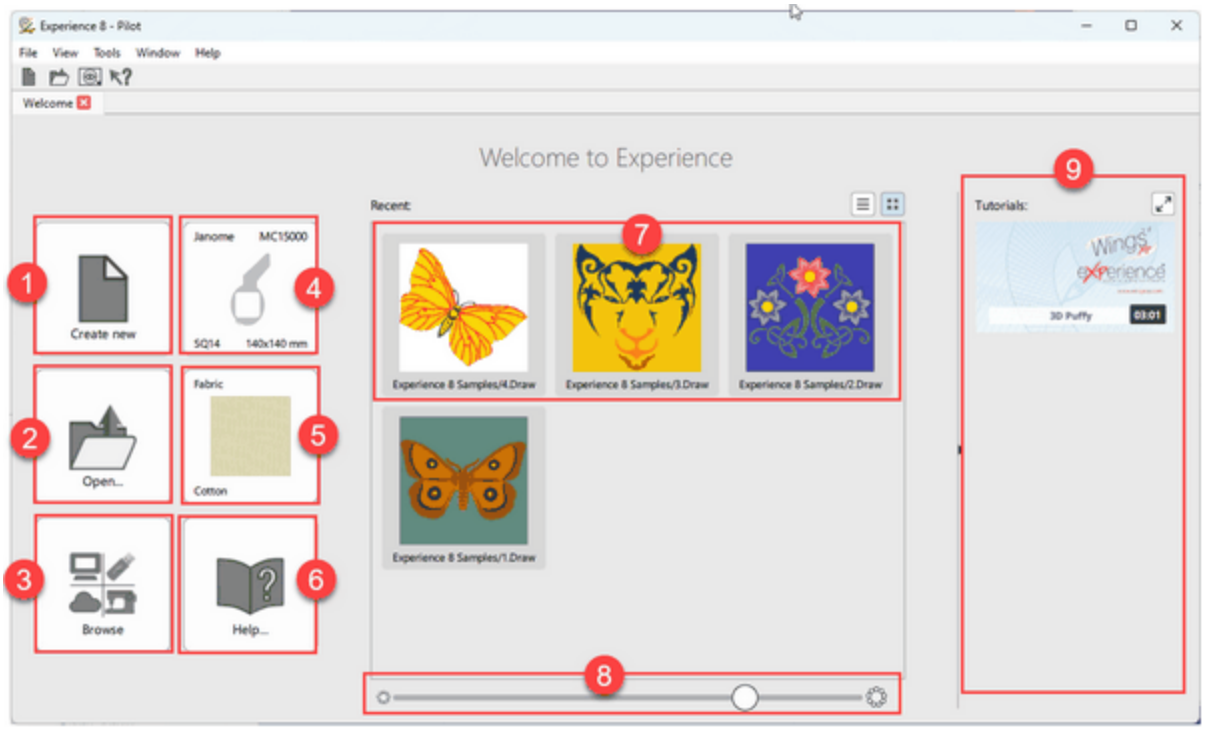
L'Écran d'accueil permet d'accéder aux motifs créés afin de les rouvrir d'un simple clic.

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.

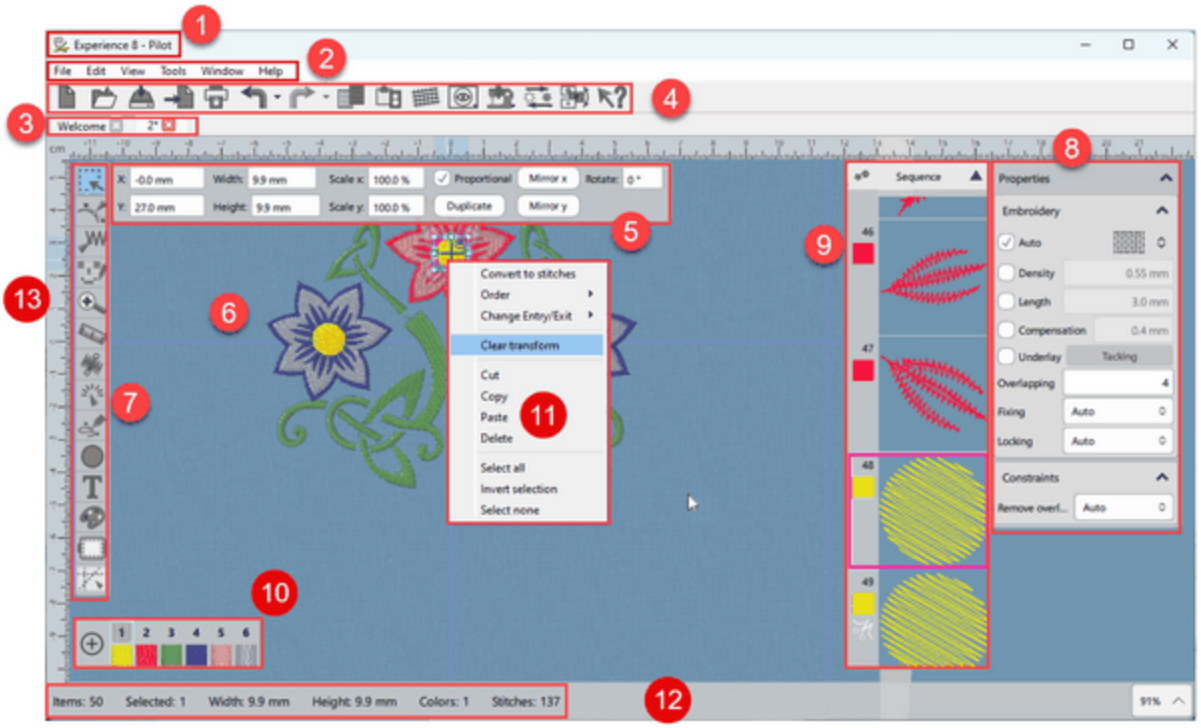
**Côté droit :**

- **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.

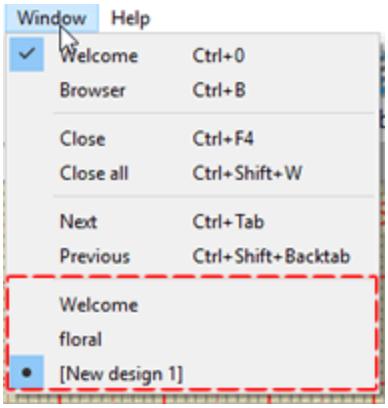

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 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.*

## 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* | |
| *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* | |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| *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* |
| | *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* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *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* |
| | *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* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *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* | ← |
| | *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+* → |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *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 + "+"* |
| | **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* |


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

| | | |
|---|---|---|
| | *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* |

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).



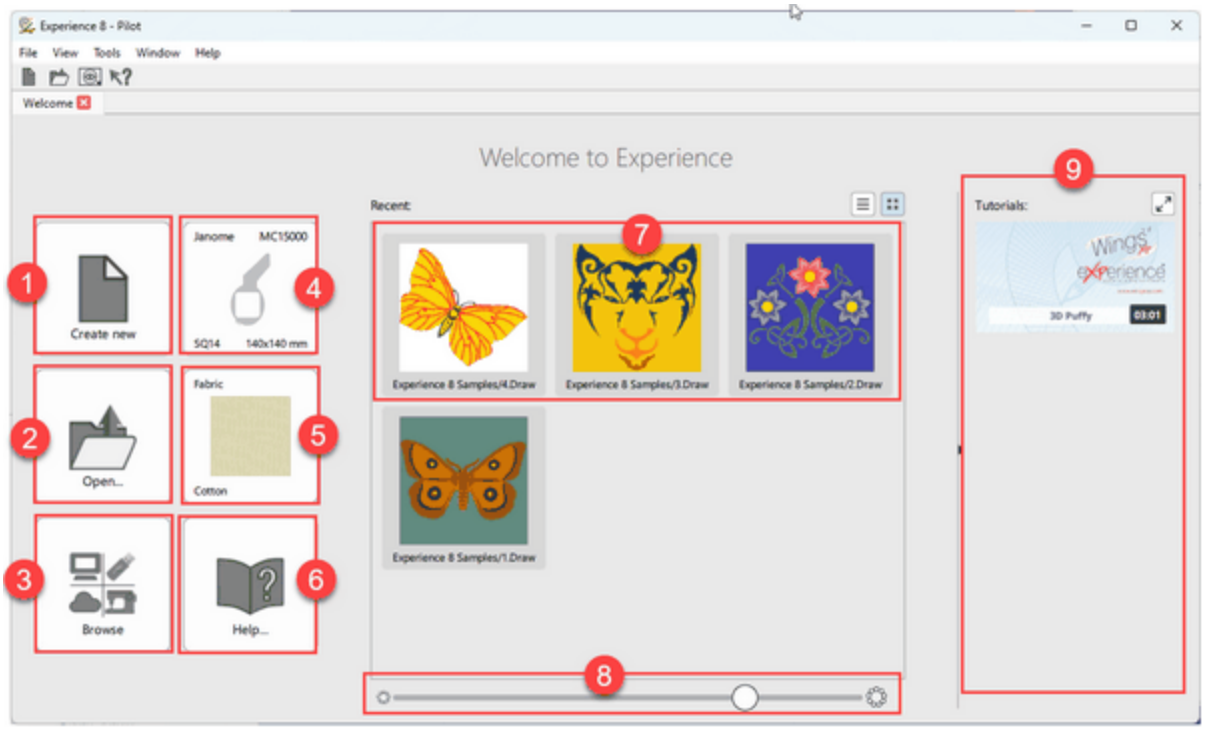





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# 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.

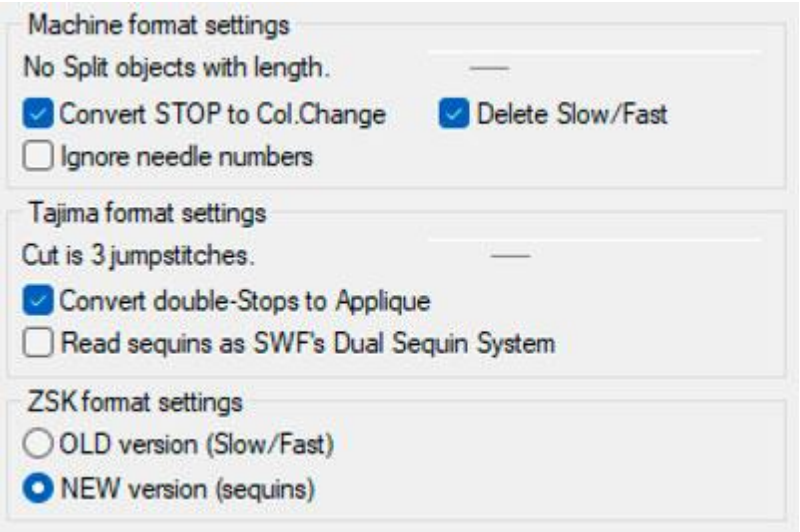
Lorsque vous utilisez correctement la commande standard « **Ouvrir**», une boîte de dialogue de navigation conviviale s'affiche, vous permettant de parcourir facilement les différents dossiers et emplacements de votre ordinateur. Cette boîte de dialogue affiche uniquement les types de fichiers actuellement 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

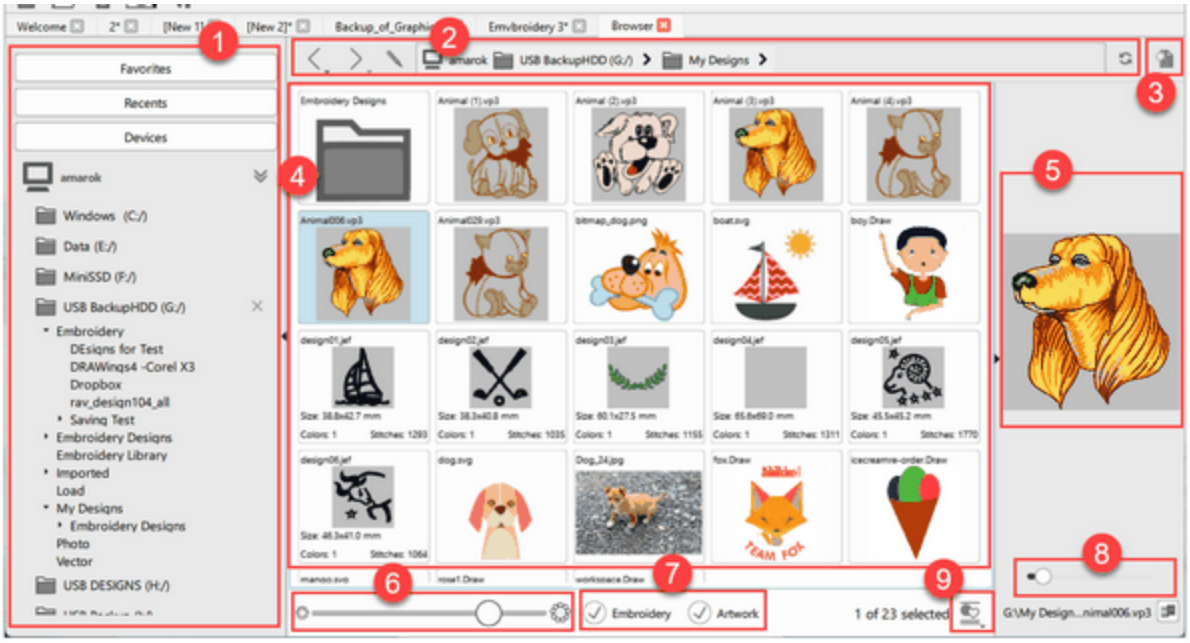
La **Liste récente** de l'onglet **Bienvenue** vous permet de localiser et d'ouvrir facilement un fichier, à condition de l'avoir consulté récemment. Pour les fichiers qui ne figurent pas dans la liste, vous pouvez les localiser à l'aide de l'**Explorateur** .

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.*

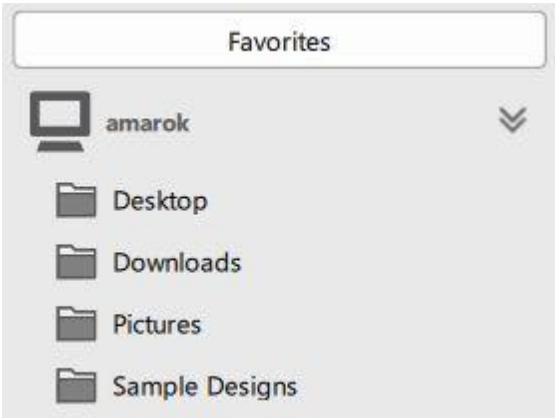



Dans l'onglet **Explorateur** , vous pouvez accéder à n'importe quel dossier de votre ordinateur. Des icônes d'aperçu s'affichent pour tous les fichiers pris en charge contenus dans ce dossier. Lorsque vous cliquez sur une icône, un aperçu du motif sélectionné s'affiche dans la zone d'aperçu.




## 1. Zone de navigation :

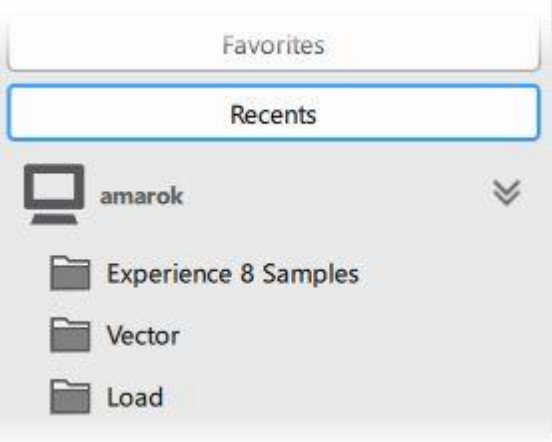
**Favoris :** Vous pouvez accéder rapidement à vos dossiers favoris en cliquant dessus dans la section **Favoris** . Pour retirer un dossier de la liste des favoris, sélectionnez l'option de suppression dans le menu contextuel accessible par clic droit.




**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** .

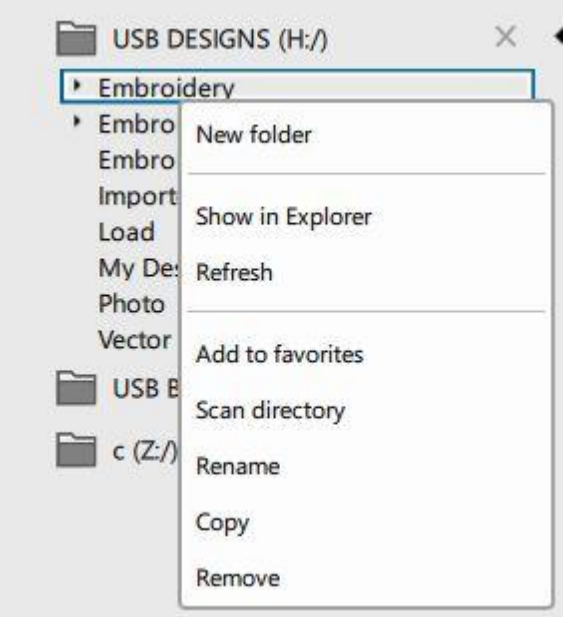



**Périphériques :** Dans la section **Périphériques** , vous pouvez afficher les unités de stockage internes de votre ordinateur, les clés USB et tous les périphériques de stockage externes connectés.


*© 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.*

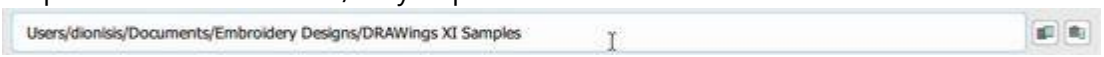
## 2. Barre d'adresse/Chemin du dossier

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.

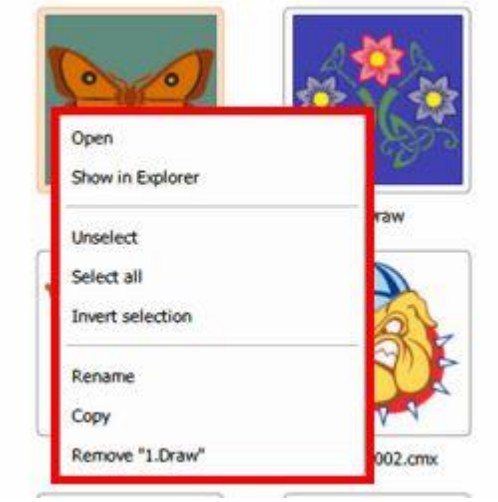
**Options du nombre de couleurs :**

- **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

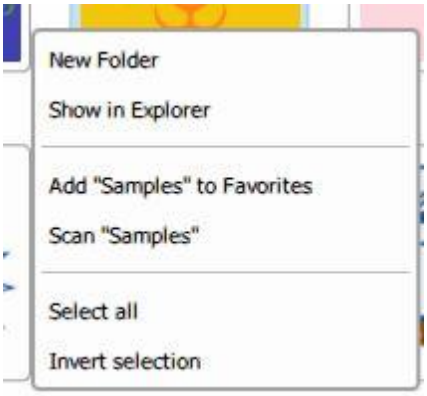
Vous pouvez afficher le contenu de chaque dossier et interagir facilement avec celui-ci. Un clic droit sur un fichier propose plusieurs options utiles :


*© 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.

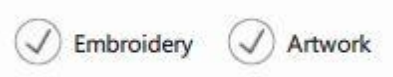
### 6. Niveau de zoom

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.

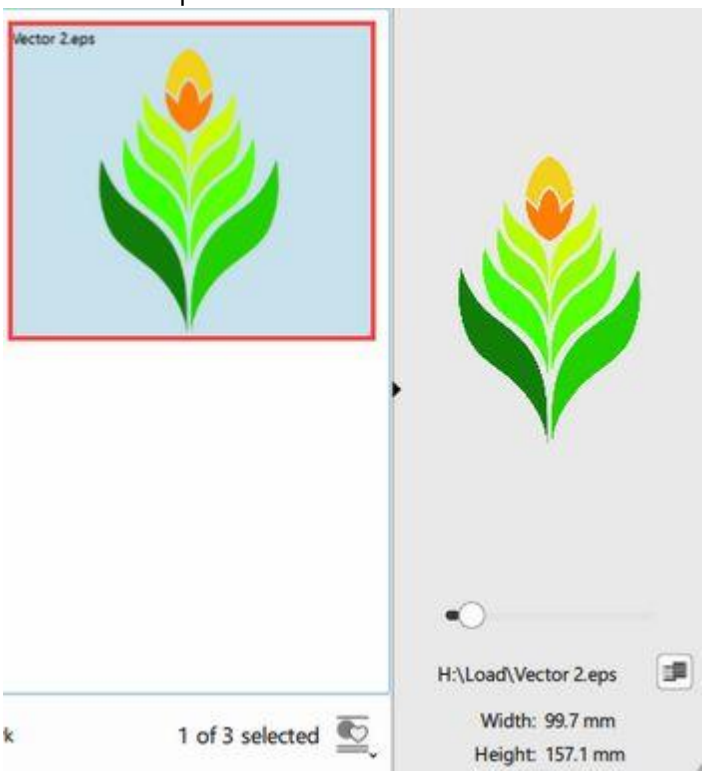



### 8. Redimensionner l'aperçu

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.

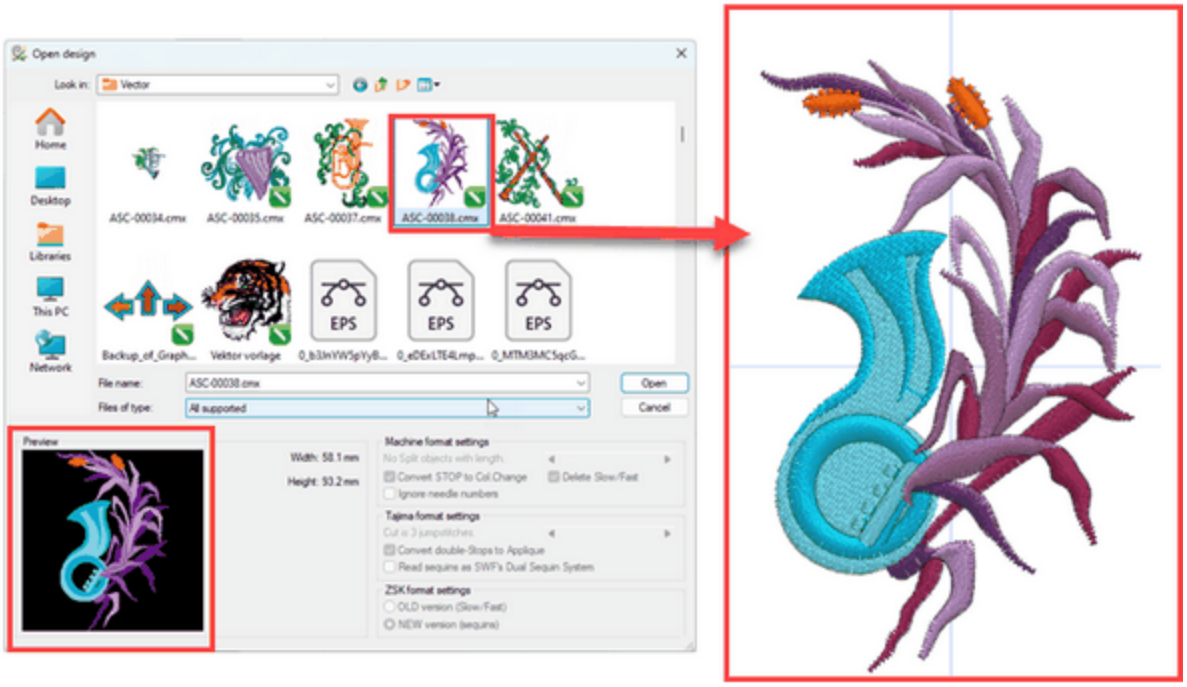
> Remarque : si vous avez localisé un fichier dans l'« Explorateur de fichiers » sous Windows ou dans le « Finder » sous macOS, vous pouvez simplement faire glisser ce fichier, qu'il s'agisse d'un fichier graphique


*© 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.

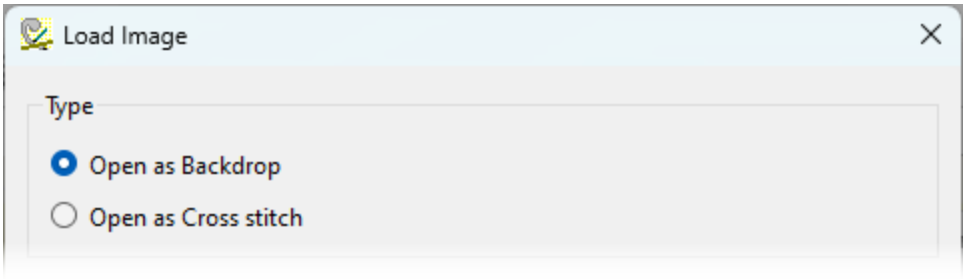
## Importer des images bitmap

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

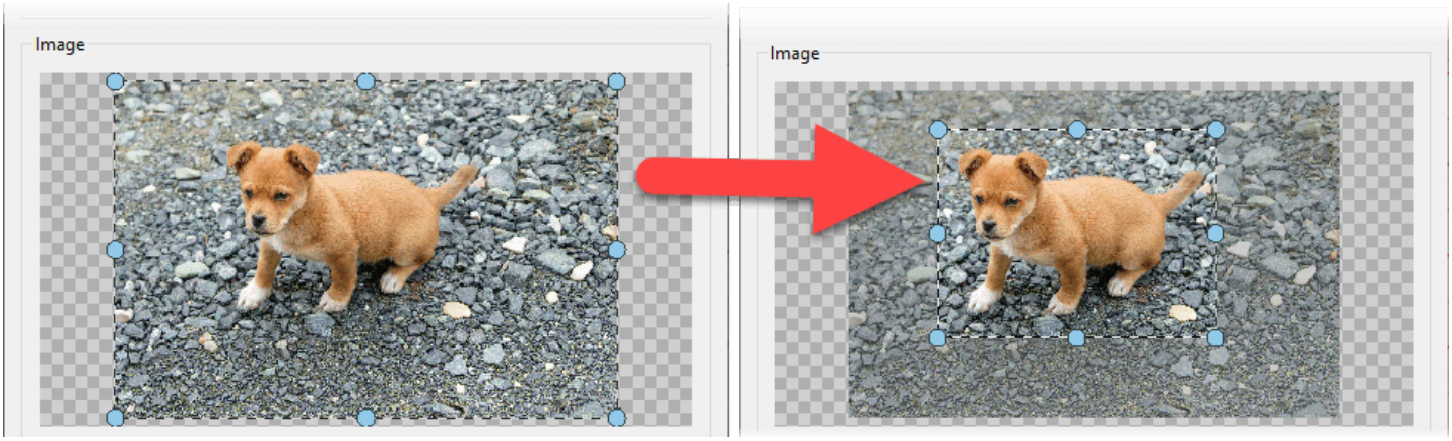

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

.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 » et « Ouvrir en point de croix ».

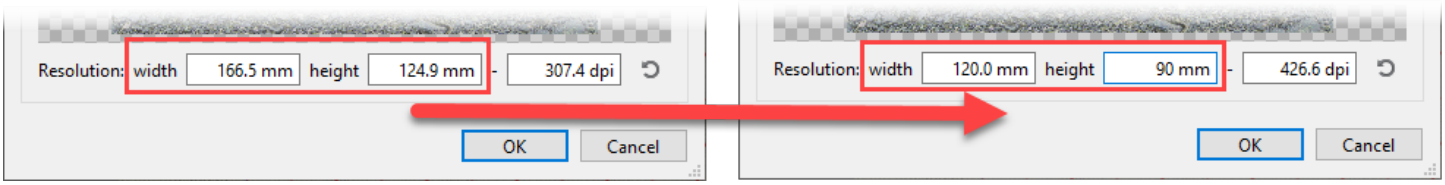
Ces options de traitement sont décrites en détail dans leurs rubriques respectives. En choisissant Ouvrir comme arrière-plan , votre image est placée à l'arrière-plan de la zone de création, ce qui vous permet de numériser manuellement un motif à partir de zéro en utilisant l'image comme guide visuel.  Pour l'option Ouvrir en point de croix  , l'image est importée et le logiciel génère automatiquement des points de croix par-dessus.




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.




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.



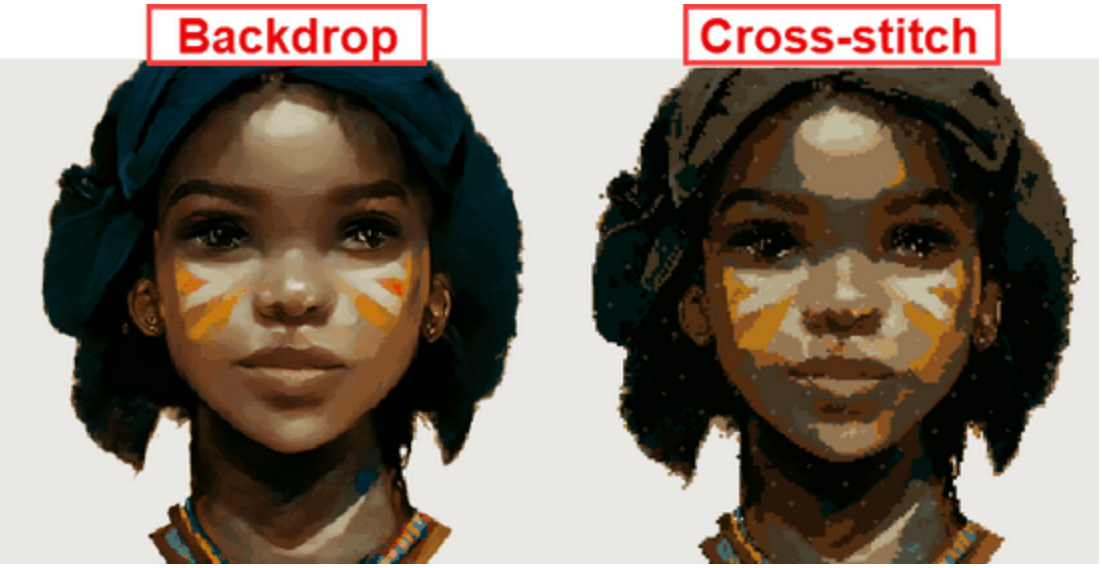


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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).

### 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.



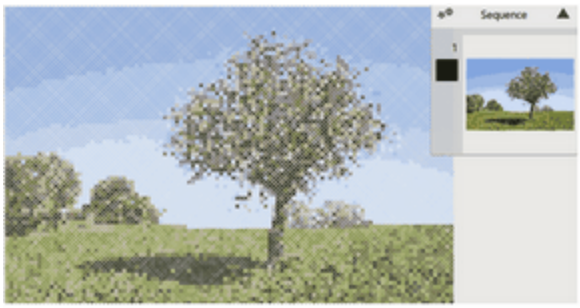

### Les objets superposés créent des trous dans les images bitmap - Suppression automatique des superpositions.

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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.







## 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.

> 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 » :

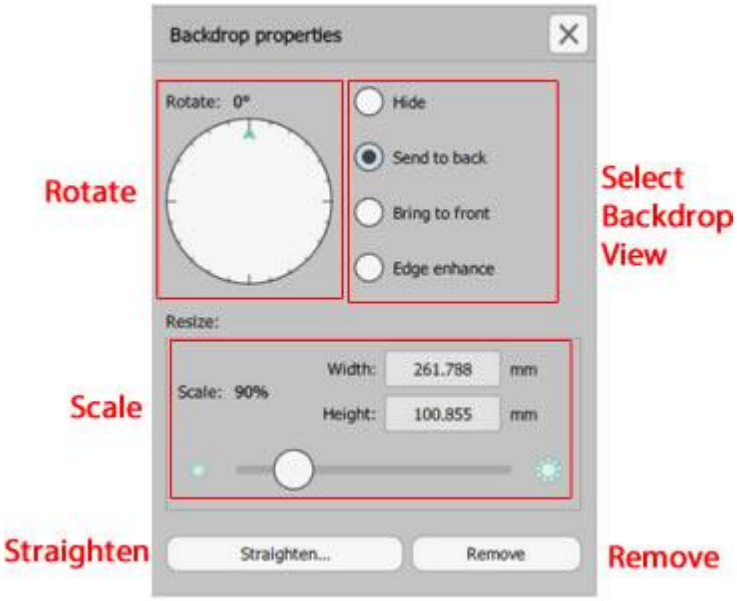
1. **Afficher/Masquer l'image de fond (Alt + 1)** : masque temporairement l'image de fond afin d'afficher le motif de broderie.
2. **Sous la broderie (Alt + 2)** : place l'image de fond sous le motif de broderie. Il s'agit de la position par défaut lors de l'ajout d'une image de fond.
3. **Accentuer 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 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** » . 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.



### 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


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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

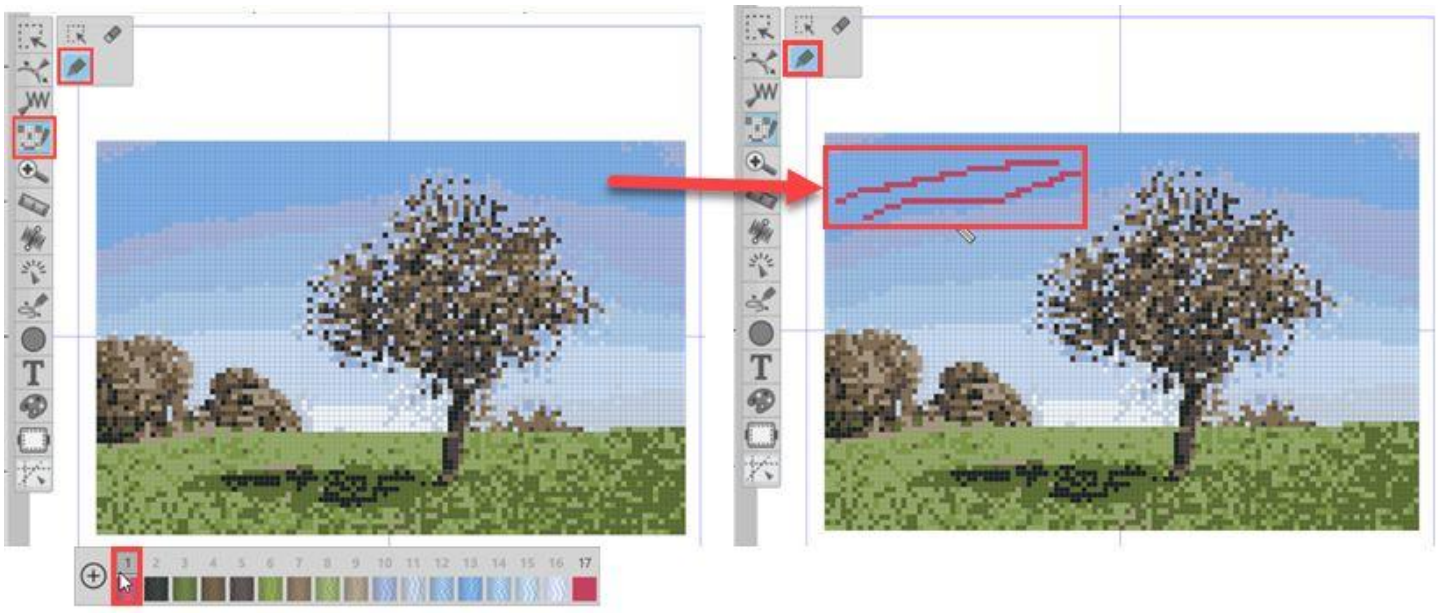
Pour augmenter le niveau de détail visuel du motif en point de croix :

- **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

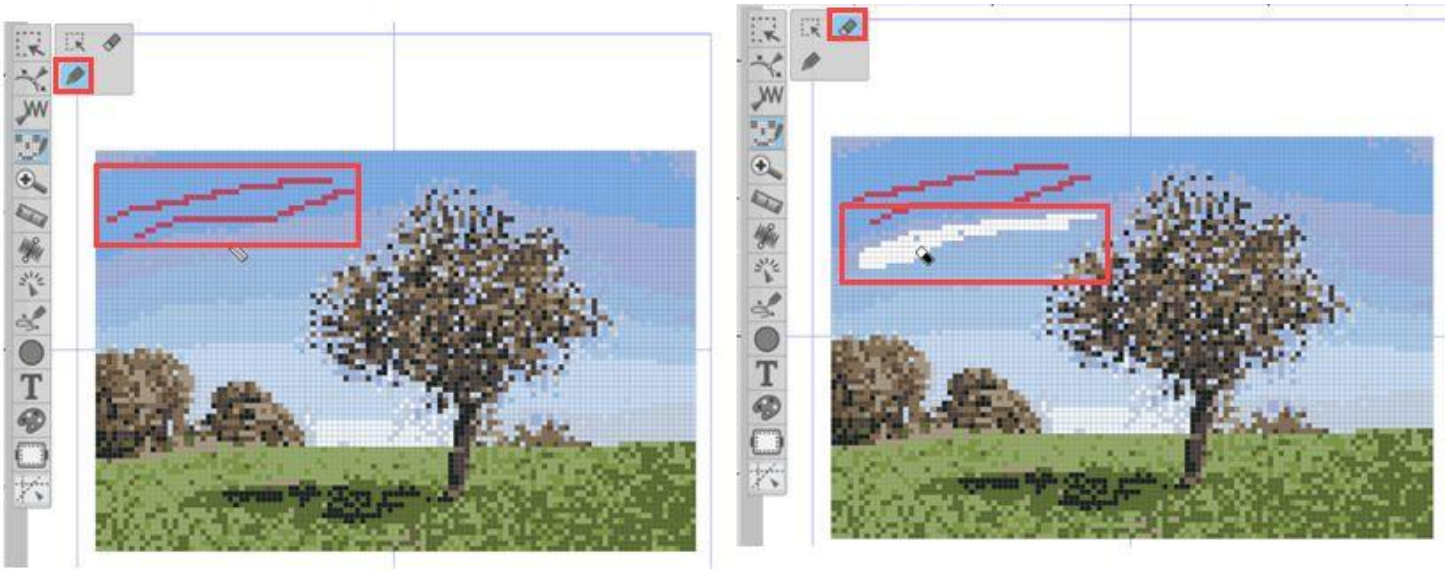
Pour modifier le motif en point de croix généré lui-même, vous pouvez utiliser l'outil intégré **Modifier l'image** situé dans la barre d'outils **Outils** . Cet outil vous permet d'effectuer directement les réglages suivants :

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



- **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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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

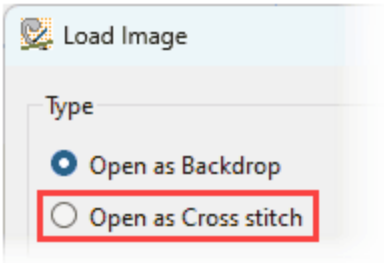
## Modifier les types de Surface bitmap

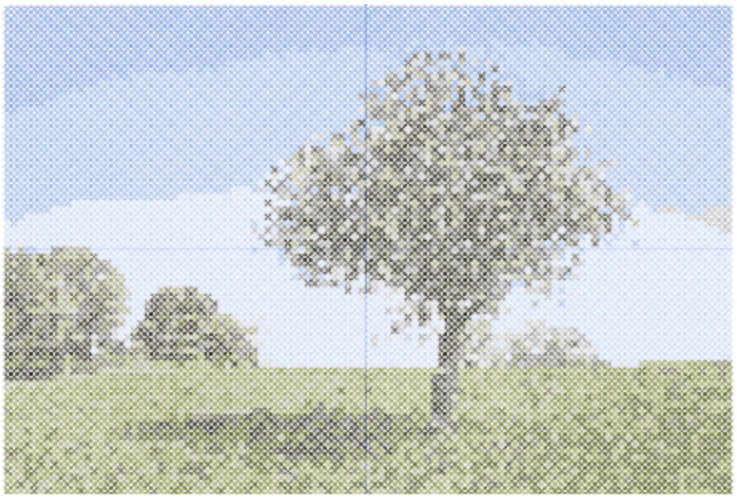
Comme décrit en détail dans la section « Importer des images bitmap », chaque fois que vous importez une image bitmap, sélectionnez la manière dont le logiciel doit la traiter dans la boîte de dialogue Charger une image. Lorsque vous choisissez « Ouvrir comme arrière-plan », l'image importée est placée 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.

Vous pouvez également sélectionner des types de points décoratifs spécifiques, tels que **Point de croix,** 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.

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.

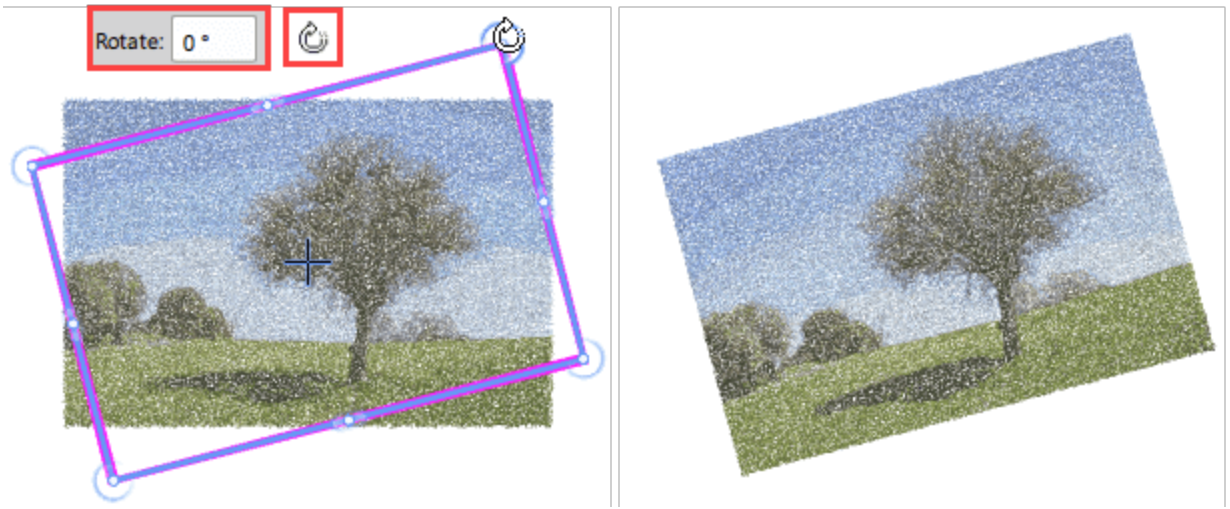
## Surfaces bitmap — Transformations

Lorsqu'une image est importée et convertie en un type de surface bitmap (Point de croix, Broderie Photo) , 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.

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

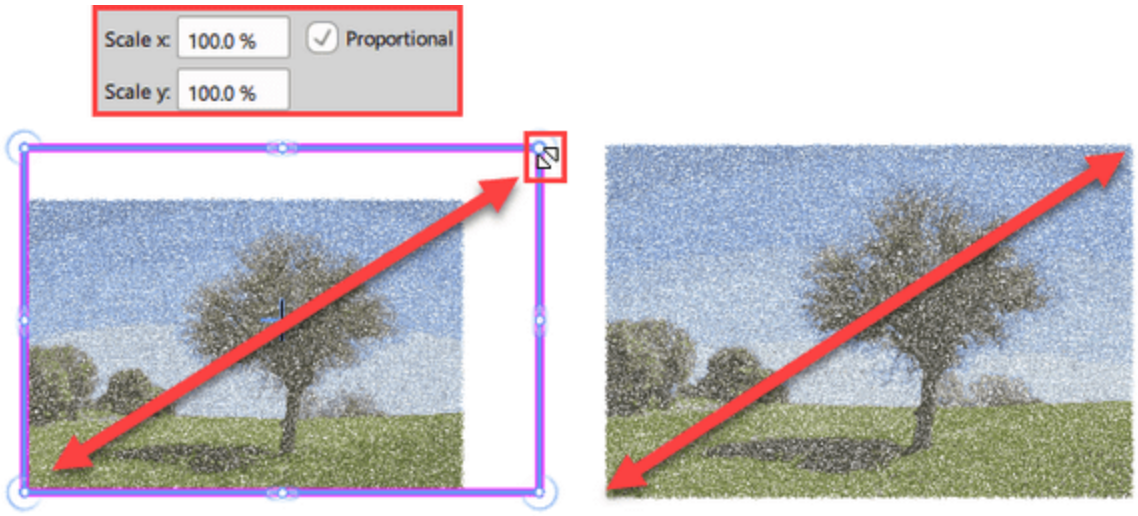
Les poignées de rotation situées aux angles de l'objet permettent de faire pivoter la surface bitmap. Vous pouvez également appliquer une valeur numérique en sélectionnant la surface bitmap et en saisissant un angle dans le champ Rotation de la barre d'outils Options de l'outil.




### Redimensionner proportionnellement

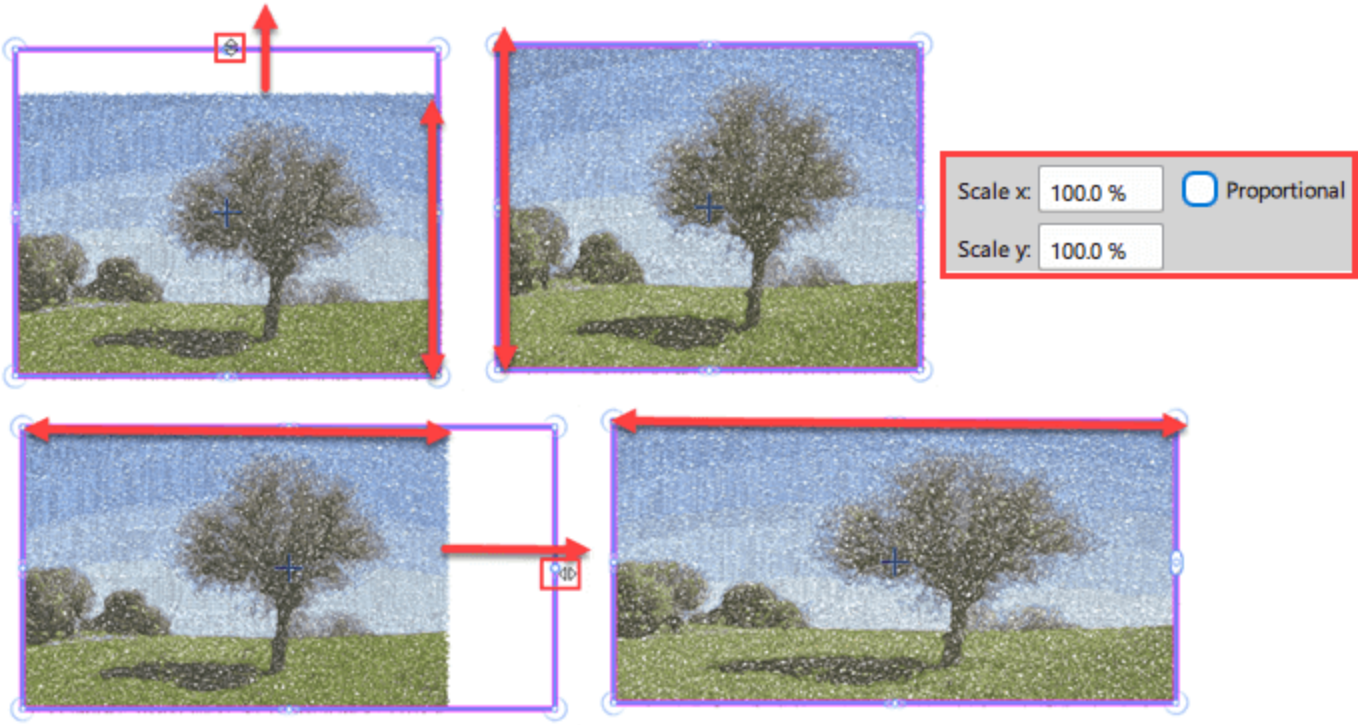
Les poignées de redimensionnement situées aux angles de l'objet permettent de redimensionner l'image proportionnellement. Vous pouvez également saisir un pourcentage dans le champ Échelle X ou Échelle Y lorsque l'option « Proportionnel » est activée.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



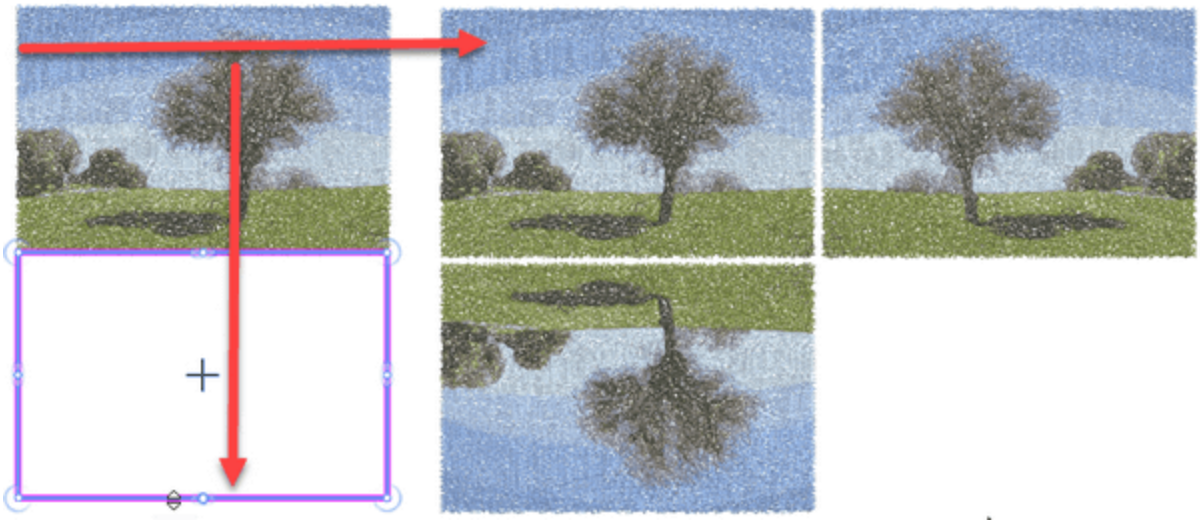

### Étirer — Inverser

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.



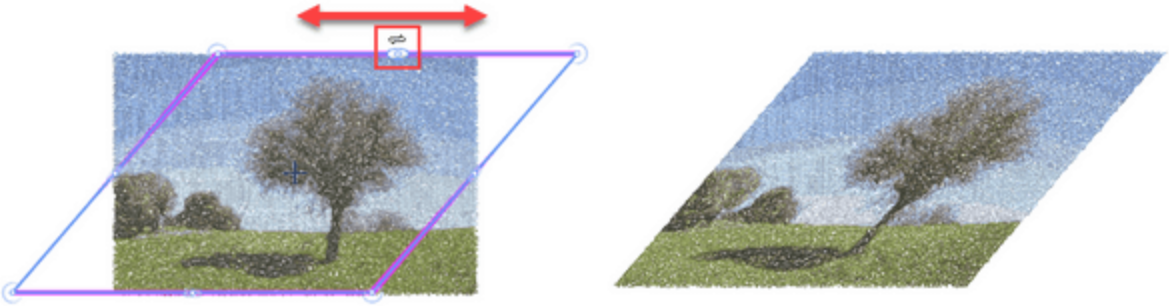

Lors d'un redimensionnement à l'aide d'une poignée de contrôle, si vous la faites glisser dans la direction opposée au-delà de la limite de l'image, vous appliquez une mise à l'échelle avec inversion. Vous pouvez également appuyer sur la touche « D » pour créer une copie redimensionnée et inversée.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



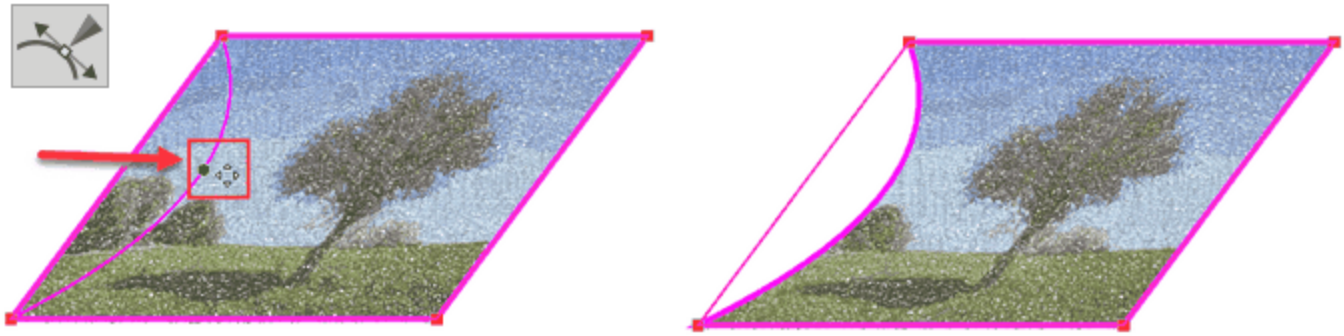
### Incliner — Obliquer

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.



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.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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

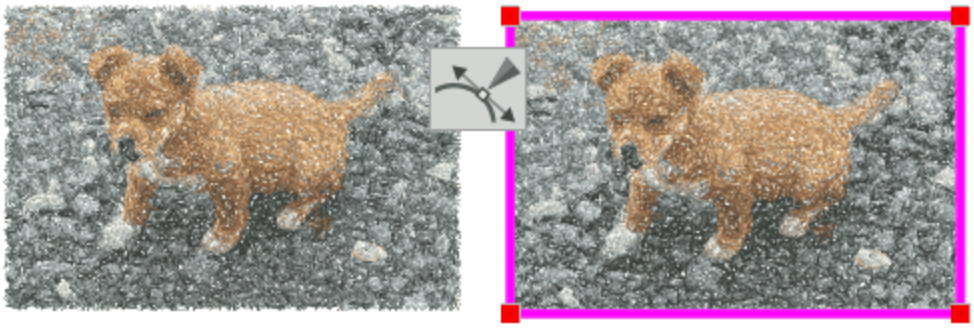
Lorsqu'une image est importée et convertie en un type de surface bitmap (Point de croix) , elle est par défaut encadrée dans une zone rectangulaire. L'outil Modification des nœuds permet de remodeler cette zone en fonction des besoins de votre motif, par exemple pour encadrer certaines parties de l'image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

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

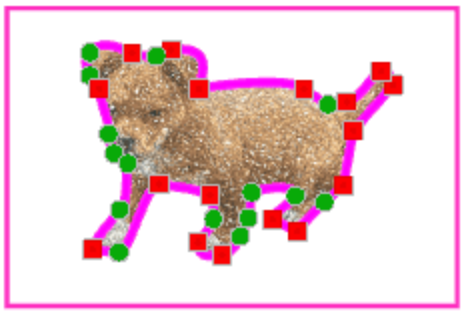
1. **Insérer et ajuster des nœuds :** ajoutez des nœuds sur les bords de la surface bitmap et déplacez-les afin d'affiner la forme.
2. **Ajuster les courbes et les lignes :** transformez les bords droits en courbes, ou inversement, afin de créer une forme correspondant aux éléments principaux de l'image.
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.

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.



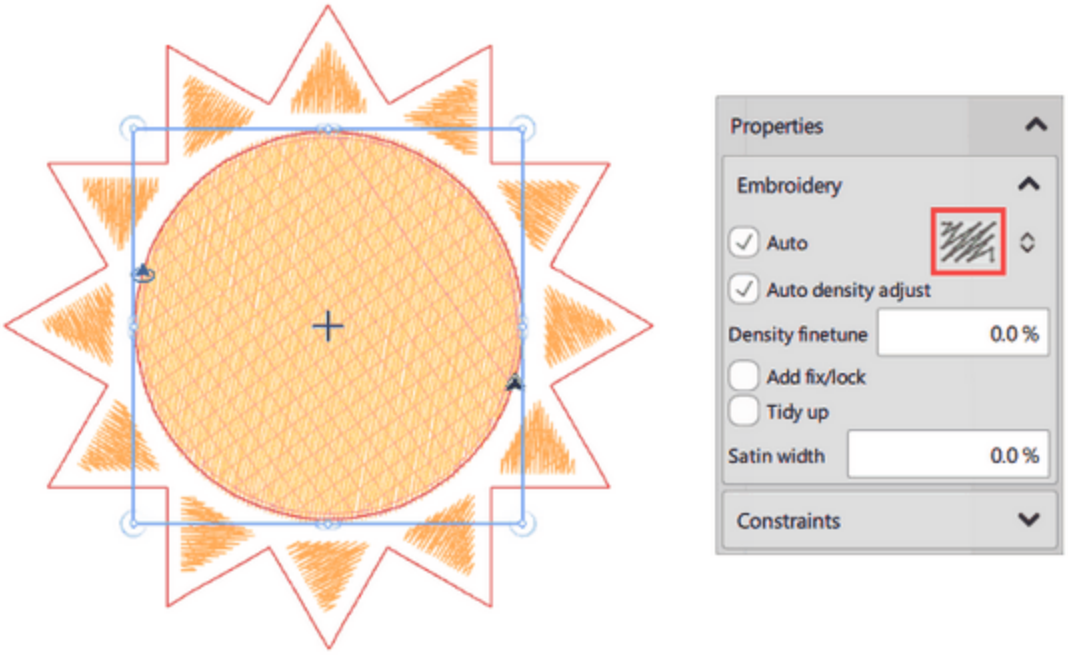





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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

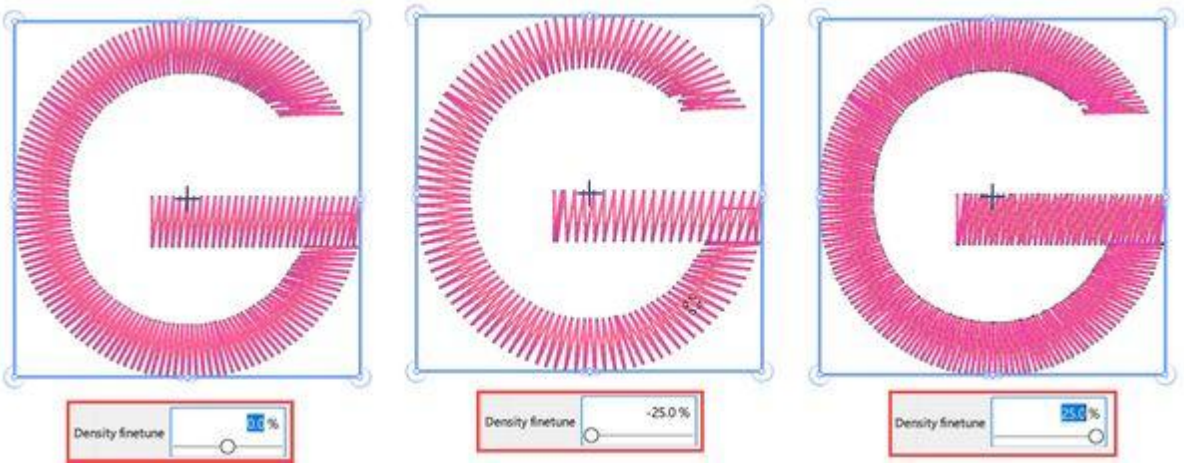
Si vous devez agrandir ou réduire l'une de vos parties de broderie importées, assurez-vous que l'option « Ajustement automatique de la densité » est activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel ajuste automatiquement et intelligemment la densité des points de la partie importée afin qu'elle 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.




## 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.




**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.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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.

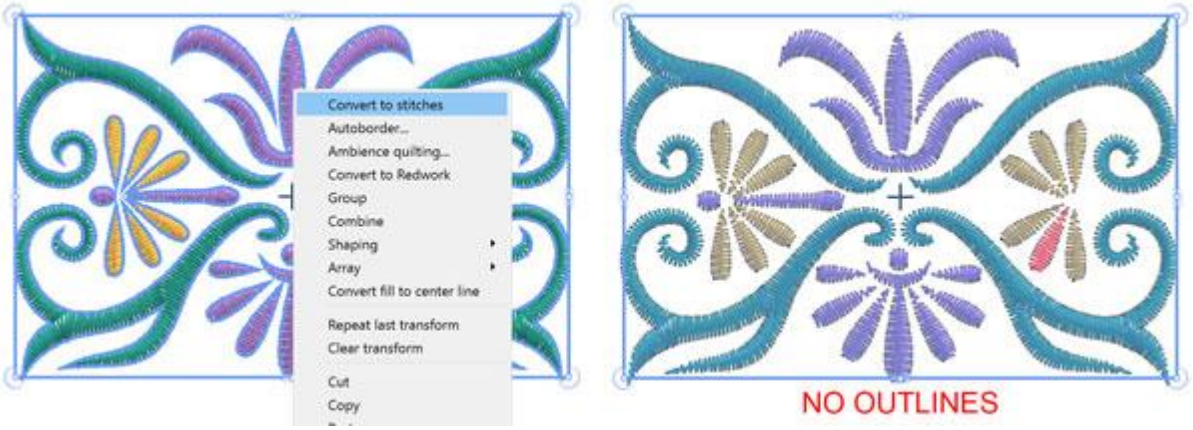
## Largeur de bourdon




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.

## 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.

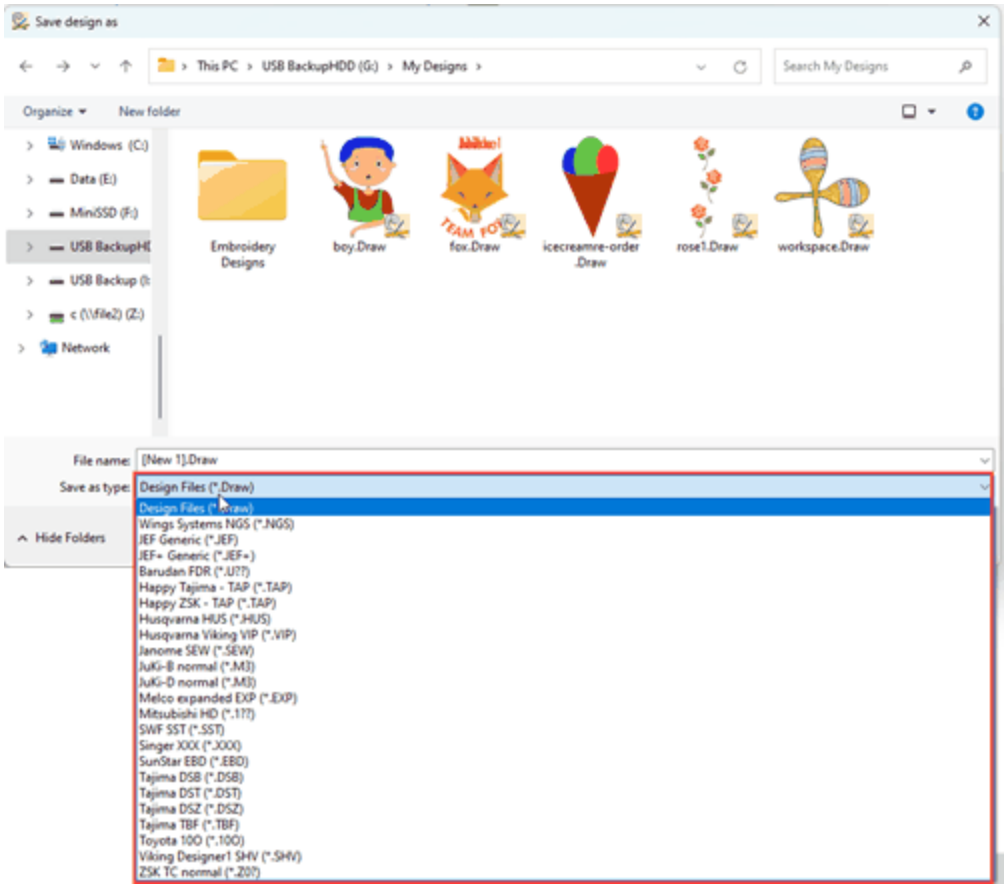
## Enregistrer les motifs

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 :

- « 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 ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




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+ ».

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 »)
- 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?? »)

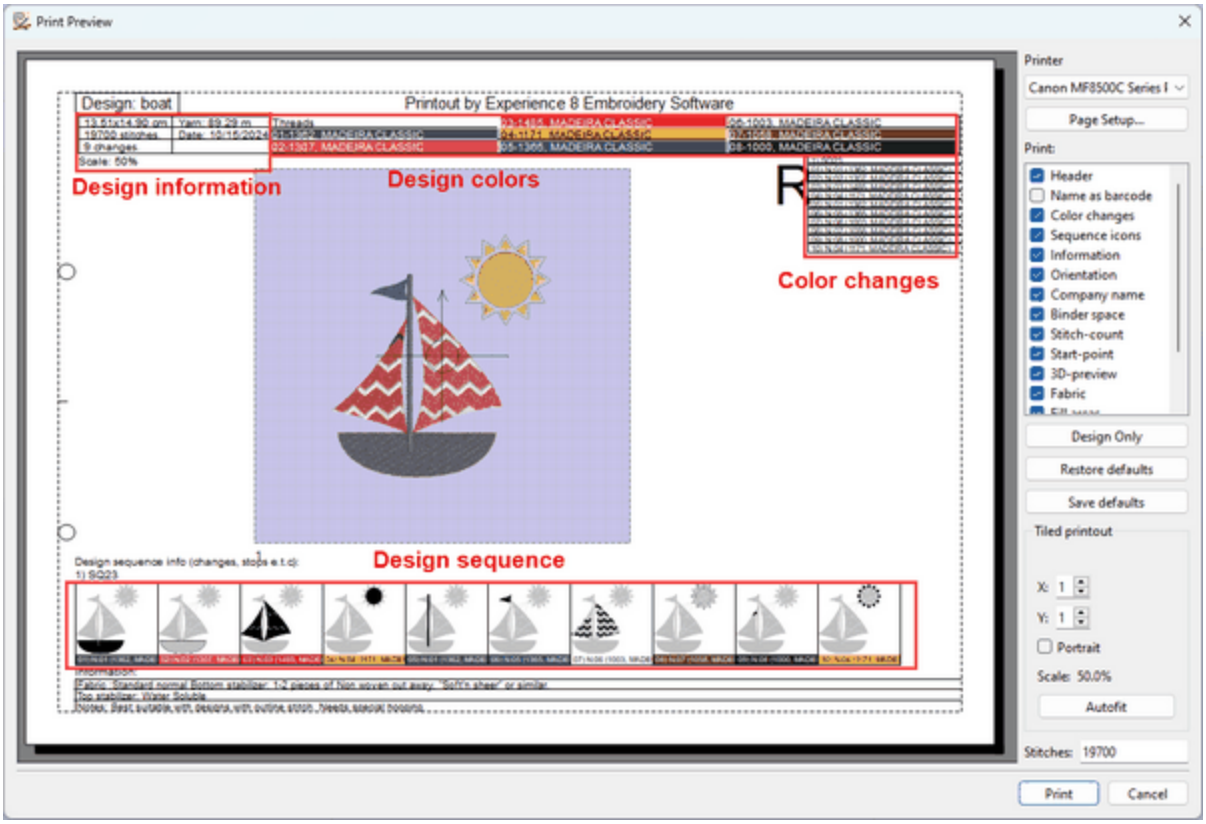

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Husqvarna Viking (« .vip »)
Husqvarna Viking/Pfaff (« .vp3 »)
Viking Designer 1 (« .shv »)
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

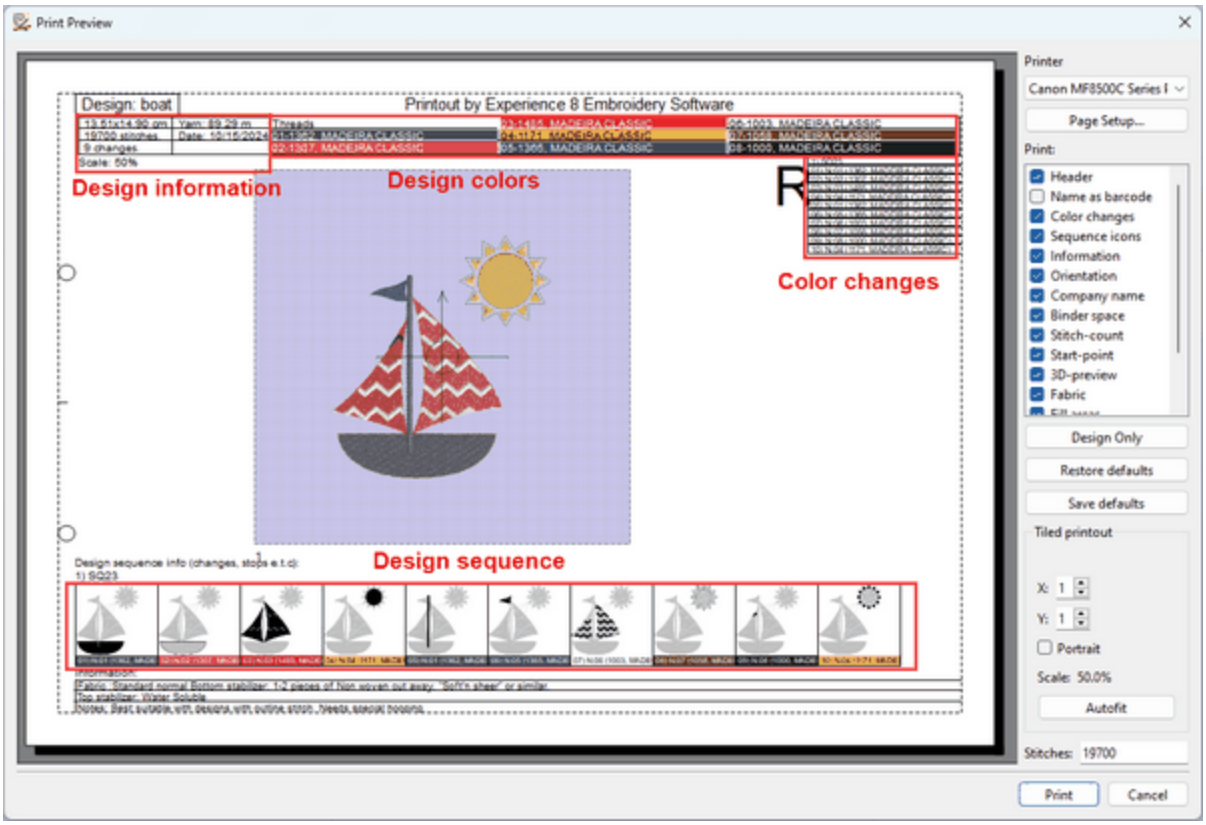
La génération d'une « impression » permet de vérifier un motif avant sa mise en production. L'impression d'un motif fournit une copie papier contenant les données de production, notamment les statistiques de broderie, les séquences de broderie, les changements de couleur et les codes de fils. Vous pouvez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




### 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.

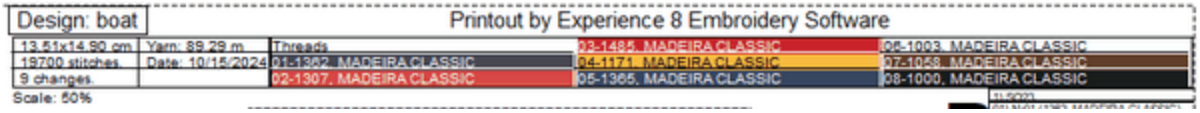
- Un clic sur le bouton « Configuration » ouvre la boîte de dialogue de votre système d'exploitation permettant de sélectionner une imprimante et de personnaliser ses propriétés.
- Un clic sur « Enregistrer au format JPG » permet d'exporter la mise en page sous forme de fichier image. Cette fonction 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.*

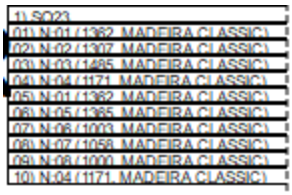
## Éléments à imprimer

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.

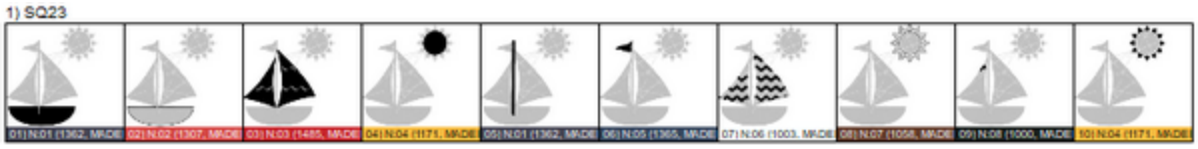
- **En-tête :** L'en-tête se trouve en haut de la page. Il affiche les dimensions du motif, le nombre de changements de couleur, le nombre de points, la quantité de fil, les couleurs de fil et leur position dans la séquence.




- **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.

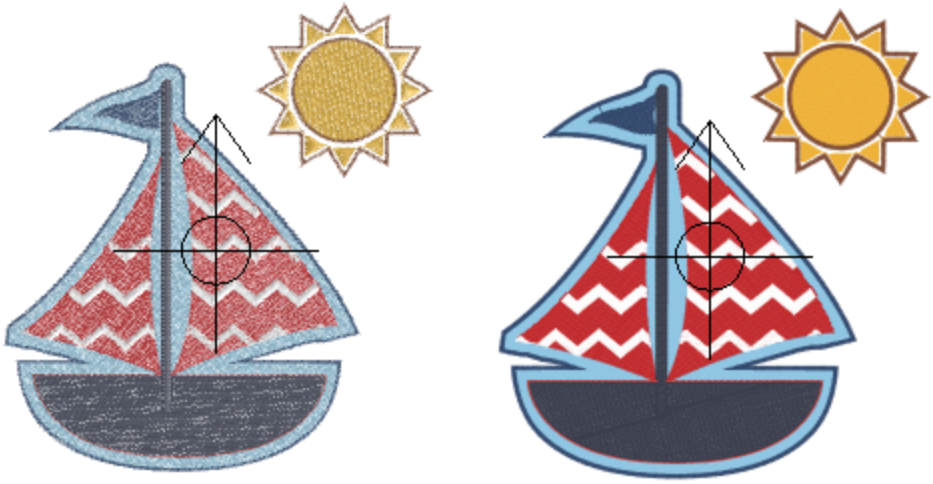



- **Icônes de séquence :** Générées en bas de la page, ces icônes divisent votre motif en étapes de production selon les commandes machine, telles que les changements de couleur, les placements d'appliqué ou les Stop. Sous chaque icône figurent le nom de la couleur de fil ainsi que les éventuels commentaires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

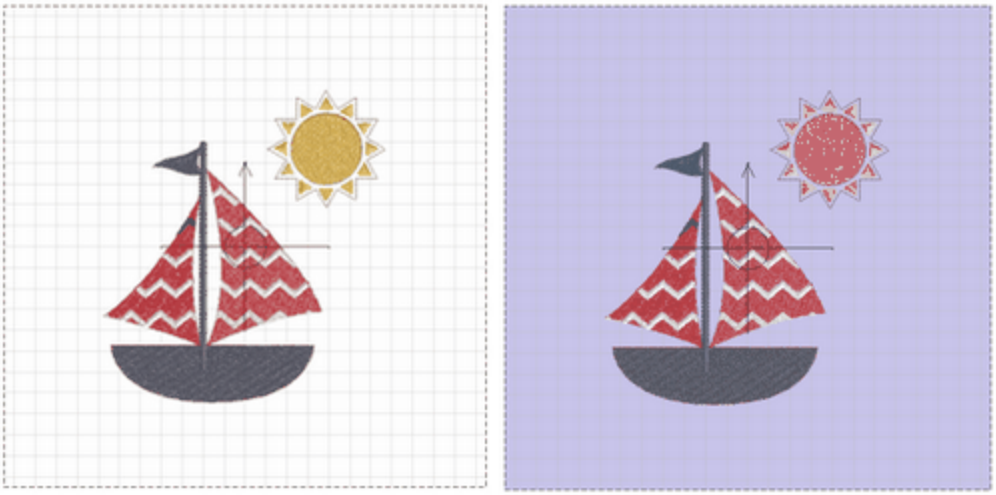



- **Informations :** Située en bas de la page, la zone d'informations répertorie les composants de votre motif de broderie. Ces données proviennent des préréglages de composants sélectionnés pendant la création du motif.
- **Nom de l'entreprise :** Le nom de votre entreprise est affiché en haut de l'impression. 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.

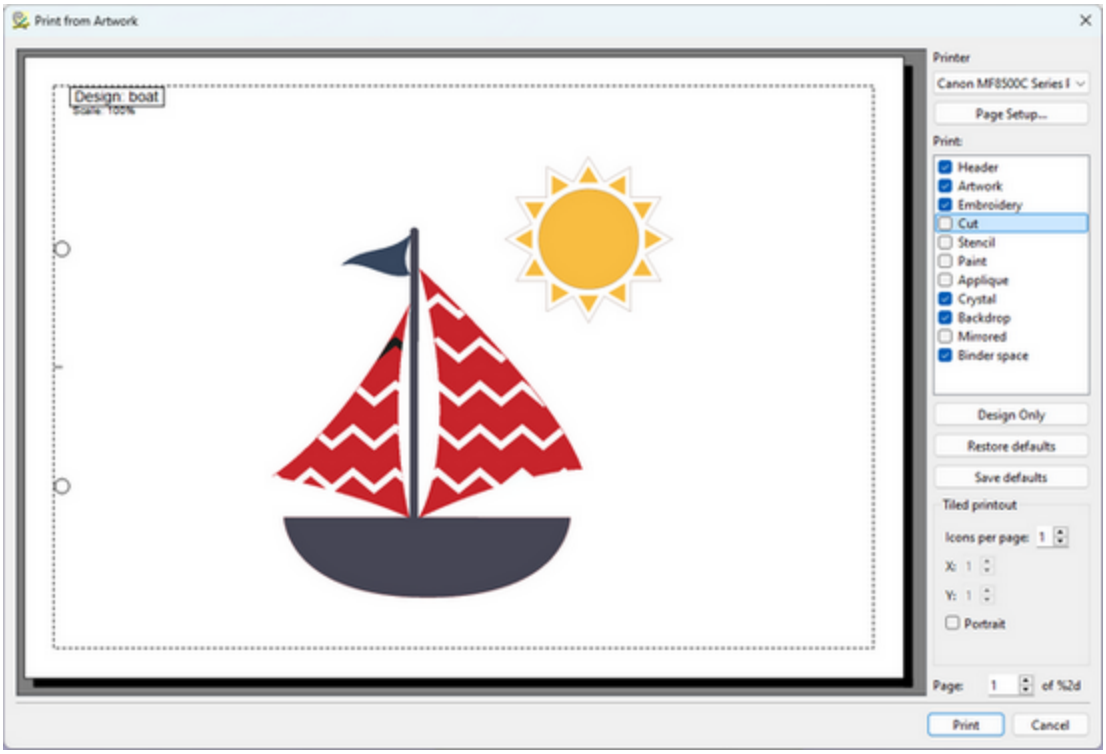
Le pourcentage « Échelle » indique si le logiciel réduit le motif pour l'adapter à la page. Lors du premier accès à la boîte de dialogue d'impression d'un motif, le logiciel calcule la disposition permettant de présenter le motif à 100 % en utilisant le moins de pages possible.

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 » , « Appliqué » , « 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

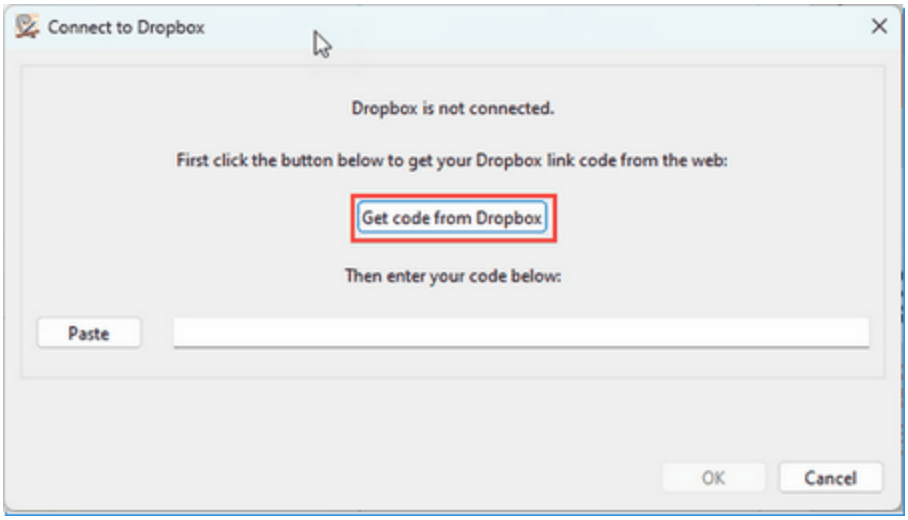
Vous pouvez facilement exporter tous les motifs que vous créez dans divers formats de broderie courants, sous forme d'une superbe image de broderie, d'un fichier spécialisé pour le quilting, ou même d'un fichier vectoriel propre, parfaitement prêt à être utilisé dans un autre logiciel de création.

### 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 ».

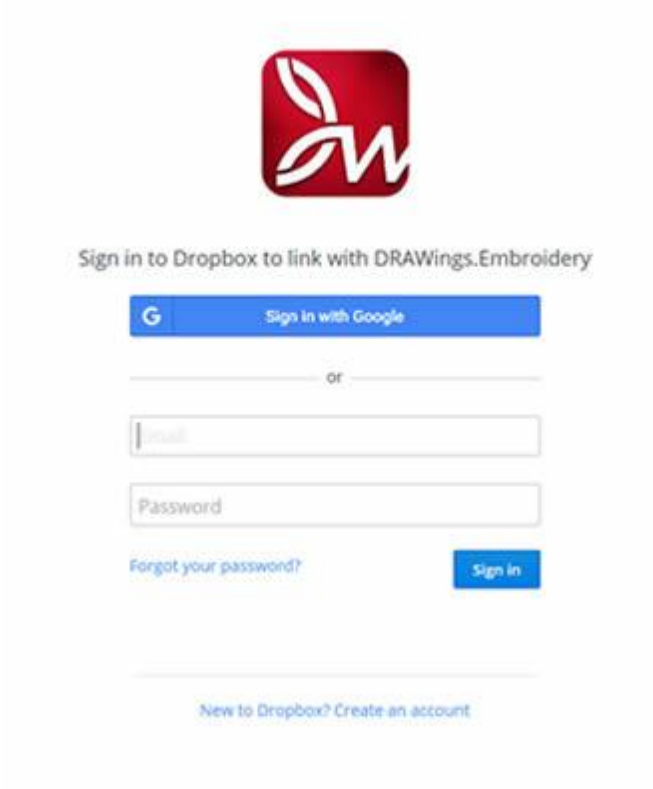
Avant de pouvoir utiliser la fonction « Exporter vers Dropbox », vous devez autoriser le logiciel à créer un dossier « Embroidery » dans le dossier « Apps » de votre compte « Dropbox ». La boîte de dialogue qui s'affiche vous guidera pas à pas tout au long de cette procédure d'autorisation.



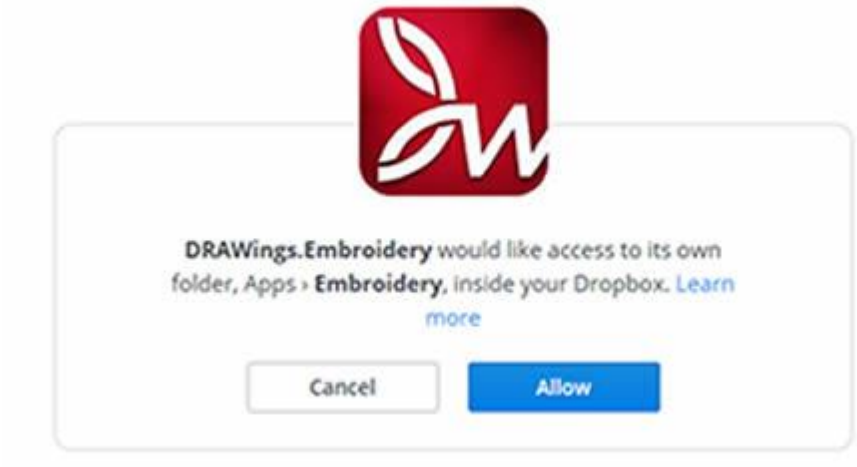


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 ».



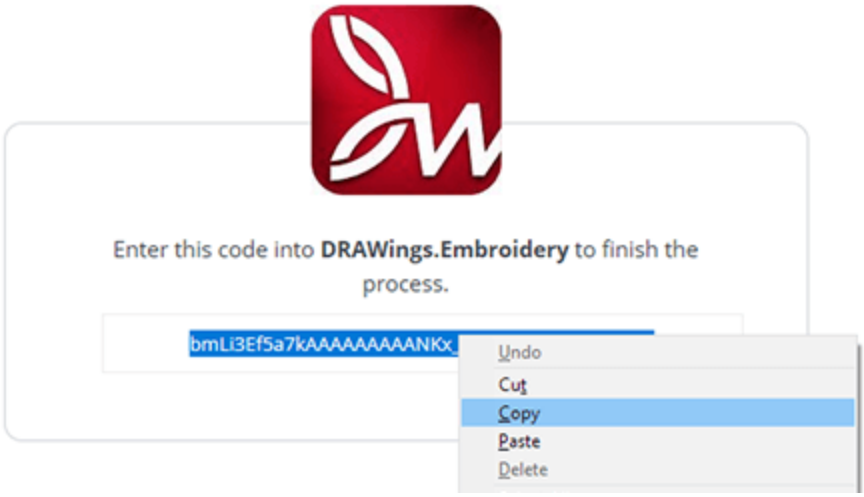

2. Connectez-vous avec les identifiants habituels de votre compte Dropbox, puis autorisez l'application en cliquant sur « Autoriser ».



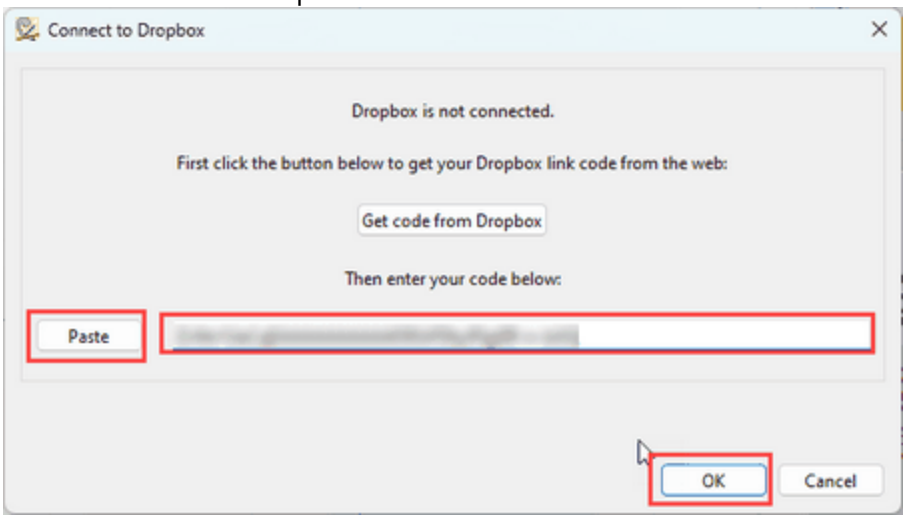


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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



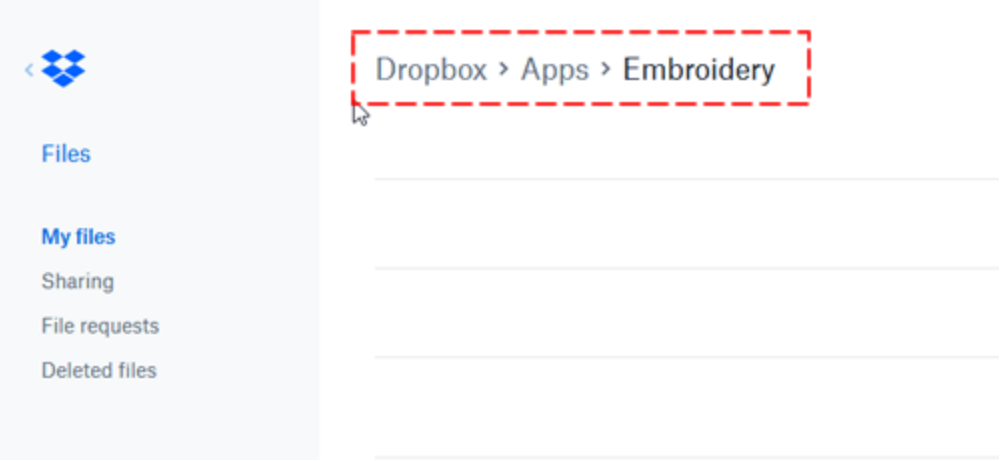

4. Revenez au logiciel, puis cliquez sur « Coller » pour saisir le code d'autorisation copié dans le champ correspondant. Cliquez sur « OK » pour terminer la procédure d'initialisation. Votre logiciel est désormais connecté à votre compte Dropbox distant et vous pouvez commencer à utiliser la boîte de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



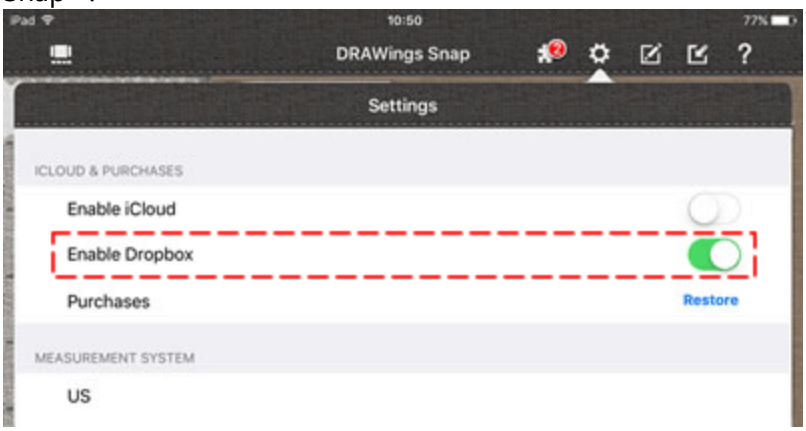

5. Un nouveau dossier nommé « Embroidery » a été automatiquement créé dans le dossier « Apps » de votre compte Dropbox. Tous les motifs que vous exporterez à l'aide de cet outil seront enregistrés dans ce dossier


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

dédié.

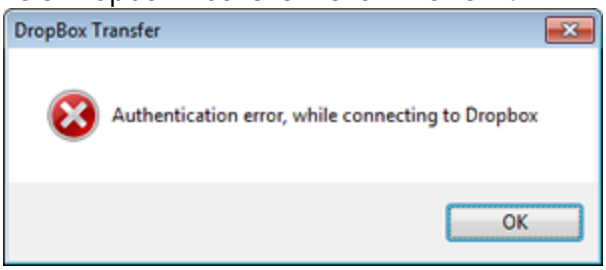



6. Le logiciel dispose d'un accès en lecture et en écriture à ce dossier uniquement. Les motifs exportés peuvent être automatiquement ajoutés et synchronisés avec ceux chargés dans votre application iOS « DRAWings Snap ».




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

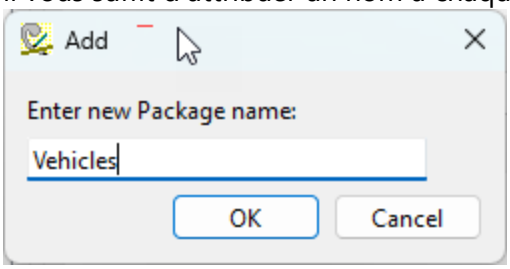
7. Si l'autorisation initiale échoue, un message d'erreur, identique à celui illustré dans la figure suivante, s'affiche. Si la procédure échoue, recommencez simplement en sélectionnant de nouveau l'option « Exporter vers Dropbox » dans le menu « Fichier ».



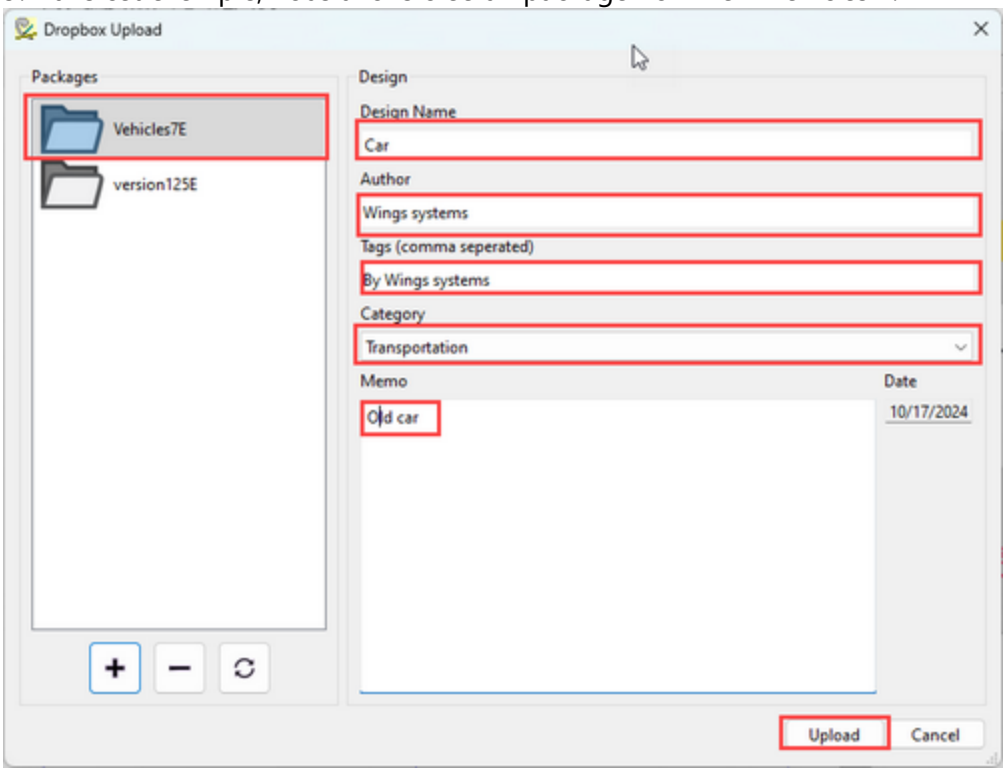

8. Une fois l'autorisation distante effectuée, vous constaterez que la majeure partie de la boîte de dialogue de téléversement vers Dropbox est grisée. La seule option disponible est le petit signe plus (+) situé dans la section des packages. Avant de téléverser un motif, vous devez sélectionner le package 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.

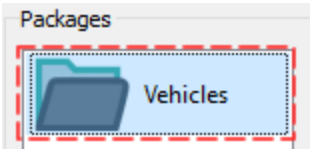



9. Dans cet exemple, nous avons créé un package nommé « Vehicles ».

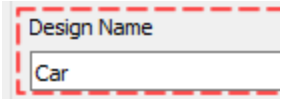



10. Votre motif téléversé fera désormais partie intégrante de la nouvelle collection « Vehicles ».

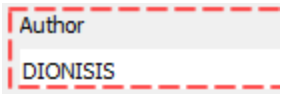
Sélectionnez d'abord un package pour le motif. Dans notre exemple, un seul package est disponible.



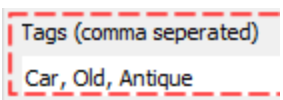

Saisissez un nom pour le motif.




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.

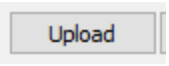
Sélectionnez la catégorie à laquelle le motif doit appartenir.



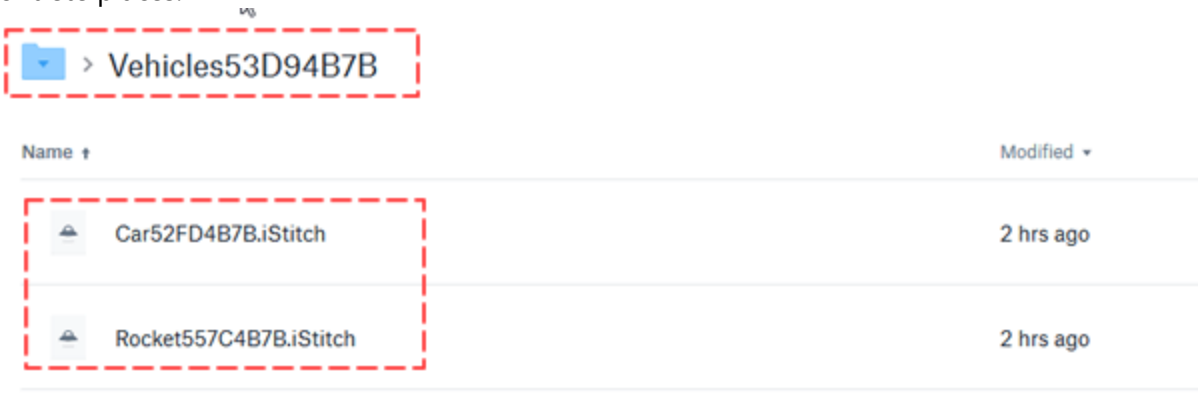

Vous pouvez ajouter ici une courte description du motif et noter tout élément important concernant sa réalisation ou ses caractéristiques.




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.

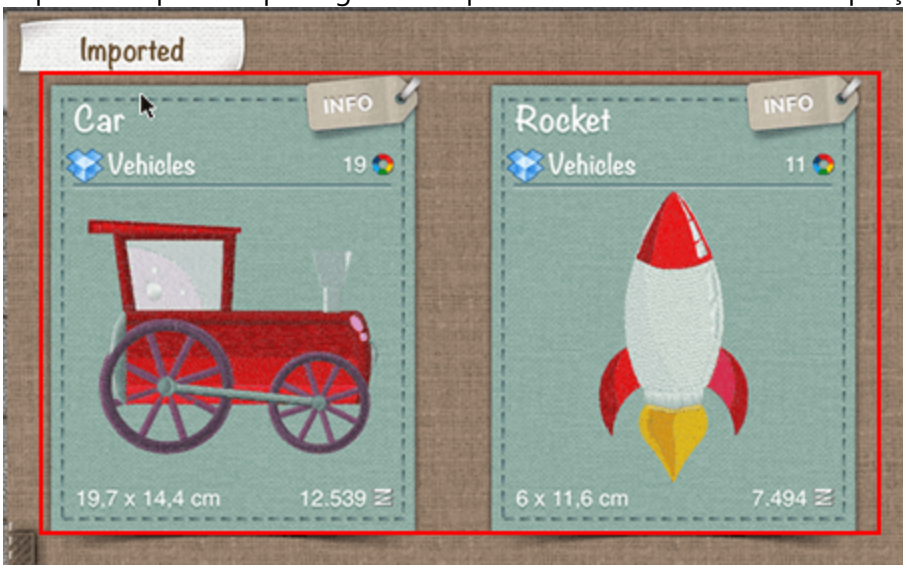



12. Désormais, vous pouvez créer rapidement des packages et téléverser facilement des motifs vers Dropbox en quelques clics. Passons à « DRAWings Snap » afin de voir comment ces nouveaux motifs sont synchronisés avec sa collection locale de motifs. Avant cela, assurez-vous simplement que l'option « Activer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

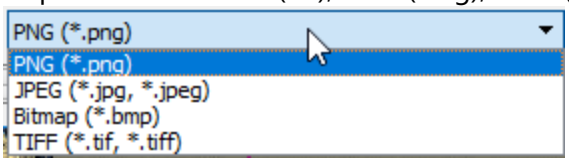



## Exporter vers une image

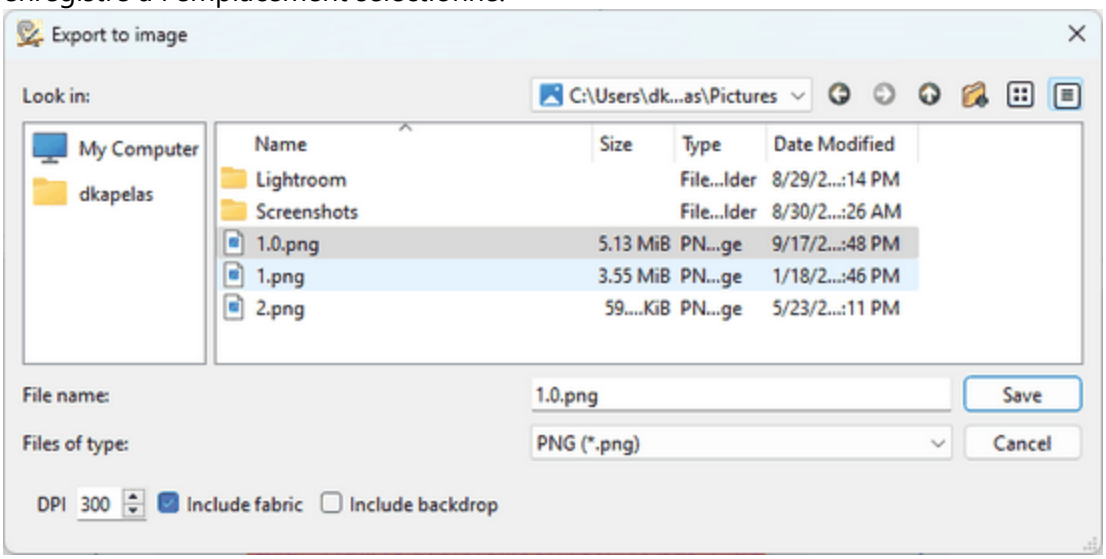
Dans de nombreux cas, il est extrêmement utile, que ce soit à des fins de présentation, de décoration ou d'archivage, d'exporter directement un motif terminé dans un fichier image. Pour exporter votre motif de broderie terminé dans un fichier image, suivez les étapes simples ci-dessous :


*© 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 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


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

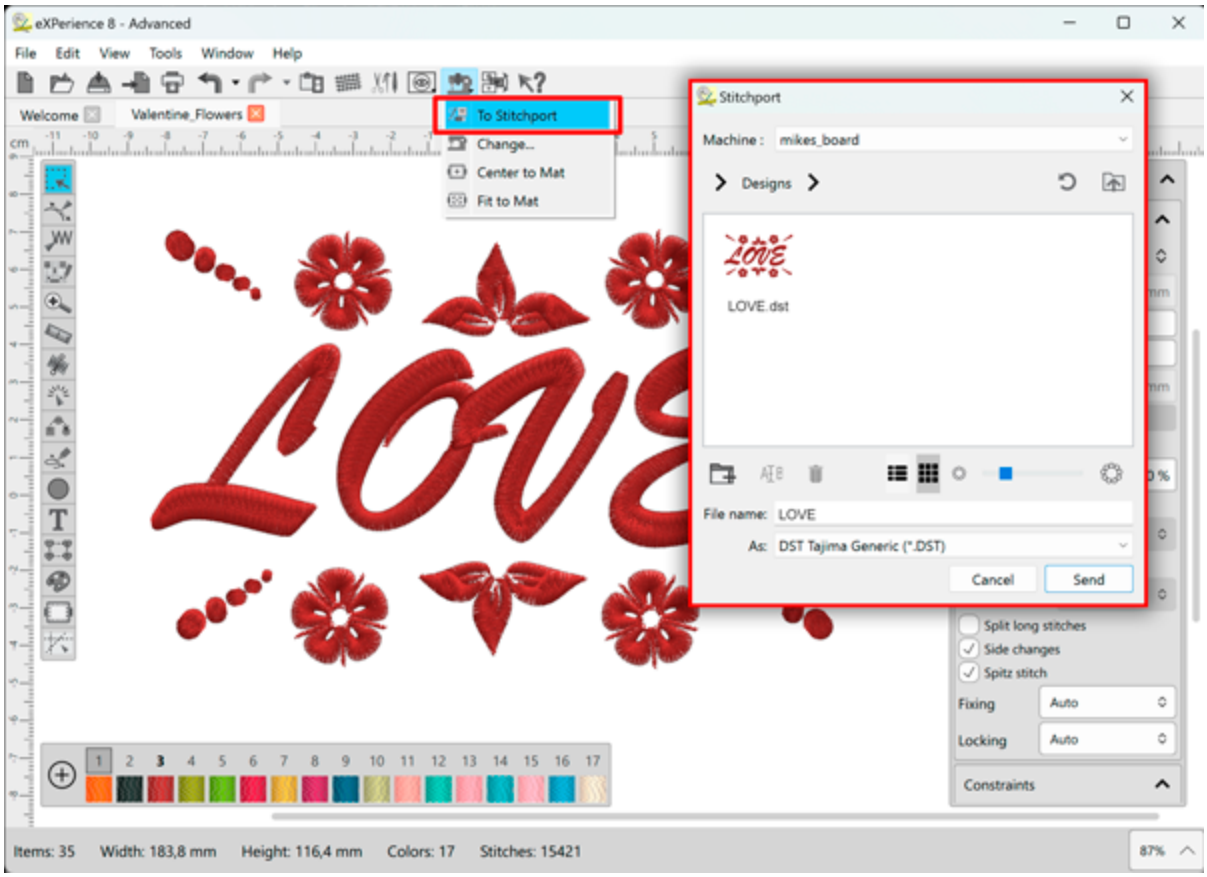
d'impression textile sur des vêtements. Pour enregistrer explicitement votre motif au format SVG (Scalable Vector Graphics), suivez attentivement les étapes suivantes :

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 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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.
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 :**

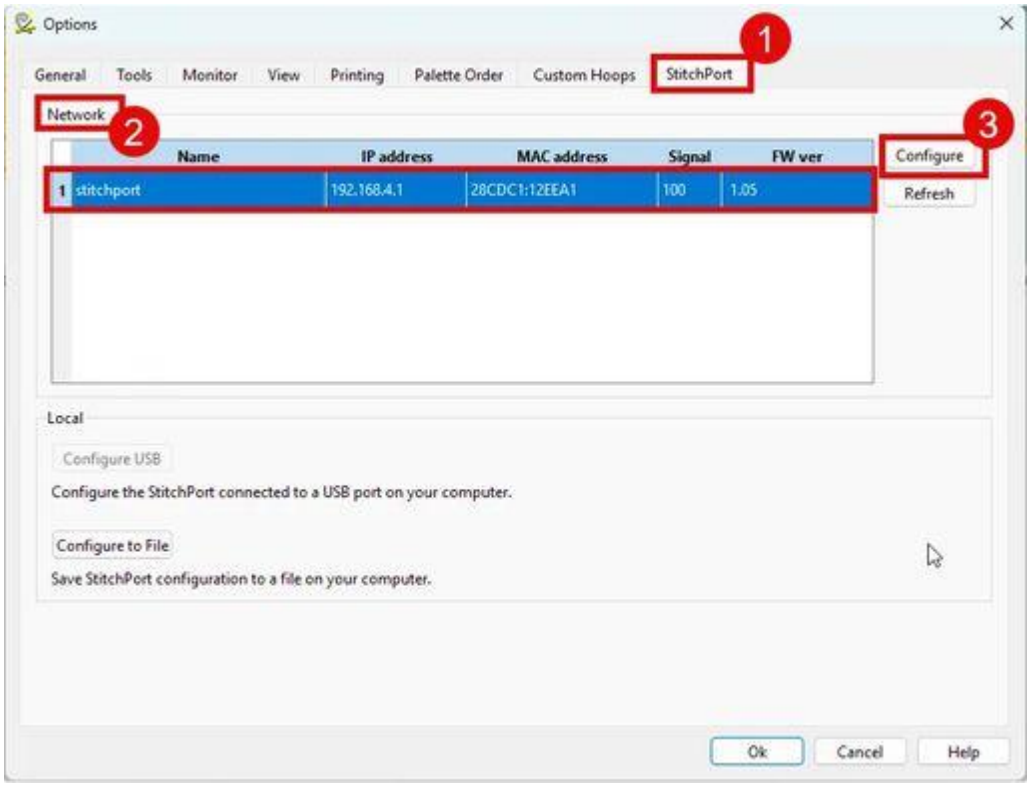
- **Windows** : Repérez l'icône Réseau/Wi-Fi dans la zone de notification, en bas à droite de l'écran. Cliquez dessus pour afficher les réseaux disponibles.
- **macOS** : Cliquez sur l'icône Wi-Fi dans la barre des menus, en haut à droite.

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.

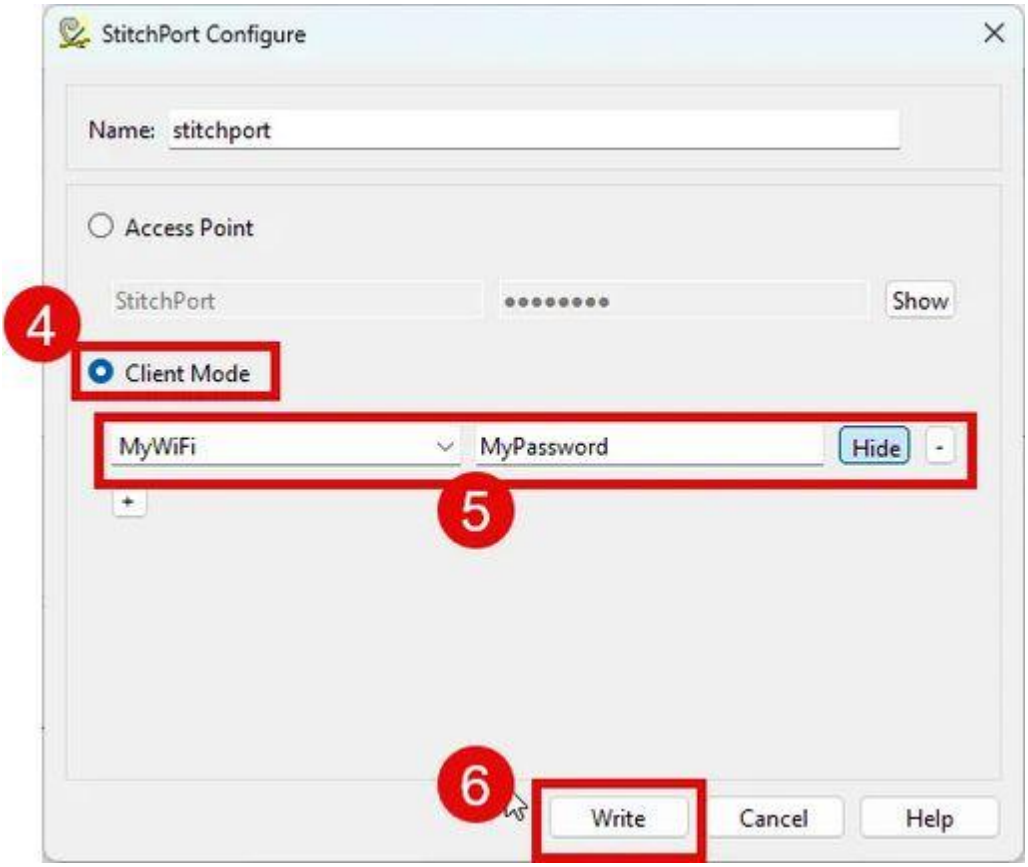
11. Dans l'onglet **StitchPort** , sous la section **Réseau** , sélectionnez l'appareil StitchPort affiché puis cliquez sur le bouton Configurer.


*© 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.*



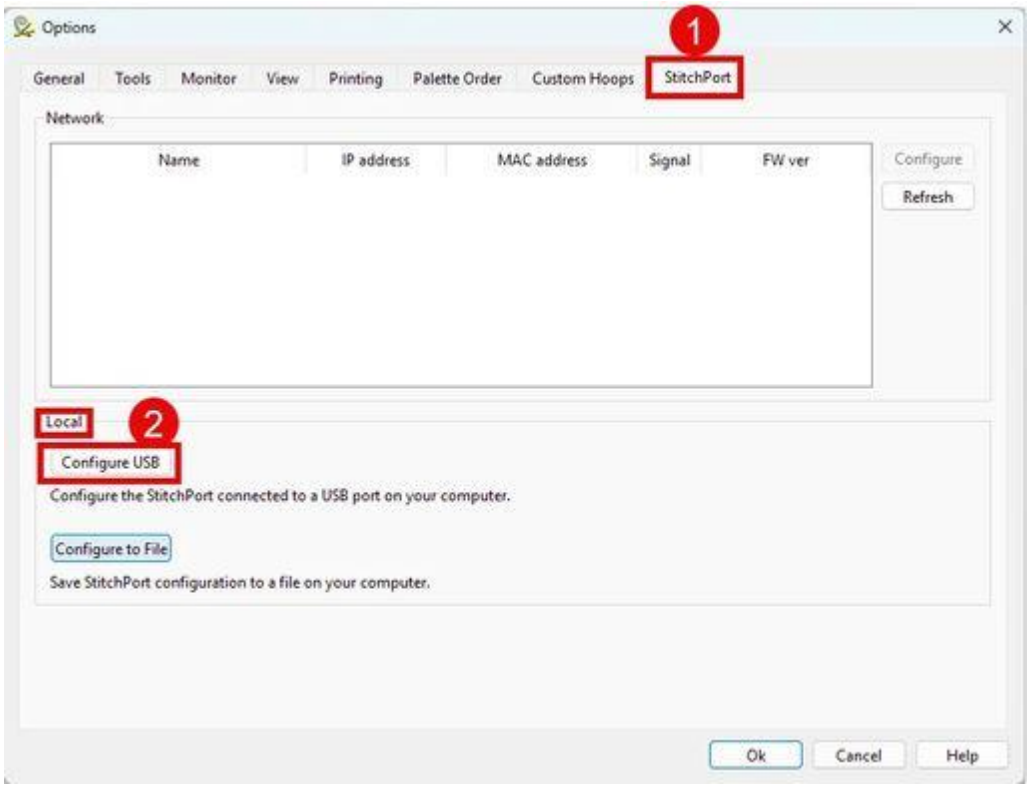

13. Déconnectez le StitchPort™ de la machine, puis reconnectez-le afin d'appliquer la nouvelle configuration.
14. Lorsque la configuration est correcte, le voyant d'état clignote.
15. StitchPort est maintenant connecté à votre réseau local et prêt à être utilisé avec votre machine à broder.

## Configuration locale

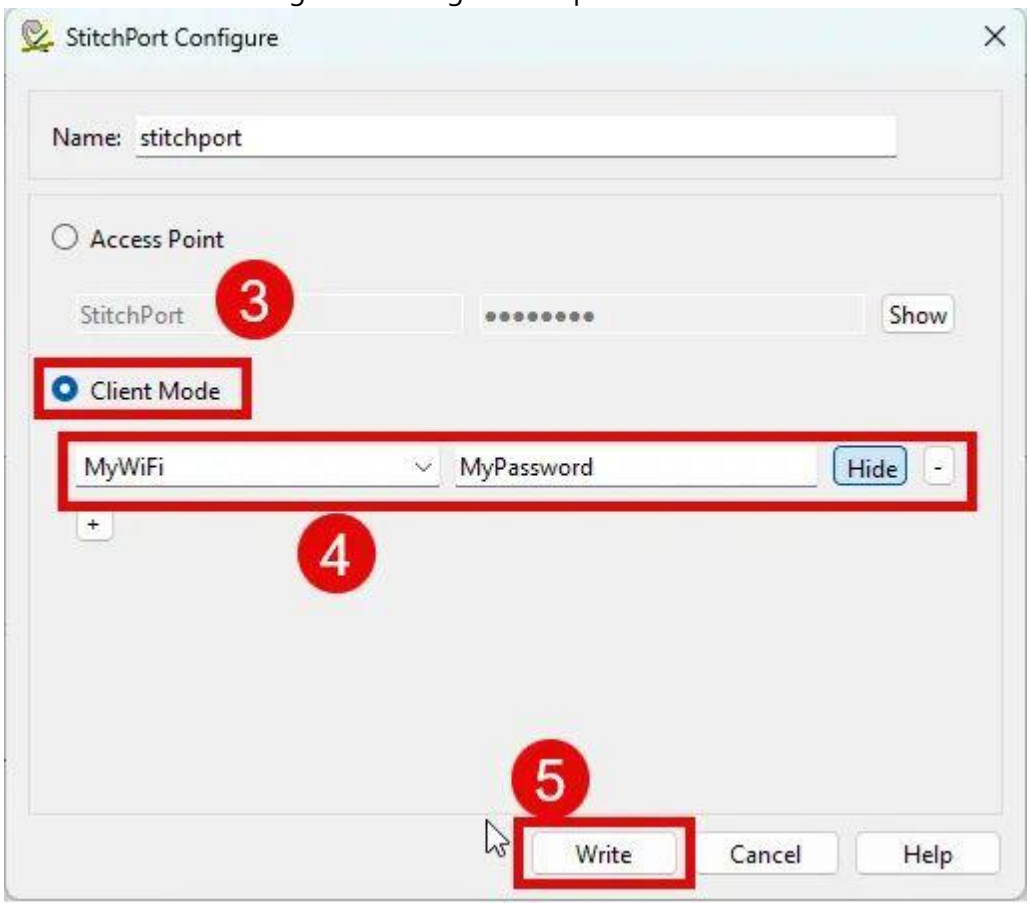
Si vous devez configurer le StitchPort pour un réseau sans fil auquel vous n'êtes pas actuellement connecté, mais dont vous connaissez le SSID et le mot de passe, vous pouvez préconfigurer l'appareil sur votre ordinateur avant de le déplacer vers la machine à broder.

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** ».

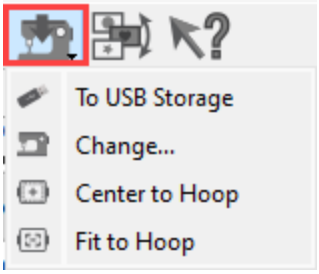

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- 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

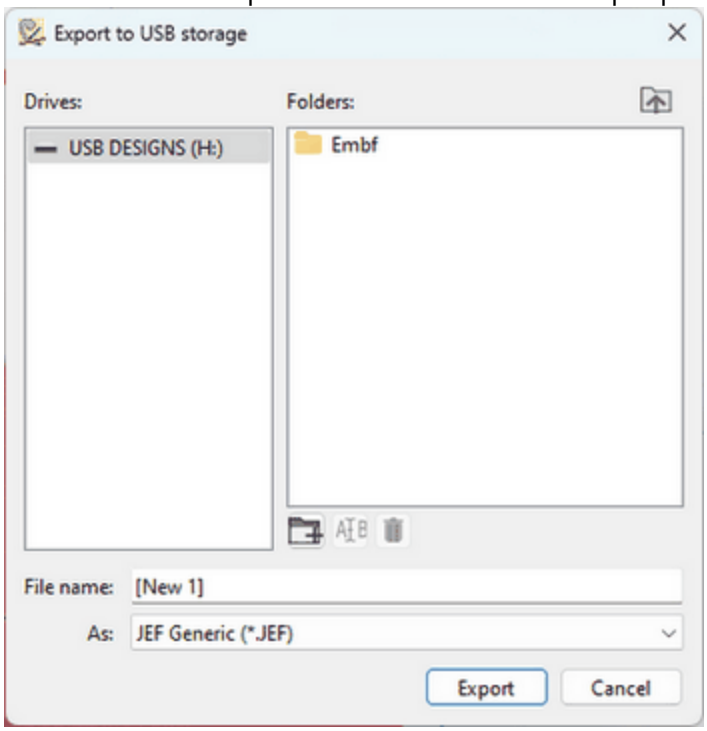
L'option « Vers le stockage USB » vous permet d'enregistrer directement votre motif terminé sur une clé USB, afin de transférer très facilement le fichier vers votre machine à broder. Une fois le motif enregistré en toute sécurité sur le périphérique de stockage USB, il vous suffit de le connecter à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

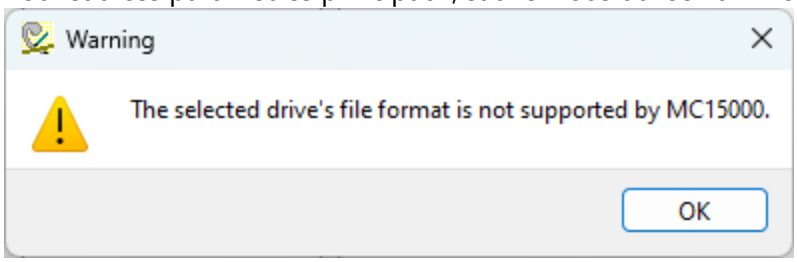
## Configurer les préférences de la machine et du cadre de broderie

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

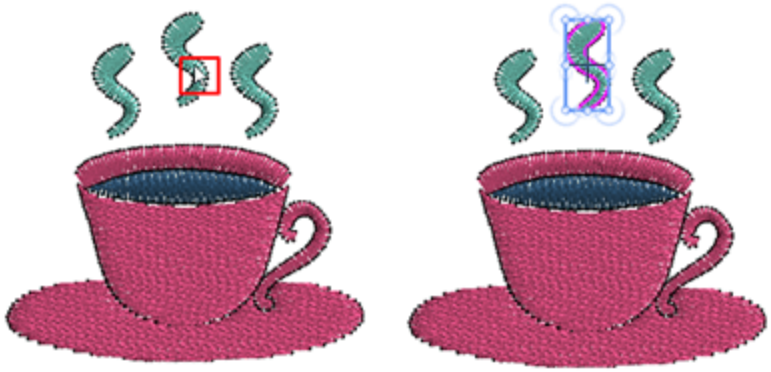
Pour sélectionner plusieurs objets individuellement, vous pouvez maintenir la touche **Maj** ou **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur les objets. Le fonctionnement de chaque touche est légèrement différent :

**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.

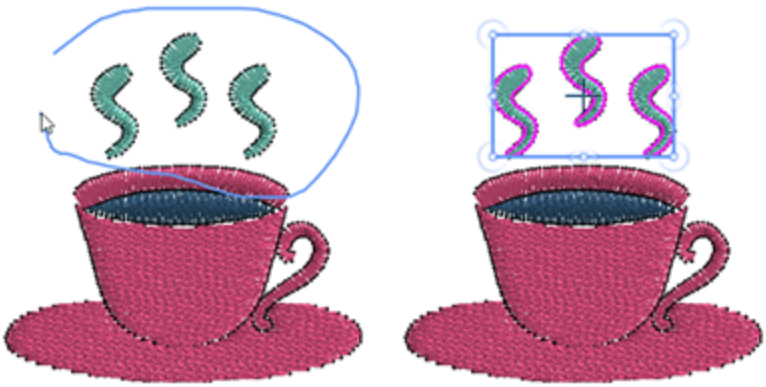
### Utilisation de l'outil de sélection Lasso

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

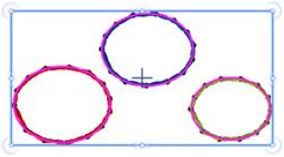
Pour sélectionner simultanément tous les objets du motif :

- **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



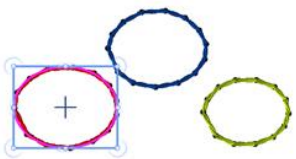
Tout sélectionner

### Inverser la sélection

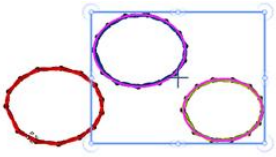
L'option Inverser la sélection permet d'inverser la sélection actuelle : tous les objets précédemment non sélectionnés sont sélectionnés, tandis que ceux qui étaient sélectionnés sont désélectionnés :

- **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 :

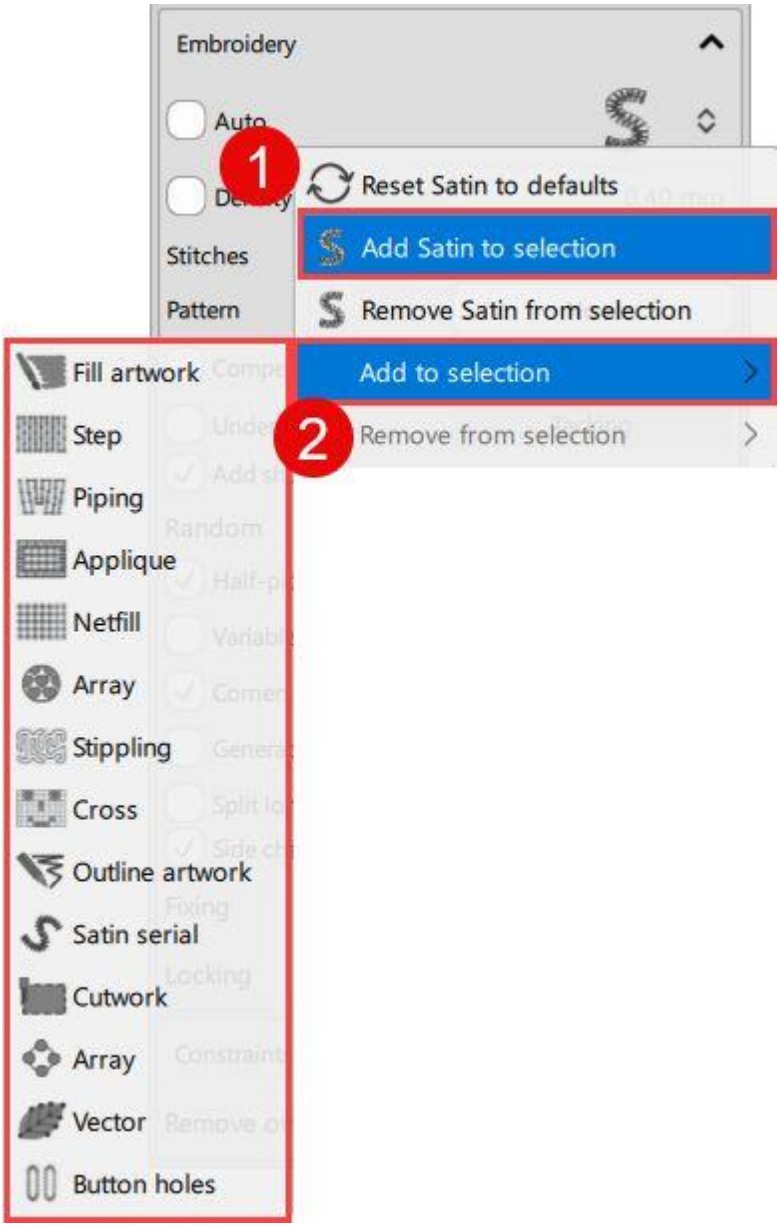
1. **Cliquez avec le bouton droit** sur l'icône **Bourdon**  de la barre d'outils **Propriétés** .
2. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez **Ajouter les bourdons à la sélection** .


*© 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 :

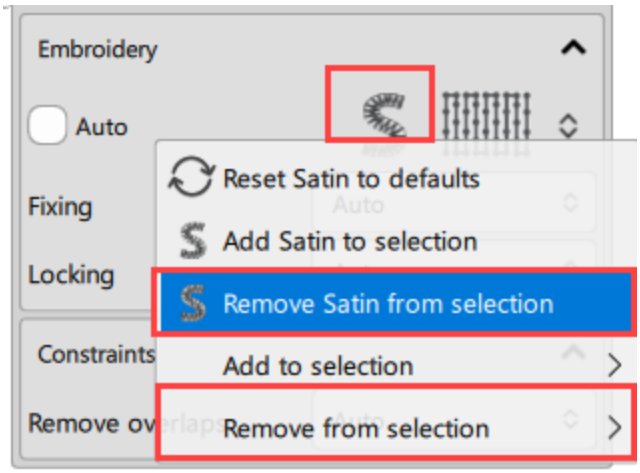
1. **Cliquez avec le bouton droit** sur le type **Bourdon** .


*© 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.



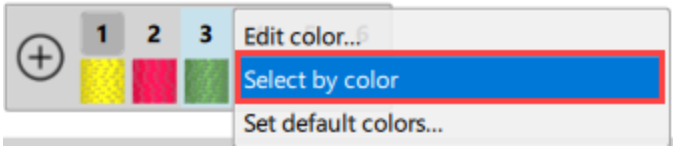

La fonction « **Sélections par type** » simplifie votre flux de travail et vous permet d'appliquer des modifications à une sélection.

## 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.*

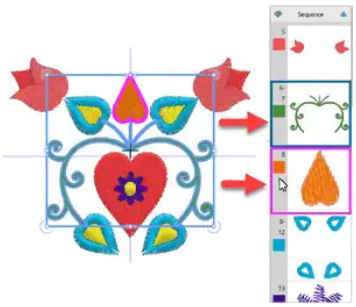
- **Cliquez** sur un élément du Gestionnaire de séquence. L'élément sélectionné est mis en évidence par un rectangle dans la zone de création.

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


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# Afficher vos motifs

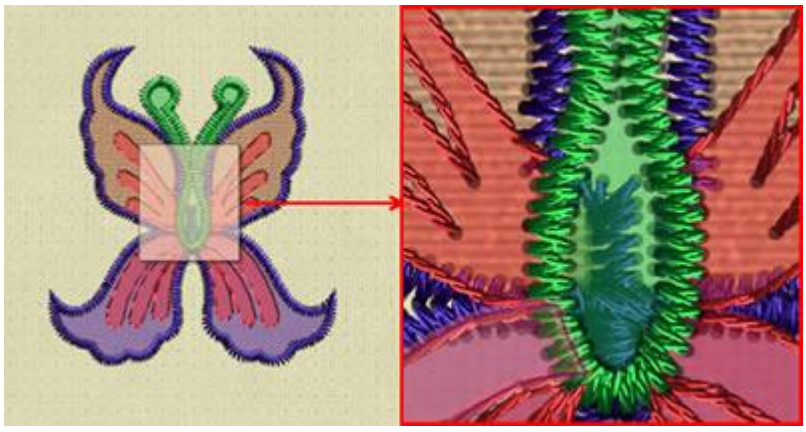
Cette section présente les méthodes et les outils disponibles pour visualiser vos motifs pendant leur création ou leur modification. Nous détaillons également les modes d'affichage, tels que l'aperçu 3D, l'affichage des points et l'affichage de l'épaisseur, ainsi que les options de personnalisation des 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

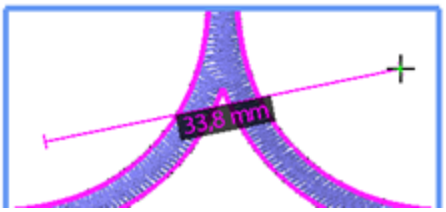
Vous pouvez sélectionner une valeur de zoom prédéfinie dans le menu situé dans la partie inférieure droite. Les valeurs disponibles sont 25 %, 50 %, 75 %, 100 %, 125 %, 150 %, 200 %, 250 %, 300 %, 400 %, 500 % et 600 %. Si vous étalonnez la taille de votre écran dans l'onglet Écran de la boîte de dialogue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

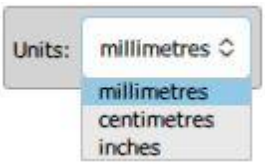
petite partie de celui-ci. Cliquez à l'endroit exact où doit commencer la mesure, maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis faites glisser le pointeur jusqu'au point d'arrivée souhaité. Une ligne virtuelle apparaît entre le point de départ et la position actuelle du pointeur, tandis que la distance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



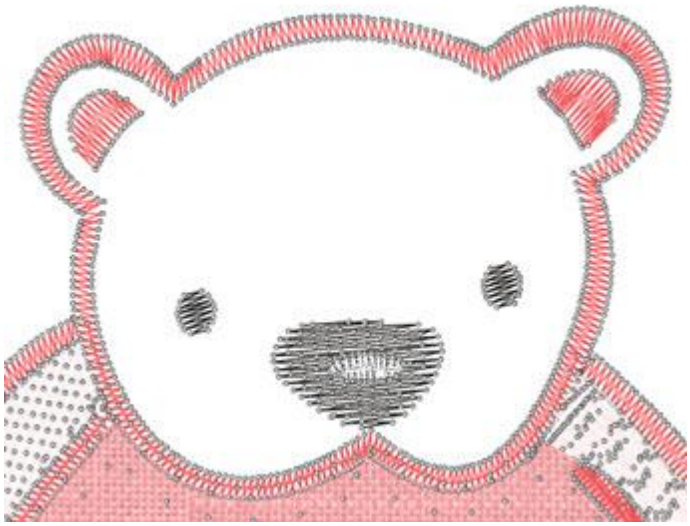
Affichage du contour

## 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 :

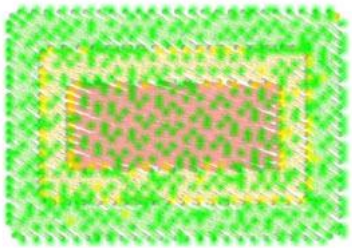
- **Vert** – Sans risque. Il s'agit de points qui ne se chevauchent pas, ce qui indique l'absence de conflits de densité.
- **Jaune** – Attention. Chevauchements mineurs. Ces points se croisent légèrement, mais devraient néanmoins produire un résultat satisfaisant sur la plupart des tissus.
- **Rouge** – 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

## 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 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

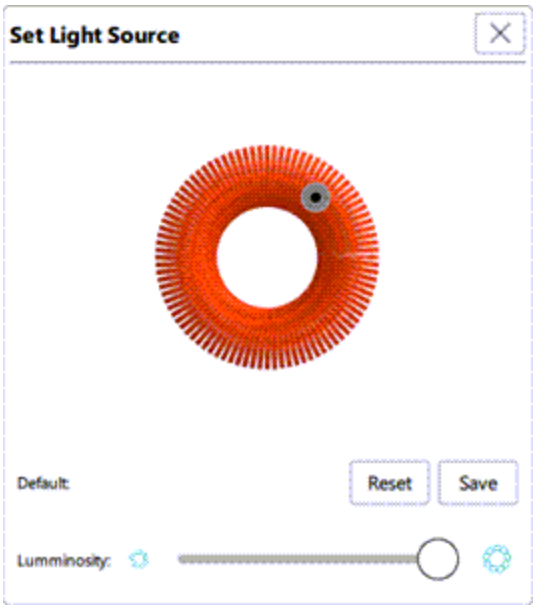
- **Positionnement de la source lumineuse :** Cliquez sur la poignée de la sphère 3D et faites-la glisser pour définir la direction de la lumière. Le déplacement de la poignée modifie l'angle et permet de contrôler la position des ombres et des reflets sur les points.
- **Réglage de l'intensité lumineuse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





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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 :

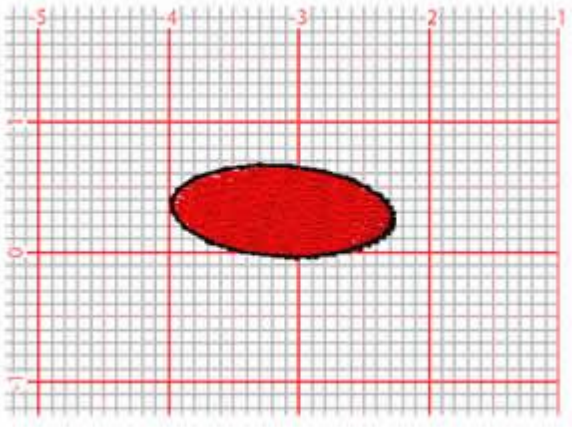
- Accédez au menu **Affichage** , puis sélectionnez **Grille - Afficher** pour afficher la grille, ou désélectionnez cette option pour la masquer.
- Vous pouvez également appuyer sur la touche **G** de votre clavier pour activer ou désactiver rapidement l'affichage de la grille.

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.

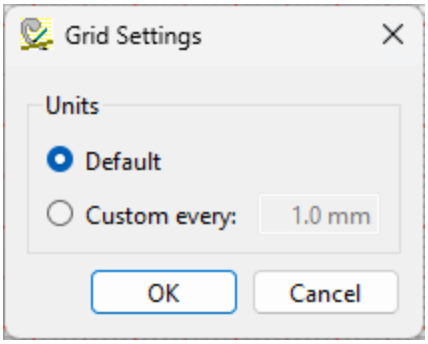

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### 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.




## 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.

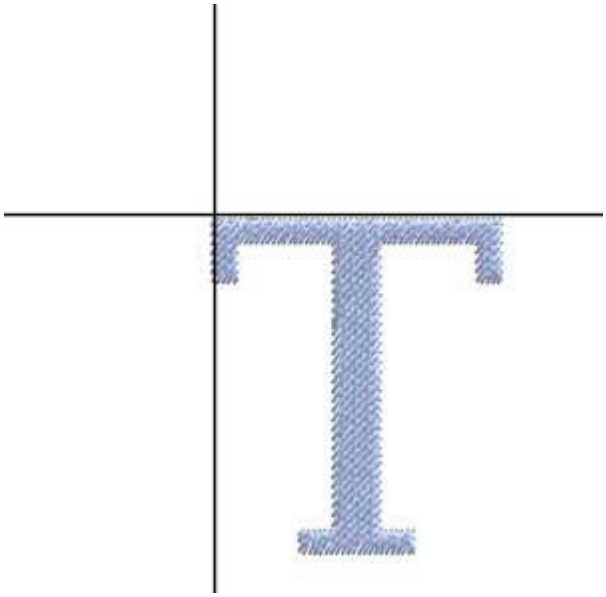
### Activation de la Croix de positionnement

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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



### 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** .
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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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.

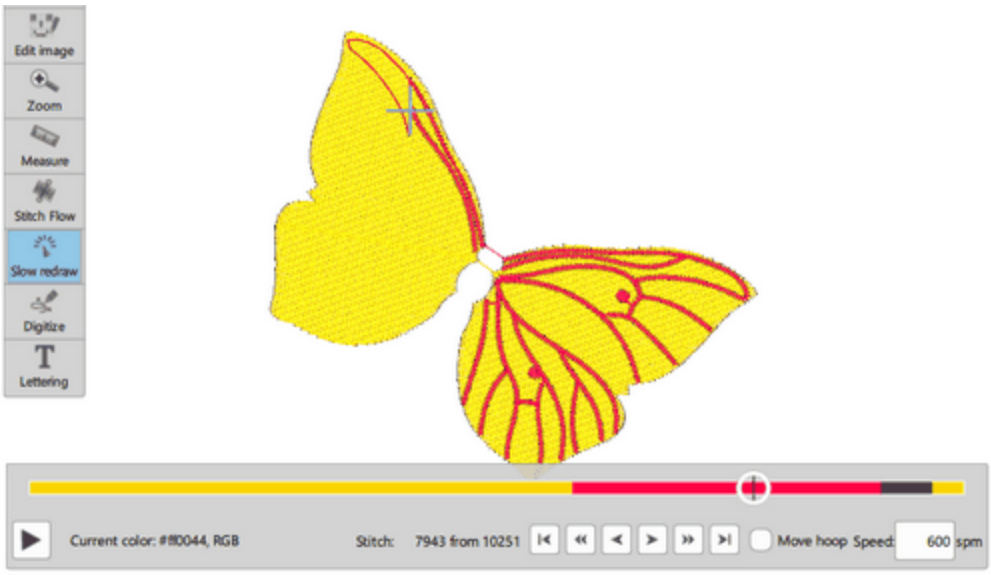
### Comment utiliser le simulateur

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.

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


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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 |

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

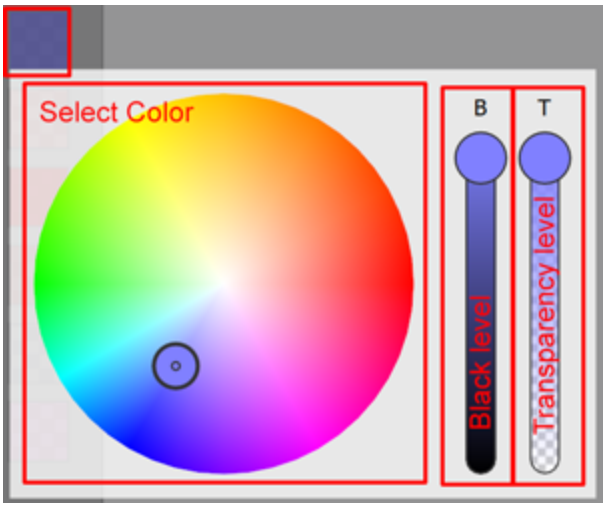
Pour personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur, sélectionnez l'option **Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur** ... dans le menu **Affichage** . La boîte de dialogue **Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur** s'ouvre et vous permet de régler librement les couleurs d'affichage des différents composants de l'interface.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




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.
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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

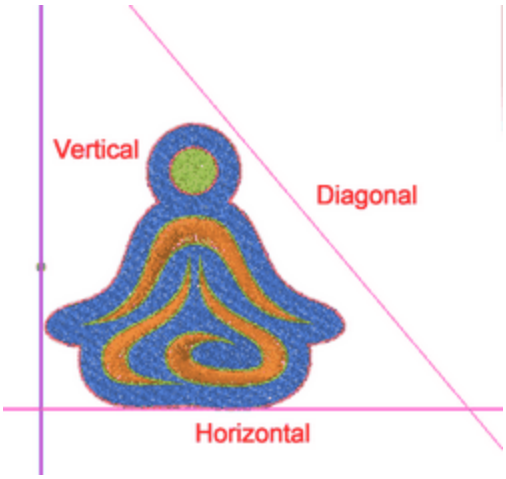
- **Enregistrer comme valeurs par défaut :** Pour enregistrer vos personnalisations de couleurs comme nouveaux paramètres par défaut, cliquez sur **Enregistrer comme valeurs par défaut** en bas de la boîte de dialogue.
- **Restaurer** : Pour rétablir les couleurs par défaut d'origine du logiciel, cliquez 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 ».

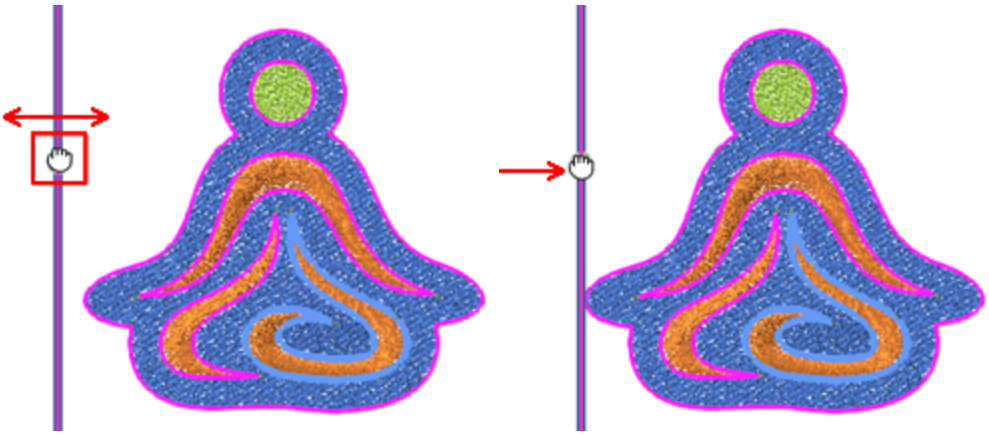
> Astuce : vous pouvez afficher ou masquer temporairement vos repères à tout moment en activant ou désactivant l'option « Afficher » dans le menu « Affichage > Repères ».

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.

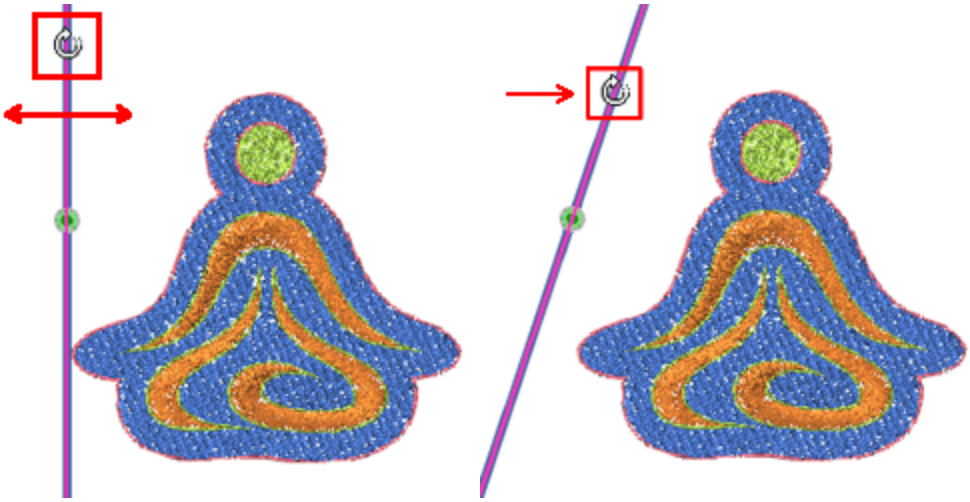



Lorsque vous cliquez sur un repère existant, un contour distinctif apparaît immédiatement pour indiquer qu'il est sélectionné. Pour supprimer un repère sélectionné, appuyez simplement sur la touche « Suppr » de votre clavier. Pour déplacer un repère, placez précisément le pointeur de la souris sur le 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.

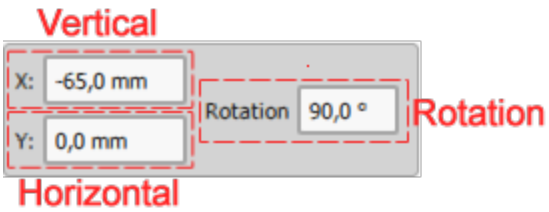

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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.



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.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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

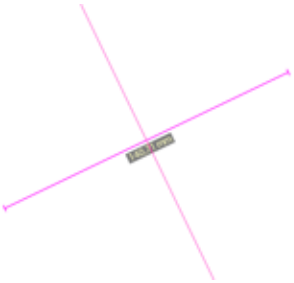
L' **outil Mesure** permet non seulement d'effectuer des mesures précises dans l'espace de travail, mais également d'ajouter facilement des repères à des emplacements précis.

Pour ajouter des repères pendant une mesure :

1. **Activez l'outil Mesure :**
   - 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 :**



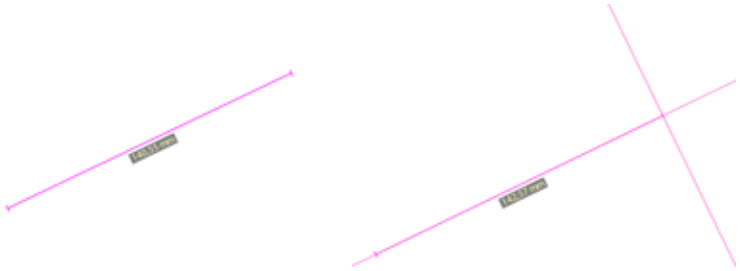
Utilisez l'outil Mesure



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 :**


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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 :

1. Définir précisément l'emplacement de la forme de repère en indiquant les coordonnées centrales verticale (Y) et horizontale (X).



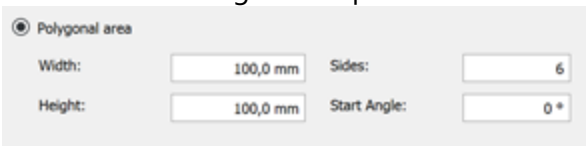

2. Sélectionner le type de forme de la zone visuelle que vous souhaitez créer :
   - Zone rectangulaire : définissez précisément les dimensions en indiquant la « Largeur » et la « Hauteur ».




   - Zone circulaire : définissez un cercle parfait ou une ellipse en ajustant la « Largeur » et la « Hauteur ».



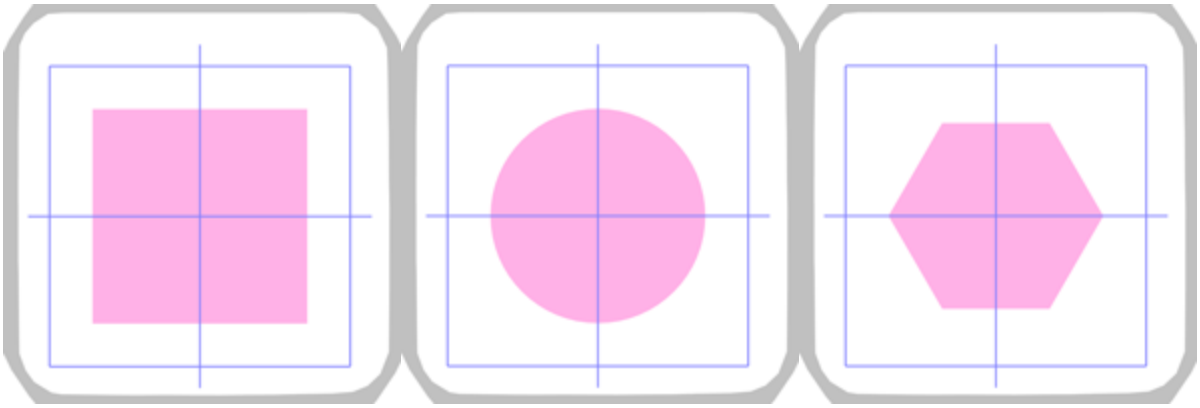

   - Zone polygonale : créez un polygone personnalisé en indiquant sa « Largeur », sa « Hauteur », le nombre de « Côtés » et l'« Angle de départ » de la forme.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 ».


*© 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 .

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.

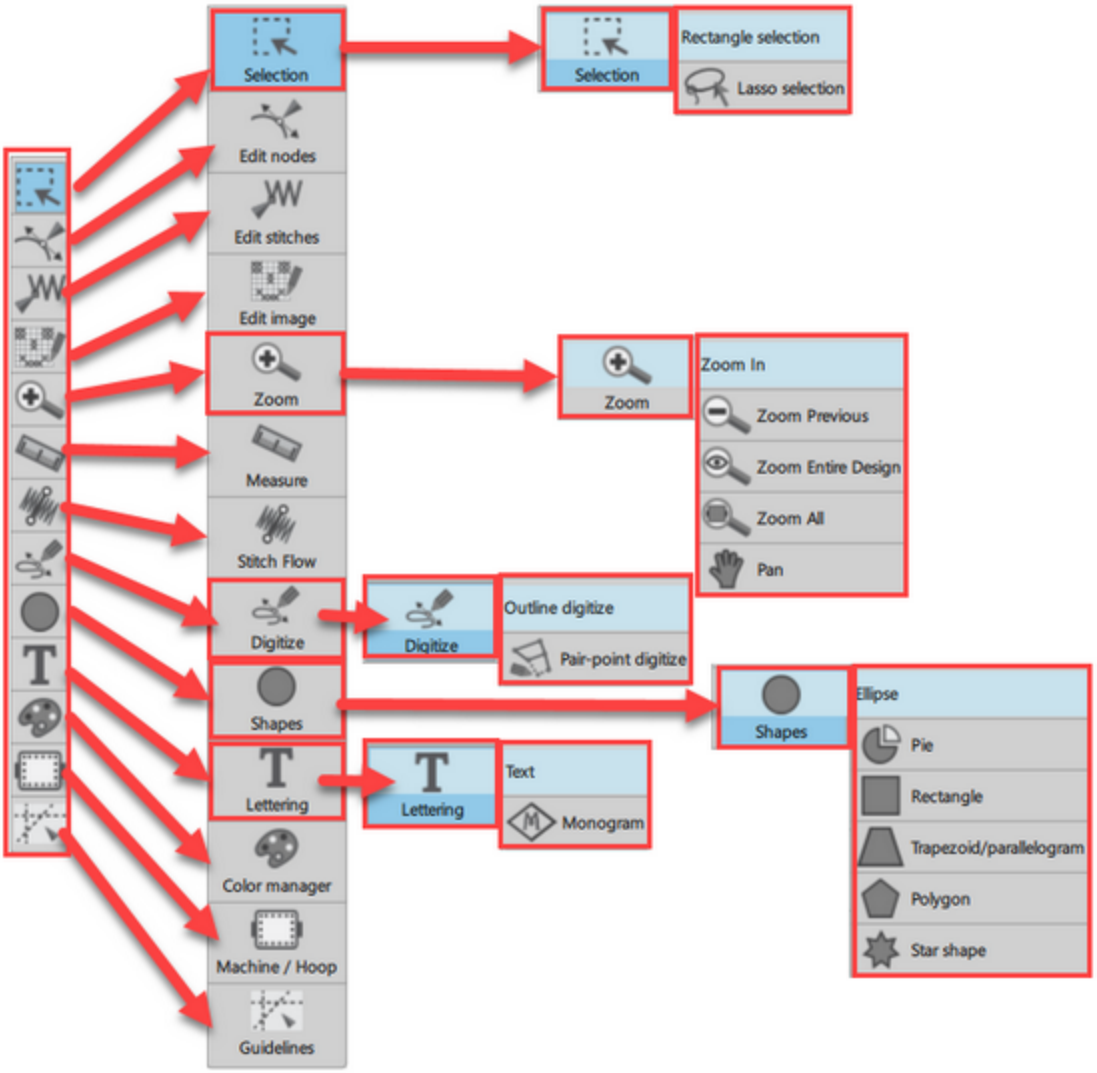
### Outils de création disponibles

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.

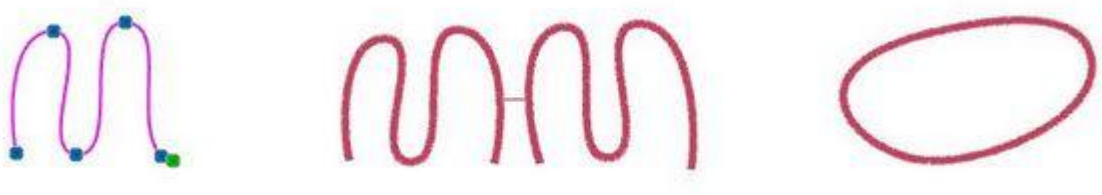



Les outils disponibles sont « Numérisation du contour » et « Numérisation par paires».

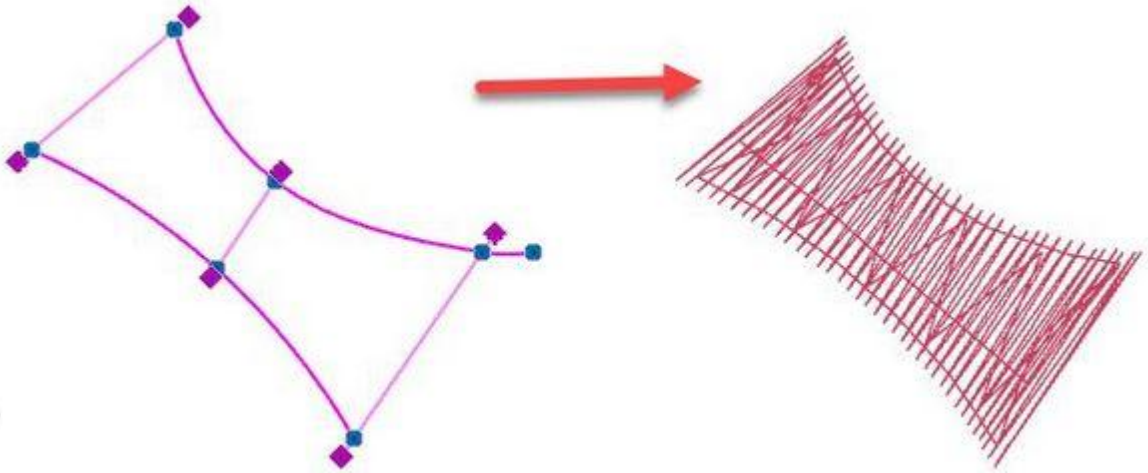
- L'outil «Numérisation du contour» vous permet de dessiner des formes ; une courbe lisse ou une ligne relie les nœuds que vous définissez. Vous pouvez créer des courbes ouvertes, des courbes ramifiées et des courbes


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

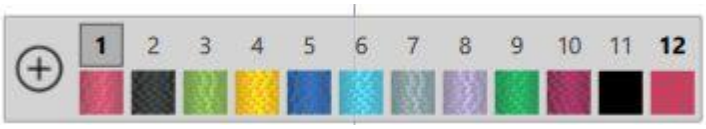
fermées.



- 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.




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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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.

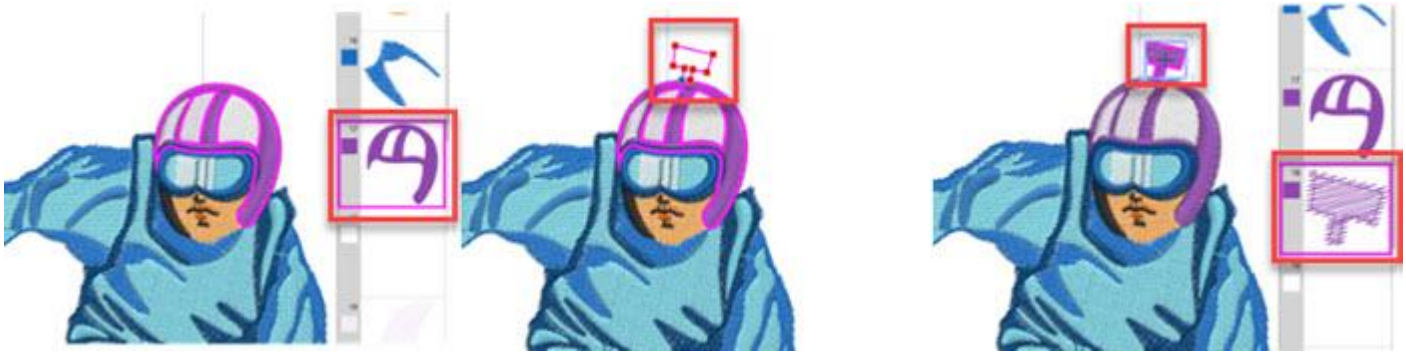
### Les objets numérisés sont ajoutés après le dernier objet numérisé ou sélectionné.

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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



## 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.
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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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

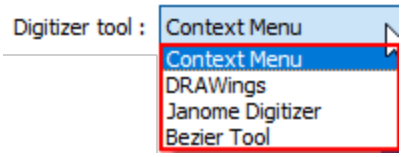
L'outil « Numérisation de contour »  permet de créer des lignes, des courbes et des formes de broderie fermées. Comme les techniques de numérisation varient, plusieurs modes de fonctionnement sont proposés. Vous pouvez ainsi choisir le style de dessin qui vous paraît le plus naturel.

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
- 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- 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

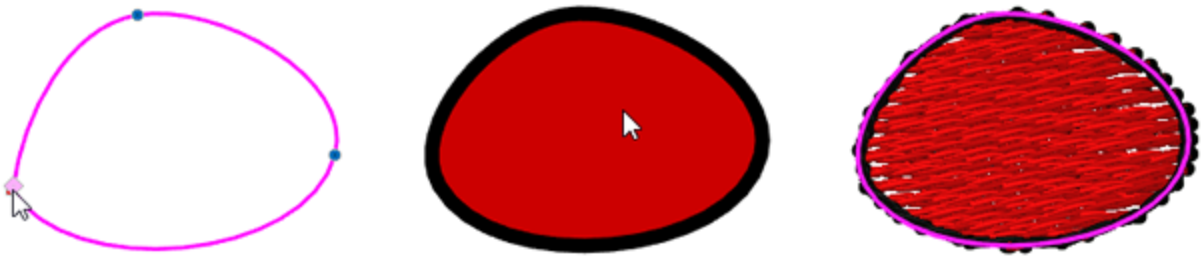
- Vous pouvez continuer à ajouter des sections à un objet tant que l'outil reste actif.
- Lorsque vous créez des formes comportant des sections non reliées, finalisez chaque section séparément tout en gardant l'outil actif pour la suivante.

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.



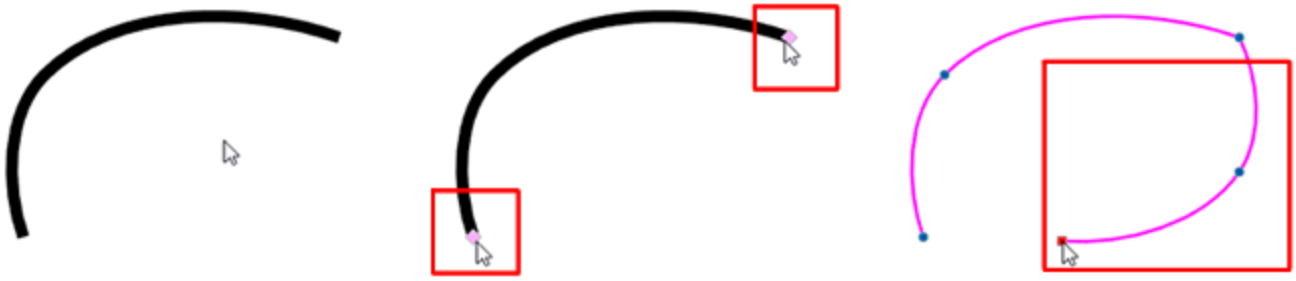
**2. Suppression de points**

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.

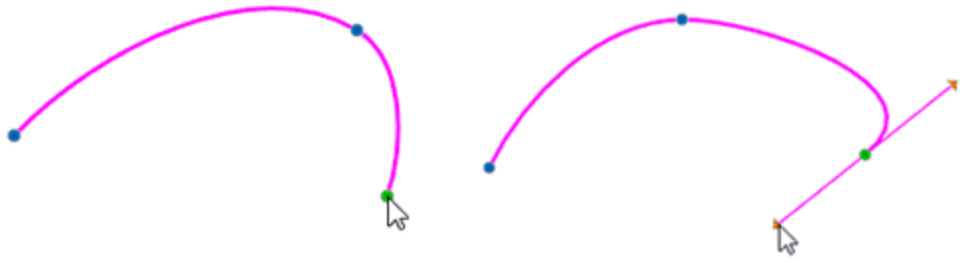

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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.

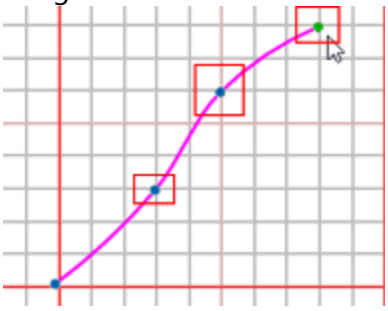


4. **Modification immédiate des courbes**
   Pendant le dessin, vous pouvez cliquer et faire glisser la souris lors du placement d'un nouveau nœud. Cela permet de modifier la courbure du segment directement pendant le tracé.



5. **Alignement sur la grille**
   Pour obtenir davantage de précision lors du tracé de lignes droites :

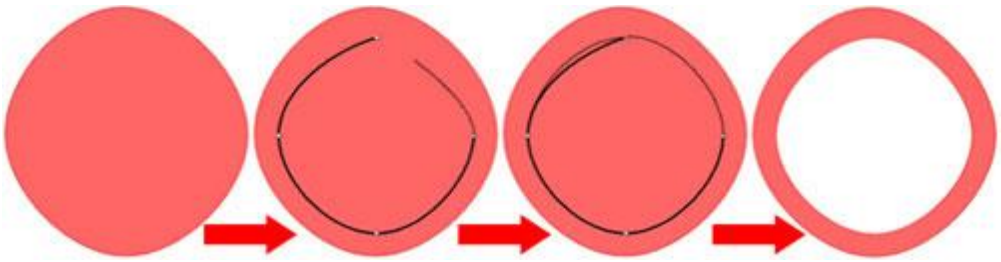
- Maintenez la touche Alt enfoncée pendant le dessin afin d'activer l'alignement sur la grille.
- Lorsque l'alignement est actif, le pointeur s'aligne sur les repères de règle les plus proches, afin que les points du dessin suivent des axes verticaux, horizontaux ou inclinés.
- L'alignement facilite 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


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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.

### Mode DRAWings

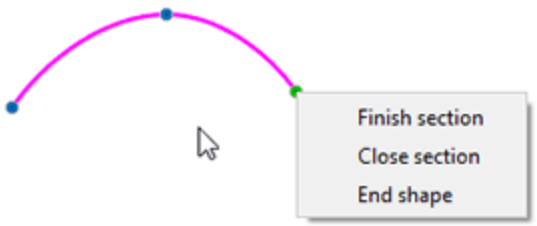
Le mode de numérisation DRAWings utilise des commandes reposant sur les clics, conçues pour numériser sans recourir aux raccourcis clavier ni aux menus :

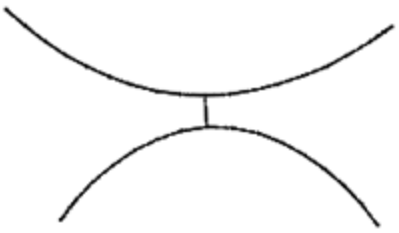
- **Finalisation d'une section :** Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris pour finaliser la section actuelle. L'outil reste actif, ce qui vous permet de commencer à dessiner une nouvelle section.
- **Finalisation d'un objet :** Une fois toutes les sections de l'objet ajoutées, cliquez deux 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 :



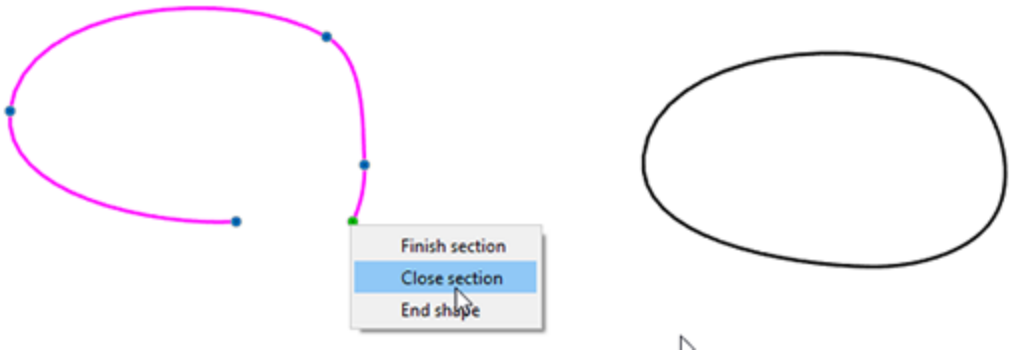



**Définition des points :** Cliquez avec le bouton gauche pour définir les points de contrôle, ou nœuds, de la forme. Par défaut, dans ce mode, les points sont reliés par des courbes influencées par la position des nœuds.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

**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 :

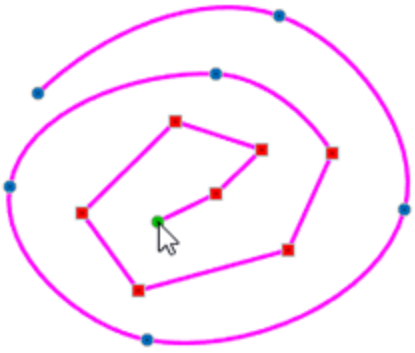
- **Terminer la section :** Cette option finalise la section actuelle tout en laissant l'outil de dessin actif. Toute nouvelle section dessinée ensuite appartient au même objet.
- **Fermer la section** : trace une ligne de liaison entre le dernier point défini et le point de départ, créant ainsi un contour fermé.




- **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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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** .

**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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**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.

**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 :**

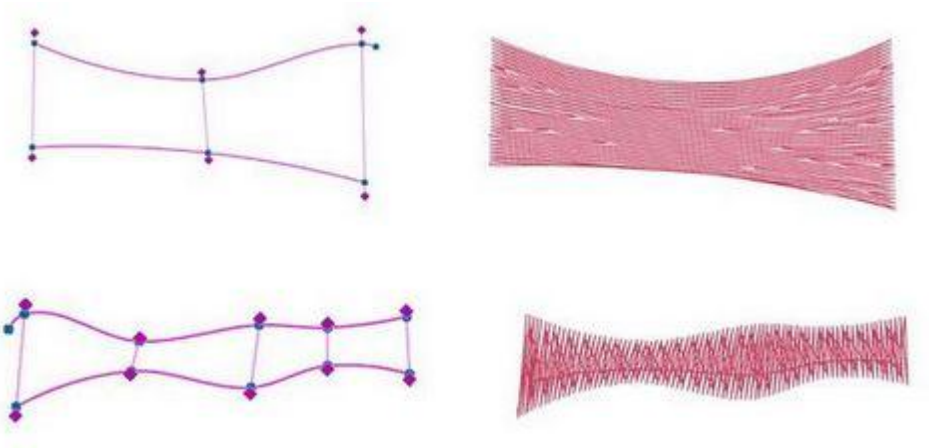

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- 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.

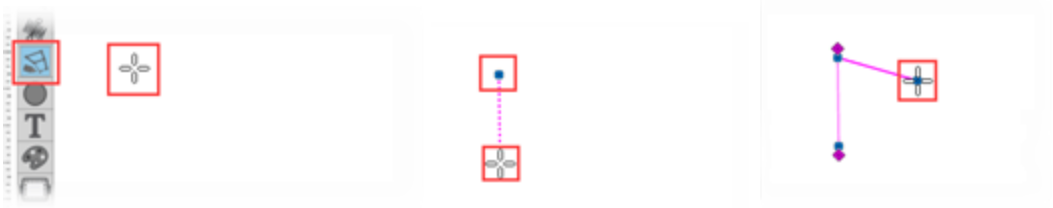
**2. Tracé des formes :**

- 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.

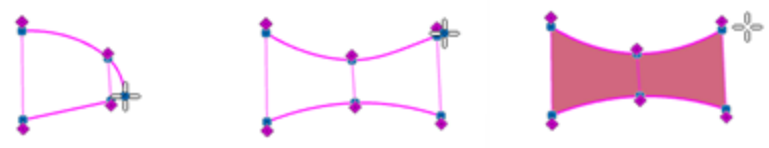
En utilisant **l'outil Numérisation par paires de points** , vous pouvez créer efficacement des formes complexes et détaillées, en exploitant pleinement ses capacités de définition précise des bords.



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.

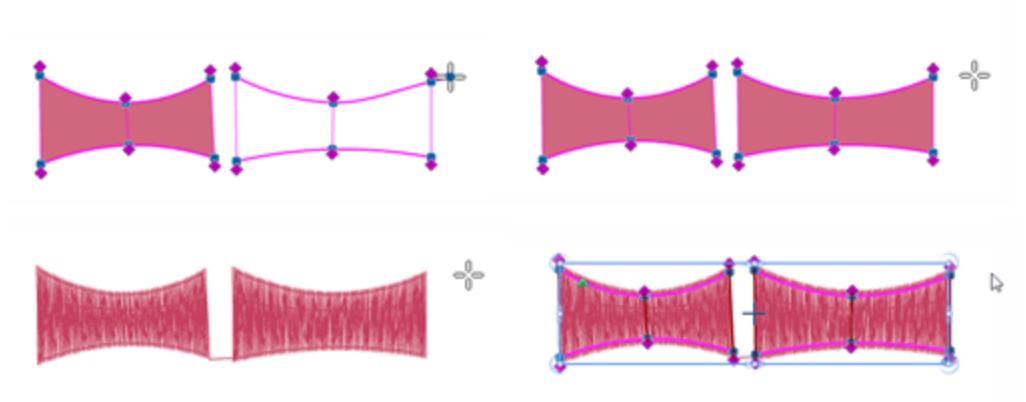


Après avoir défini les paires de points de la forme, cliquez une fois avec le bouton droit pour terminer la section en cours. La forme se remplit de couleur et le pointeur reste en forme de croix, ce qui vous permet de poursuivre avec la section suivante.



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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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 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


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 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.



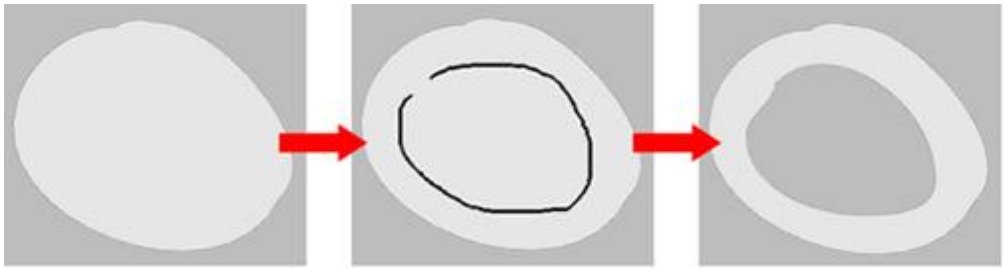
Lignes reliées - Courbe à main levée - Ligne droite - Forme fermée

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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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.

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.

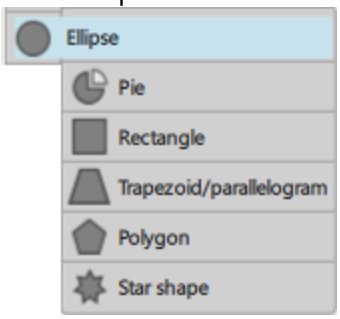
Si vous commettez une erreur pendant le tracé d'une forme, appuyez sur la touche « Retour arrière » du clavier pour supprimer instantanément la dernière section dessinée jusqu'au nœud précédent. Vous pouvez appuyer plusieurs fois sur « Retour arrière » pour annuler davantage de parties du motif jusqu'à 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.


© 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.

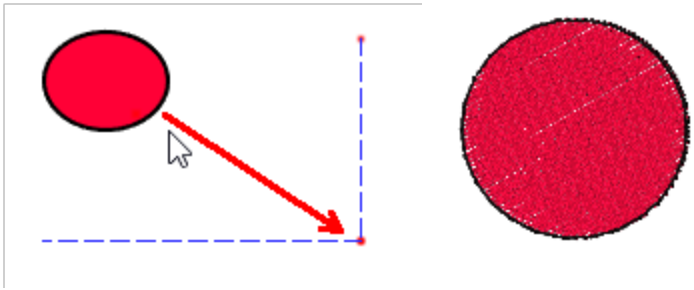
Après le placement d'une forme, l'outil reste actif, ce qui vous permet d'insérer d'autres formes du même type sans avoir à le sélectionner de nouveau.

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.

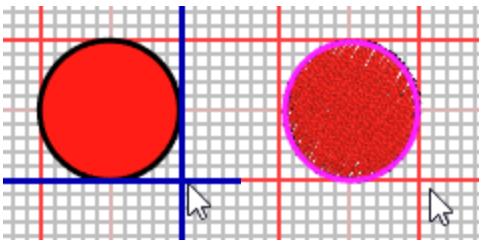
## Ellipse - Cercle

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.

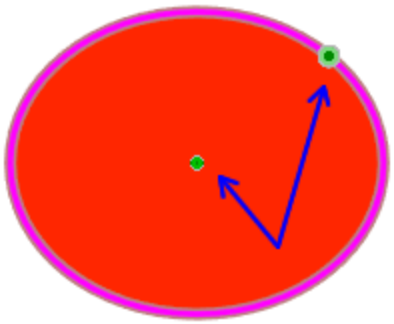
Si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pendant le déplacement en diagonale, vous pouvez dessiner un cercle. Si vous maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le dessin d'une ellipse, le point de départ s'aligne sur les lignes de grille verticale et horizontale les plus proches. À partir de 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.



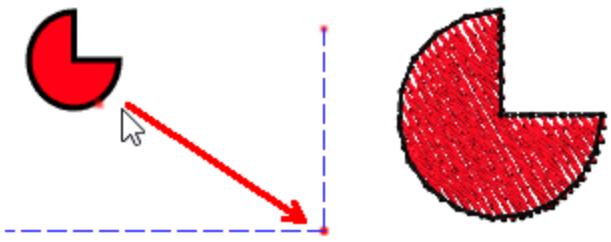
Lorsqu'une forme est convertie en courbes, ses nœuds spéciaux ne sont plus disponibles. Elle comporte alors des nœuds d'objet standard le long de ses segments courbes.

## Secteur

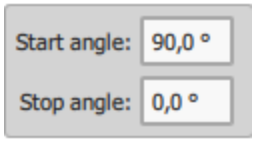
L'outil de forme Secteur permet de dessiner et de personnaliser des secteurs. Après avoir activé l'outil « Secteur », cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans la zone de création pour dessiner la forme. Dans la barre d'options de l'outil, vous pouvez personnaliser les angles de départ 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.

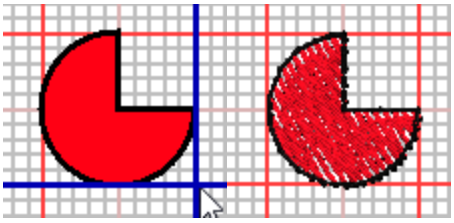

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.





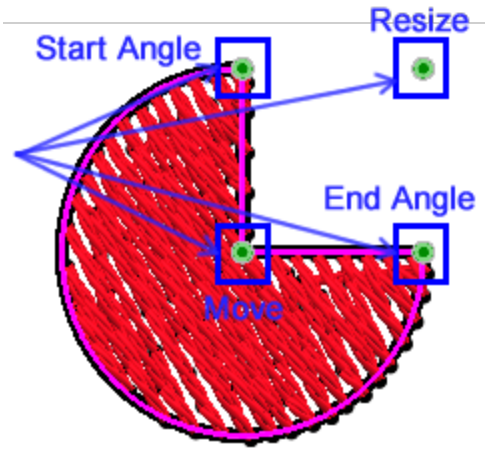



Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le tracé pour contraindre le secteur à s'aligner sur les lignes verticales et horizontales de la grille. Cette contrainte vous aide à aligner la position de l'objet en fonction des paramètres de la grille.



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.

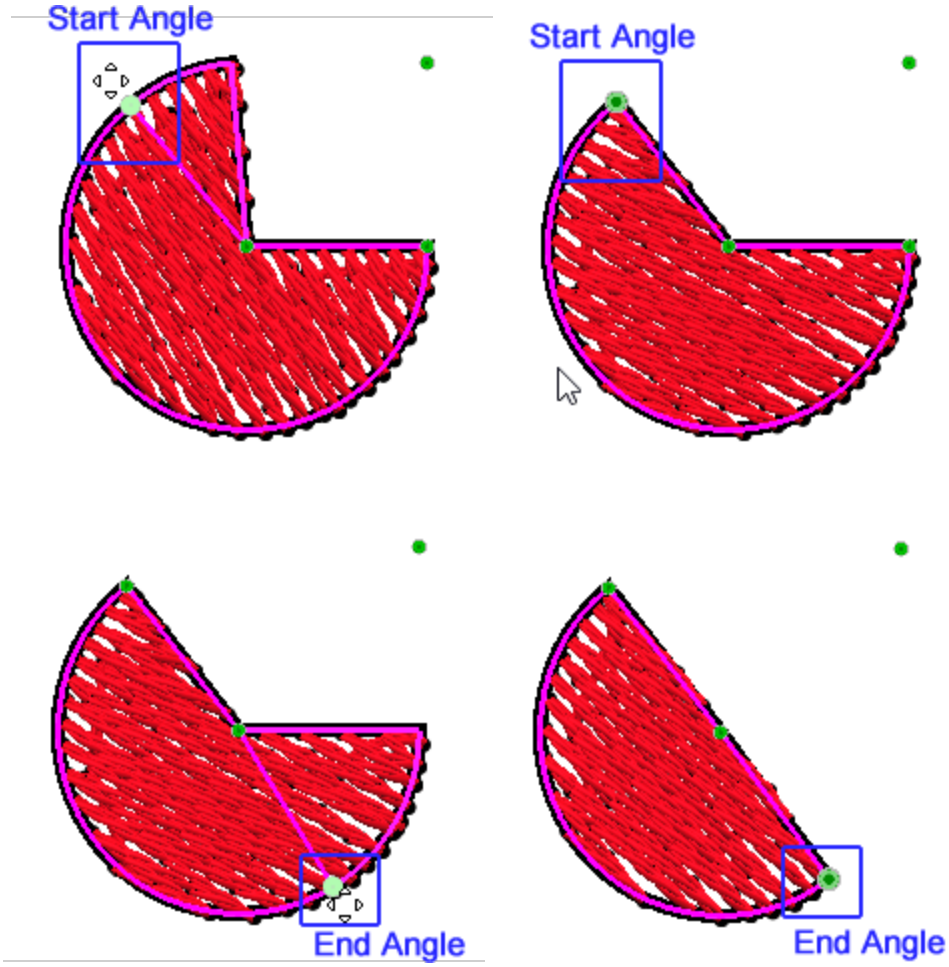
Vous pouvez modifier n'importe quel secteur à l'aide de l'éditeur de nœuds. Les secteurs comportent quatre nœuds de contrôle. Utilisez le nœud situé dans le coin supérieur droit pour redimensionner le secteur. Utilisez le point de contrôle situé au centre pour repositionner le secteur.




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.

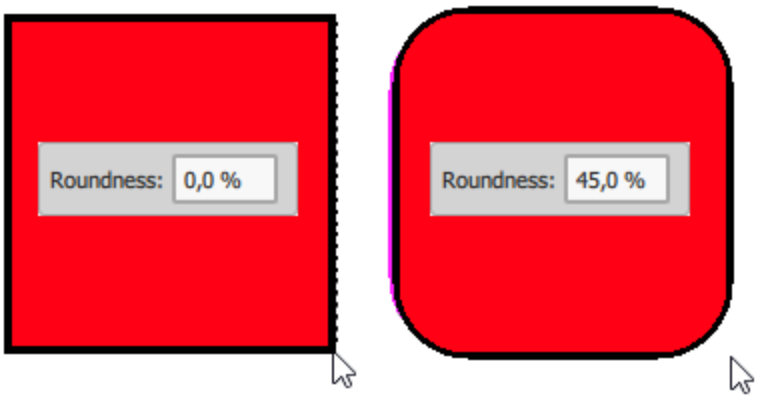



## Rectangle

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.

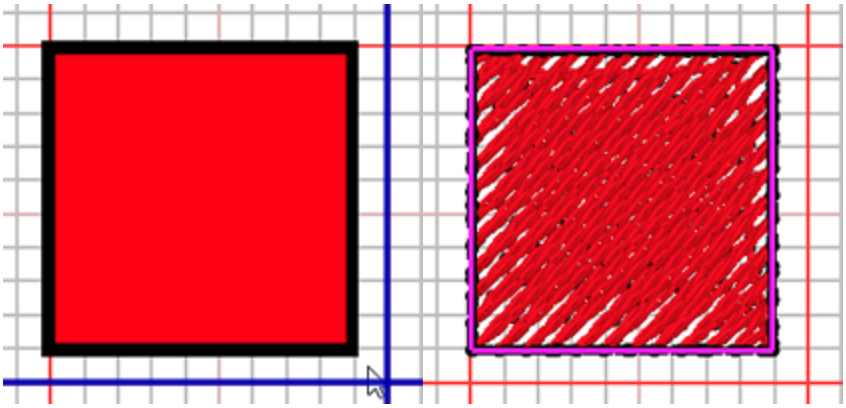
Vous pouvez contrôler la géométrie des angles. Vous pouvez définir l'« Arrondi » des angles à l'aide de l'option de la barre « Options de l'outil ». Ce réglage peut être défini avant le dessin ou modifié ensuite. L'Arrondi est une valeur exprimée en pourcentage, comprise entre 0 et 100. Une valeur de 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.

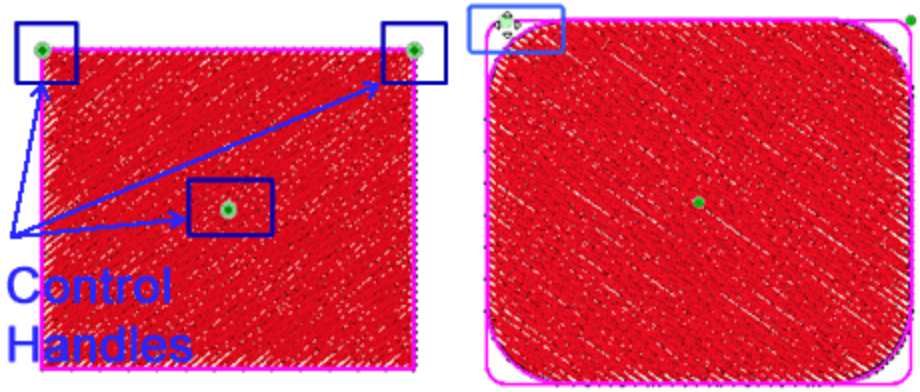


Au lieu de dessiner d'un angle à l'autre, vous pouvez tracer un rectangle vers l'extérieur à partir de son centre en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement. Le point de votre clic initial devient le centre de la forme.

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

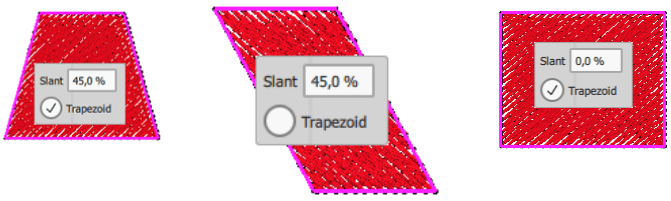
Utilisez l'outil de forme « Trapèze/Parallélogramme » pour dessiner des trapèzes et des parallélogrammes. Lorsque vous activez l'outil Trapèze/Parallélogramme, le pointeur de la souris change pour indiquer le mode de création. Cliquez et faites glisser le pointeur en diagonale dans l'espace de travail 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.

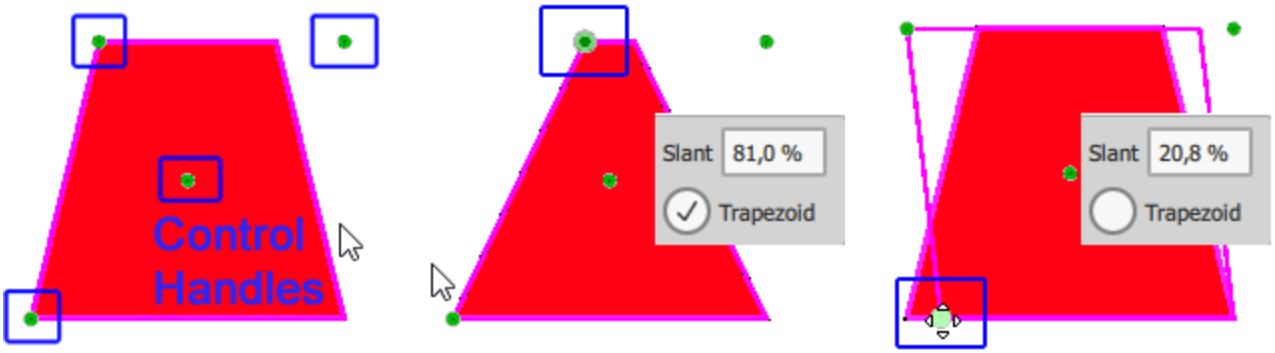
Vous pouvez dessiner un trapèze ou un parallélogramme depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement. Le maintien de la touche « Maj » définit le point de départ du tracé comme centre de la forme.

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.

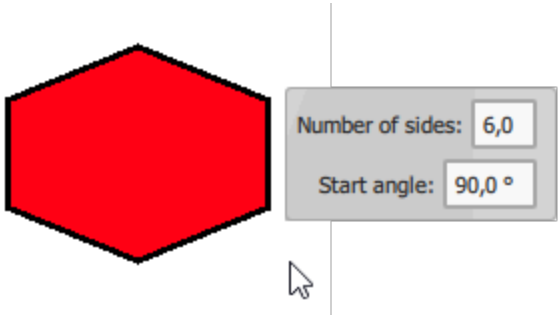



## Polygones

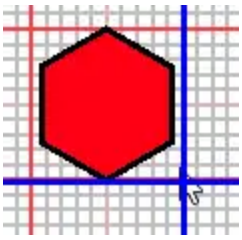
Utilisation de l'outil de forme « Polygone »  permet de dessiner des polygones. Lorsque vous activez l'outil, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode création. Avant de dessiner, vous pouvez utiliser la barre d'options de l'outil pour définir le « Nombre de côtés » et l'« 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.

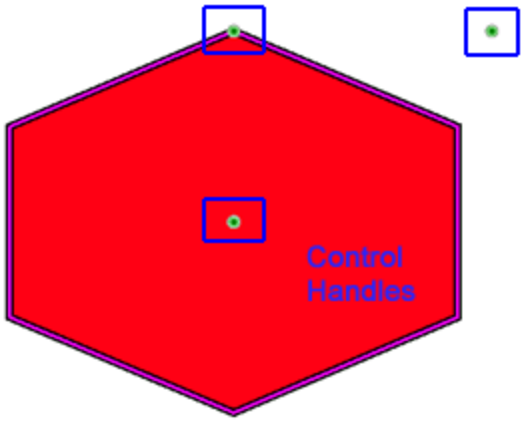


Vous pouvez dessiner un polygone depuis son centre vers l'extérieur en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le glissement. Avec cette méthode, le premier clic définit le centre du polygone.

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.

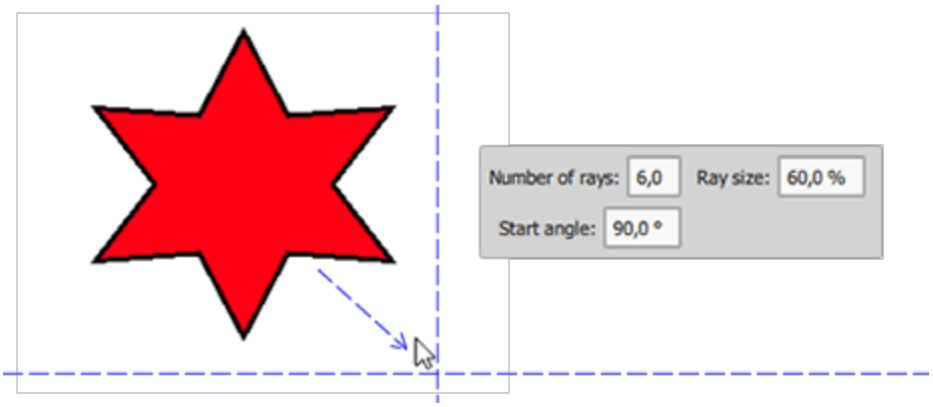
Vous pouvez modifier les formes polygonales insérées à l'aide de l'éditeur de nœuds. Un polygone comporte trois nœuds de contrôle. Utilisez le nœud situé dans le coin supérieur droit pour redimensionner la forme. Maintenir la touche « Ctrl » enfoncée pendant le redimensionnement impose une mise à l'échelle 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

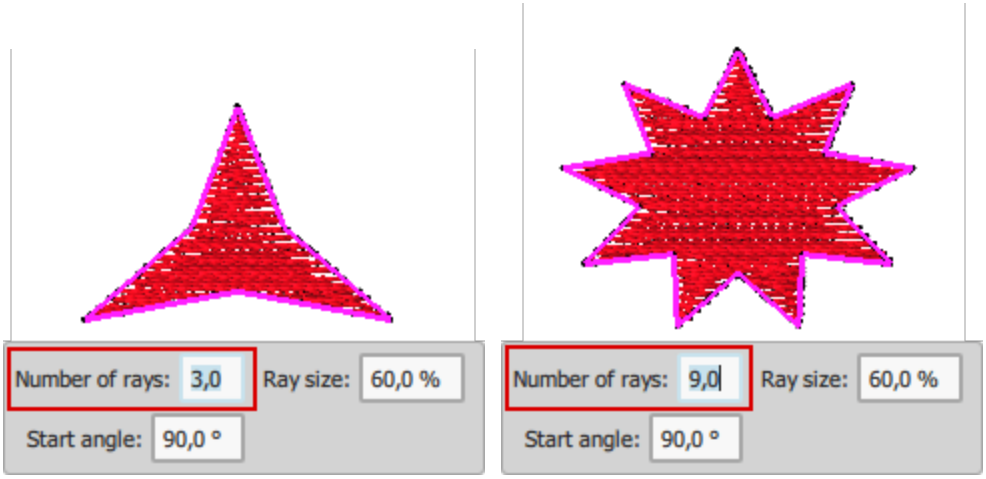
Utilisation de l'outil de forme « Étoile »  vous pouvez dessiner vos propres formes d'étoiles personnalisées. Une fois l'outil activé, le pointeur de la souris change pour indiquer que vous êtes en mode dessin. Dans la barre « Options de l'outil », vous pouvez définir le « Nombre de branches », la « 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.



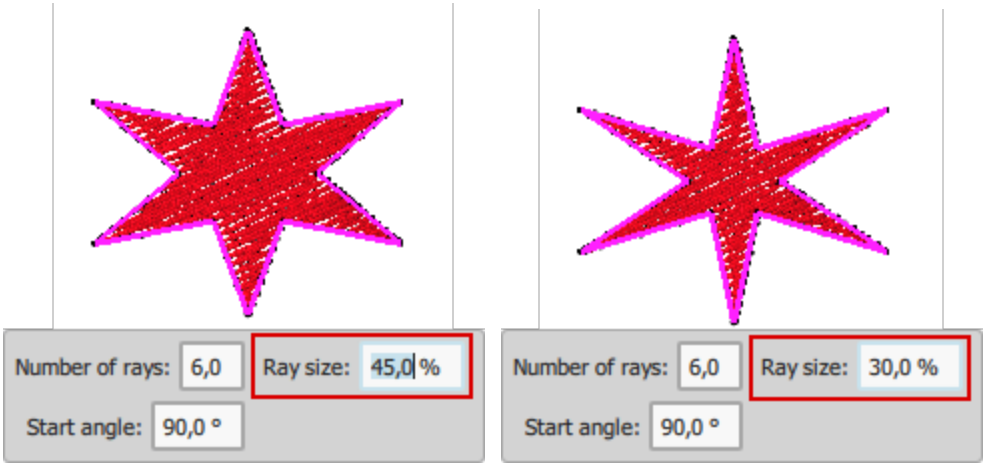

Vous pouvez également activer la forme « Étoile » en appuyant sur la touche « S ».

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.

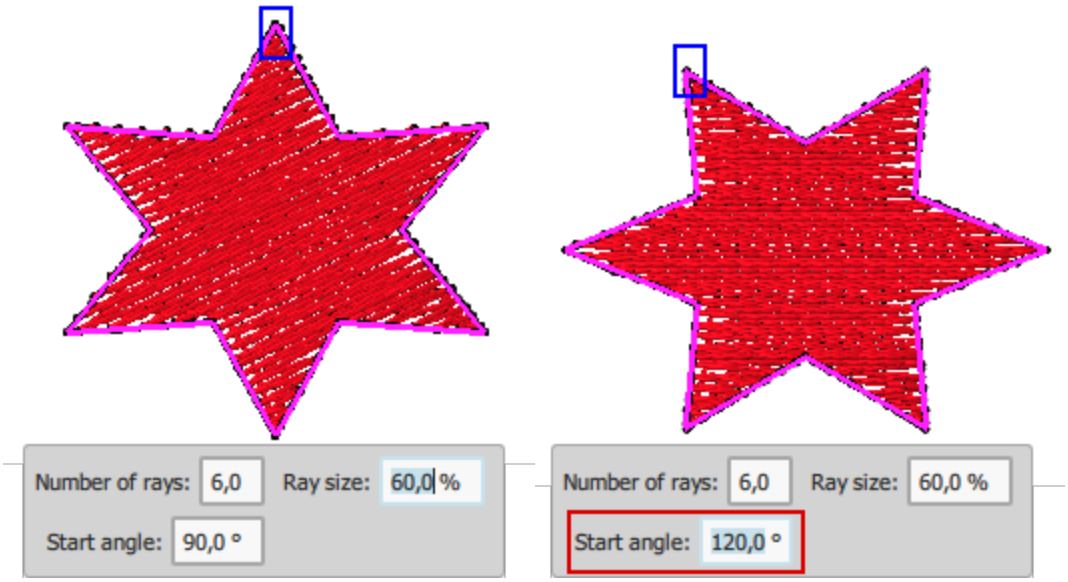



La « Taille des branches » définit, en pourcentage, la distance entre le centre de l'étoile et la ligne reliant deux sommets consécutifs des branches. Une valeur de 0 ramène les points intérieurs au centre de l'étoile, tandis qu'une valeur de 100 les repousse jusqu'aux lignes de liaison, transformant 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.*

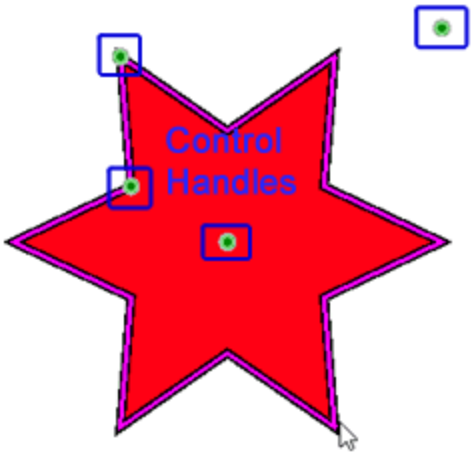



Maintenez la touche « Alt » enfoncée pendant le tracé d'une étoile pour accrocher le pointeur aux intersections horizontales et verticales de la grille, afin de la positionner avec précision.

Vous pouvez dessiner une étoile vers l'extérieur à partir de son centre en maintenant la touche « Maj » enfoncée pendant le déplacement.

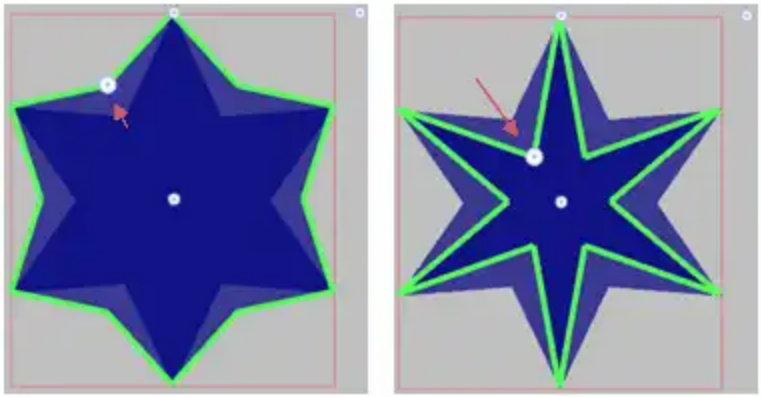
Maintenir simultanément les touches « Ctrl » et « Maj » pendant le tracé crée une étoile proportionnée qui s'étend vers l'extérieur à partir du point central sur lequel vous avez initialement cliqué. Cette méthode est utile pour aligner l'étoile sur un point central de votre motif.

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.

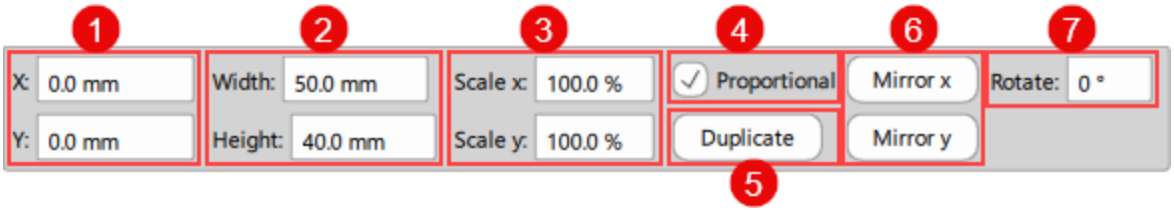

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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.

## 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 :

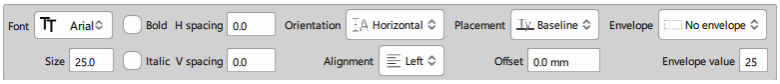



1. Modifier la position : ajustez les valeurs X et Y pour repositionner l'objet dans la zone de création. La position est calculée à partir du centre de l'objet. Les valeurs saisies dans les champs X et Y définissent l'emplacement du centre de l'objet dans l'espace de travail. Saisissez la valeur dans 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 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.

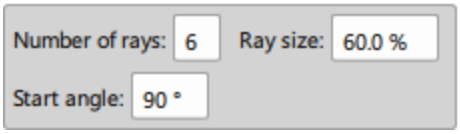

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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

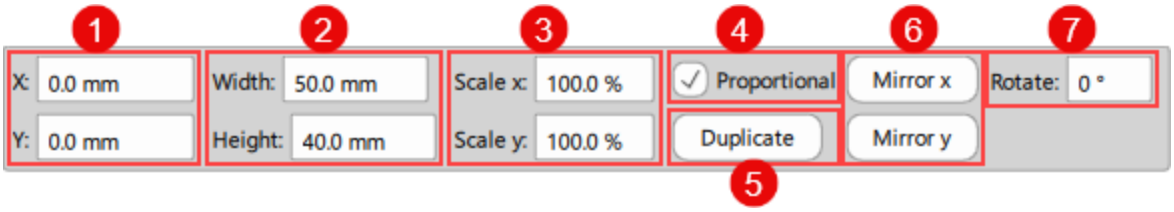



Dessiner une étoile

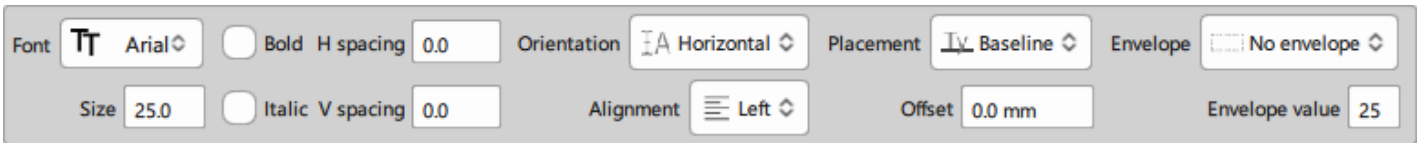

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# 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 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.*

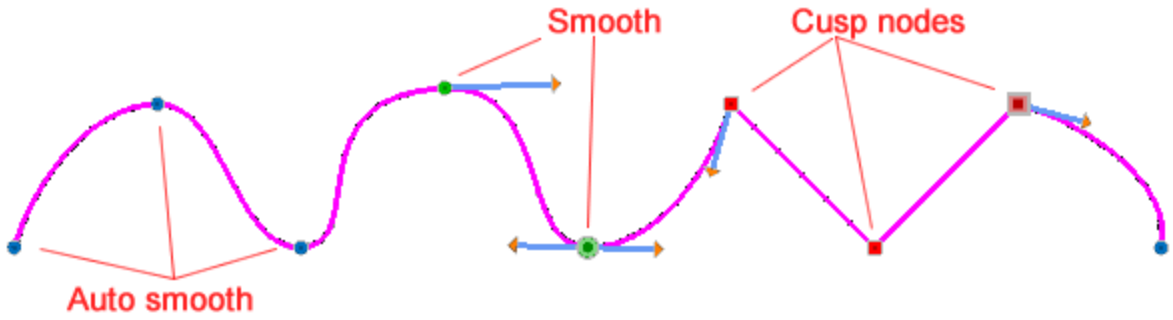
- **Dupliquer l'objet :** Appuyez sur ce bouton pour créer une copie exacte de l'objet sélectionné, superposée à l'objet d'origine.
- **Retourner l'objet :** Les deux boutons suivants permettent de retourner l'objet d'origine selon l'axe horizontal ou vertical. L'objet est retourné autour d'un axe horizontal 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.

## 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.

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.

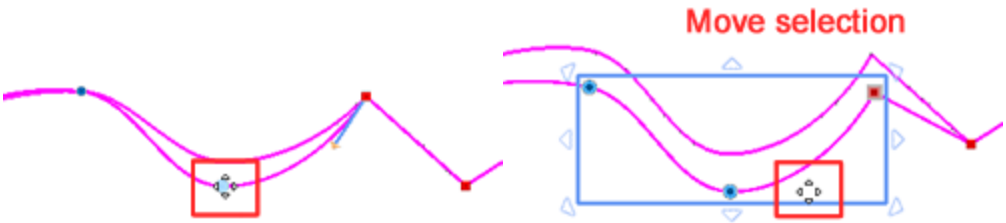
## Modifier la forme

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.

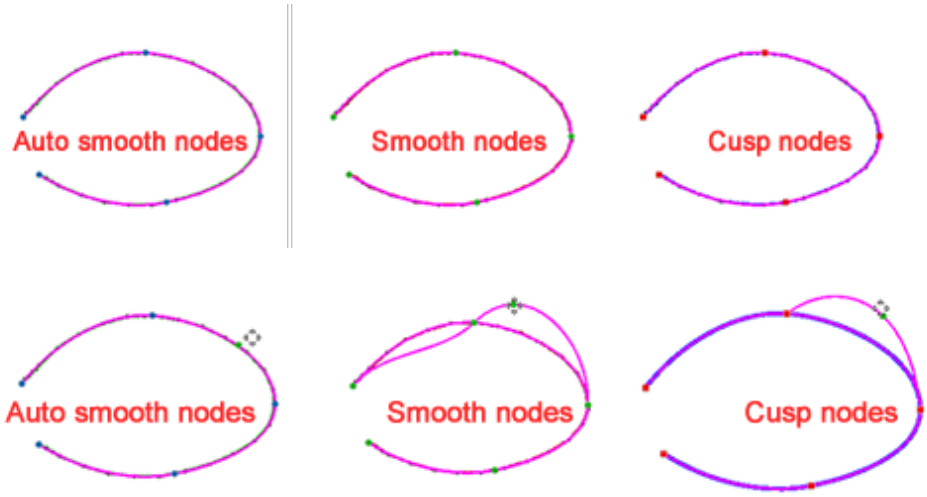

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




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.

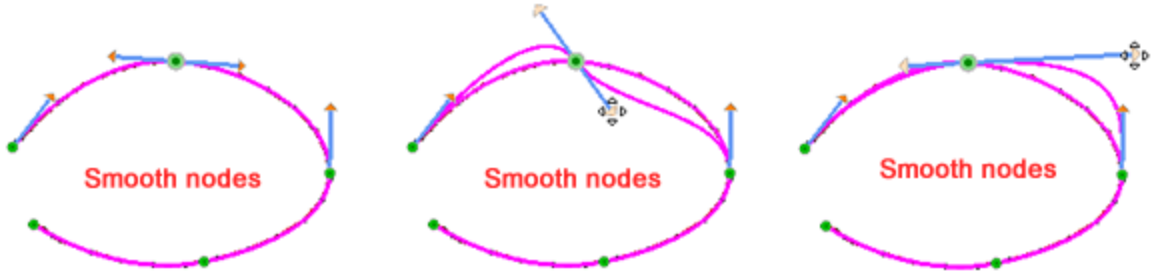
### Modifier la courbe

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.

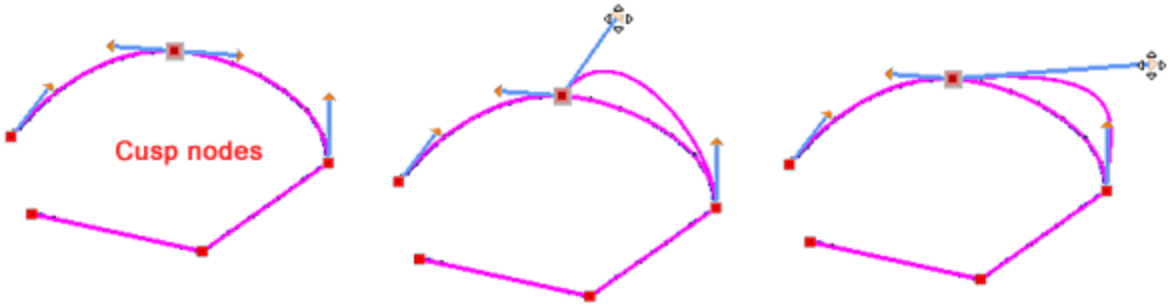



Vous pouvez affiner une courbe à l'aide des poignées de contrôle fléchées d'un nœud. Ces poignées apparaissent lorsque vous sélectionnez un nœud lissé ou anguleux. Les nœuds « Lissage automatique » et les nœuds « Anguleux » reliés à des lignes droites ne disposent pas de poignées fléchées ; celles-ci 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



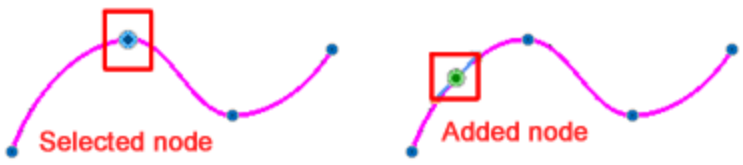

Les poignées fléchées apparaissent lorsque vous sélectionnez des nœuds anguleux reliés à des segments courbes. La manipulation d'une poignée fléchée sur un nœud anguleux n'affecte que la courbe située du côté correspondant.




### 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 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.





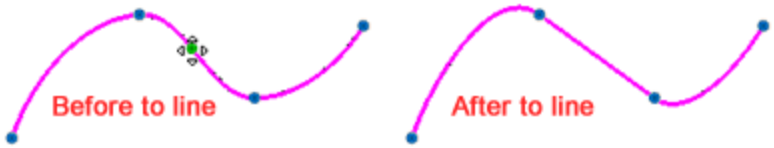
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.



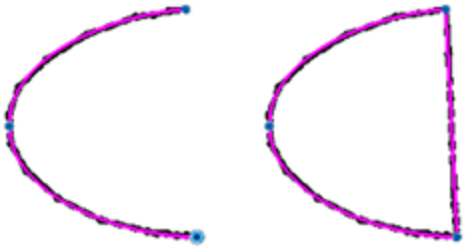

L'option « Convertir en courbe » effectue l'opération inverse. Lorsqu'une forme comprend des segments de ligne droite, vous pouvez les convertir en courbes afin de bénéficier d'une plus grande souplesse de création. Vous pouvez procéder de deux façons. D'abord, cliquez sur la ligne avec le bouton droit, 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.



### 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



## Scinder le contour

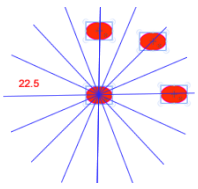
Vous devrez peut-être scinder un objet courbe en plusieurs courbes ou sections. En mode « Modifier les nœuds », cliquez avec le bouton droit sur le nœud où vous souhaitez créer une séparation. Dans le menu contextuel, sélectionnez « Scinder le contour ». Le nœud sélectionné est dédoublé en deux nœuds 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 ».



## Positionner les objets

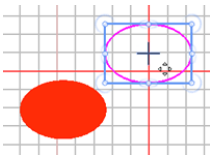
Lorsque vous créez ou modifiez un motif, le positionnement de vos objets est une tâche fondamentale. Le logiciel offre plusieurs méthodes pour positionner les objets : vous pouvez les faire glisser vers un nouvel emplacement, les déplacer progressivement à l'aide des touches fléchées du clavier ou définir 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.

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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



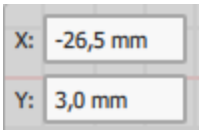
Si vous activez l'option « Grille - Magnétisme » dans le menu « Affichage », le curseur s'aligne sur les lignes et les intersections de la grille lorsque vous déplacez un objet. Cette fonction est utile pour réaliser des compositions géométriques structurées. Pour déplacer librement un objet lorsque 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 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## 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.

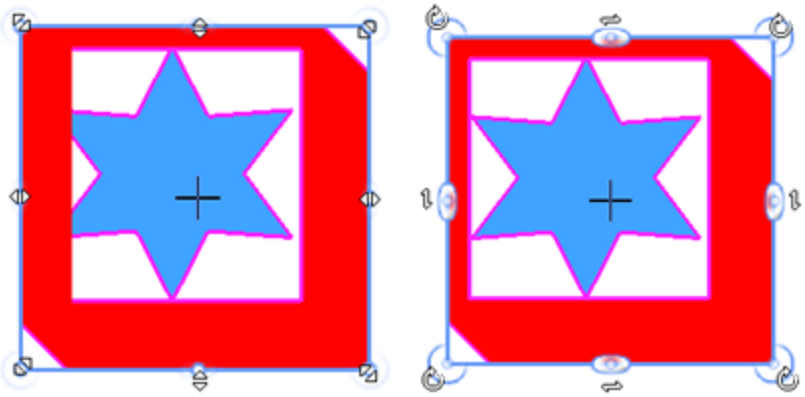
## Transformer les objets

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 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

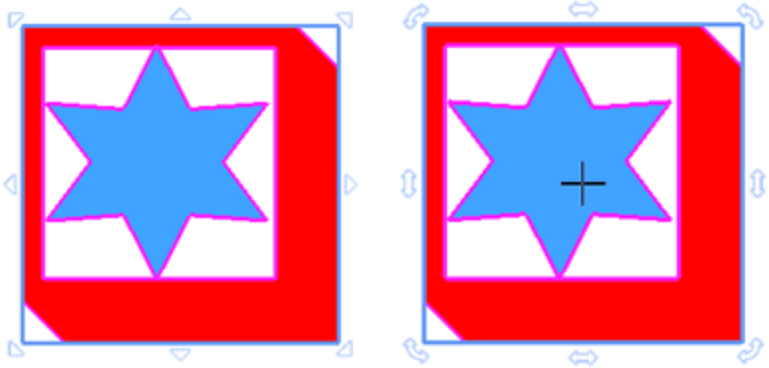
Les transformations étant fréquemment utilisées, le logiciel propose plusieurs modes de fonctionnement. Ces modes permettent aux utilisateurs habitués aux logiciels de dessin vectoriel de se familiariser avec l'interface. Chaque fois que vous sélectionnez des objets, un rectangle de sélection apparaît 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.

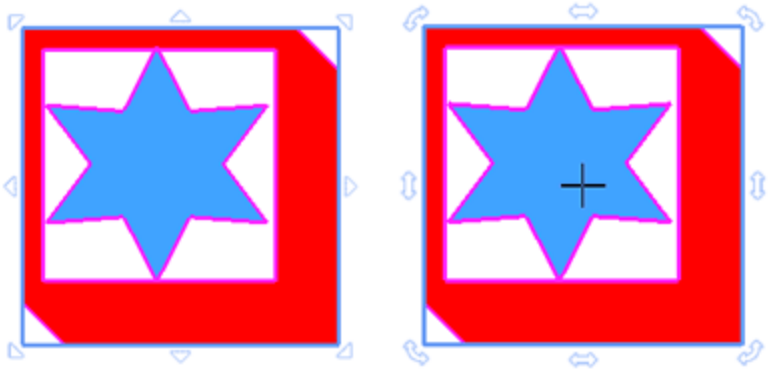


### Rotation et redimensionnement séparés

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.

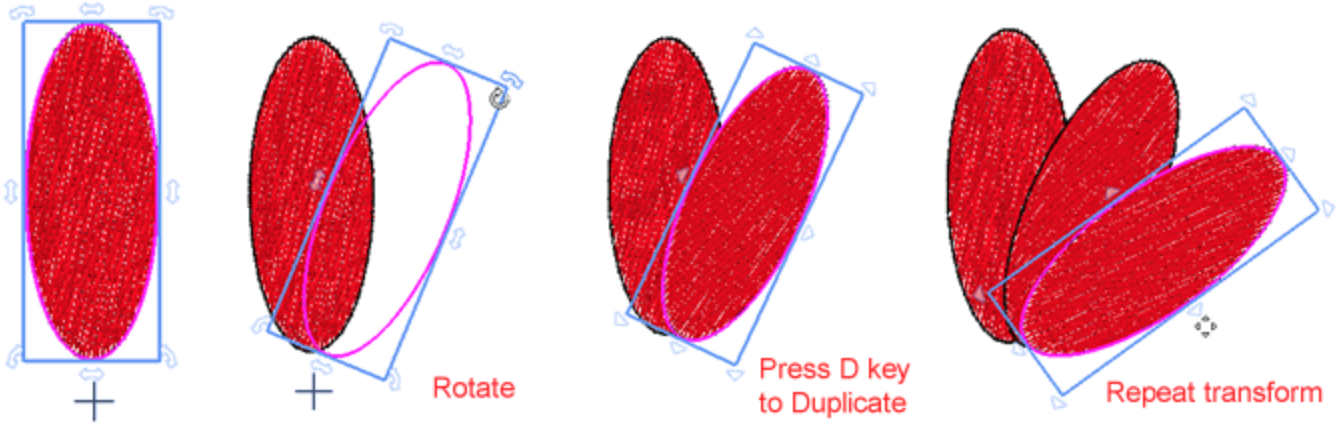


Vous pouvez activer le mode de fonctionnement « Rotation et redimensionnement séparés » depuis l'onglet Outils de la boîte de dialogue « Outils – Options ». Activez l'option « Rotation et redimensionnement séparés ». Au prochain démarrage du programme, les poignées de contrôle fonctionneront selon ce 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.





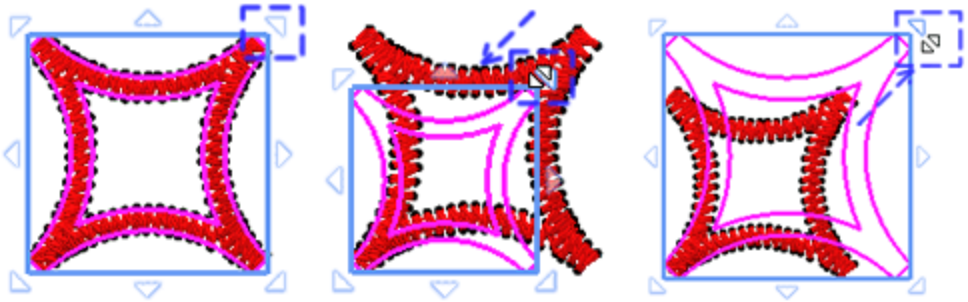
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.

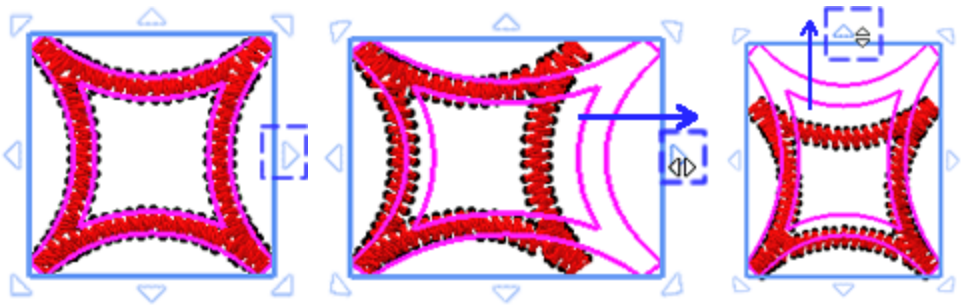
## Mettre à l'échelle - Redimensionner les objets

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.

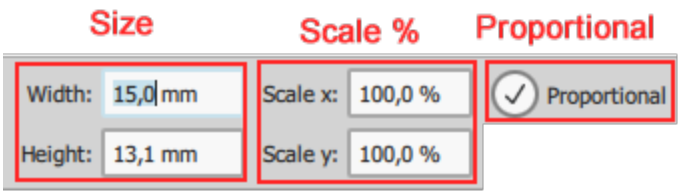

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

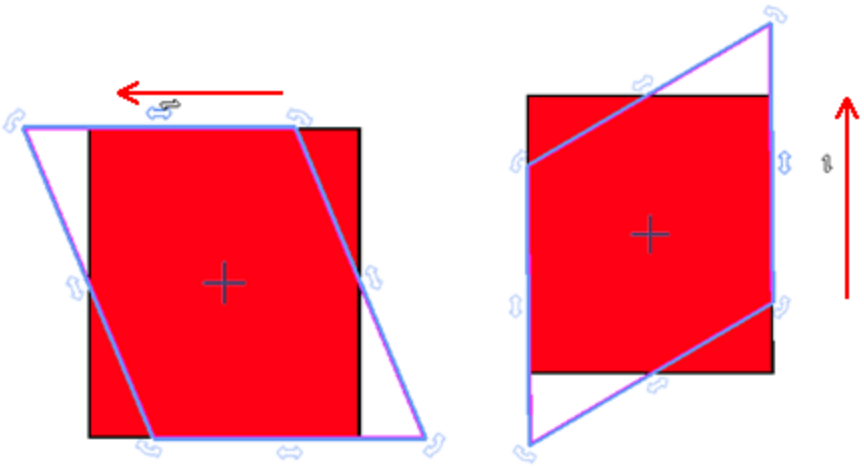
Pour plus de précision, vous pouvez mettre les objets à l'échelle en saisissant leur taille ou un pourcentage dans la barre d'options des outils. Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, leurs dimensions s'affichent dans les champs « Largeur » et « Hauteur ». Saisissez une nouvelle valeur dans 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.



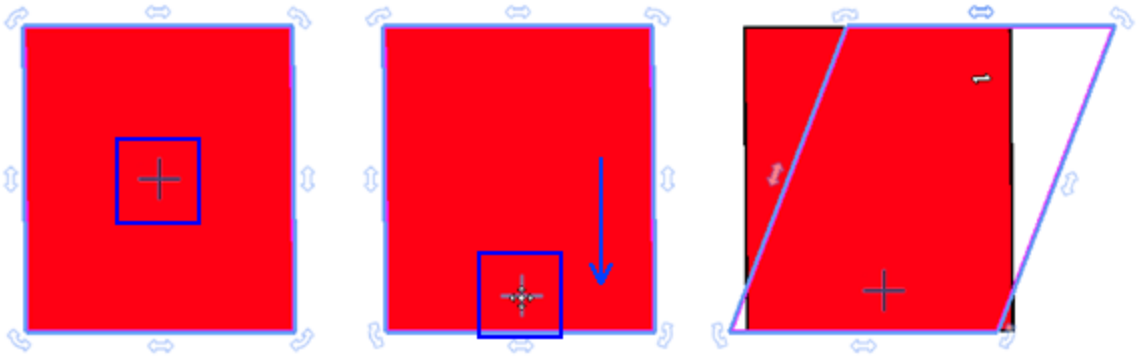

## Incliner - Pencher les objets

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.

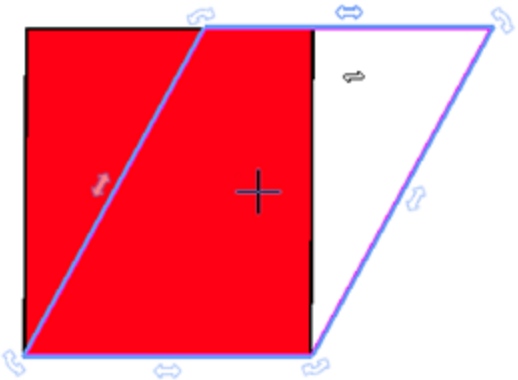

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



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.

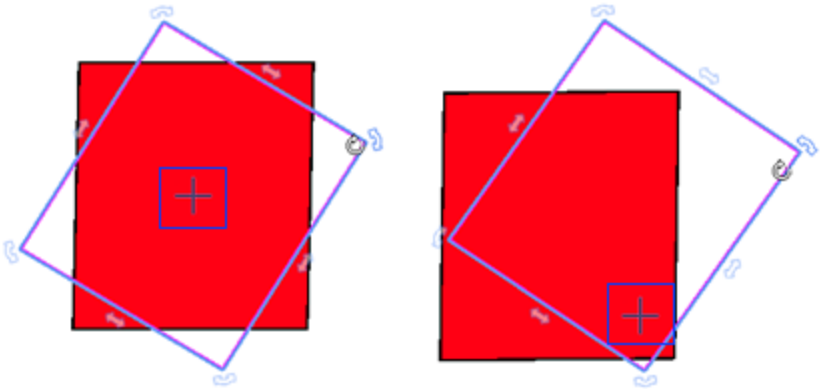



© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

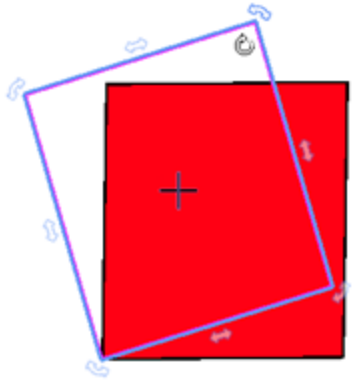
## Faire pivoter les objets

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.

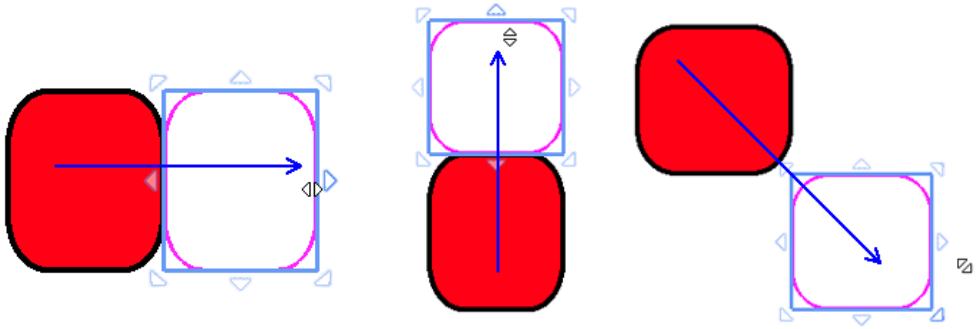
Pour plus de précision, vous pouvez faire pivoter les objets en saisissant l'angle de rotation dans la barre « Options de l'outil ». Sélectionnez d'abord l'objet, puis ajustez si nécessaire le réticule du centre de rotation. Saisissez ensuite le nombre de degrés souhaité dans le champ « Rotation » et 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.

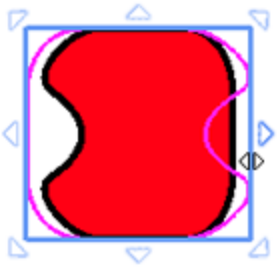


Remarque : lors de la mise à l'échelle ou de l'application d'une symétrie à un ou plusieurs objets, vous pouvez également créer simultanément de nouveaux objets dupliqués. Deux méthodes simples sont disponibles. D'abord, tout en faisant glisser ou en redimensionnant l'objet avec le bouton gauche de la 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.

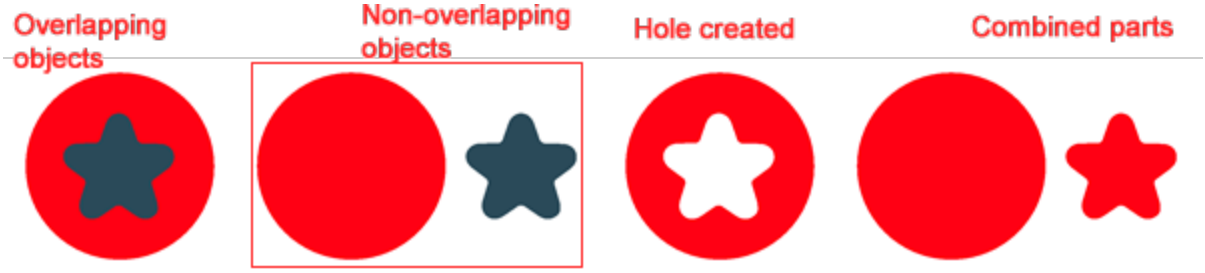


Une autre méthode particulièrement rapide et précise pour appliquer une symétrie à une sélection consiste à cliquer sur les boutons « Symétrie X » et « Symétrie Y » disponibles dans la barre Options des outils. Pour appliquer une symétrie horizontale à un motif, c'est-à-dire l'inverser de gauche à droite, 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.

## 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.

## 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

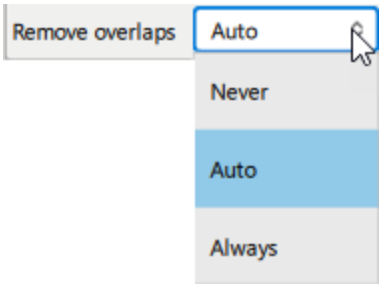
Pour optimiser votre broderie, le logiciel dispose d'un filtre qui supprime les points aux endroits où les objets se chevauchent. Ce filtre est appliqué lorsque cela est nécessaire, afin de réduire l'accumulation de points sur le tissu. Vous conservez également le contrôle sur le comportement de chevauchement 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **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.





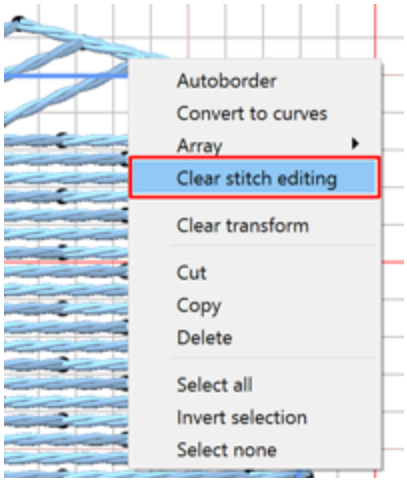
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

# 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 :

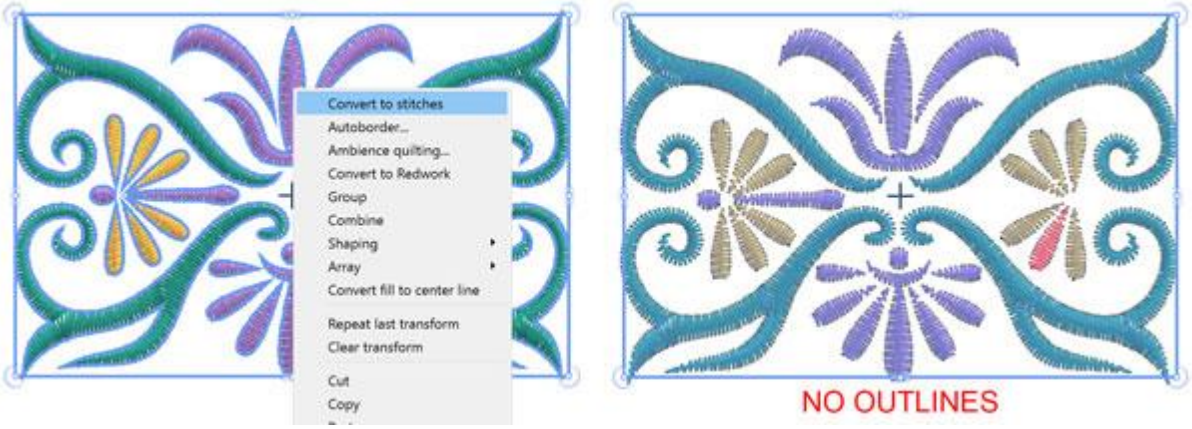
1. Sélectionnez l'objet, puis cliquez dessus avec le bouton droit.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option « Effacer les modifications de points ».




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.

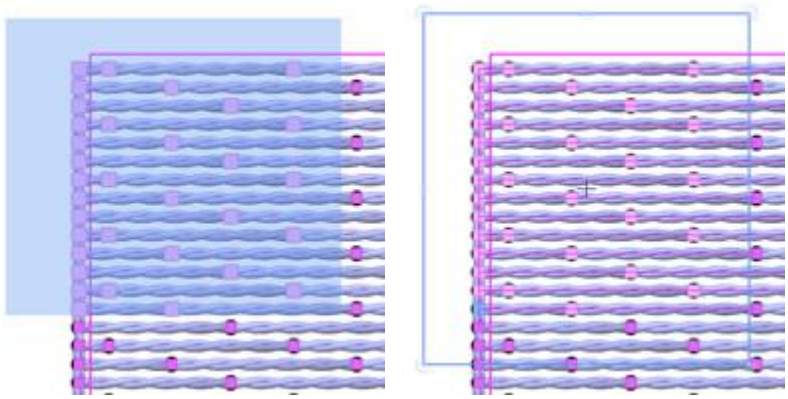
de la barre supérieure. Les contours seront automatiquement supprimés. Ainsi, chaque modification de point effectuée en mode « Modifier les points » sera conservée lors du redimensionnement.

## 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.

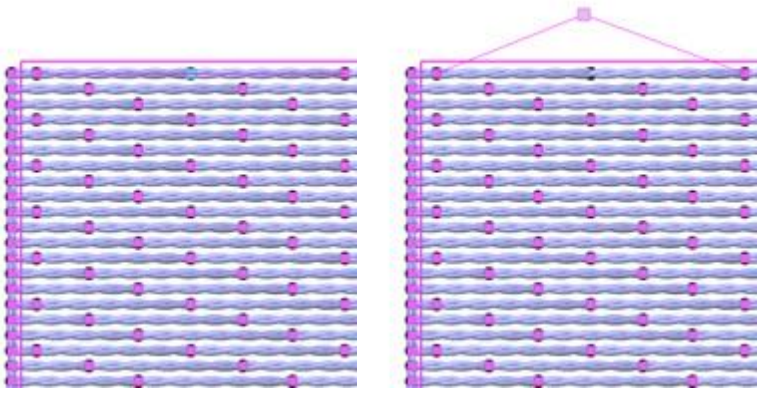


Vous pouvez également effectuer des sélections rectangulaires à l'aide des touches « Ctrl », « Maj » ou « Alt ».
• Maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant une sélection rectangulaire pour ajouter d'autres points à votre sélection.
• Maintenez la touche « Ctrl » enfoncée pour inverser l'état de sélection 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

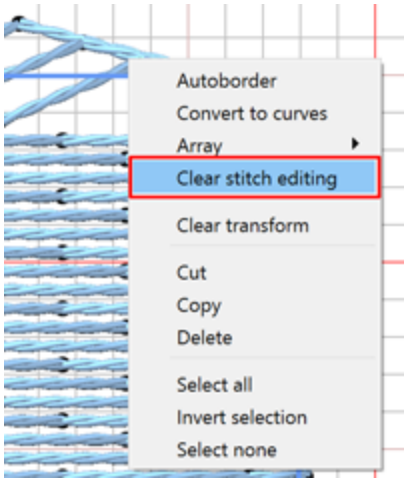

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 :

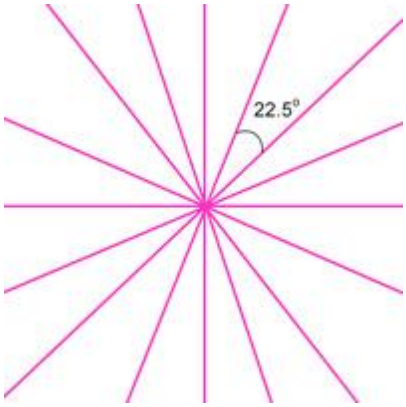
1. Sélectionnez l'objet verrouillé, puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option « Effacer la modification des points ».




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.



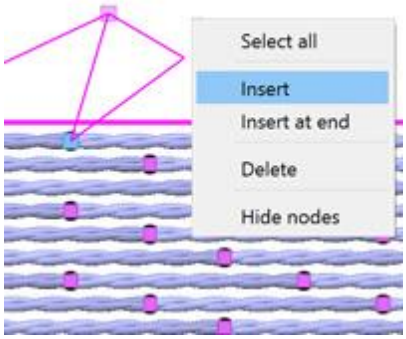

Lorsque vous faites glisser les points sélectionnés, leur déplacement s'aligne sur des angles prédéfinis, ce qui facilite leur positionnement. Les points s'alignent par intervalles de 22,5 degrés.


© 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.

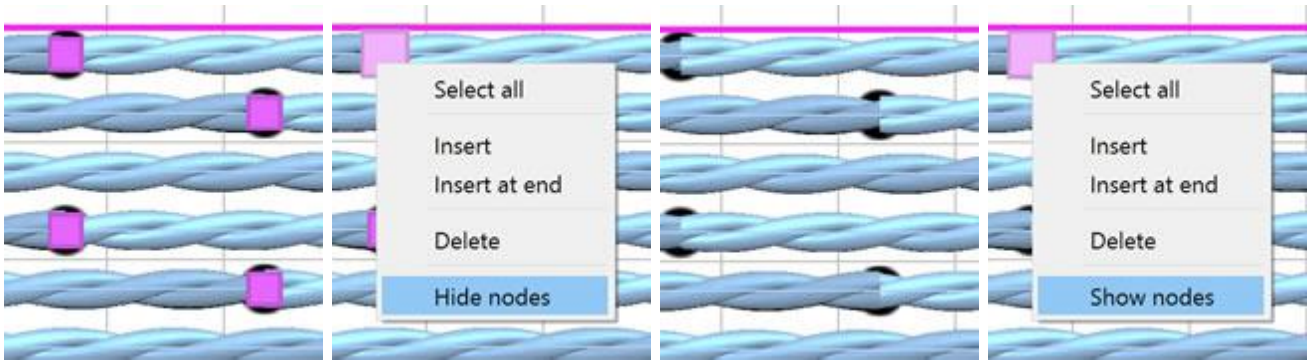




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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.

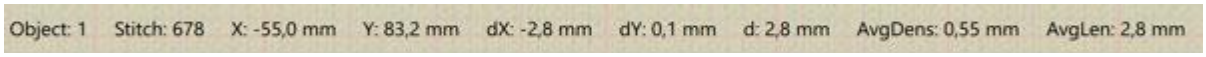



Pour rendre les nœuds à nouveau visibles, cliquez avec le bouton droit sur l'objet et sélectionnez « Afficher les nœuds » dans le menu contextuel.

## 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.

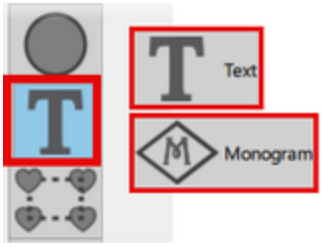

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **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

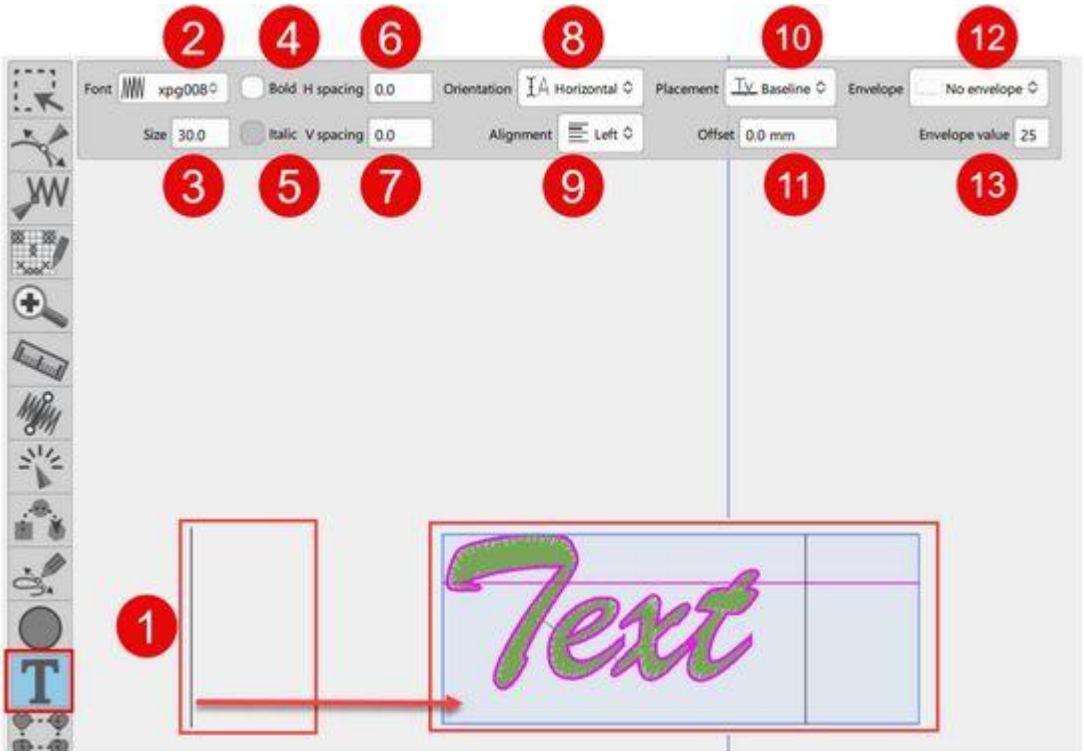
Vous trouverez l'outil « Texte » T dans la section Lettrage de la barre d'outils située à gauche. Pour commencer, cliquez simplement sur son icône ou appuyez sur la touche « T » de votre clavier.

> 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.

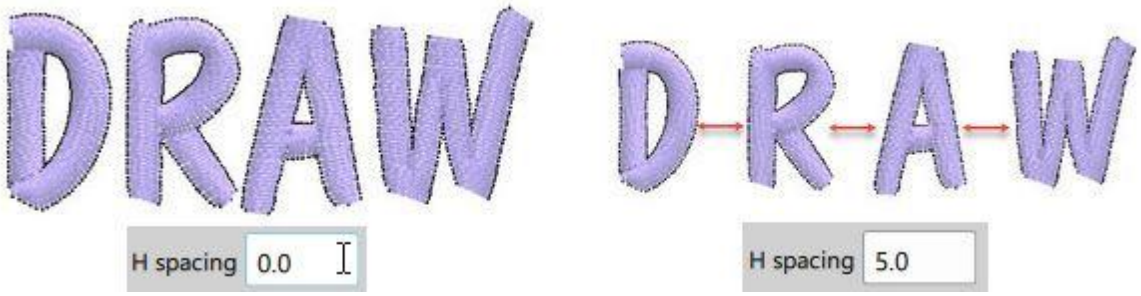

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




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.

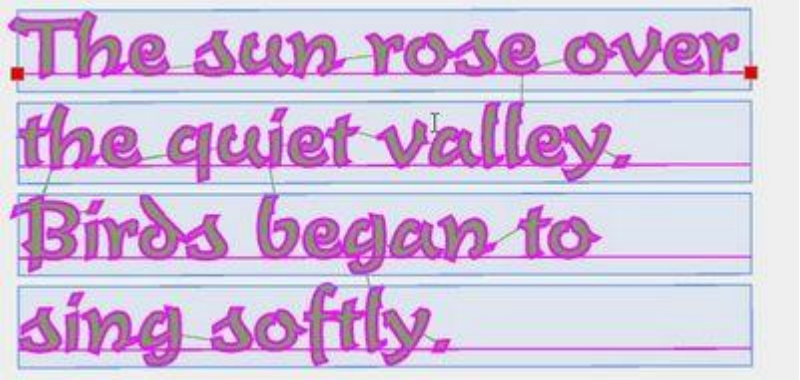
Par défaut, lors de l'ajout d'un objet Texte, l'orientation Horizontale est utilisée. Avec cette orientation, la longueur de la ligne n'est pas automatiquement limitée. Le texte continue sur la même ligne tant que vous n'appuyez pas sur Entrée pour créer un nouveau paragraphe.

Il en va de même avec l'orientation verticale.

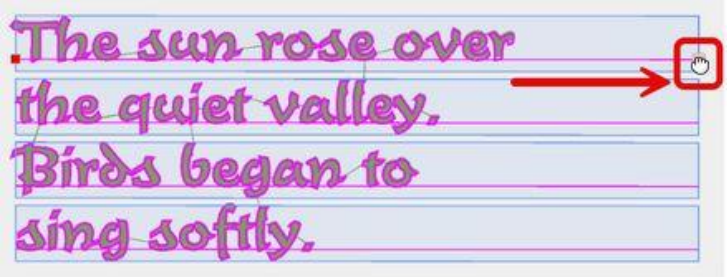
Si vous sélectionnez l'orientation Sur segment de ligne, Sur arc ou Sur chemin personnalisé, le segment, l'arc ou le chemin personnalisé définit la limite de vos lignes.

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

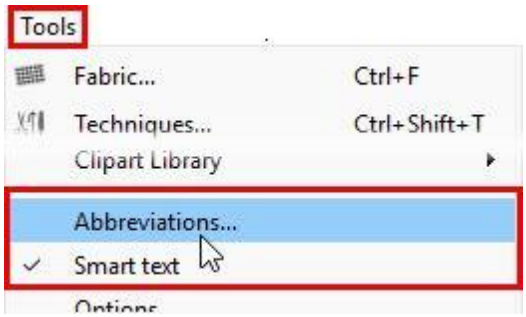
Lorsque le Texte intelligent est activé, le logiciel convertit automatiquement les séquences saisies en symboles spéciaux (par exemple, la saisie de « (c) » génère automatiquement le symbole de copyright). Vous pouvez l'activer ou le désactiver à l'aide de l'option Texte intelligent du menu Affichage. 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.

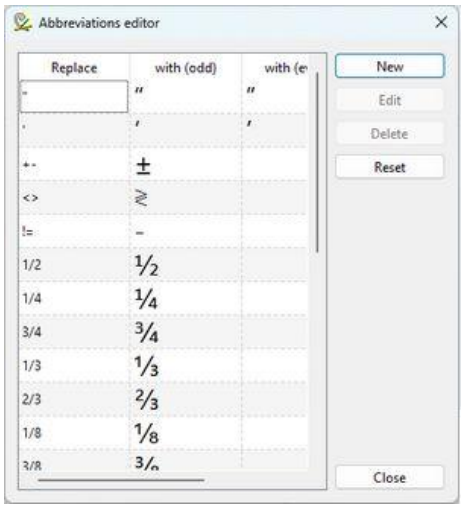
Pour utiliser ces raccourcis, l'option « Caractères Spéciaux » du menu Outils doit être activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel surveille votre saisie afin de détecter les séquences d'abréviations et les remplace automatiquement.




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 :

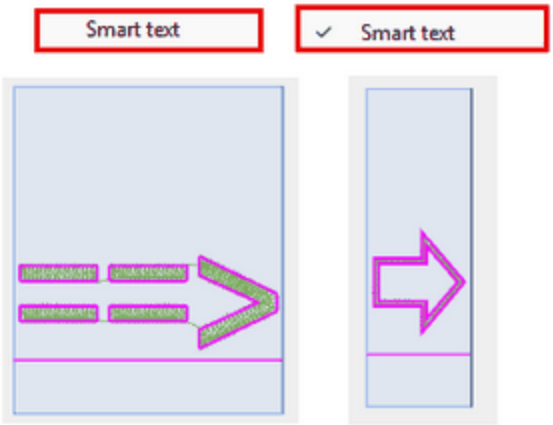
1. Créer : Ajouter un raccourci d'abréviation.
2. Modifier : Modifier la séquence du raccourci ou le symbole obtenu.
3. Supprimer : Supprimer une abréviation de la liste.
4. Réinitialiser : Restaurer la liste à son état par défaut.

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.



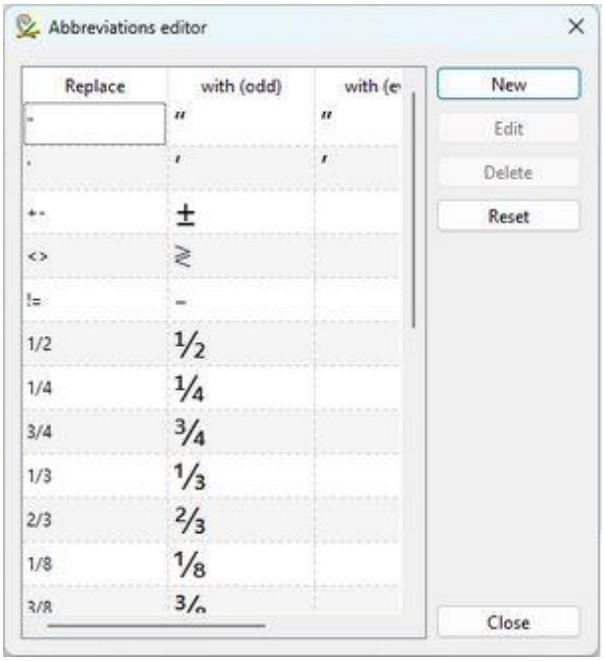

Toutes les abréviations ne sont pas disponibles avec toutes les polices. Si l'abréviation est convertie en un caractère, un texte ou un symbole différent de celui attendu, cela signifie que la police actuellement sélectionnée ne contient pas le caractère, le texte ou le symbole que vous essayez d'obtenir.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Création d'abréviations

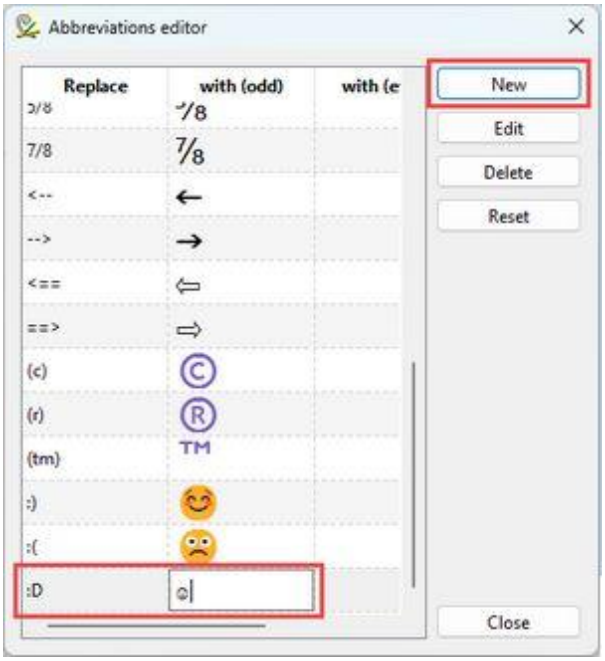
Certains caractères spéciaux peuvent être utiles dans vos créations.

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.

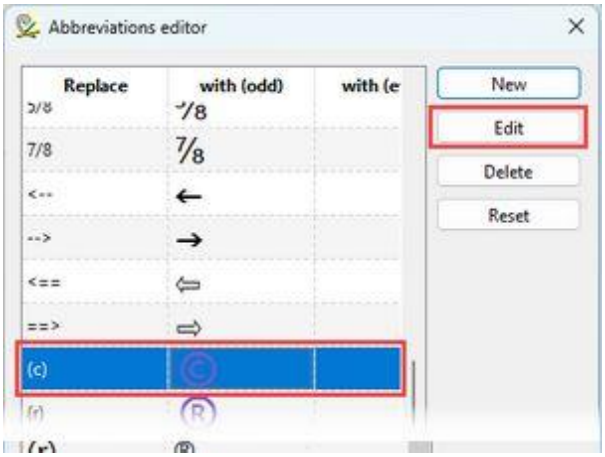




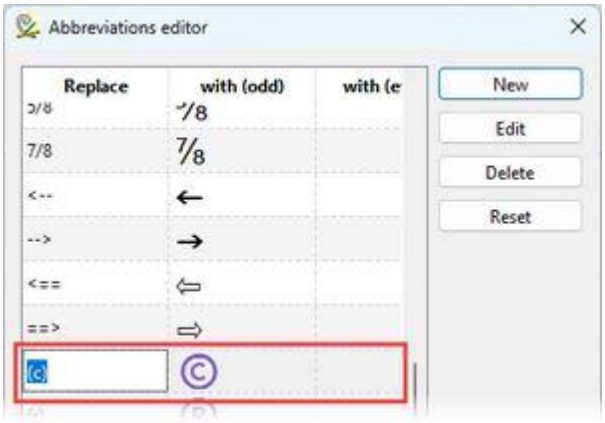
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.

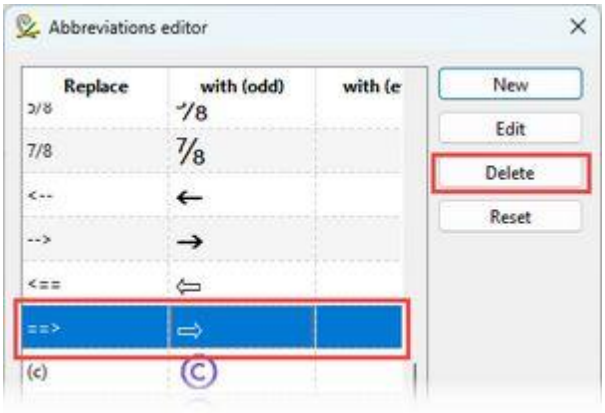



1. La cellule devient modifiable.
2. Modifiez le texte dans la cellule « Remplacer », puis double-cliquez sur la cellule « par » ou appuyez sur « Tab » pour modifier le caractère spécial.
3. Cliquez sur « Fermer » pour appliquer la modification.




### 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 «

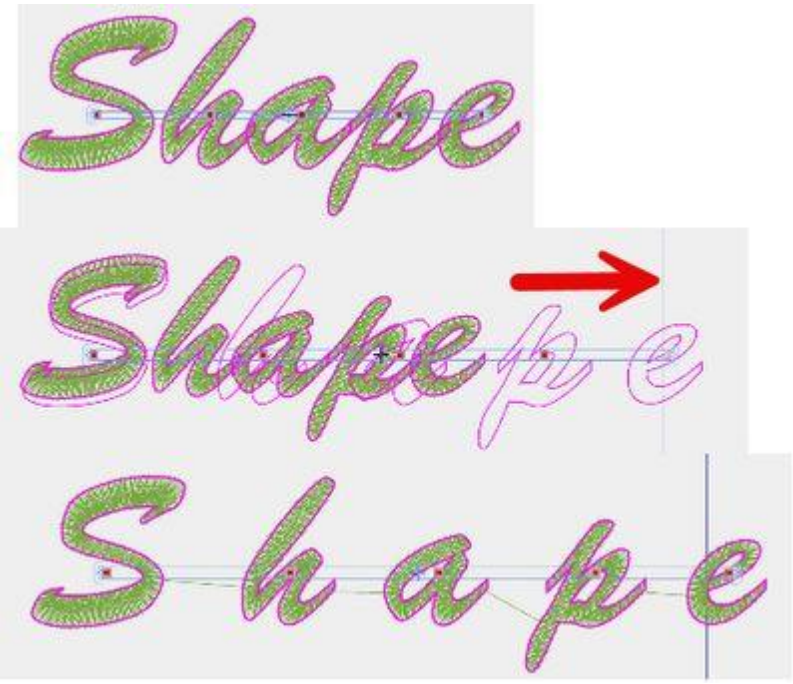

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

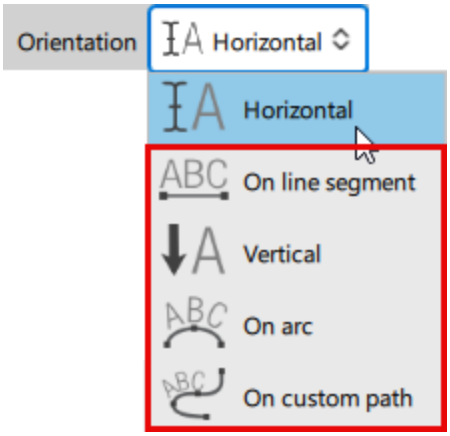
Remarquez que si vous sélectionnez tous les nœuds d'un objet texte, un rectangle de sélection apparaît autour de l'ensemble des nœuds. Vous pouvez utiliser les commandes disponibles pour transformer votre objet texte. Si vous faites glisser les poignées de redimensionnement vers l'extérieur, vous pouvez 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

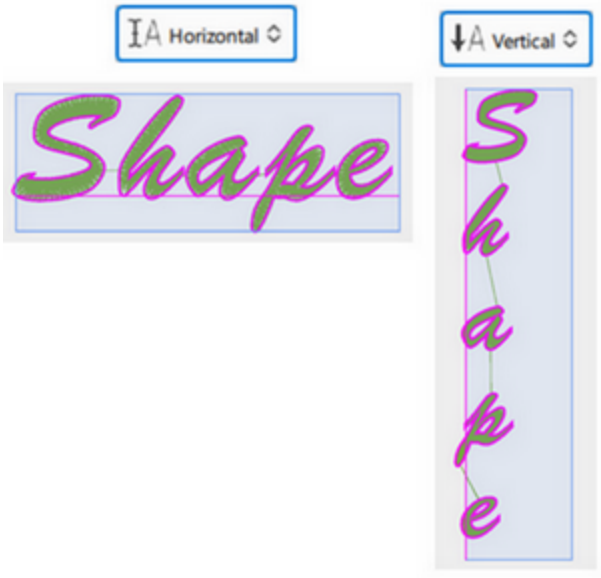
Les options « Orientation » vous permettent de modifier la manière dont votre texte se développe dans la zone de création. Par défaut, la saisie crée des blocs de texte « Horizontal ». Vous pouvez toutefois faire suivre à votre texte des lignes, des courbes ou des formes personnalisées en sélectionnant 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.



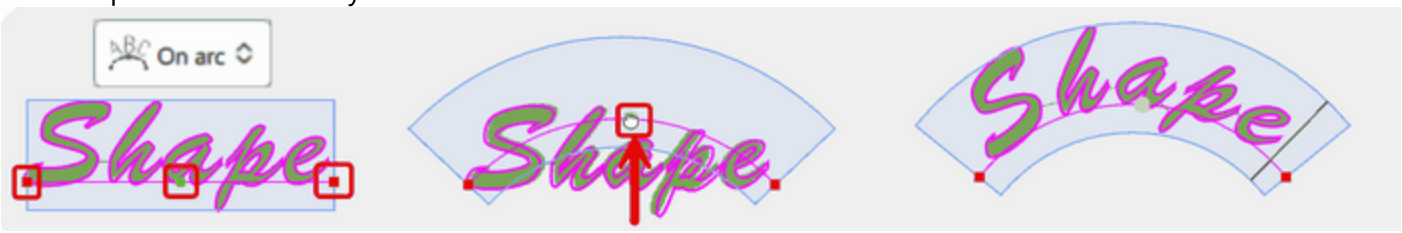

- Vertical : les lettres sont empilées verticalement et se lisent de haut en bas.



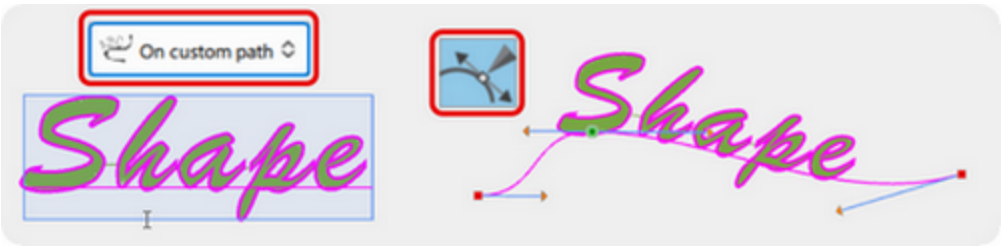

- Sur arc : le texte suit une courbe en arc. Trois poignées de contrôle permettent d'en modifier la forme : faites glisser les poignées extérieures pour modifier les points de début et de fin de la courbe, ou tirez sur la poignée


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

centrale pour modifier le rayon de l'arc.



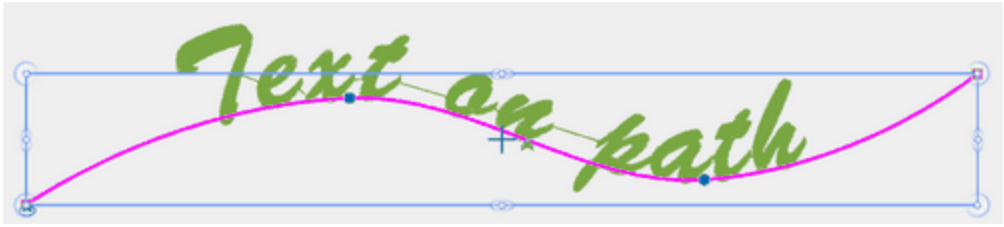

- Sur tracé utilisateur : le texte suit un tracé personnalisé. Vous pouvez modifier cette ligne à l'aide des outils « Modifier les nœuds » afin de courber le texte autour de vos formes.




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 ».

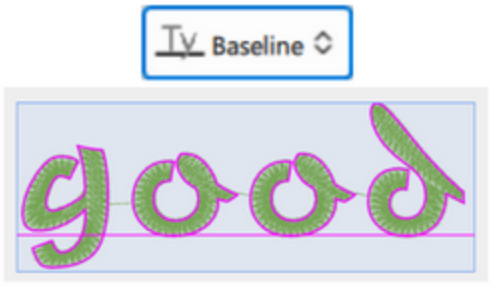

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



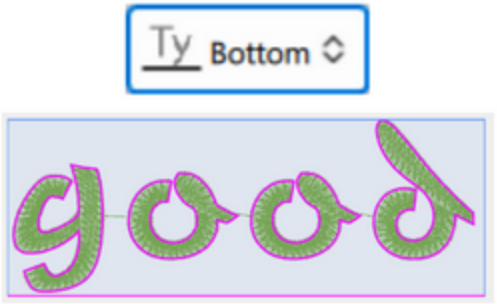

## Placement

Le paramètre « Placement du texte » contrôle la position verticale des lettres par rapport au tracé que vous avez dessiné.

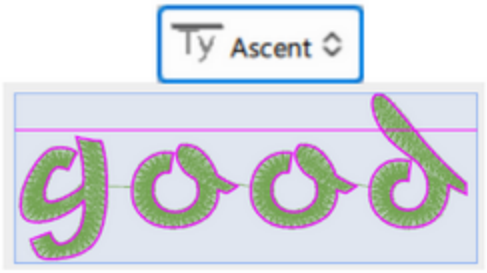
- Ligne de base (par défaut) : le bord inférieur de la plupart des lettres repose sur la ligne. Les caractères comportant des jambages descendants, comme « g », « y » ou « p », descendent naturellement sous la courbe.




- 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.

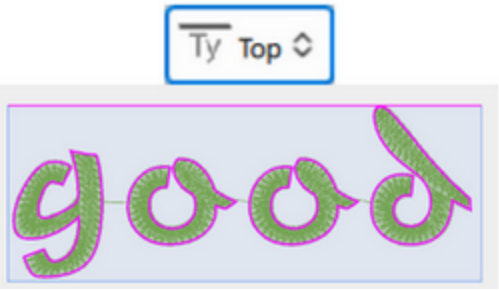



- Ascendante : le texte est suspendu sous le tracé, comme du linge sur un fil. Le sommet des lettres les plus hautes repose contre la courbe et l'ensemble du mot se place en dessous.




- 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.

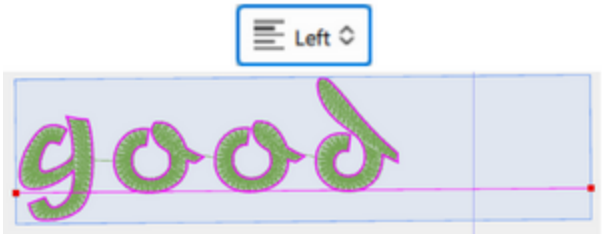

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




### 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.

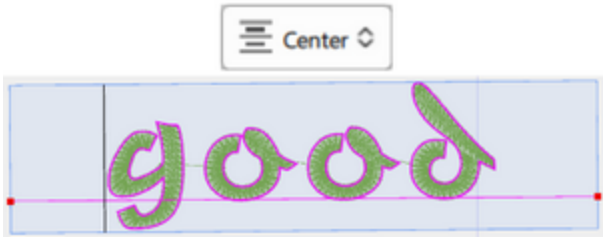
- Gauche : l'option « Gauche » est sélectionnée par défaut et fait commencer le Texte sur un tracé du côté gauche du tracé.




- Droite : l'option « Droite » fait commencer le Texte sur un tracé du côté droit du tracé.

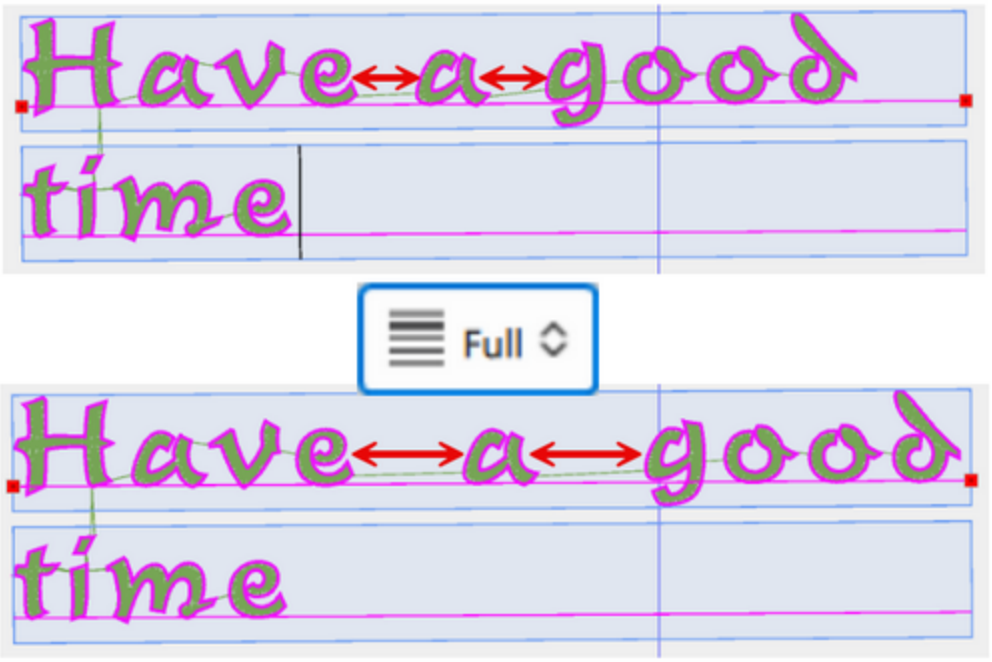



- Centré : l'option « Centré » centre le Texte sur le tracé.




- 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 ».

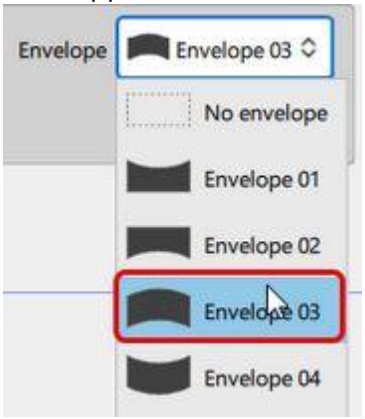
Pour appliquer une enveloppe à votre texte, procédez comme suit :


© 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.



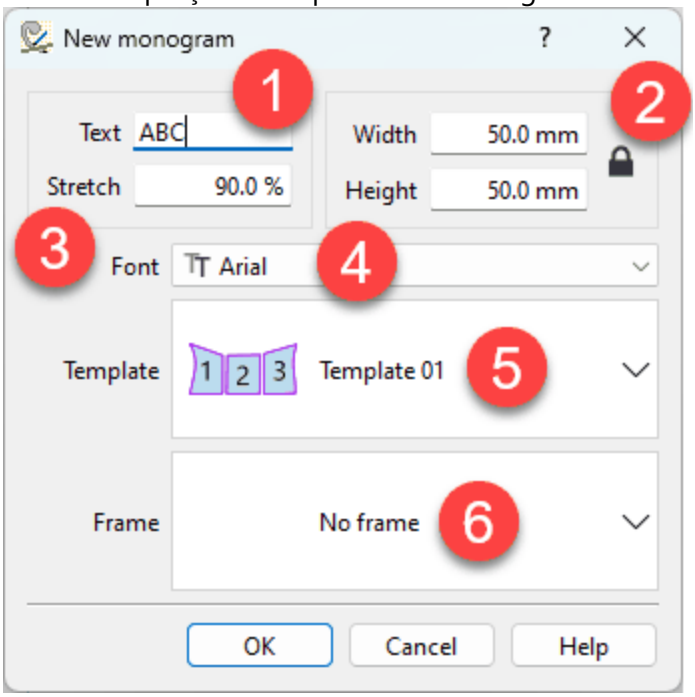

5. Vous pouvez passer d'une enveloppe à une autre dans la liste pour les prévisualiser. Pour supprimer l'effet et rétablir l'apparence normale du texte, sélectionnez « aucune enveloppe ».


© 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.

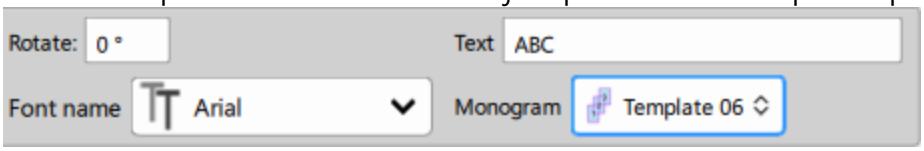
## Modifier le monogramme

Pour modifier un monogramme que vous avez inséré, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le texte du monogramme.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

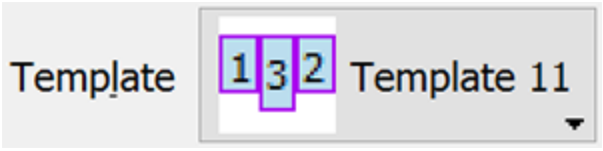
2. La barre « Options de l'outil » se met à jour pour afficher les options que vous pouvez modifier.




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 ».

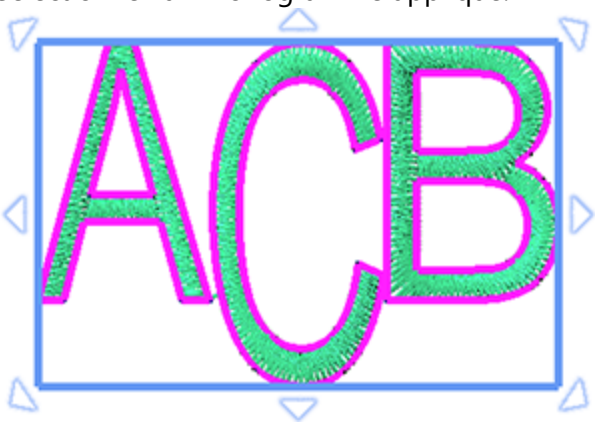
## Modifier le modèle de monogramme

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.



## 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.

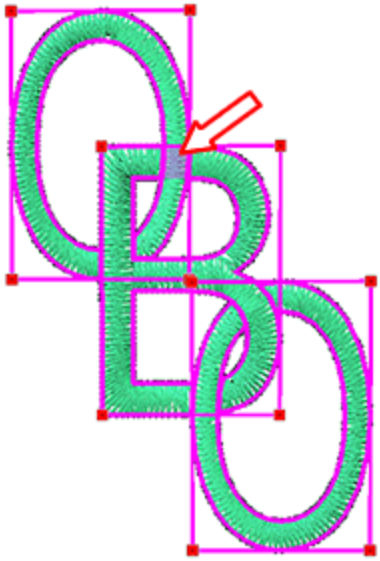
Pour modifier cet ordre de chevauchement, procédez comme suit :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

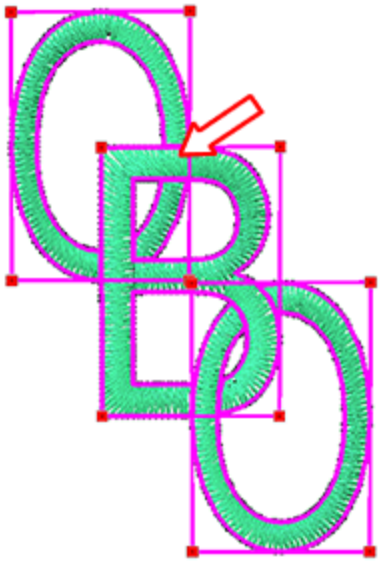
1. Passez en mode d'édition des nœuds en cliquant sur l'outil « Modifier les nœuds »  dans la barre d'outils « Outils ».



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.




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

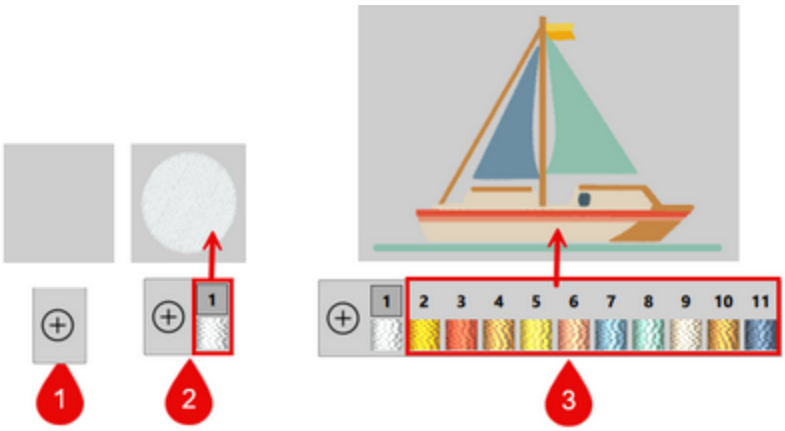
4. En cliquant à nouveau, vous pouvez faire défiler l'ordre de chevauchement parmi toutes les positions de calque possibles.


*© 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.

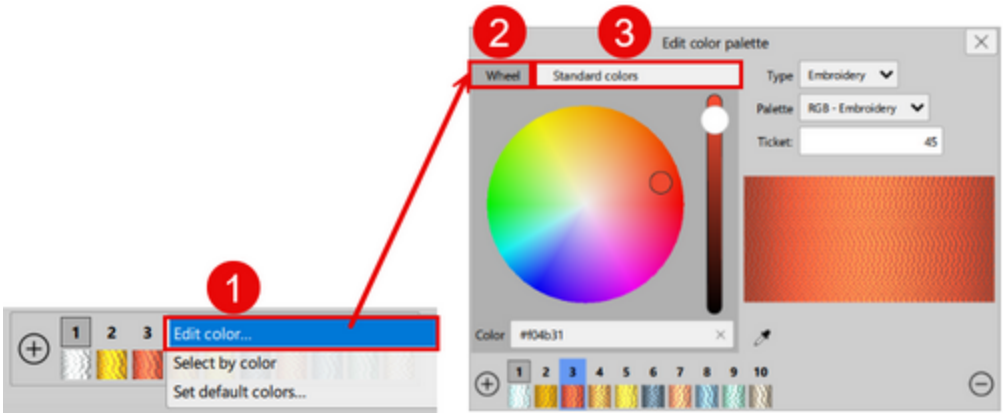
Lorsque rien n'est sélectionné, si vous cliquez sur l'une des couleurs disponibles dans la palette de couleurs, puis numérisez un nouvel objet, la couleur sélectionnée sera utilisée pour la nouvelle partie numérisée.

## Modifier la couleur

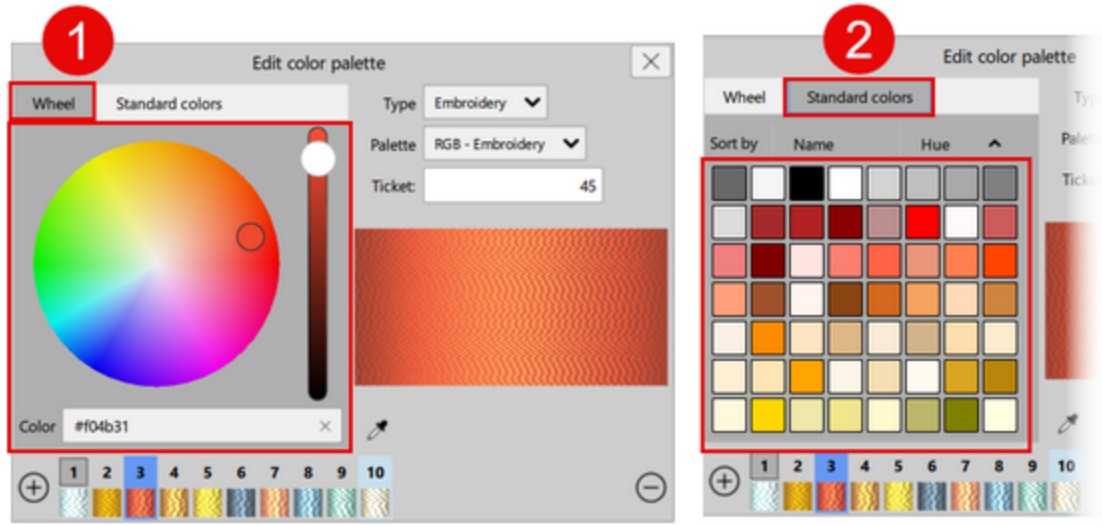
Vous pouvez modifier n'importe quelle couleur de la palette de couleurs de deux façons.

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.

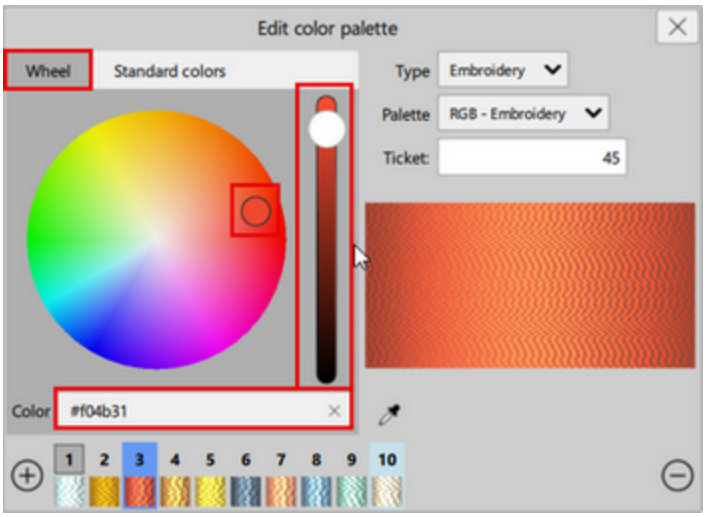

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




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.

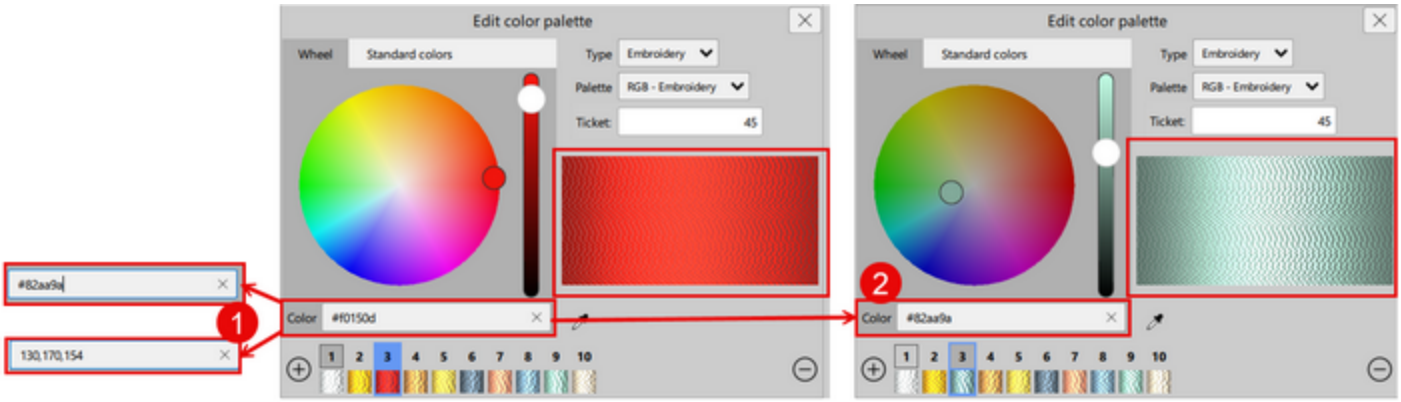




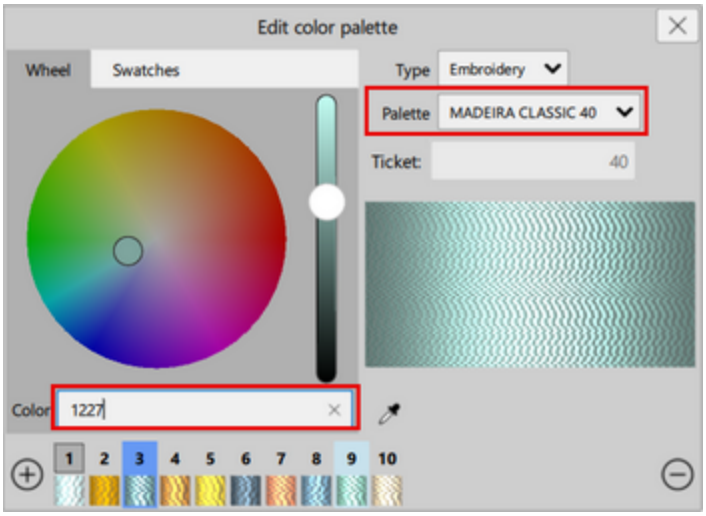
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

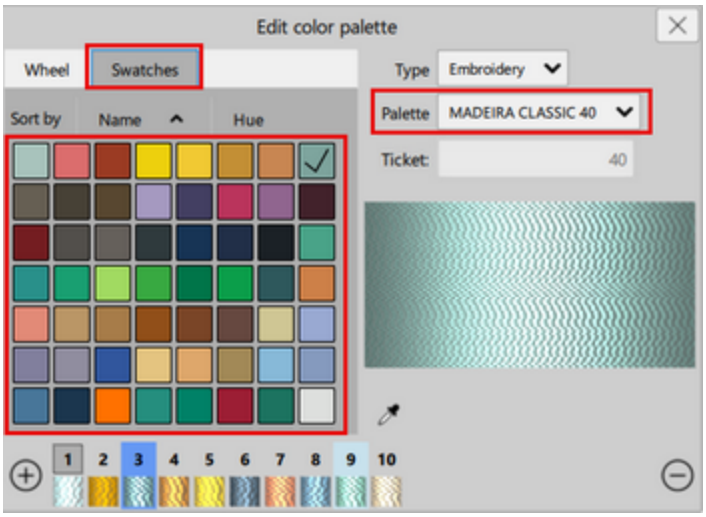



Lorsque vous sélectionnez une palette de fils, le logiciel fait automatiquement correspondre la couleur de la roue chromatique à la couleur disponible la plus proche dans la palette sélectionnée.




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.

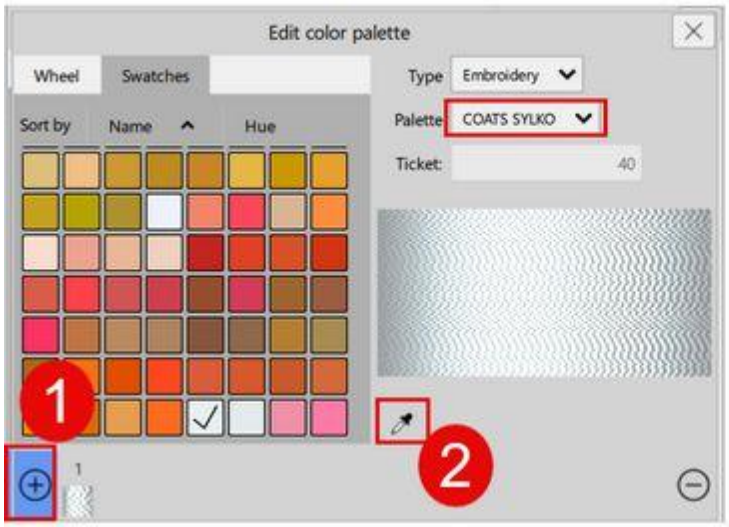
Supposons que vous commenciez un nouveau dessin et que vous ayez importé une image afin de créer votre dessin par-dessus.

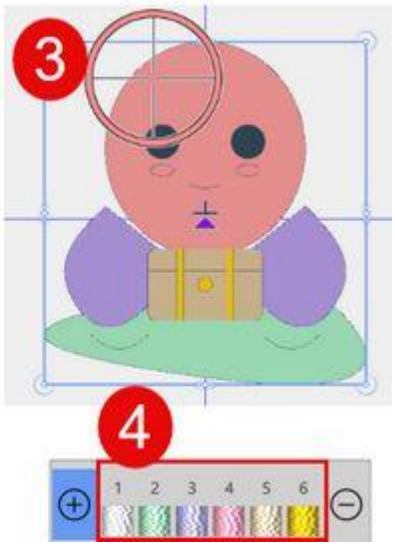
Vous pouvez préparer la palette afin qu'elle contienne les couleurs de l'image.

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.

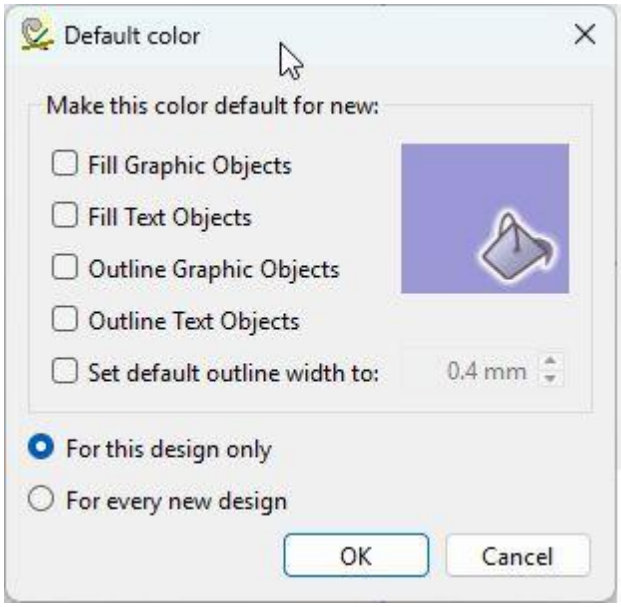
Lorsque vous ouvrez une image en Point de croix, la barre des couleurs utilisées affiche les couleurs du point de croix. Si vous modifiez ces couleurs, le logiciel les rétablit, car les couleurs du point de croix proviennent de l'image importée.

Vous pouvez utiliser le « Gestionnaire de couleurs » pour gérer et réduire le nombre de couleurs d'un dessin.

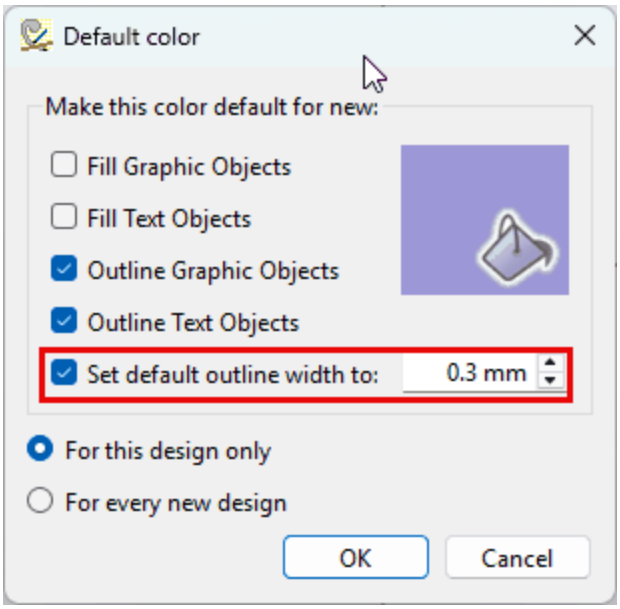
# Définir les couleurs par défaut

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.

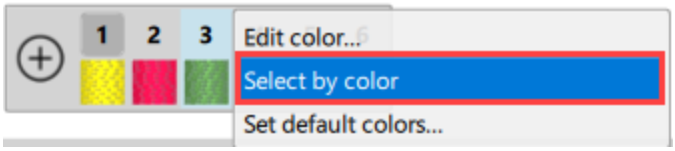



## Sélections par couleur

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.



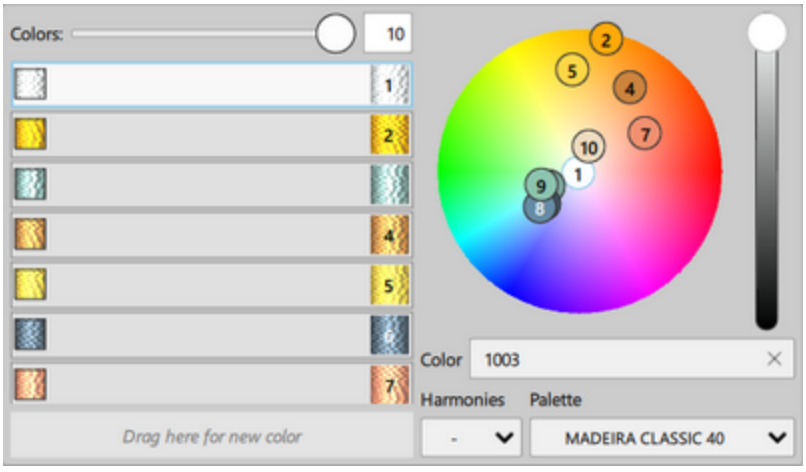

## Gestionnaire de couleurs

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

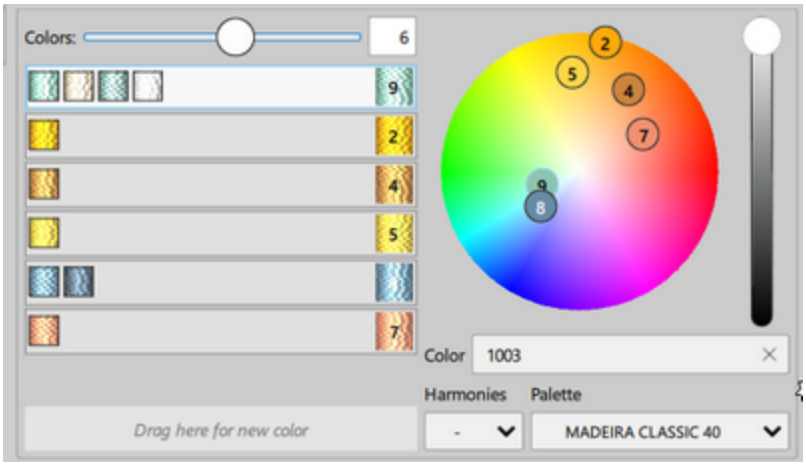
Pour les motifs de broderie standard, vous pouvez sélectionner la palette d'un fabricant de fils spécifique et utiliser le curseur « Couleurs » pour réduire le nombre de couleurs. Pendant cette réduction, le Gestionnaire de couleurs associe automatiquement et intelligemment plusieurs couleurs distinctes 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.



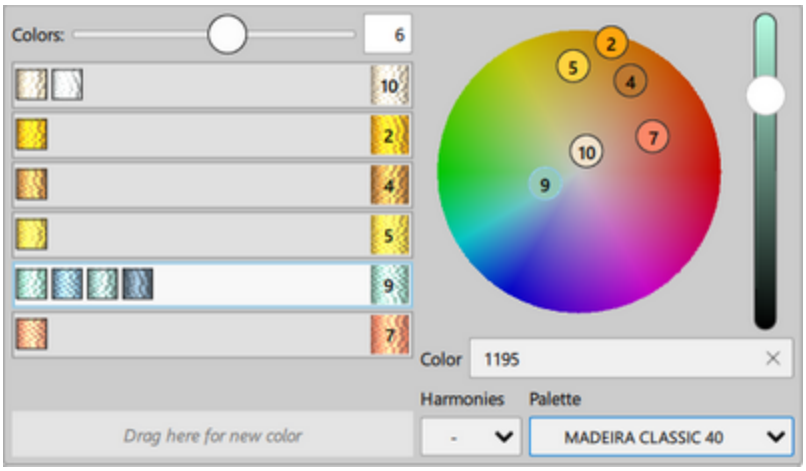

Par exemple, si vous importez un motif comportant 13 couleurs différentes, vous pouvez sélectionner la palette d'un fabricant de fils et demander au logiciel de réduire le nombre de couleurs à 6. Le Gestionnaire de couleurs regroupe efficacement les couleurs existantes et les associe mathématiquement 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.



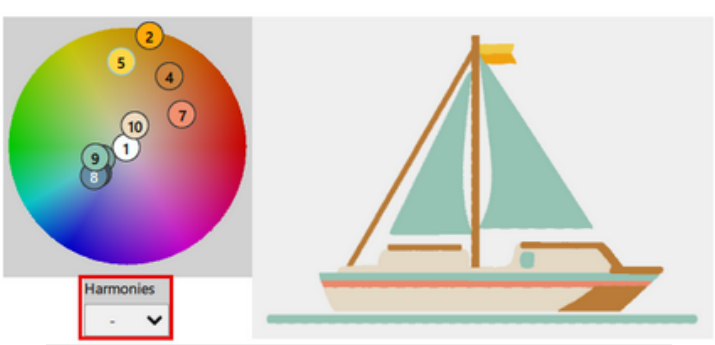

Vous pouvez annuler en toute sécurité toute modification accidentelle en cliquant sur l'icône Annuler (Ctrl+Z) ou cliquer sur l'icône Rétablir pour annuler la dernière action Annuler (Ctrl+Maj+Z).

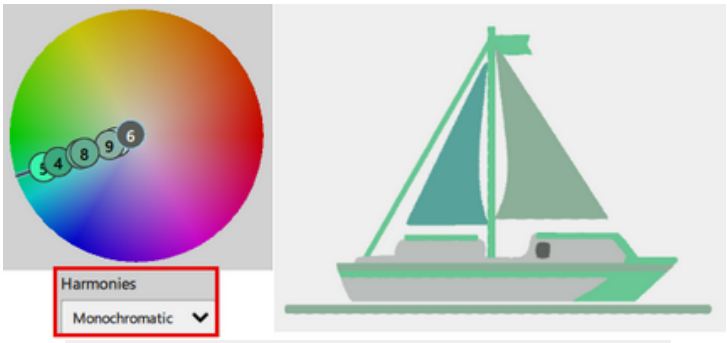
Pour appliquer définitivement les modifications, cliquez sur l'icône de sélection rectangulaire. Cette action réduit définitivement les couleurs ; vous ne pouvez utiliser la commande « Annuler » pour revenir sur l'opération qu'immédiatement après. Si vous rouvrez ultérieurement le Gestionnaire de couleurs, 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

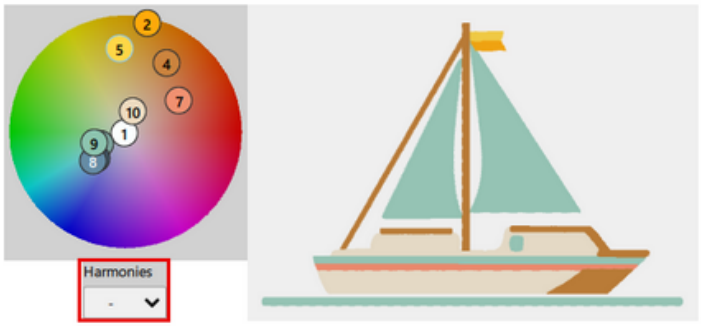
## Harmonies

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 couleurs de l'harmonie en faisant simplement glisser le petit triangle autour du cercle extérieur du sélecteur de couleurs.

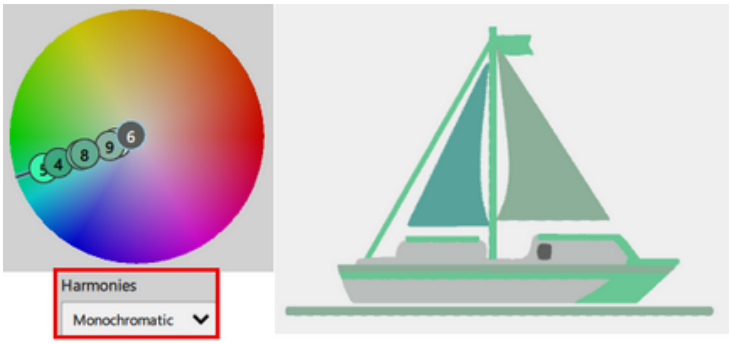
Si vous double-cliquez sur l'une des icônes circulaires numérotées représentant les couleurs de votre motif, cette couleur devient immédiatement la nouvelle couleur de base ; le logiciel recalcule alors précisément les couleurs de l'harmonie à partir de celle-ci. Gardez à l'esprit que lorsque vous sélectionnez


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

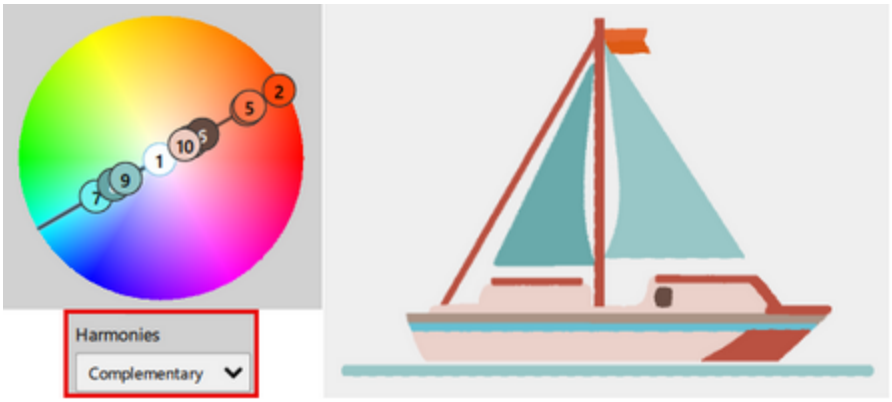



**Motif d'origine**




**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.

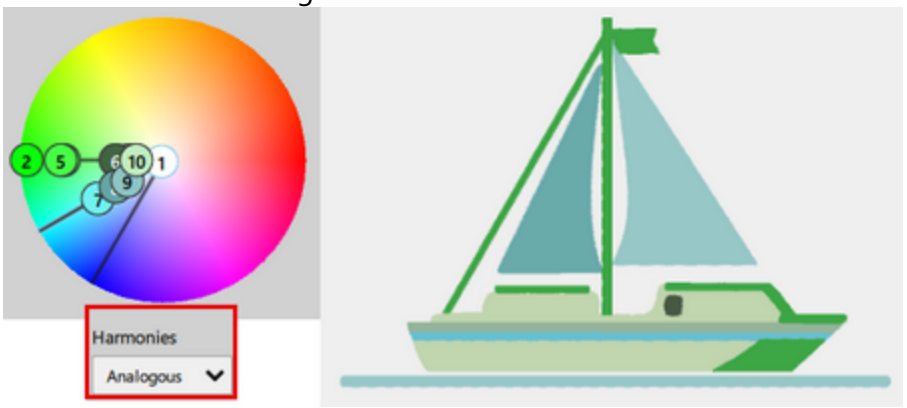
**Complémentaire :** Cette harmonie place les couleurs du motif à l'opposé l'une de l'autre sur le cercle chromatique, créant ainsi des paires de couleurs complémentaires, par exemple le rouge et le vert. Le fort contraste naturel des couleurs complémentaires produit un rendu très vif et dynamique.



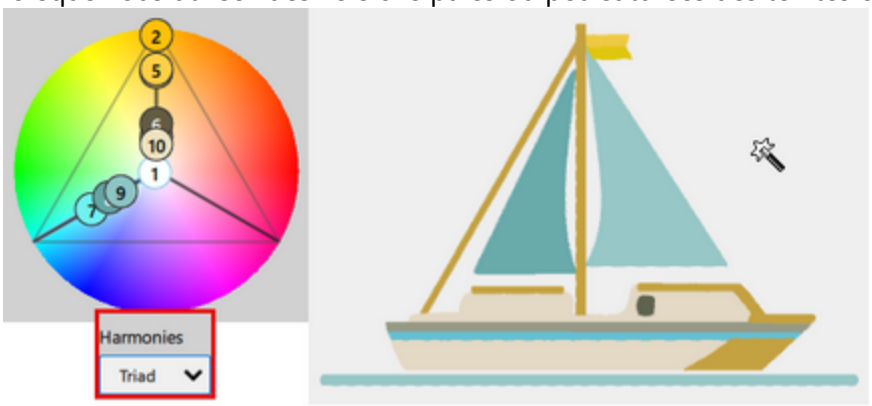

**Analogue :** L'harmonie analogue sélectionne des couleurs placées immédiatement les unes à côté des autres sur le cercle chromatique. Ces couleurs s'accordent naturellement très bien et permettent de créer facilement des


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

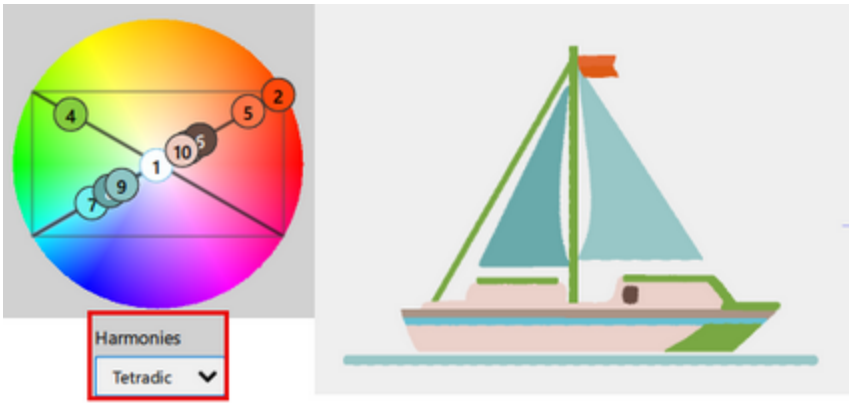
motifs harmonieux et agréables à l'œil.




**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.



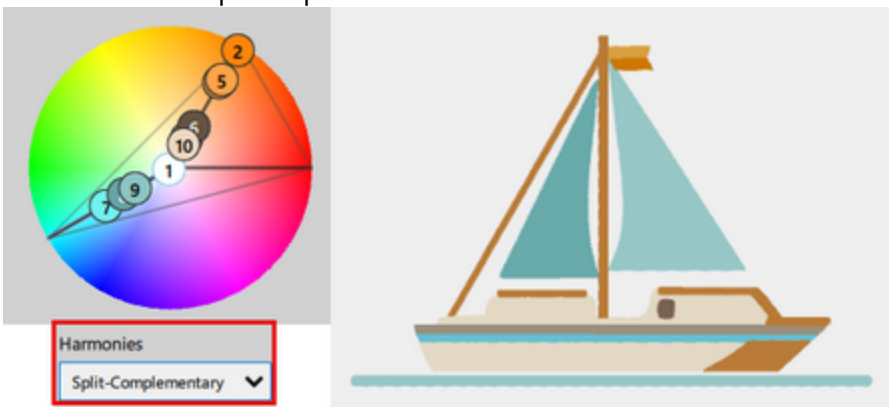

**Tétradique :** L'harmonie rectangulaire, ou tétradique, organise les couleurs du motif en deux paires complémentaires distinctes. Elle permet ainsi de créer une palette très riche offrant de nombreuses possibilités de variation.



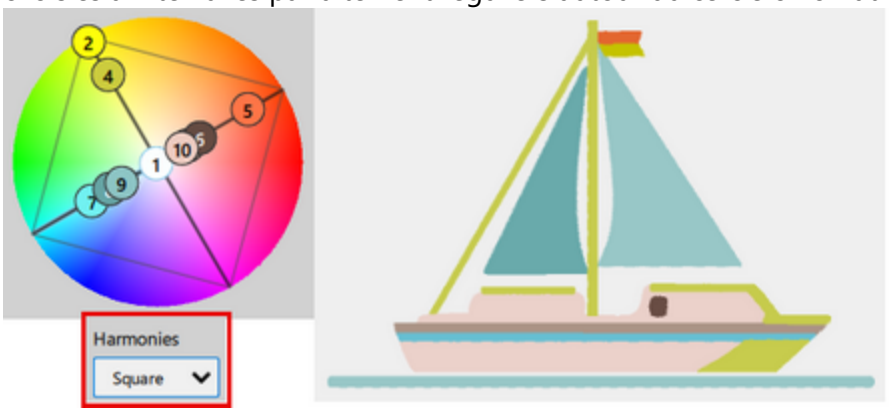

**Complémentaire divisée :** L'harmonie complémentaire divisée est une variante plus nuancée de l'harmonie complémentaire classique. Au lieu d'utiliser directement la couleur opposée à la couleur de base, elle utilise les deux couleurs situées immédiatement de part et d'autre de cette complémentaire. 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

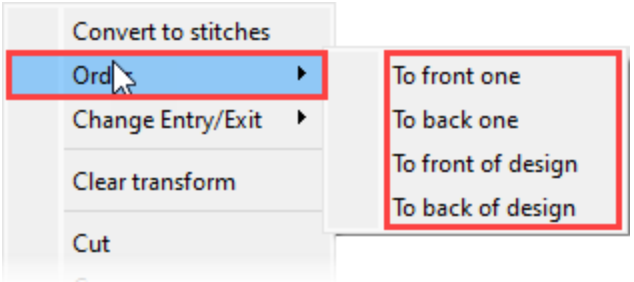
Le logiciel propose deux méthodes pour réorganiser les objets et les formes de votre motif de broderie. La première utilise l'option « Ordre » du menu contextuel accessible par clic droit, tandis que la seconde s'appuie sur la barre « Gestionnaire de séquence ». Nous expliquons comment utiliser chacune 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 »…

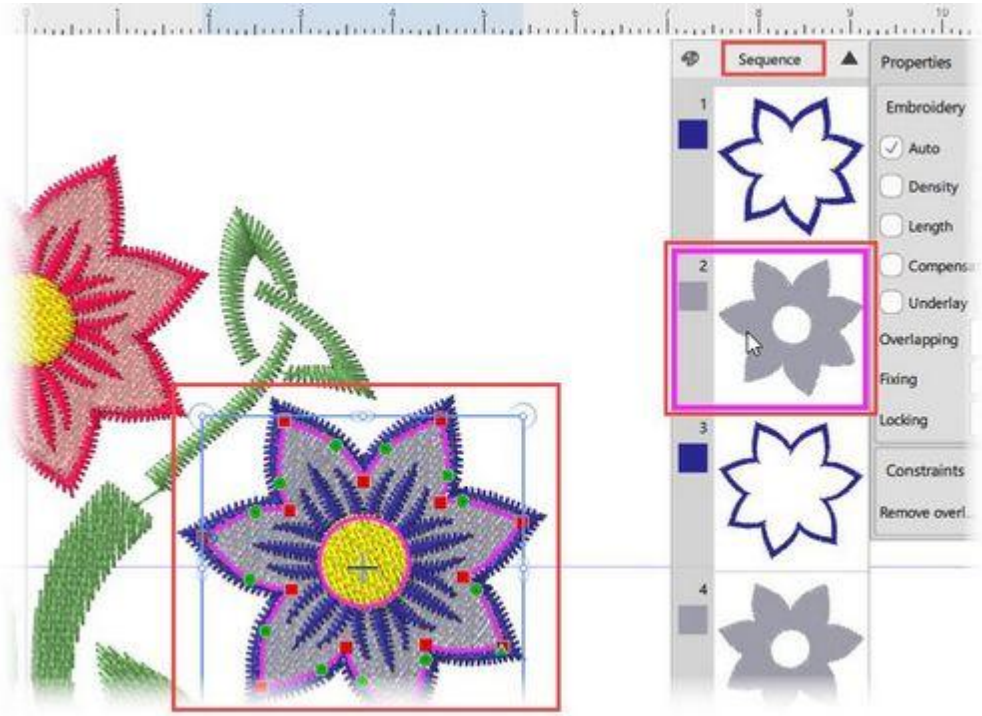



…le cercle jaune descend alors au niveau le plus bas. Grâce à ces outils de réorganisation, vous contrôlez la manière dont vos éléments se chevauchent et interagissent.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## Gestionnaire de séquence

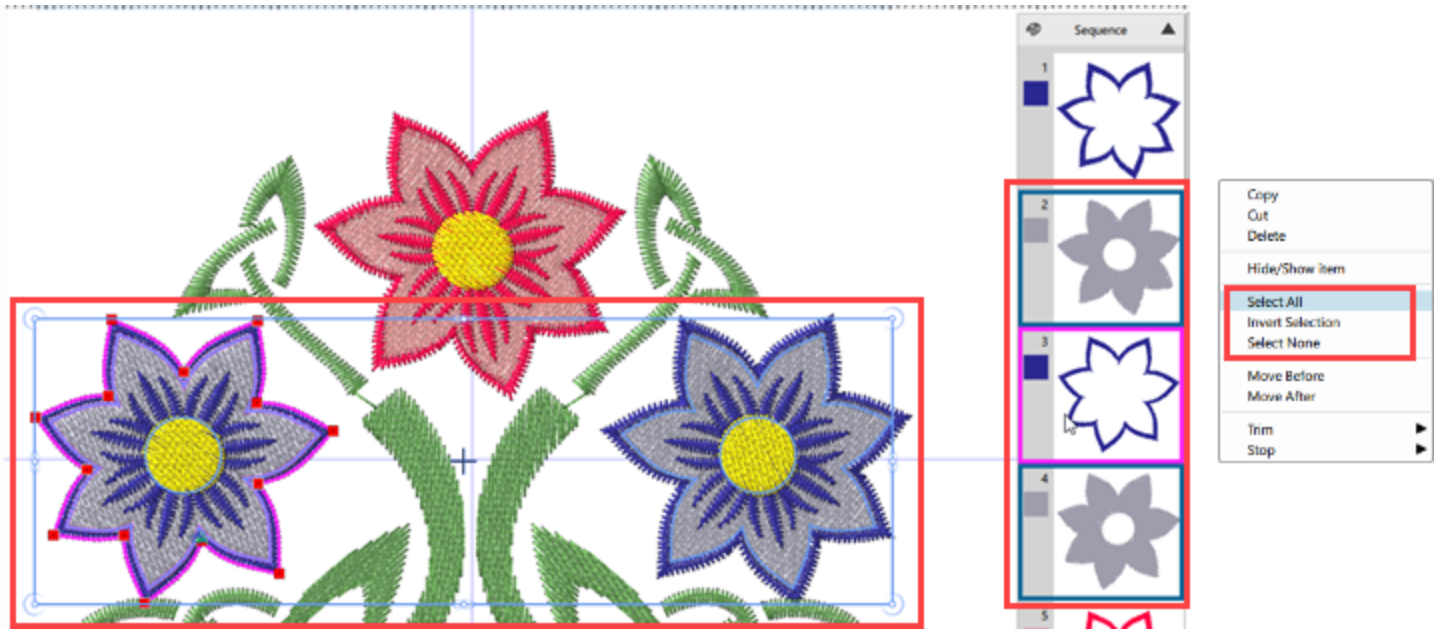
Le Gestionnaire de séquence fournit une représentation graphique de l'ordre du motif et vous permet de le modifier. Il se trouve à côté du panneau « Propriétés » et affiche tous les éléments du motif sous forme d'icônes dans leur ordre de broderie. Vous pouvez les réorganiser en les faisant glisser vers 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.



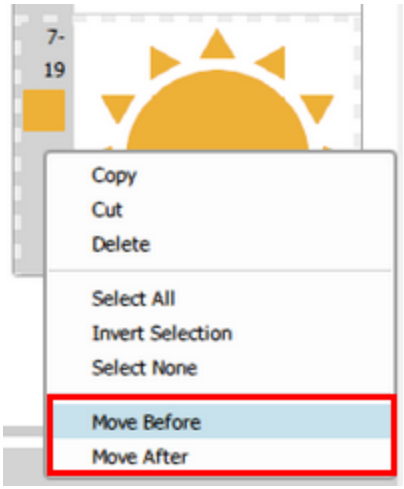

Cliquer sur une icône dans le Gestionnaire de séquence permet de la sélectionner et met en évidence l'objet correspondant par un rectangle dans la zone de création. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à l'aide des touches « Ctrl » (ou Cmd sous macOS) et « Maj ». Pour sélectionner une série continue, 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.*

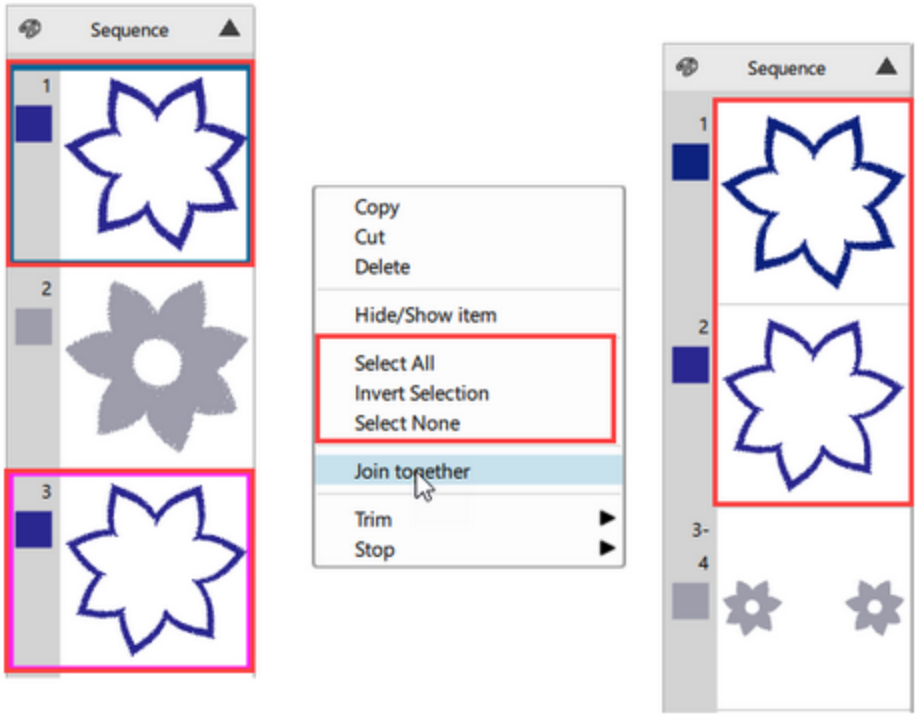



À côté de chaque icône de séquence figure une valeur numérique représentant sa position dans la séquence de broderie. Vous pouvez cliquer sur les icônes de séquence et les faire glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier leur position. Pour les motifs comportant de nombreux éléments, ce déplacement 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.

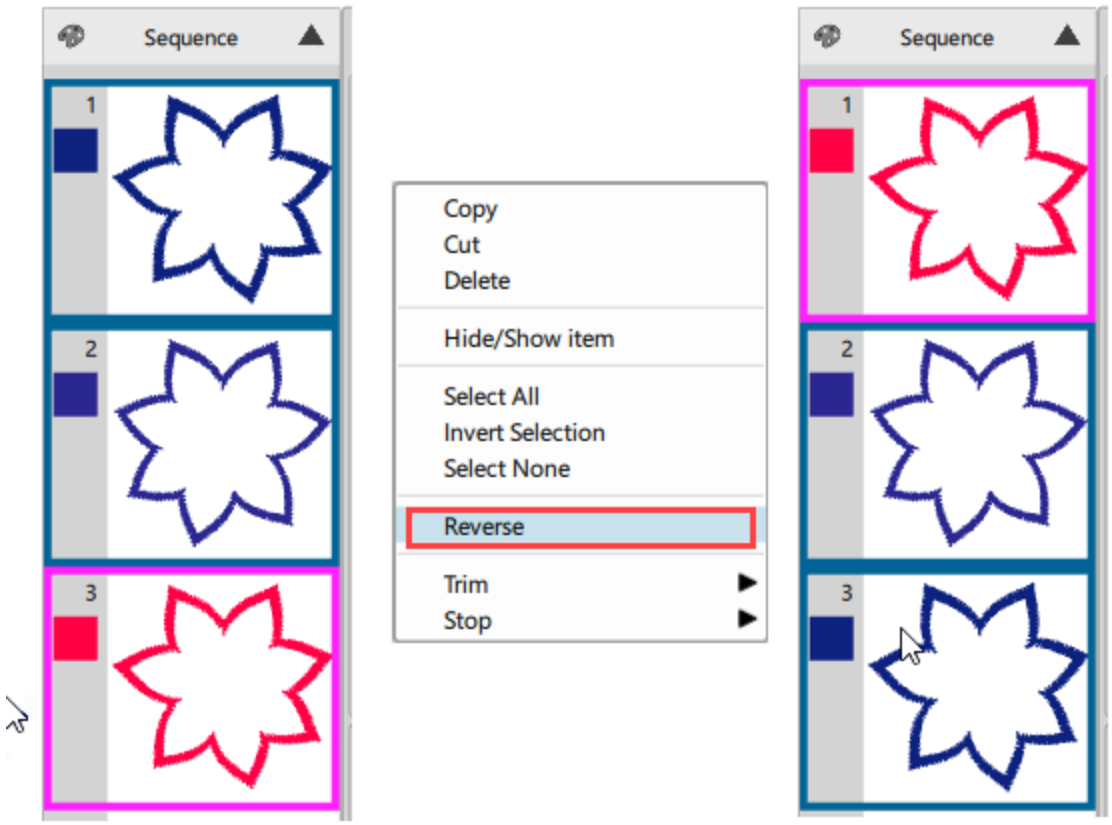



Si vous sélectionnez des icônes non consécutives et cliquez avec le bouton droit sur l'une d'elles, vous pouvez utiliser l'option « Regrouper ». Toutes les icônes sélectionnées sont alors déplacées de façon à être placées consécutivement à côté de l'icône sur laquelle vous avez effectué le clic droit.


*© 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 ».

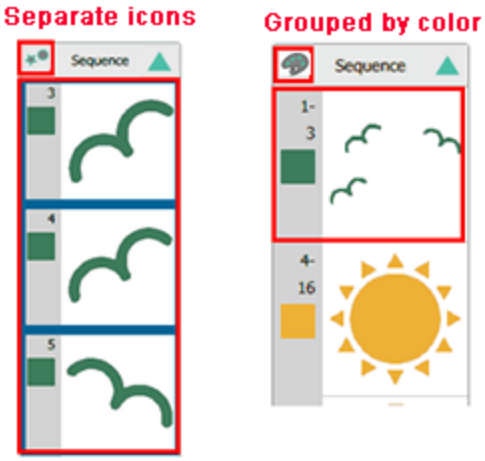




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.  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.




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.

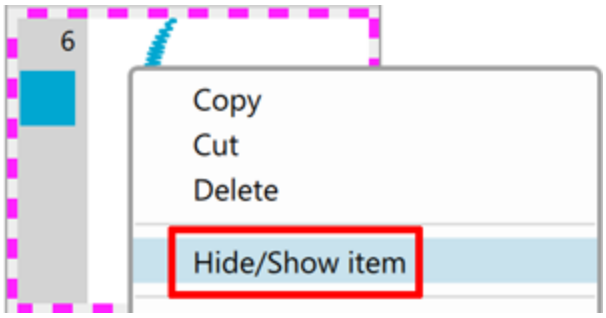
Vous pouvez également modifier la séquence des éléments du motif à l'aide des options Ordre  du menu contextuel, qui sont détaillées dans une section distincte. Pour simuler la séquence de broderie, utilisez l'outil Redessin lent.

### 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 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 ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*





© 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

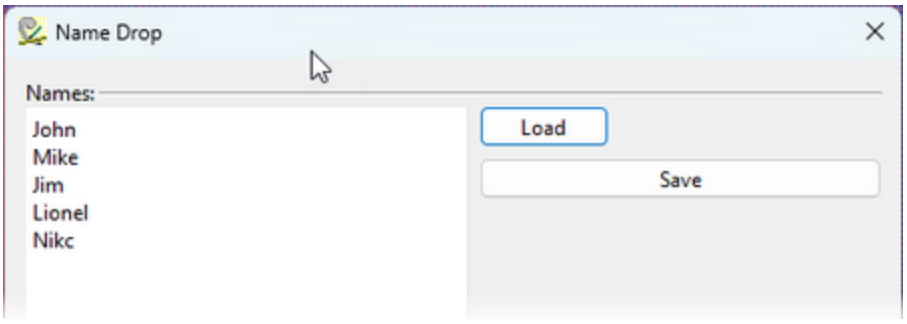
L'outil « Liste de noms » est le moyen le plus rapide de créer automatiquement des motifs identiques comportant chacun un texte différent. Par exemple, pour broder le nom de chaque pays sur des écussons identiques, vous créez le motif de broderie de base, insérez le texte du premier pays, puis laissez 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.

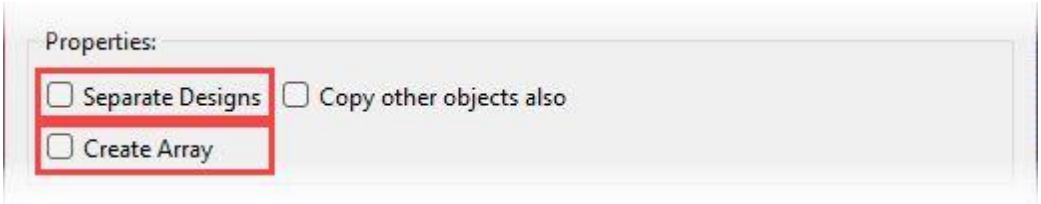
Vous pouvez saisir ici manuellement les noms ou expressions que vous souhaitez utiliser. L'option « Enregistrer » vous permet d'enregistrer votre liste de noms dans un fichier sur votre ordinateur afin de la réutiliser ultérieurement. L'option « Charger » vous permet de charger toute liste de noms précédemment 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.

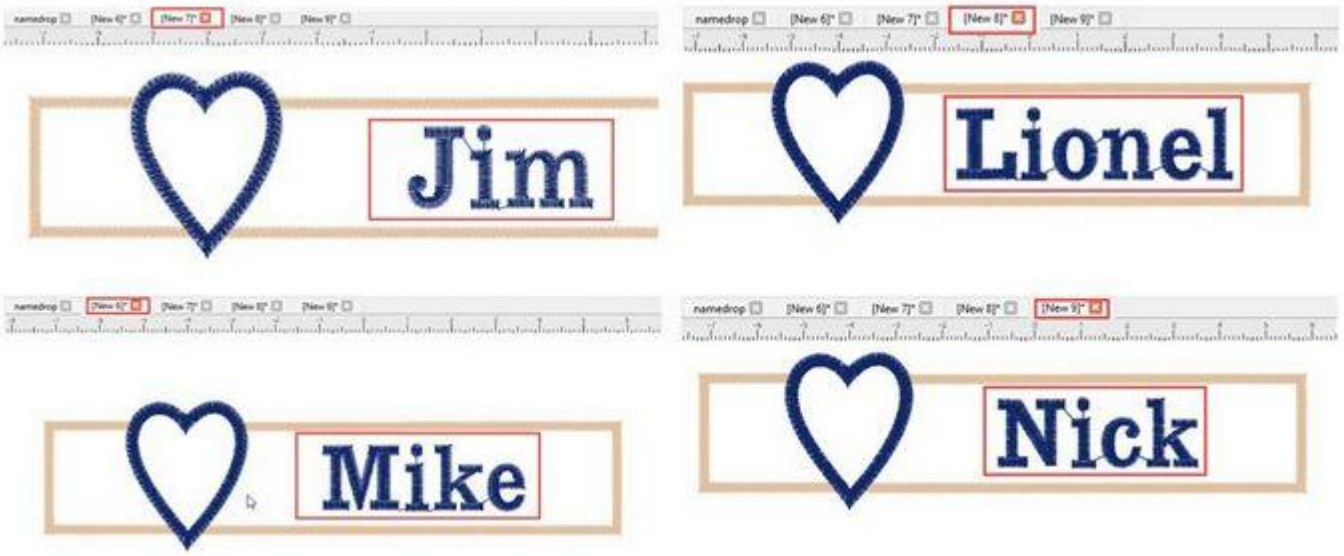



Par exemple, si vous avez quatre noms et choisissez des motifs séparés, 4 nouveaux motifs sont créés et vous pouvez les voir organisés dans de nouveaux onglets de l'espace de travail.




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

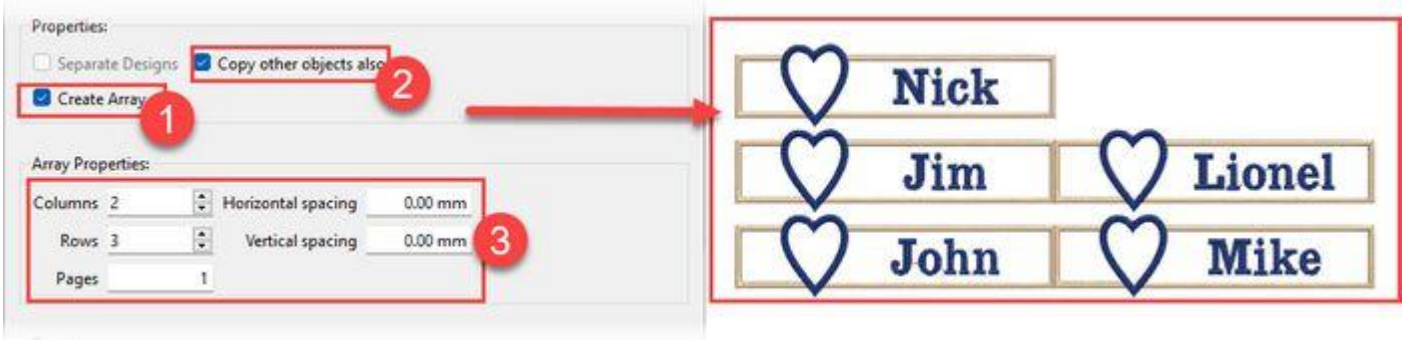
L'option « Créer une mosaïque » constitue la deuxième méthode permettant d'appliquer la fonction « Liste de noms » au texte sélectionné. Lorsque cette option est sélectionnée, la zone « Propriétés de la mosaïque » est activée et vous permet de définir la manière dont les nouvelles « Listes de noms » 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 ».

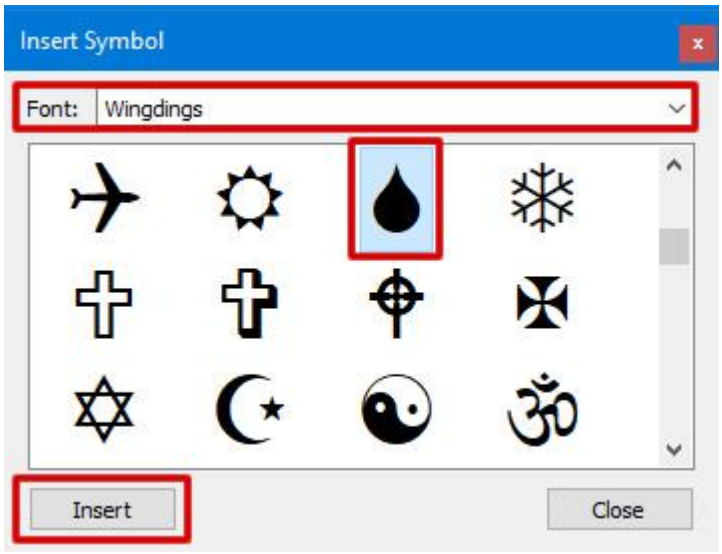




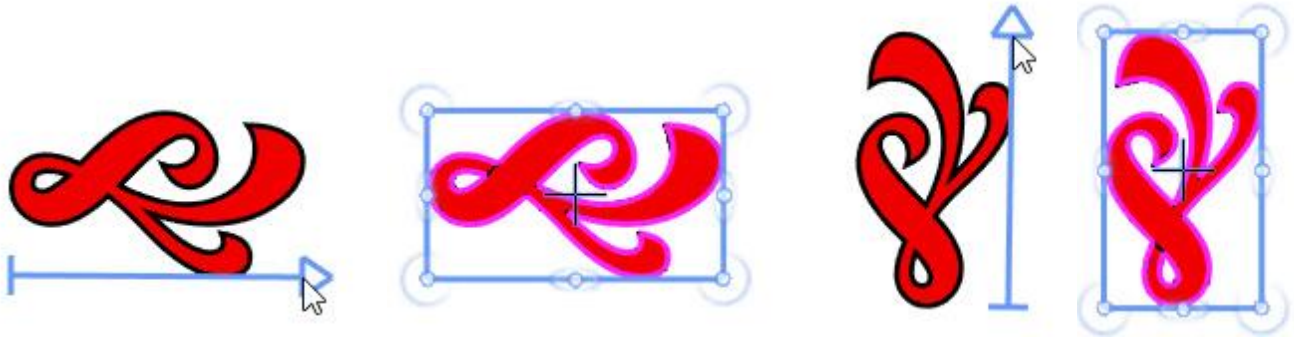
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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.

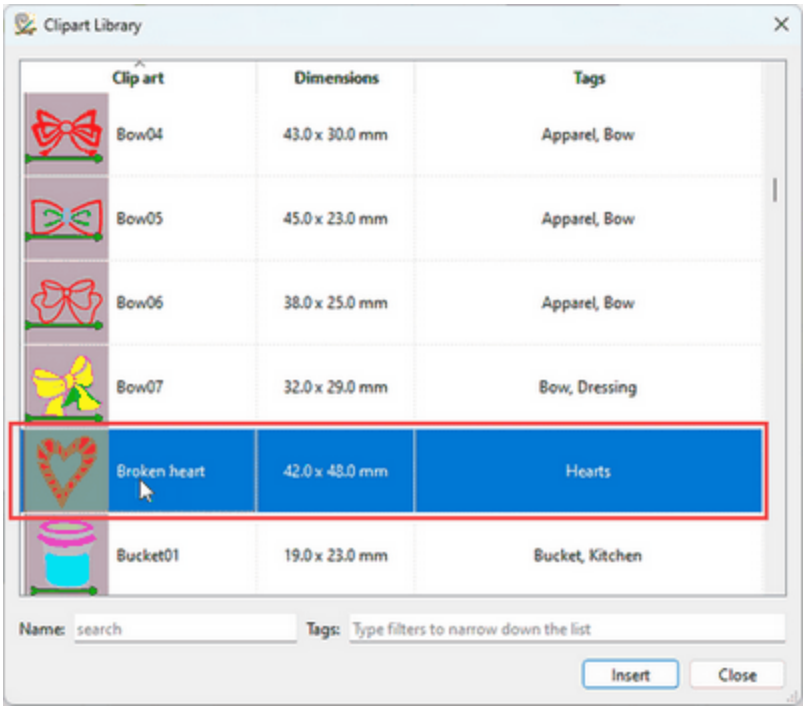
Remarque : pour un accès rapide, vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue « Insérer un symbole » en appuyant simplement sur « Ctrl+F11 » sur votre clavier (ou « Cmd+F11 » sous macOS). Astuce : si vous maintenez la touche « Maj » enfoncée pendant que vous faites glisser le symbole, le curseur 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.

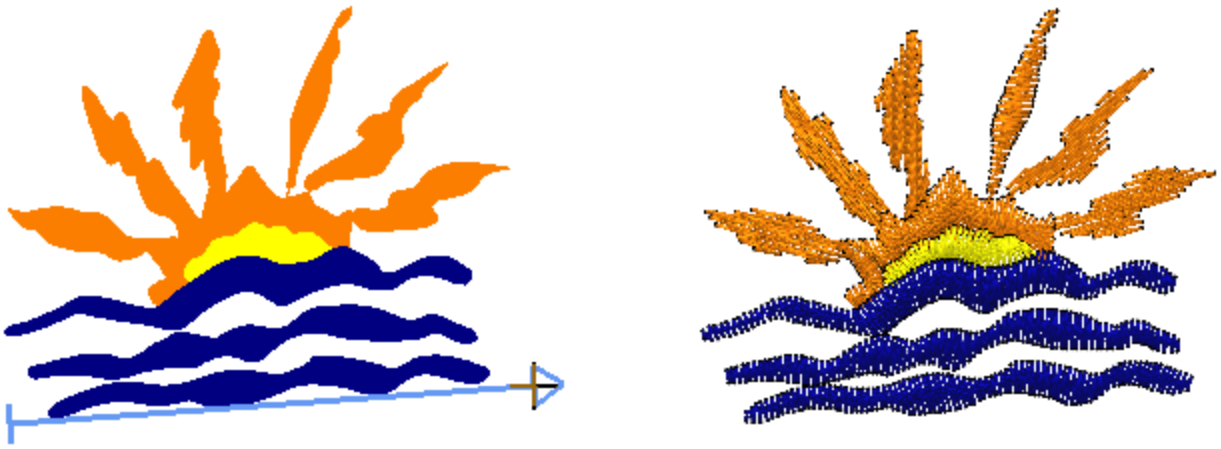
> Vous pouvez facilement ouvrir la « Bibliothèque de cliparts » à l'aide de l'option « Bibliothèque de cliparts - Insérer un élément » située dans le menu Outils, ou en utilisant le raccourci Ctrl+I (Cmd+I pour les utilisateurs de macOS).




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.

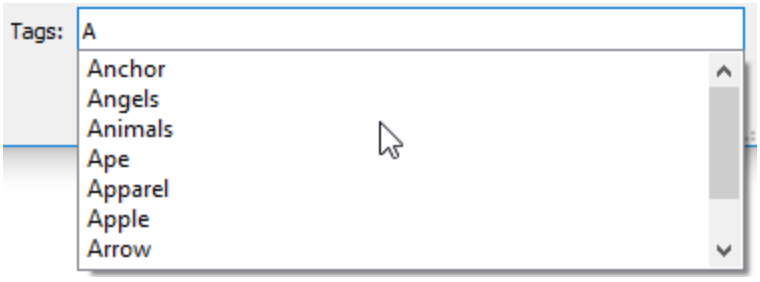
> Astuce : un simple clic gauche lors du placement d'un clipart l'insère immédiatement avec ses dimensions et son orientation d'origine.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

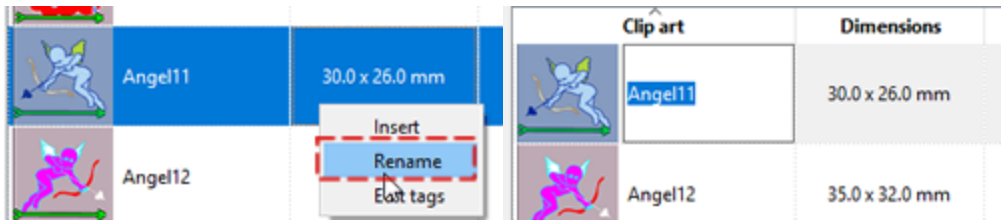


### Filtrer les éléments visibles

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.

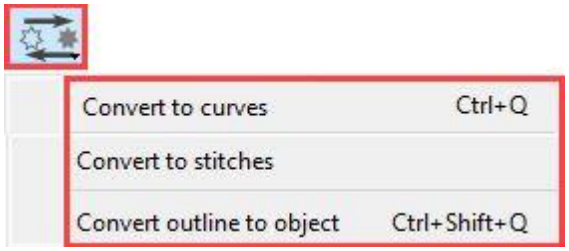



Lorsque vous renommez ou ajoutez des « tags » à l'un des éléments de clipart d'origine fournis avec le logiciel, le fichier d'origine reste inchangé et une copie contenant vos modifications est créée. Les éléments intégrés par défaut restent donc tels quels, tandis que vos propres éléments personnalisés sont créés à côté.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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.

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.


*© 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.

## Propriétés (types de points - types de broderie)

Le logiciel comprend plusieurs « Types de points », « Types de broderie » 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.

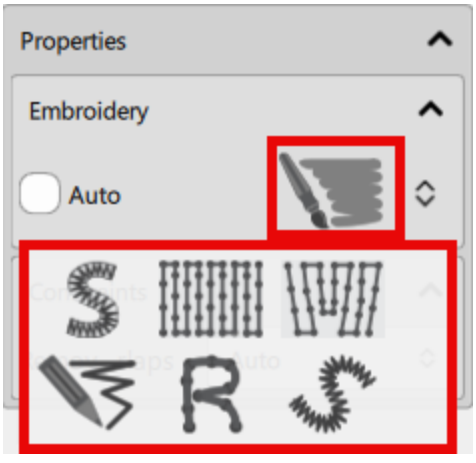
Pour chaque type de point sélectionné, les paramètres personnalisables disponibles apparaissent dans la section Broderie située directement sous son icône. Vous pouvez modifier librement ces paramètres afin d'ajuster précisément le comportement visuel du remplissage.

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 :

#### Types de points

Bourdon
Remplissage
Colonne
Piqûre
Bourdon parallèle
Point brut





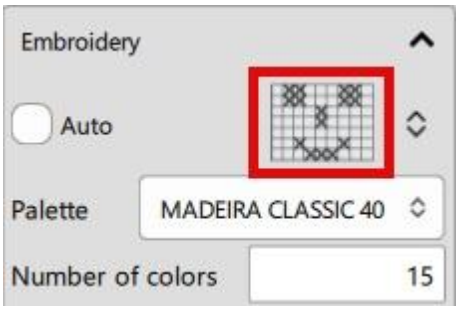
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Importation d'images bitmap - Types de remplissage bitmap

Lorsque vous importez une image brute et la convertissez en motif Point de croix, Broderie Photo les types de broderie bitmap spécialisés correspondants apparaissent dans la section « Broderie » lorsque vous sélectionnez explicitement l'image.

Croix

Point de croix




## 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 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

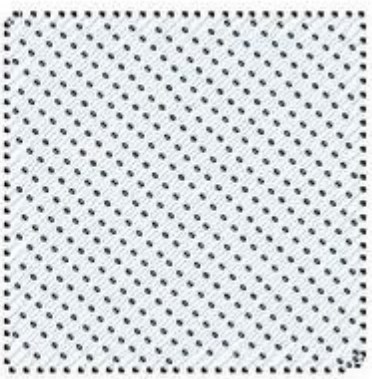
### Type de point Remplissage

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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.



Objet vectoriel



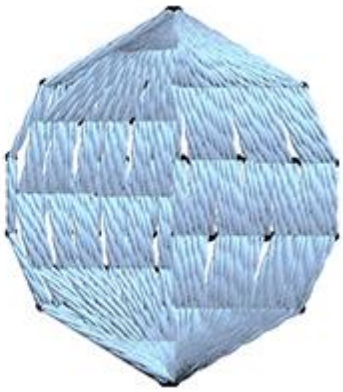
Remplissage

### 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.



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

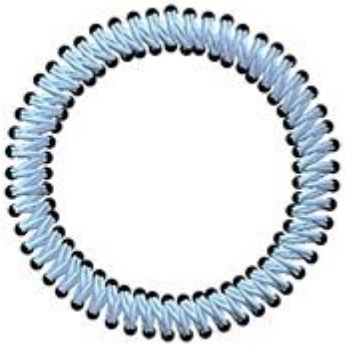

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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 », sont des méthodes utilisées par le logiciel pour remplir des formes vectorielles avec des points de croix .

### Types de remplissage bitmap

Lorsque vous importez une image brute et la convertissez en Point de croix, 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

## 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 et Maj + F6 lance l' « Outil de digitalisation par contour » outil . Ces raccourcis définissent la propriété « Générer comme » sur Zigzag.

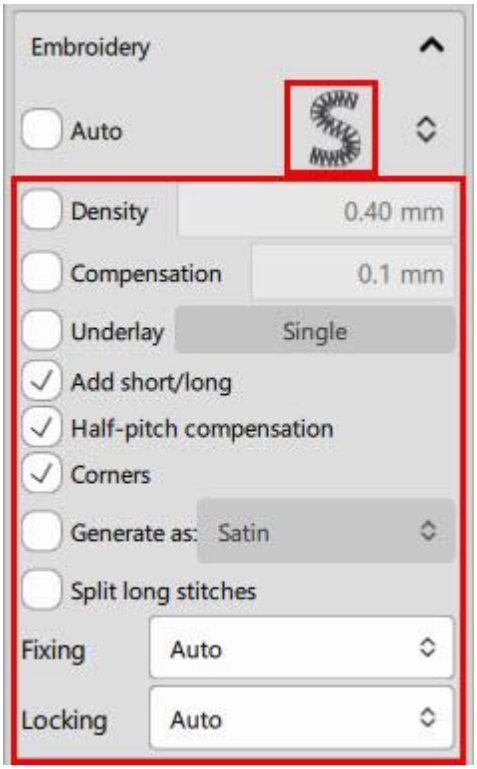

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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**
- **Compensation**
- **Sous-points**
- **Ajouter court/long**
- **Compensation du demi-pas**
- **Angles**
- **Générer comme**
- **Fractionner les points longs**
- **Fixation**
- **Verrouillage**




### 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 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. |

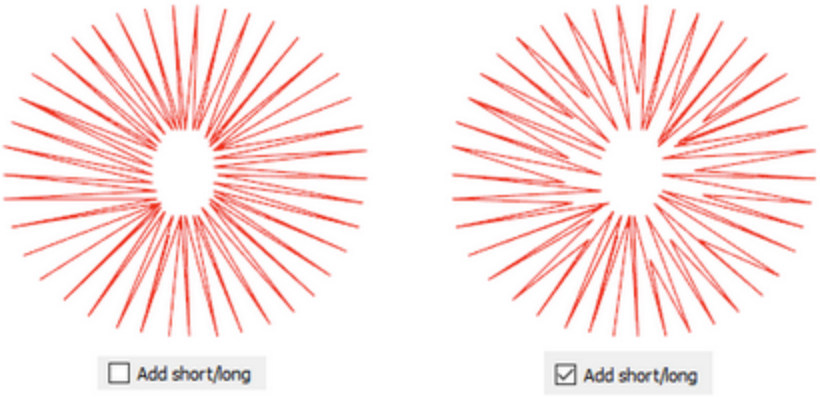

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | |
|---|---|
|  | Résille+ - Combinaison de Sous-points Résille et Double. |
|  | 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.



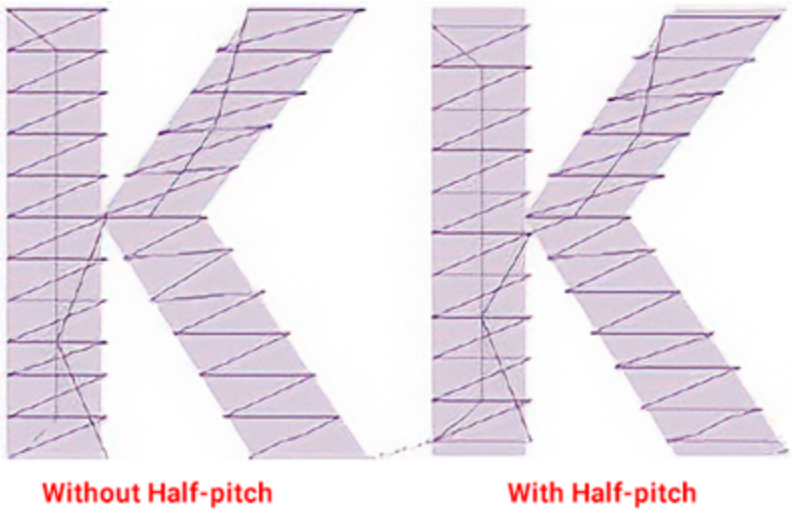


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Compensation du demi-pas




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.



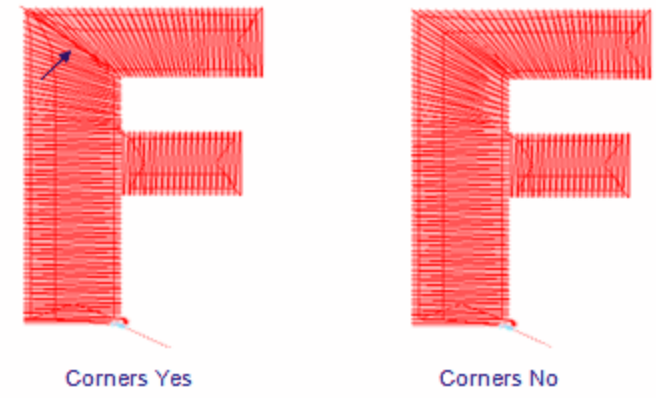

Ce réglage est utile lorsque vous digitalisez des objets Bourdon très détaillés, notamment du lettrage. Il permet à la broderie de correspondre plus fidèlement au motif affiché à l'écran.

### Angles

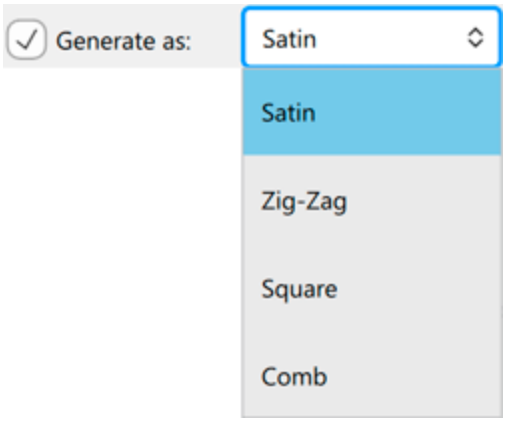



Le réglage essentiel « Angles » détermine la manière dont le logiciel gère les changements de direction brusques dans une colonne de Bourdon dense. Lorsqu'un tracé digitalisé forme soudainement un angle, notamment en présence d'un nœud « cuspide » marqué sur la ligne du dessin, la gestion intelligente 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.

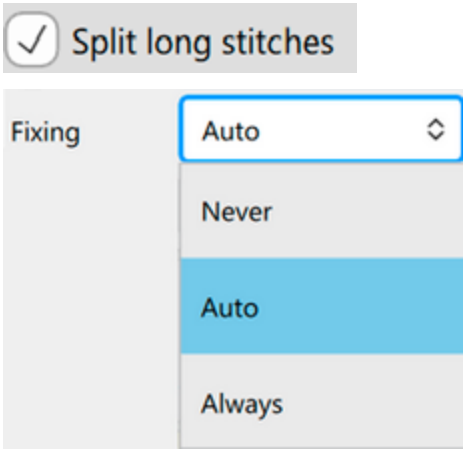

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **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.



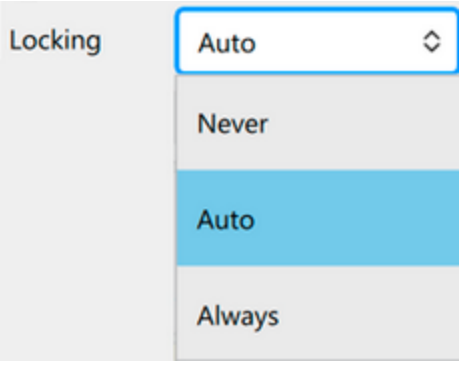

### Verrouillage

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 :

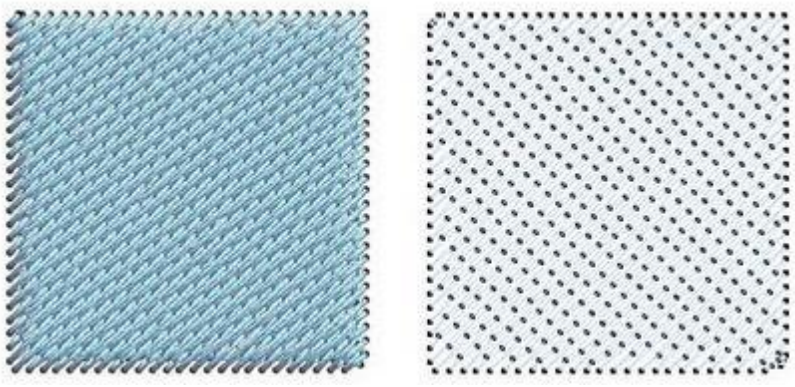
- **Auto :** Réglage recommandé. Le programme détermine automatiquement à quel moment les points de verrouillage sont nécessaires pour sécuriser correctement la fin de la séquence avant un Coupe-fil.
- **Jamais :** Aucun point de verrouillage n'est ajouté à la fin de l'élément.
- **Toujours :** Des points de verrouillage de sécurité sont systématiquement ajoutés au point de terminaison de l'objet afin d'empêcher le fil de se défaire.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*



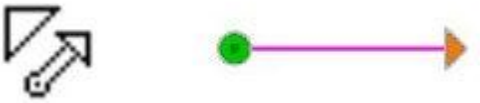

## Remplissage

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.



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 :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

**Densité**

**Longueur**

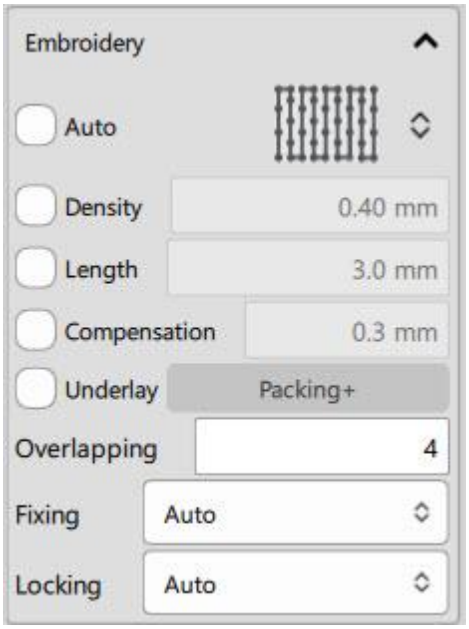
**Compensation**

**Sous-points**

**Chevauchement**

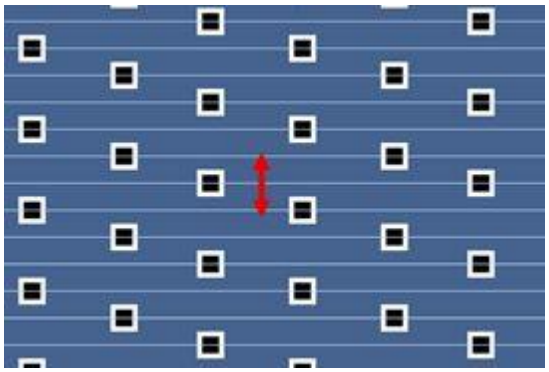
**Fixation**

**Point d'arrêt**




**Densité :**

La Densité définit la distance entre deux lignes de points consécutives suivant la même direction.



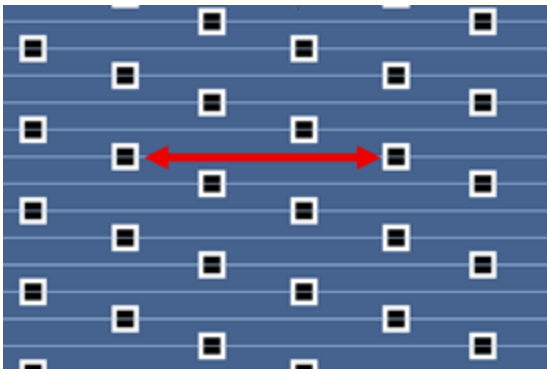
Lorsque la case située à côté de Densité est décochée, la valeur par défaut est utilisée. Activez l'option en cliquant sur le champ Densité. Vous pouvez régler la Densité en saisissant une valeur numérique. Cliquez en dehors du champ Densité ou appuyez sur « Entrée/Retour » au clavier pour appliquer 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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

**Longueur :**



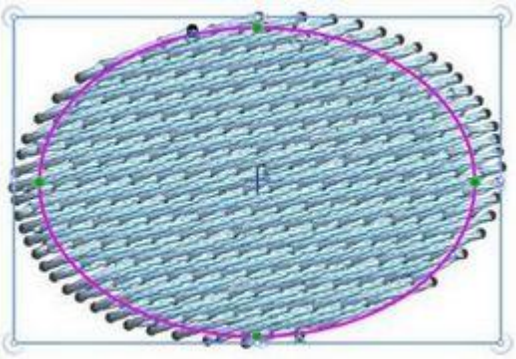
La Longueur définit la distance entre les points de pénétration de l'aiguille le long de chaque rangée.

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 :**



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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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 :

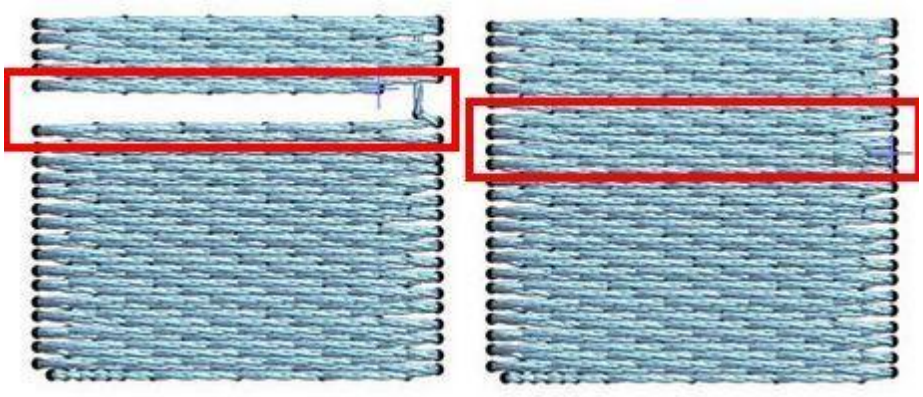
| | |
|---|---|
|  Tacking | Bâti – Si le bâti est sélectionné, aucun Sous-points n'est créé et le logiciel réalise des points de Piqûre pour passer d'une position à une autre, puis couvre la surface avec les points de couverture. |
|  Edging | Contour - Si Contour est sélectionné, le logiciel réalise 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. |
|  Netting+ | Résille + - Combinaison des Sous-points Résille et Contour. |

### 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

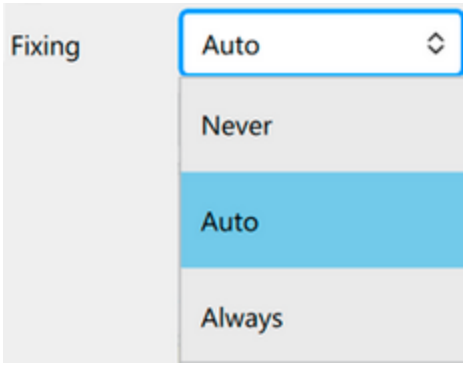


### Fixation

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.
- **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

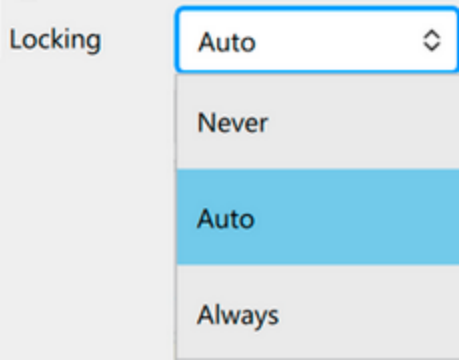
Les Points d'arrêt sont des points de stabilisation ajoutés à la fin d'un objet afin d'empêcher le fil de se défaire. Cette option vous permet de déterminer si le logiciel doit ajouter des Points d'arrêt à la fin des objets sélectionnés.

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.


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

- **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. Vous pouvez régler la « Densité », la « Longueur », les points de « Fixation » et de « Verrouillage » .

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 » .

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 :

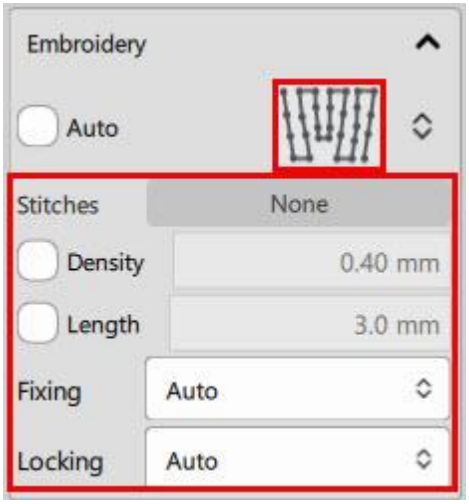
**Points**

**Densité**

**Longueur**

**Fixation**

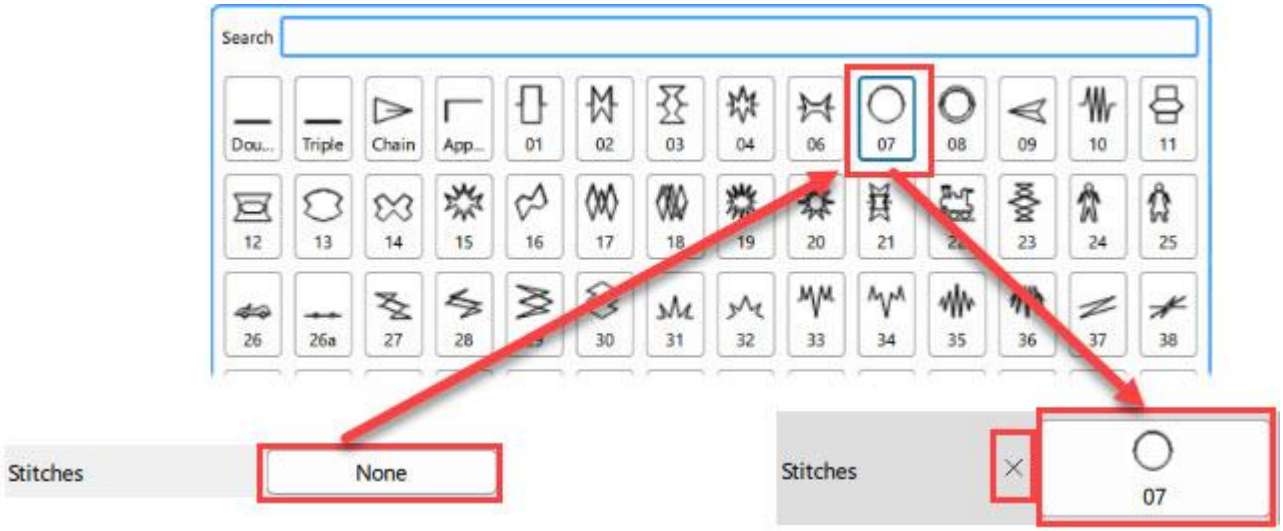
**Verrouillage**




### 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




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.

### 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 .

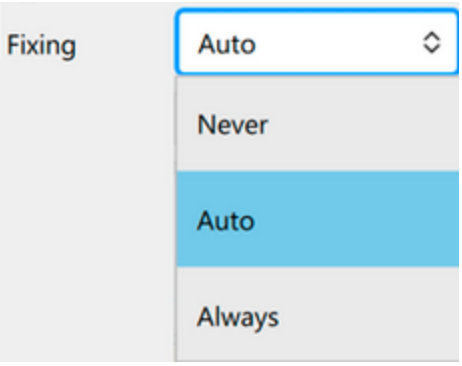
### Fixation

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 :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

- **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.

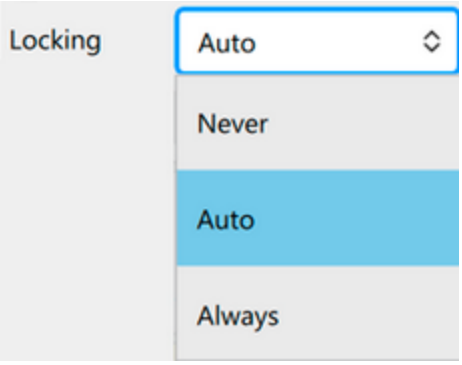



### Verrouillage

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.




## 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.




## 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.

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.

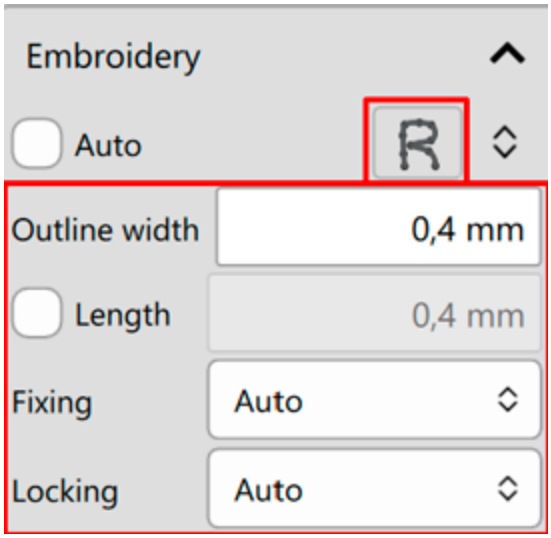
**Largeur du contour**

**Décalage**

**Longueur**

**Fixation**

**Verrouillage**



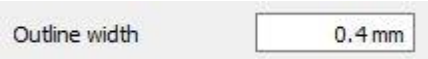

### Type de point Manuel - F2

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


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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).
- 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).

### 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**

**Densité**

**Compensation**

**Sous-points**

**Compensation du demi-pas**

**Ajouter court/long**

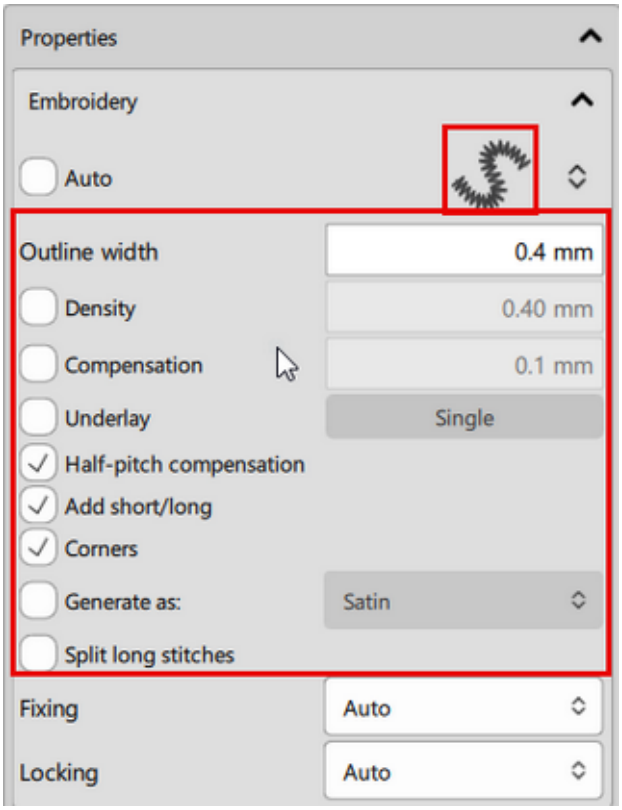
**Angles**

**Générer comme**

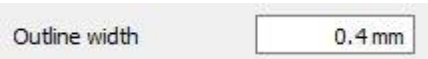
**Fractionner les points longs**

**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.

## Densité :





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 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. |


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

| | |
|---|---|
|  | 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. |
|  | 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 ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

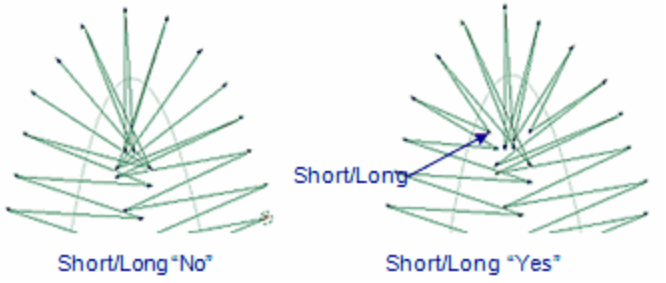
### Compensation du demi-pas



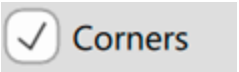

Lorsque vous activez la « Compensation du demi-pas », le logiciel décale légèrement vers l'intérieur le point de départ de la séquence de points, d'une valeur correspondant à la moitié de l'épaisseur de votre fil. Comme le fil à broder occupe un espace physique, cet ajustement empêche les bords de vos 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.

### Ajouter court/long :

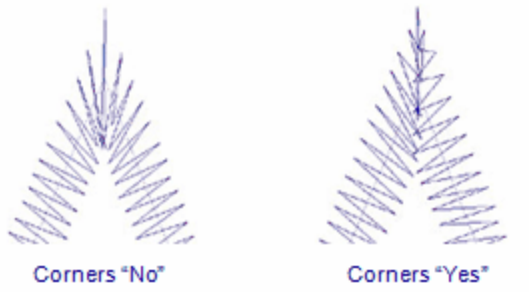
Lorsque vous brodez des courbes serrées ou des angles vifs, les points de Bourdon peuvent s'accumuler sur le bord intérieur de la courbe. L'option « Ajouter court/long » alterne la longueur des points sur l'intérieur de la courbe en insérant des points plus courts entre les points longs. Cela évite l'accumulation 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



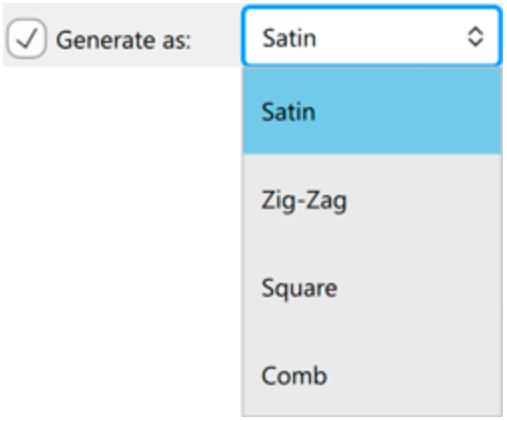

Le réglage « Angles » détermine la manière dont le logiciel gère les changements brusques de direction dans une colonne en Bourdon parallèle. Lorsqu'un tracé numérisé forme un angle — en particulier lorsqu'un nœud de type « cusp » est présent sur la ligne dessinée — la génération des angles évite que 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.





© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Générer comme

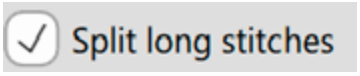



L'option « Générer comme » vous permet de contrôler le style des points de votre contour. Vous pouvez choisir entre deux options : « Bourdon » ou « Zig-Zag ». L'option « Bourdon » produit des points en colonne denses, tandis que l'option « Zig-Zag », appliquée au même tracé, génère des points ouverts 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.

## 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.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

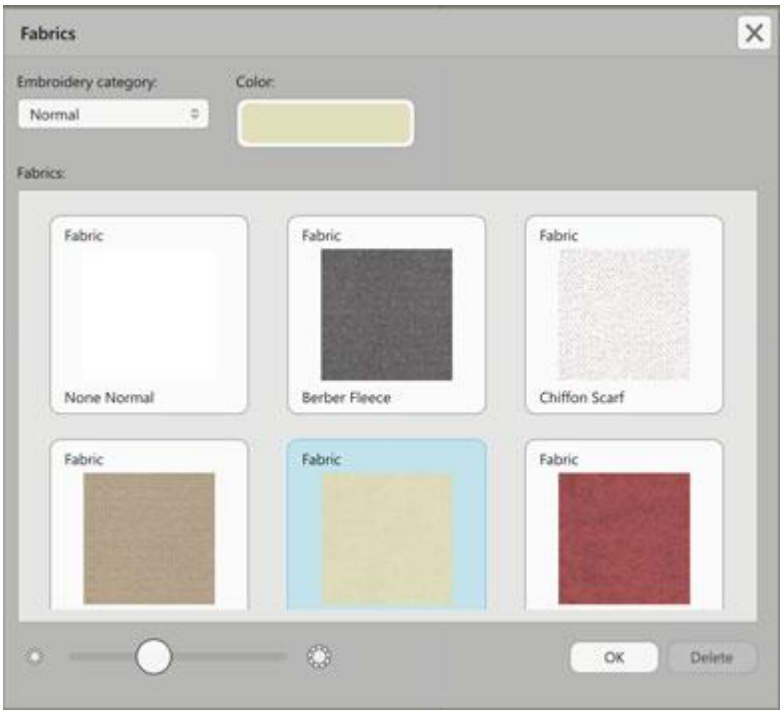
Le logiciel recommande des matériaux de stabilisation pour chaque type de tissu, qui sont inclus dans l'impression du motif. Si vous ne souhaitez pas prévisualiser le motif sur une texture de tissu, sélectionnez l'option « Aucun » dans n'importe quelle catégorie de tissu. Dans ce cas, seule la couleur 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.
- 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 :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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 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 :


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




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 ». 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

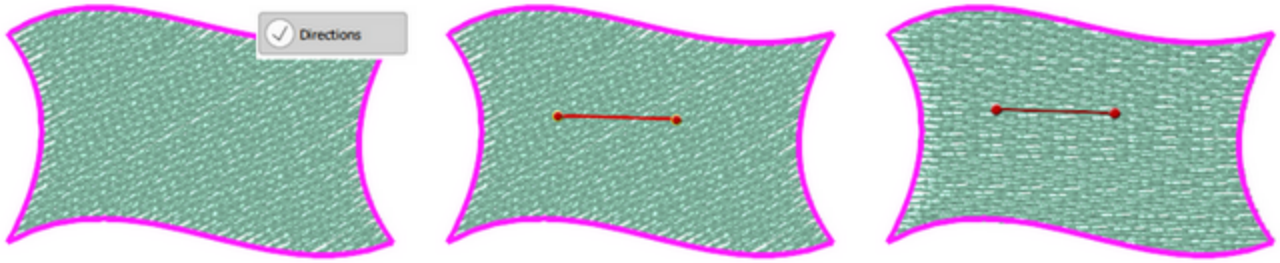
Le Sens des points est un mode de fonctionnement qui fournit des outils permettant d'ajuster la direction des points et de diviser les objets en sections. Ces outils permettent d'améliorer la qualité et l'aspect de la broderie de vos motifs.

Lorsque vous sélectionnez un objet, les options de Sens des points disponibles apparaissent en haut de la zone de création. Par exemple :

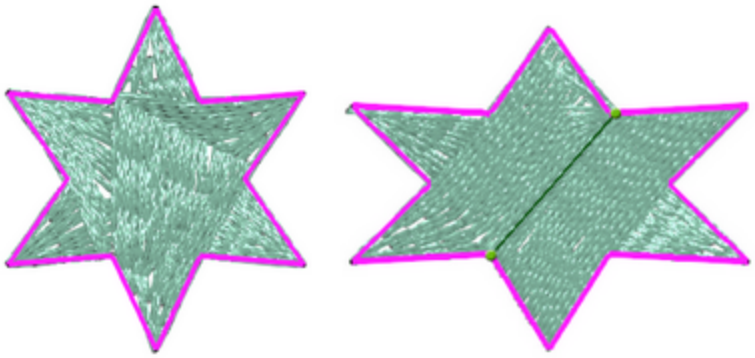
- 
- 
- Si vous cliquez sur un objet Bourdon, Remplissage ou Colonne, l'option disponible est Directions.
- 

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.

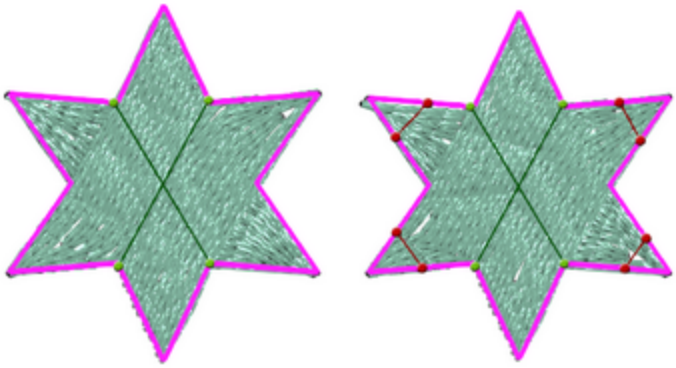

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.




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 ».



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.



Vous pouvez lancer l'outil « Directions » à l'aide du raccourci clavier Ctrl+Maj+D (Mac OS Cmd+Maj+D).

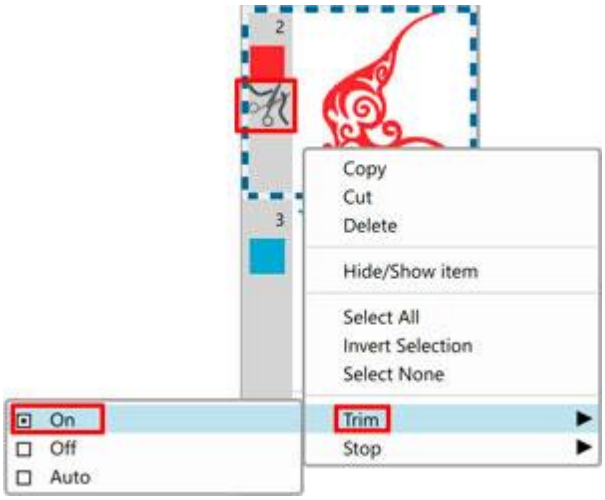
## Fonctions spéciales

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 ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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 ».



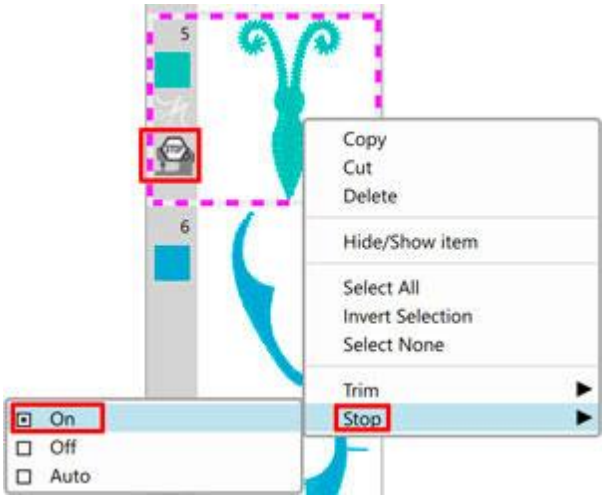

Si une fonction « Coupe-fil » est appliquée à un objet, l'  icône apparaît à côté de l'objet dans le Gestionnaire de séquence.

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 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 ».


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*




Si une fonction « Stop » est appliquée à un objet, l' icône apparaît à côté de l'objet dans le Gestionnaire de séquence.

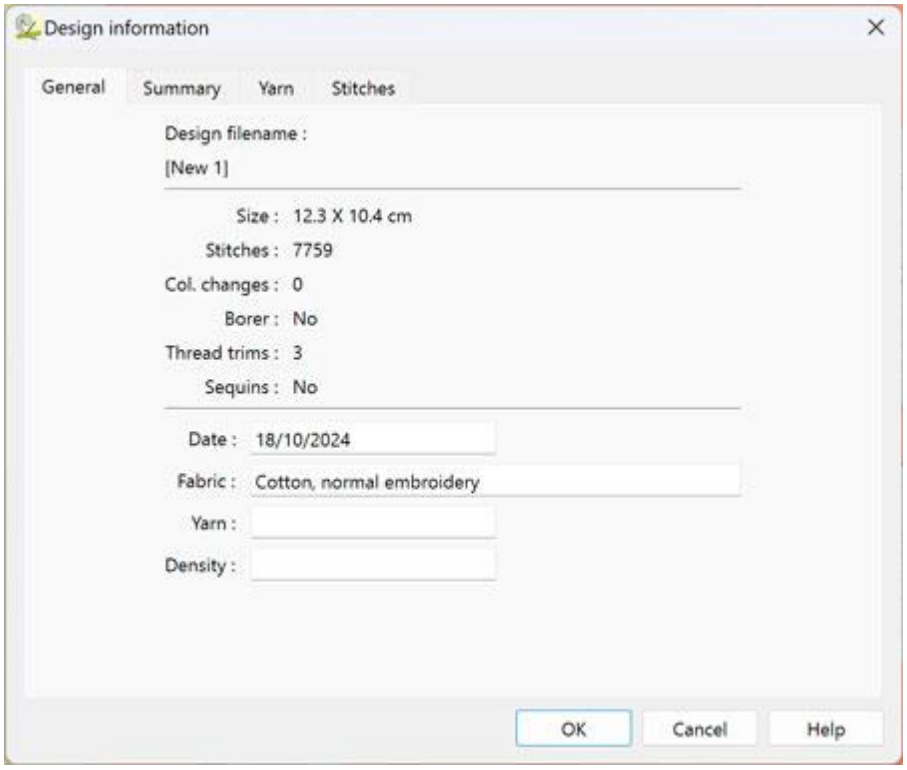
Si vous réglez la fonction « Stop » sur « Auto », le logiciel détermine s'il doit indiquer à la machine de s'arrêter en fonction des paramètres des types de points . Si vous ne souhaitez pas que le Stop soit effectué, vous pouvez régler « Stop » sur « Désactivé ». Si cette option est réglée sur « Désactivé », 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**

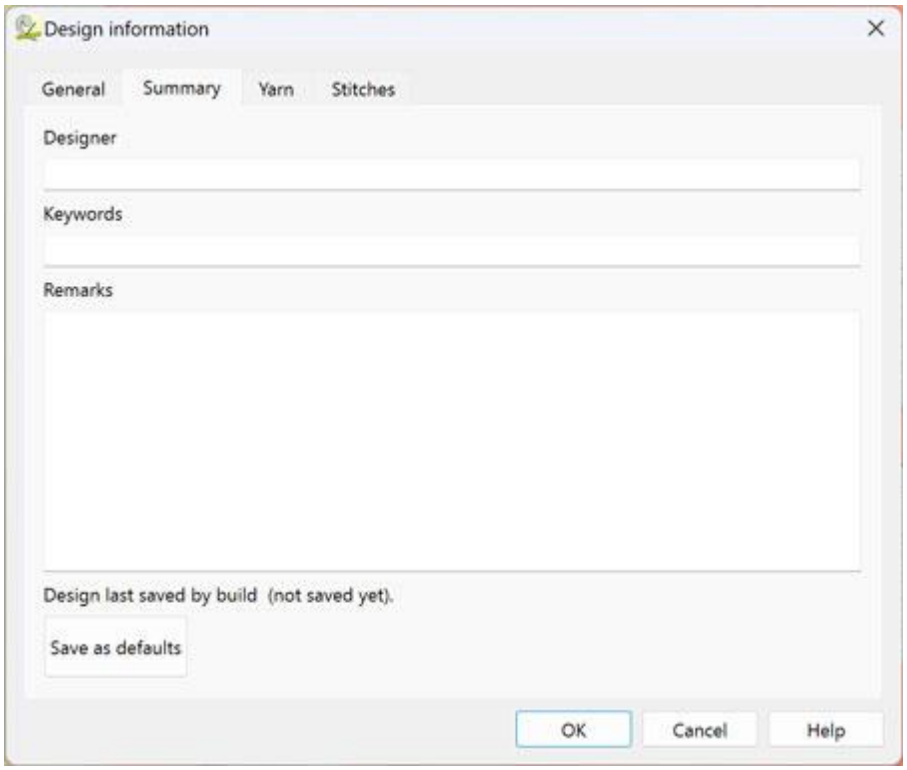
De plus, vous pouvez facilement ajouter manuellement des méta-informations utiles concernant directement la **Date, le tissu, le fil,** ainsi que la **Densité** , si vous souhaitez les conserver à titre d'information.

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

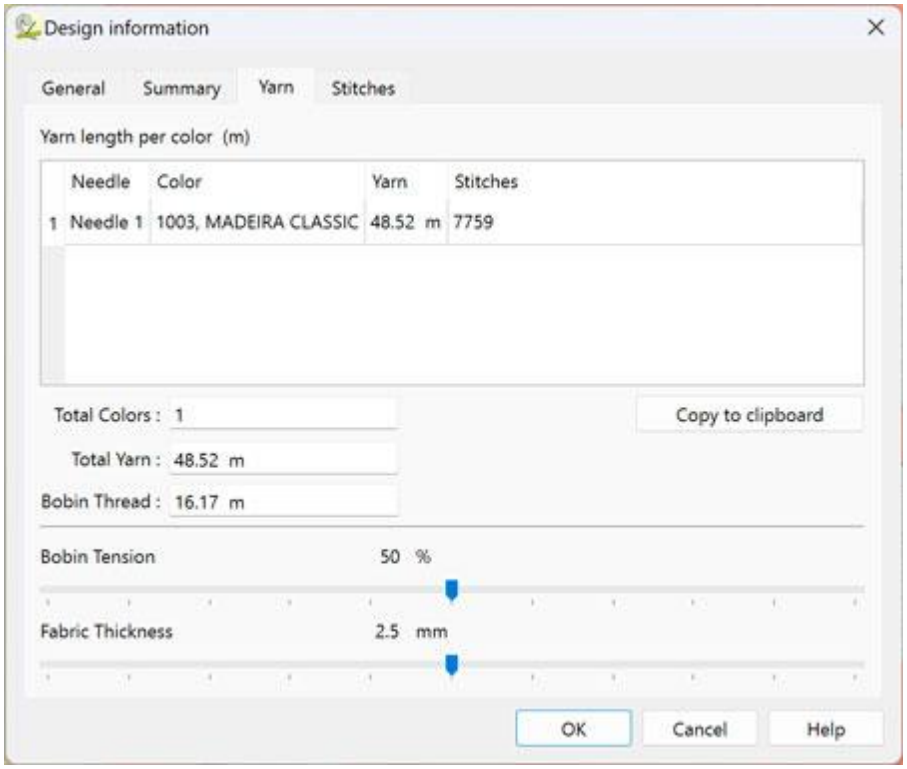

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

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

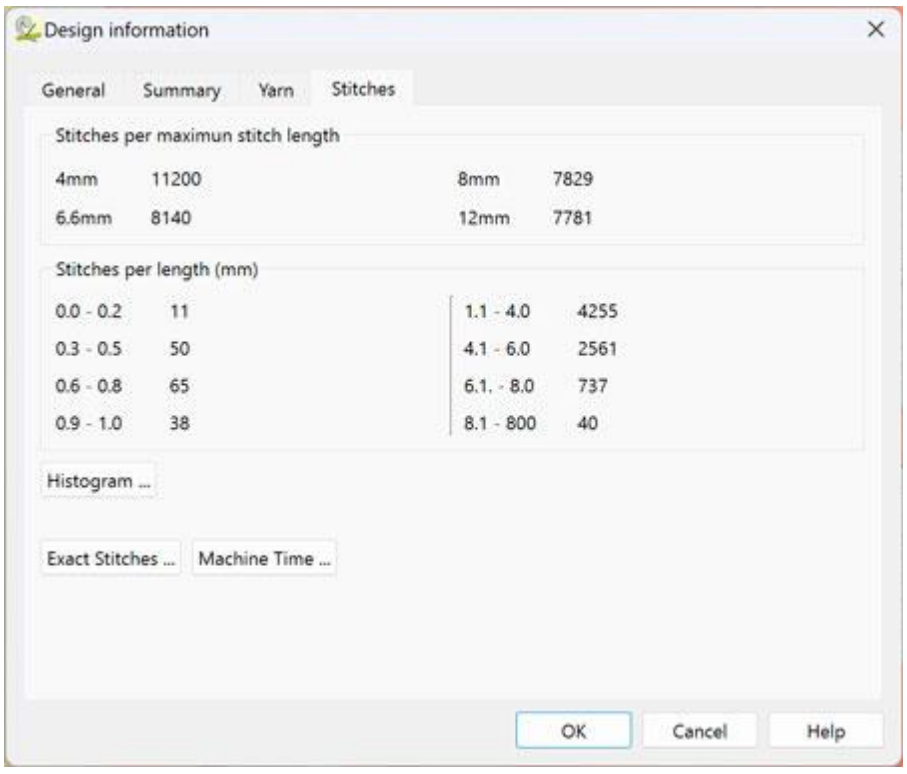
La longueur totale du fil supérieur et du fil de canette dépend de deux facteurs :

- **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 :

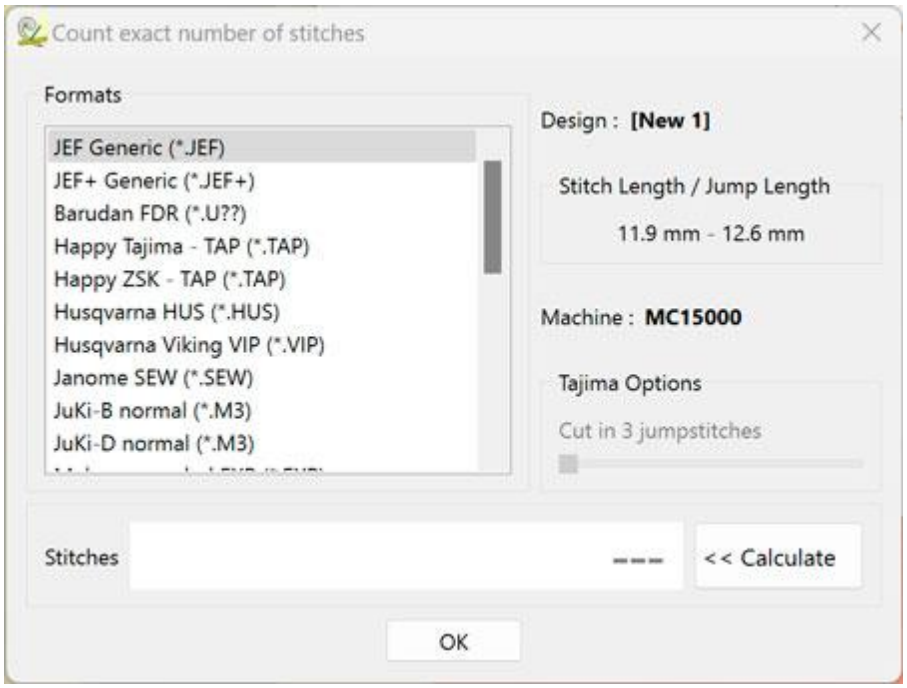
- **Points par longueur maximale de point :** Cette mesure indique le nombre total de points de votre motif jusqu'à une longueur maximale de point spécifiée. Elle vous aide à comprendre la répartition des points les plus longs.
- **Points par longueur (en mm) :** Cette mesure classe les points par longueur 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**



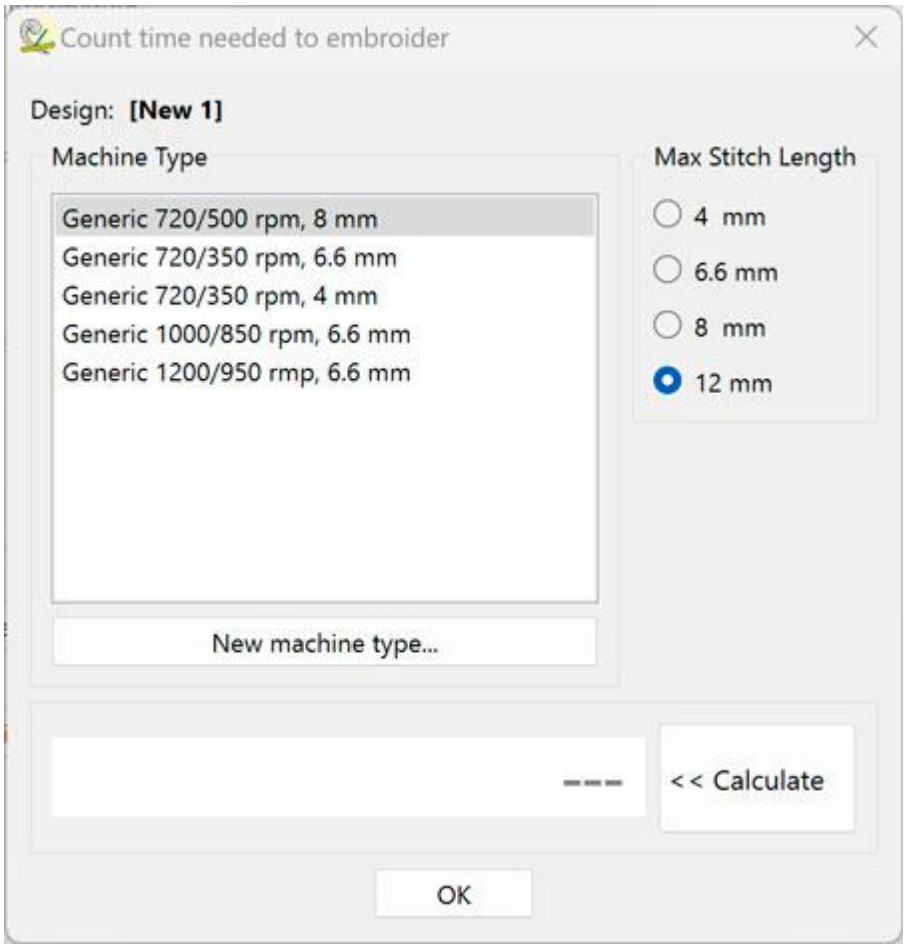

## Calcul exact des points dans l'onglet Points

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.

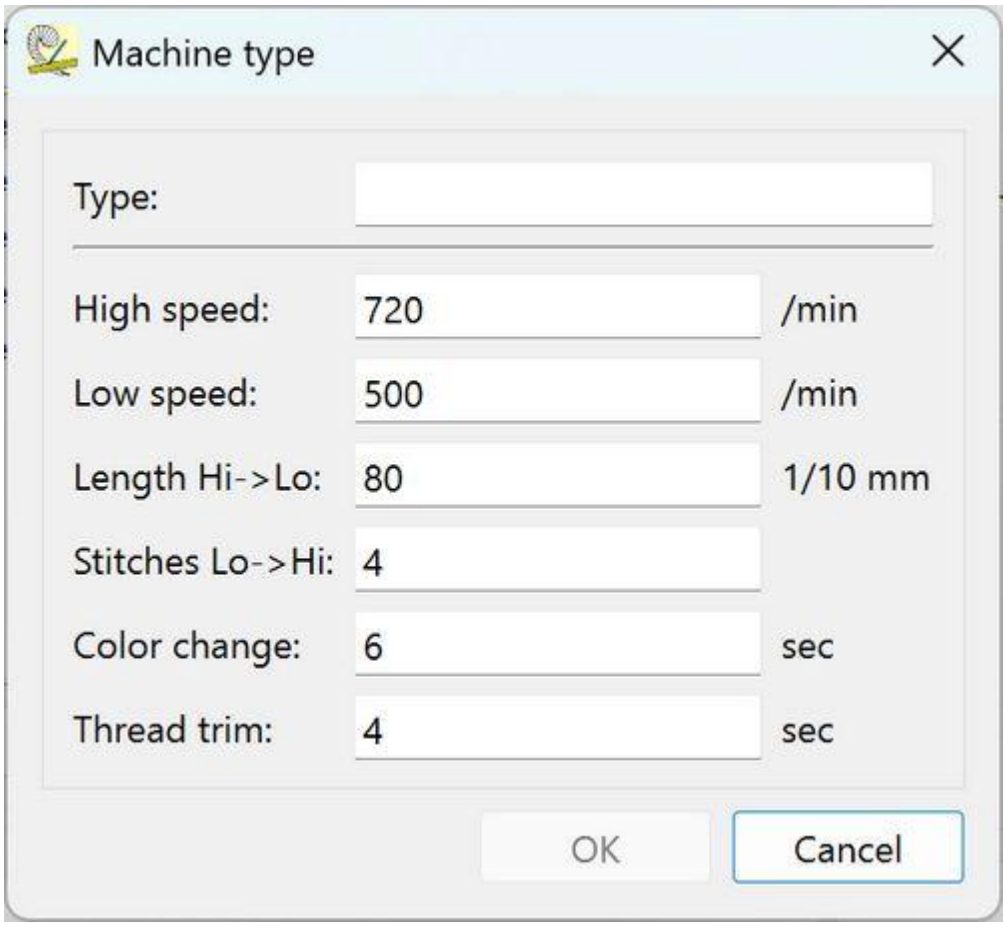
Le temps de broderie final dépend fortement des réglages exacts de votre machine. Les paramètres spécifiques à configurer sont les suivants :

- **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

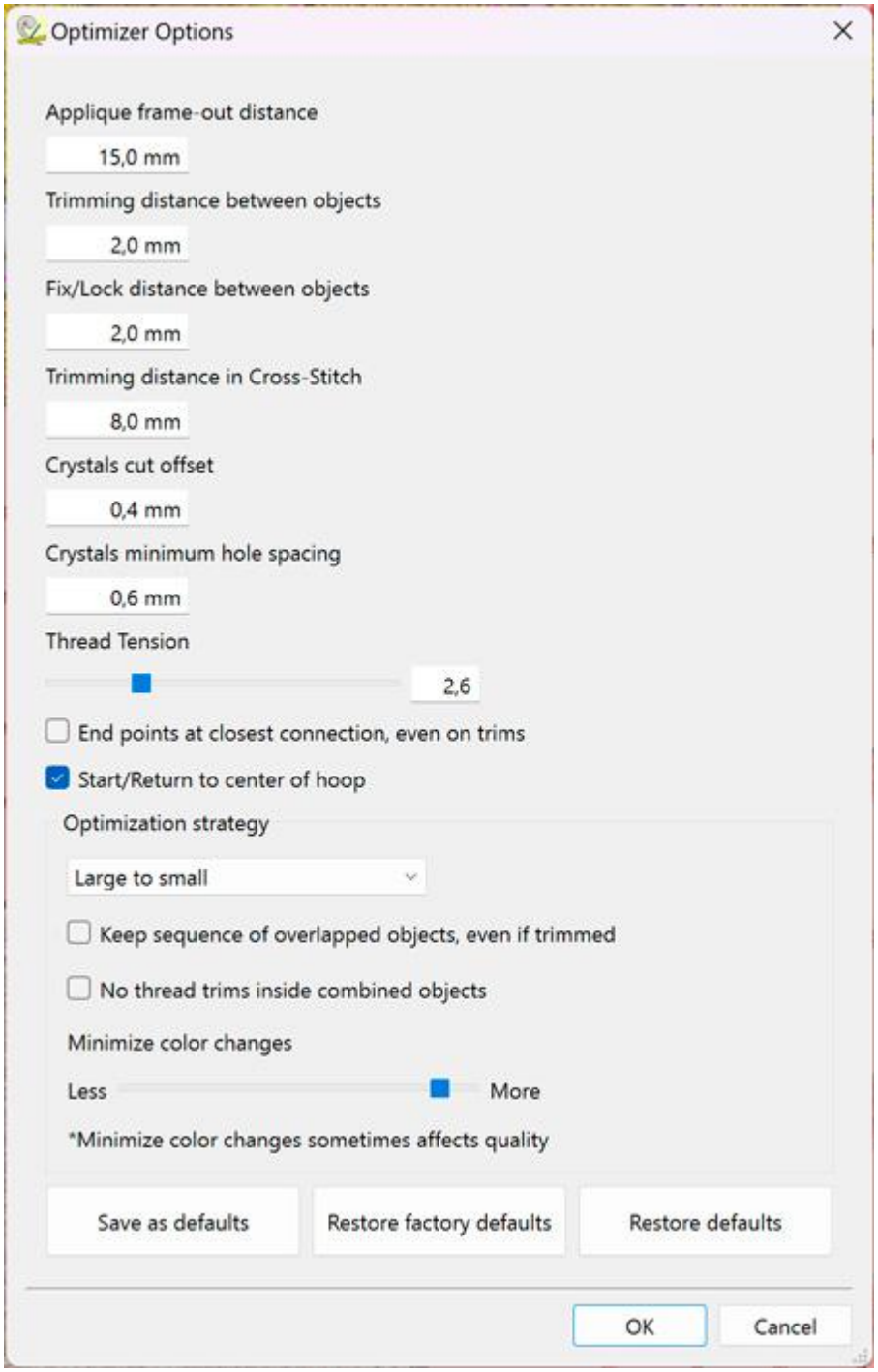
L'Optimiseur affine le processus de production de la broderie, en influant sur la qualité des points et le placement des cristaux ou strass.

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.

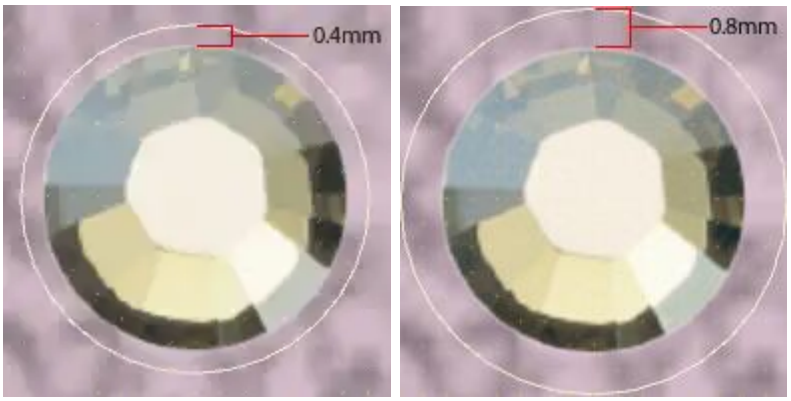
### Distance de coupe-fil en point de croix

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.



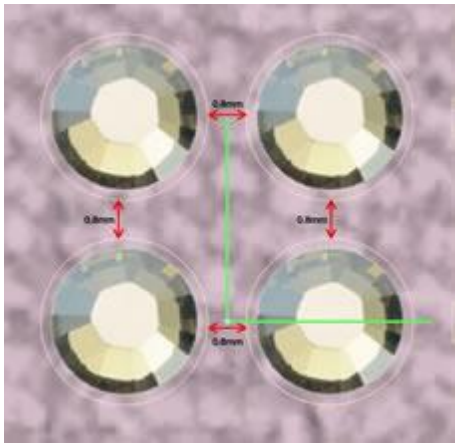

Vous pouvez ajuster cette valeur en fonction de la taille des cristaux utilisés. Ce décalage est automatiquement pris en compte dans les valeurs Espacement et Espacement V. affichées dans la barre Propriétés lors de la création d'un objet Surface de cristaux.

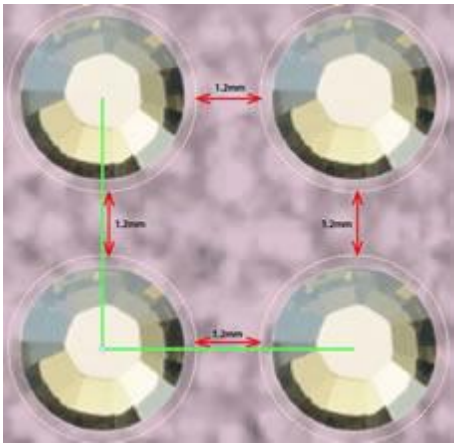

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### 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.

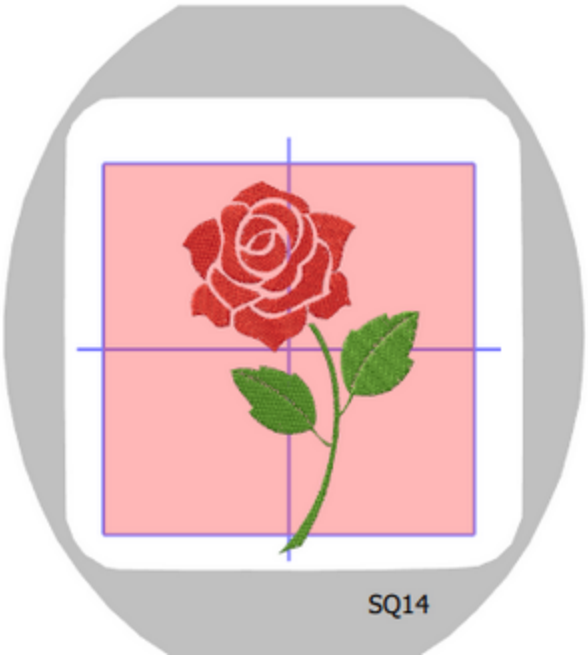
- Pour restaurer les paramètres d'usine par défaut, cliquez sur le bouton Restaurer les paramètres d'usine Restore factory defaults.
- Si vous souhaitez revenir aux paramètres que vous aviez précédemment enregistrés par défaut, cliquez sur le bouton Restaurer les valeurs par défaut Restore defaults. 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.





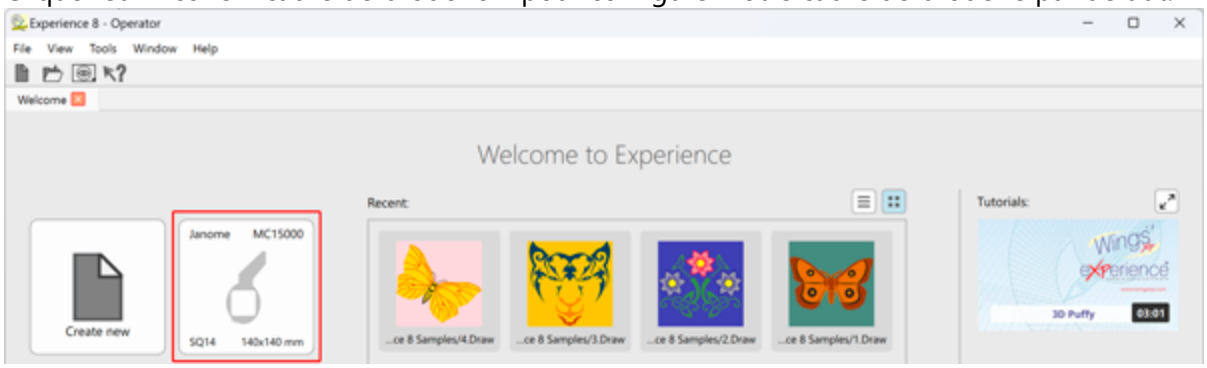
© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

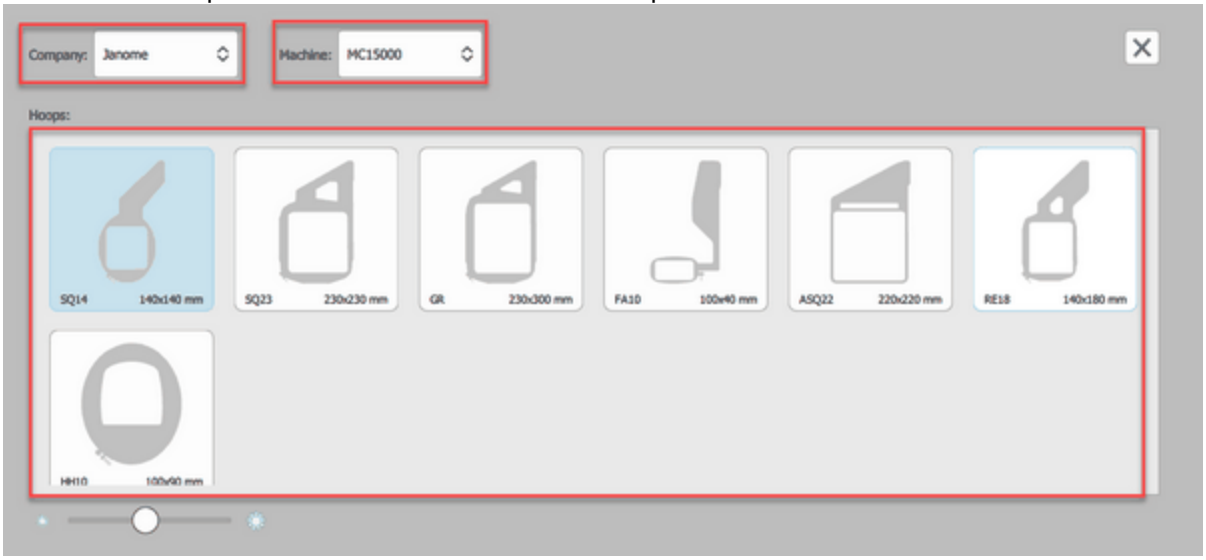
1. Cliquez sur l'icône « cadre de broderie » pour configurer votre cadre de broderie par défaut.




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

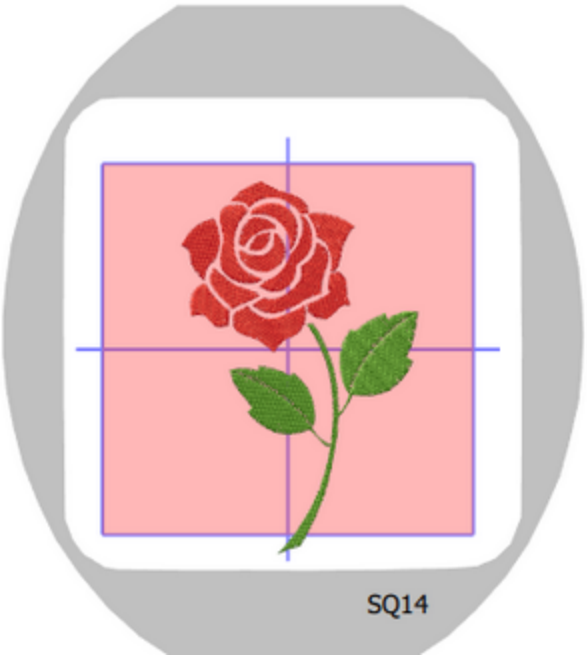

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

nouveau motif que vous créerez utilisera automatiquement ce cadre de broderie.




## Modifier le cadre de broderie

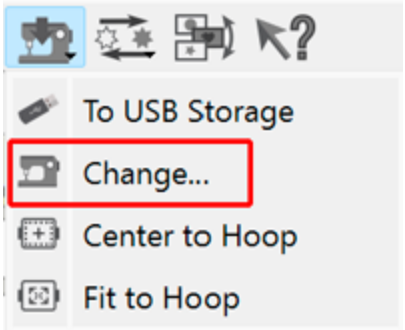
Dans certains cas, vous pouvez avoir besoin d'utiliser un autre cadre de broderie ou de déplacer celui actuellement utilisé sans modifier le réglage du cadre de broderie par défaut. Par exemple, lorsque votre motif dépasse du bord du cadre de broderie, le logiciel affiche en rouge la zone qui se trouve 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.



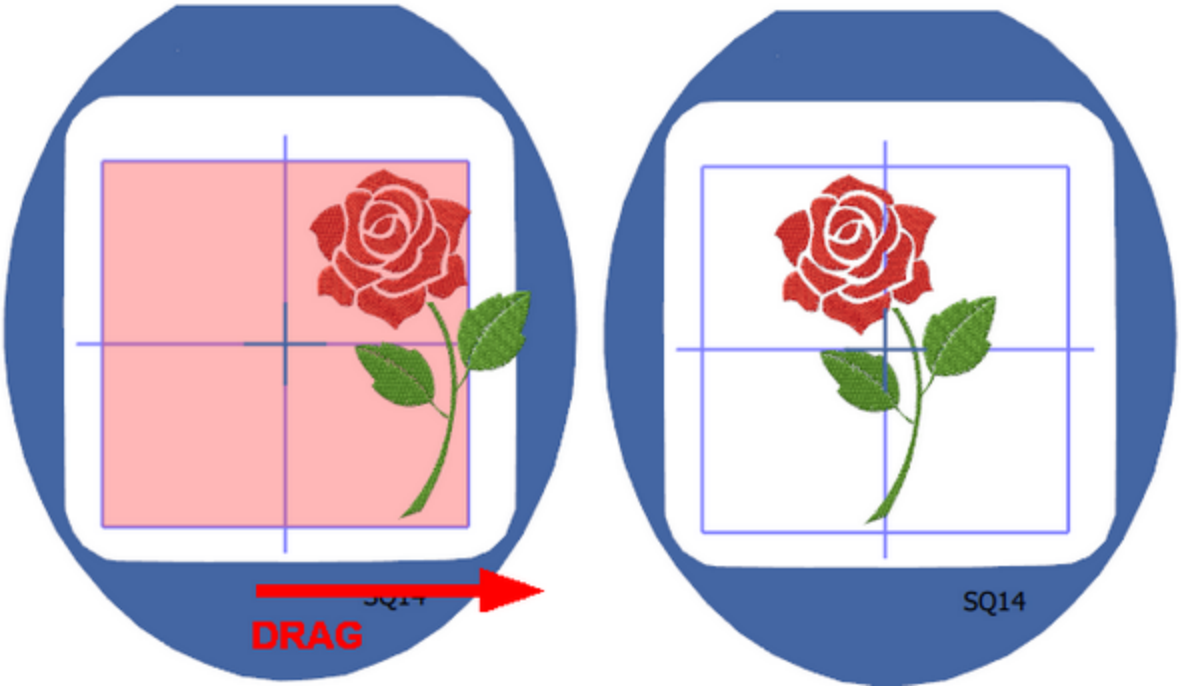

1. Vous pouvez changer ou déplacer le cadre de broderie à l'aide de l'icône « Machine/Cadre de broderie » située dans la partie inférieure de la barre d'outils, ou de l'option « Changer » disponible sous l'icône de la


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

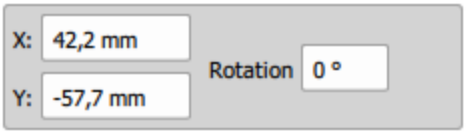
machine dans la barre d'outils supérieure.




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.

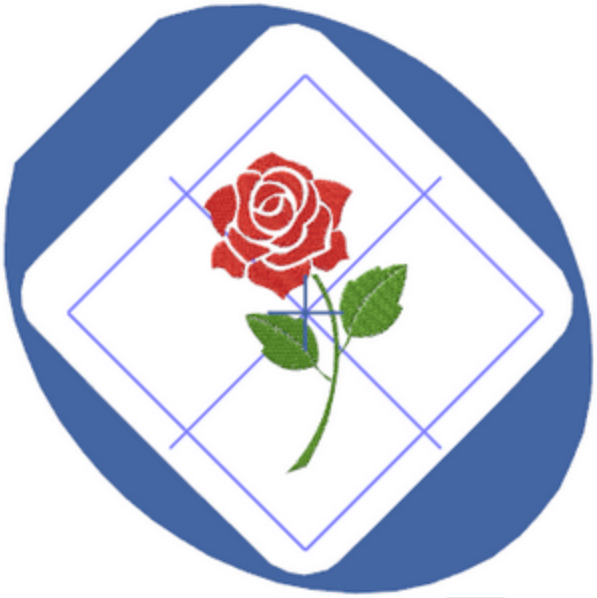



6. Modifiez les valeurs numériques des champs « X » et « Y » pour positionner précisément le cadre de broderie à l'endroit souhaité dans l'espace de travail. Cliquez dans les champs correspondants, saisissez les valeurs


© 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.



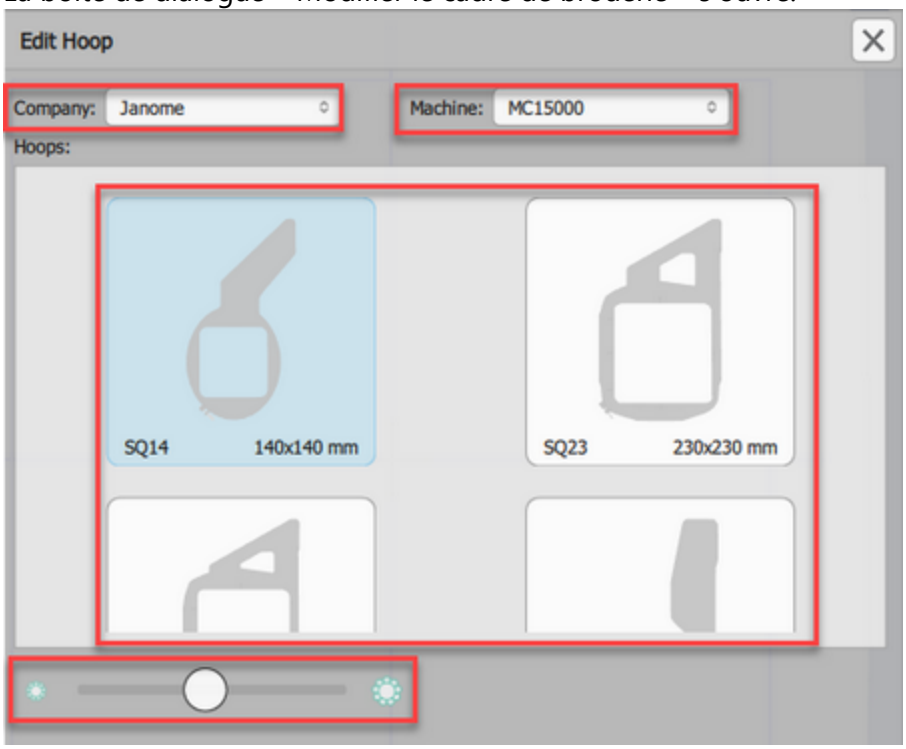

8. Si le motif ne peut physiquement pas tenir dans le cadre de broderie actuel, vous pouvez sélectionner un cadre de broderie plus grand adapté au projet. Pour cela, double-cliquez sur l'icône du cadre de broderie située dans l'angle supérieur droit de l'espace de travail.





© 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.

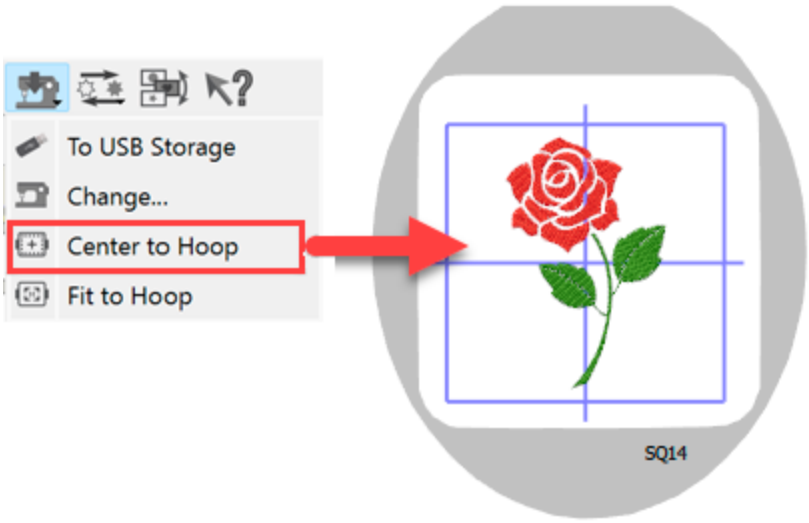




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

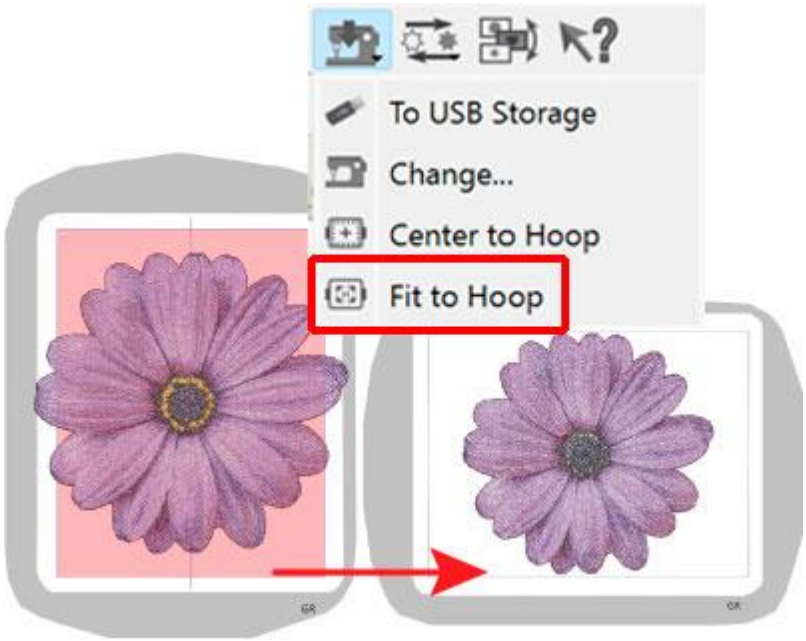
## Centrer le motif dans le cadre de broderie

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

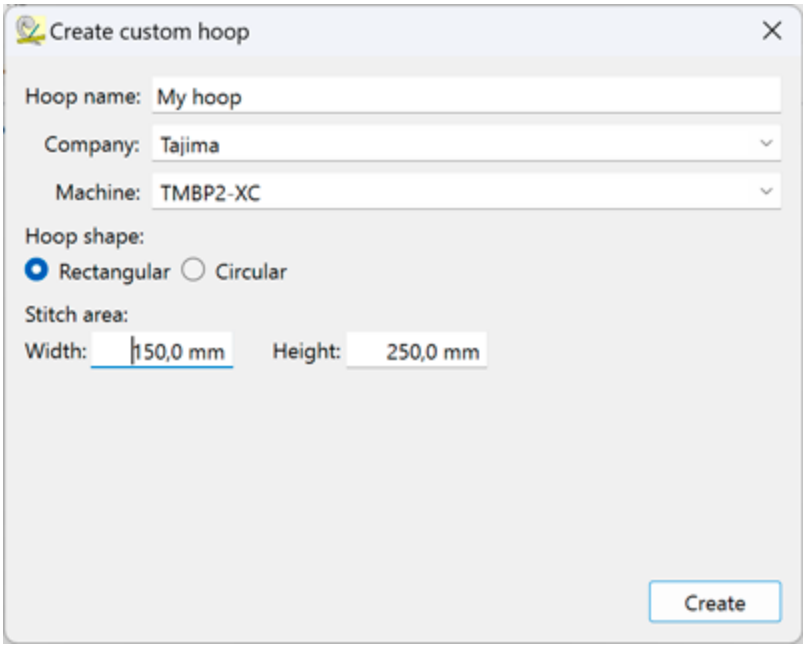

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.



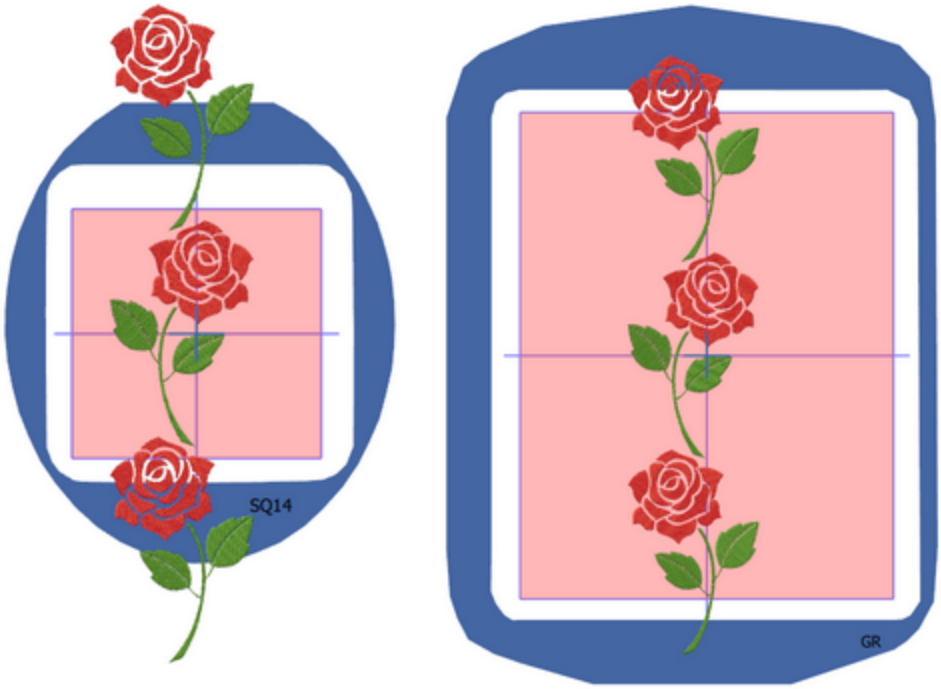

1. Saisissez un nom clair et facilement identifiable pour votre nouveau cadre de broderie.
2. Sélectionnez le fabricant exact de la machine ainsi que son modèle précis. Dans le cas rare où le fabricant ou le modèle de la machine serait totalement absent des listes, vous pouvez double-cliquer dans la 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.

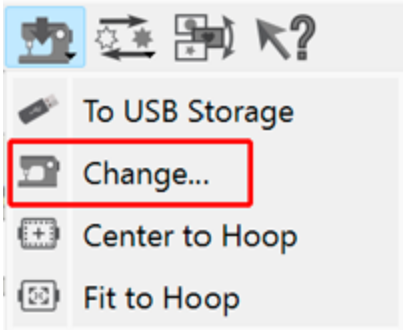

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

## 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.



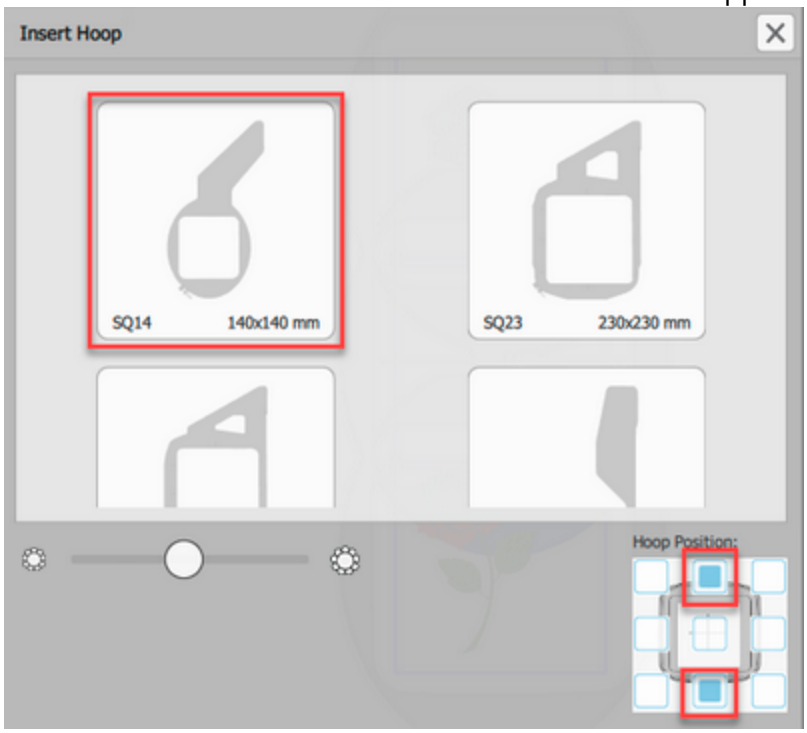

2. L'utilisation de l'une ou l'autre de ces options active un mode de travail spécialisé qui isole le cadre de broderie et vous permet de modifier uniquement celui-ci.


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Pour ajouter un cadre de broderie supplémentaire, cliquez sur le bouton « + » dans le gestionnaire de cadres de broderie.



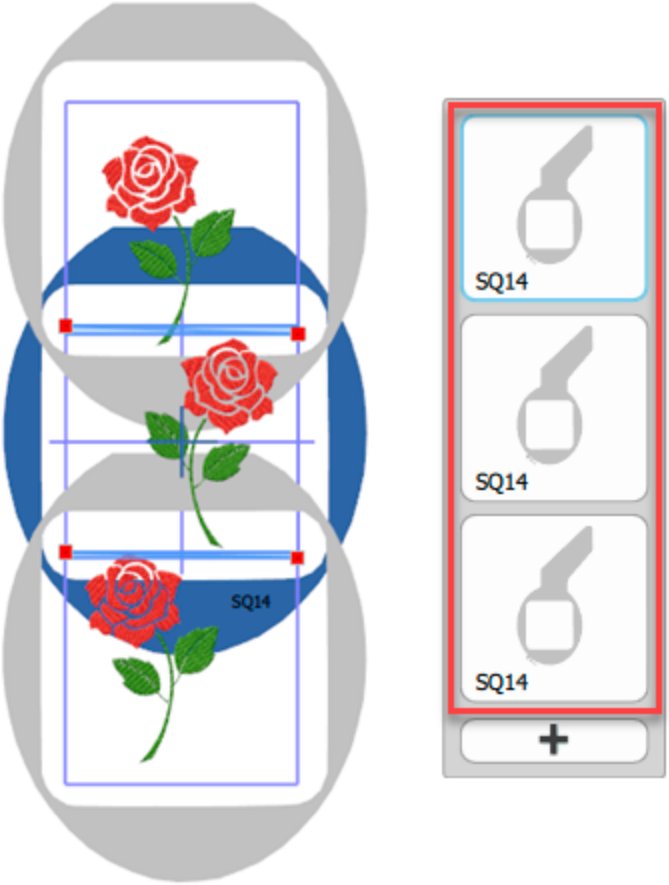

4. La boîte de dialogue « Insérer un cadre de broderie » s'affiche.
5. Dans la section « Position du cadre de broderie », choisissez précisément l'emplacement où vous souhaitez placer le nouveau cadre de broderie. Vous pouvez même sélectionner plusieurs positions afin d'insérer plusieurs cadres de broderie 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.

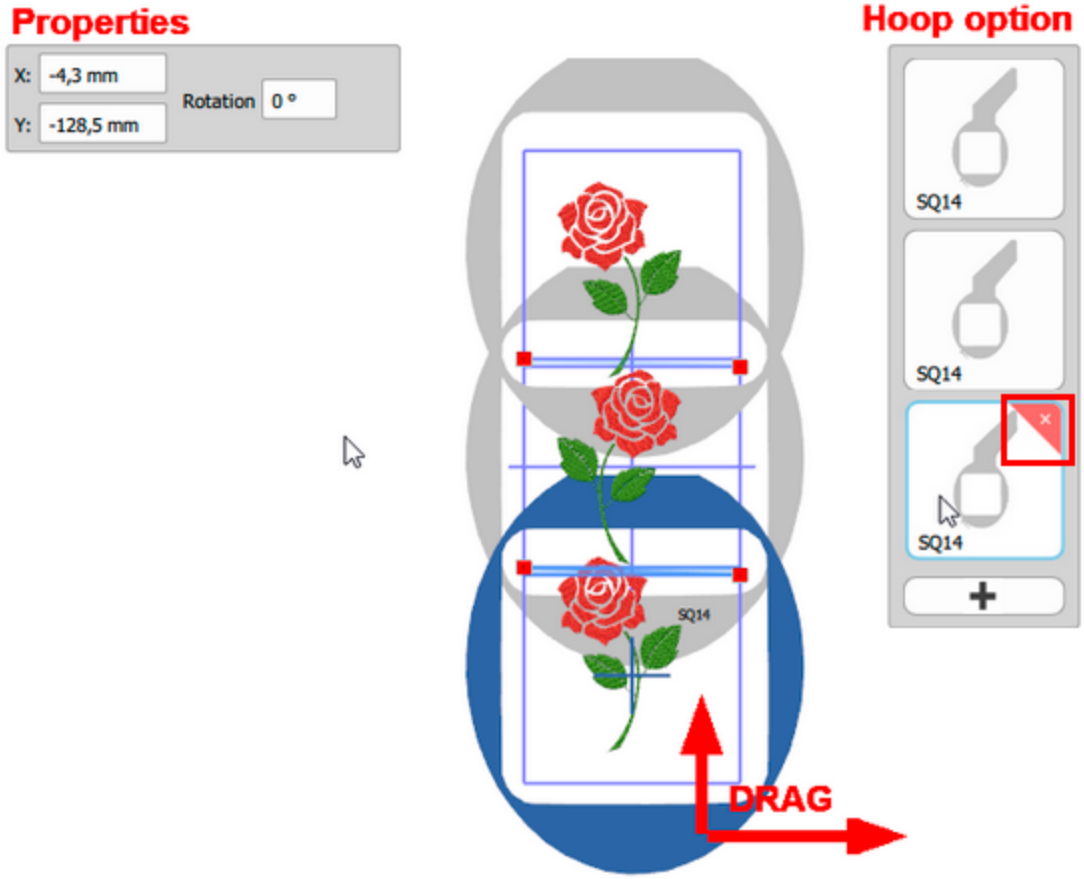
broderie que vous avez placés.




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.

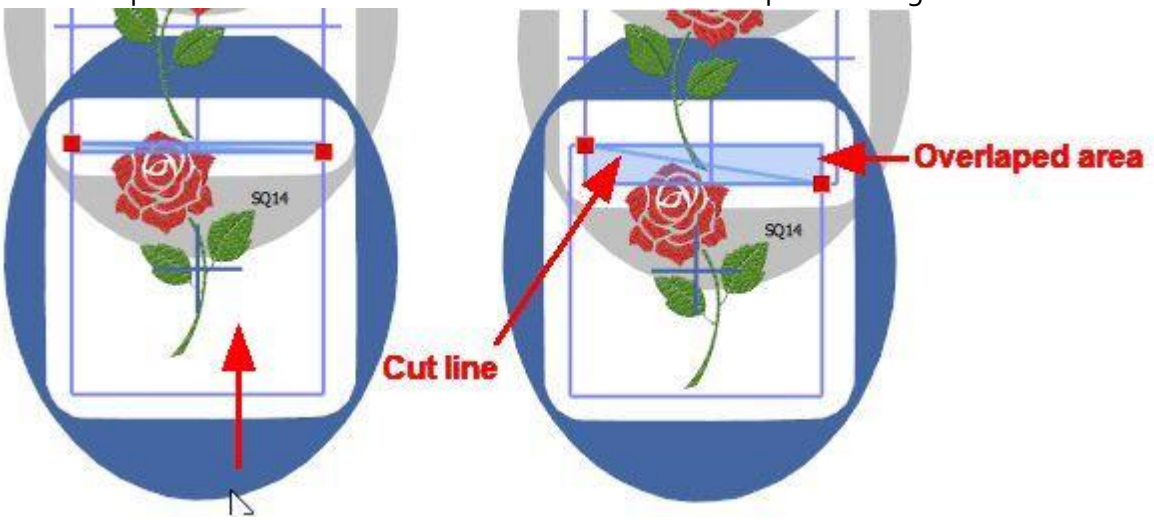
### Déplacer les cadres de broderie - Personnaliser la ligne de découpe

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,

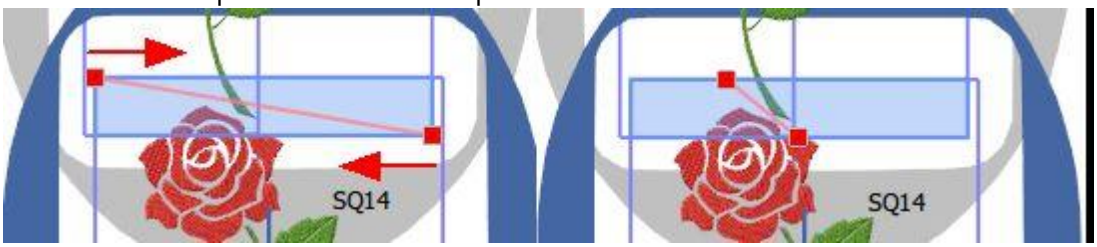

© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

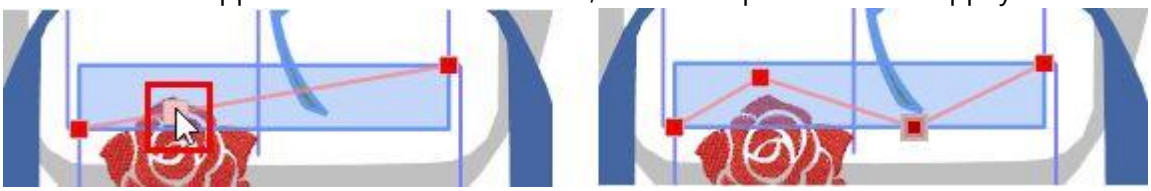
1. Déplacez chaque cadre de broderie directement sur les formes qu'il doit englober.




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.



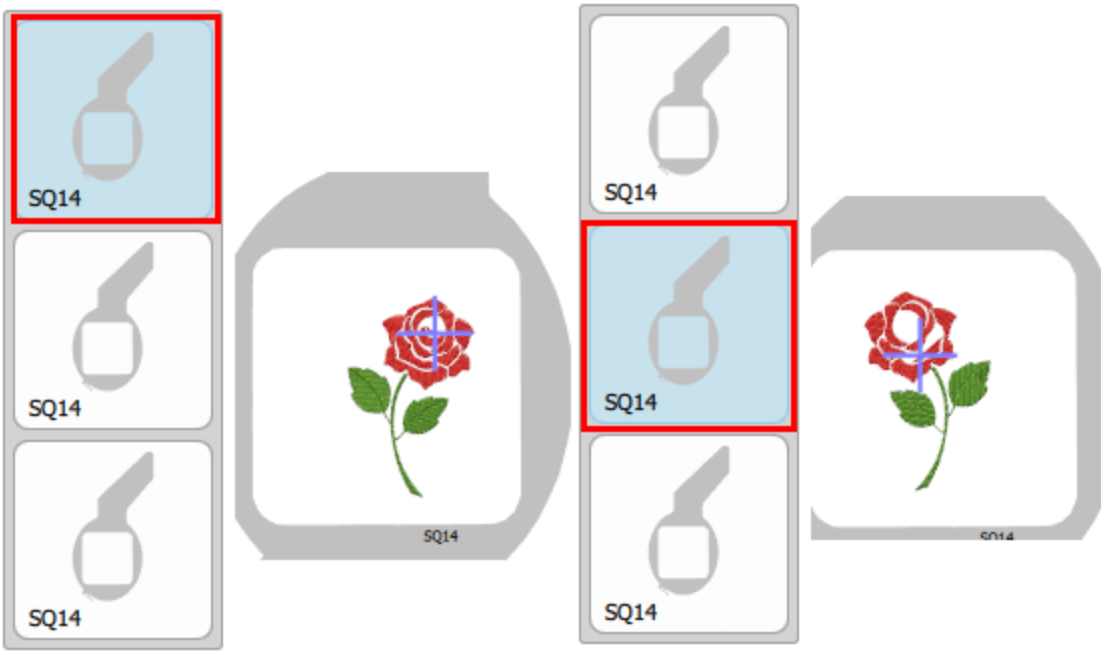

3. La ligne de découpe ne doit pas nécessairement être droite. Elle peut être constituée de plusieurs segments reliés afin de créer une séparation personnalisée. Pour cela, placez le pointeur de la souris sur un point quelconque de la ligne, double-cliquez et un nouveau nœud est ajouté. Ce nouveau nœud 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.



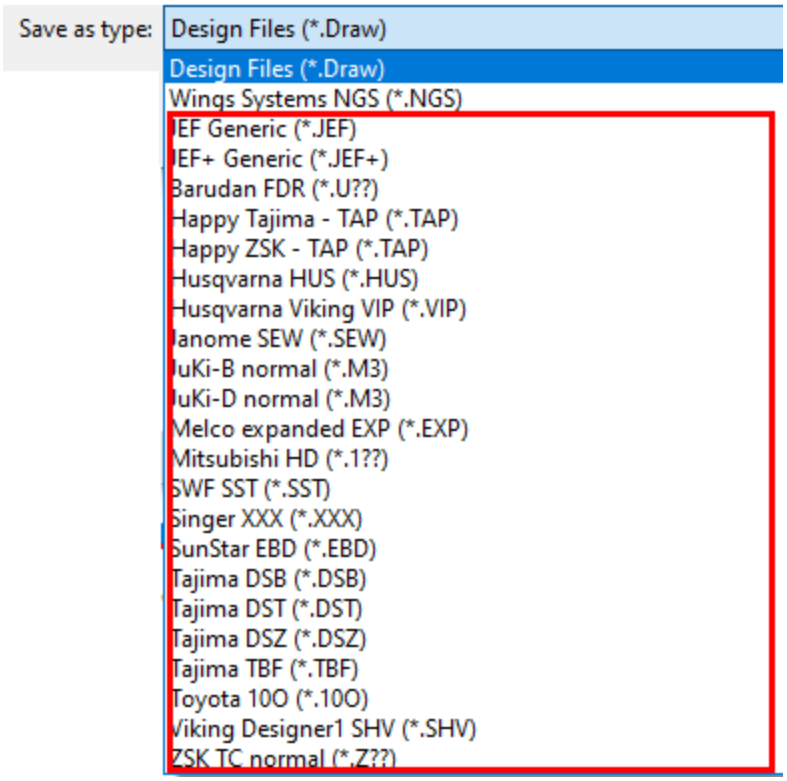

### Enregistrer le motif dans un fichier de broderie

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.

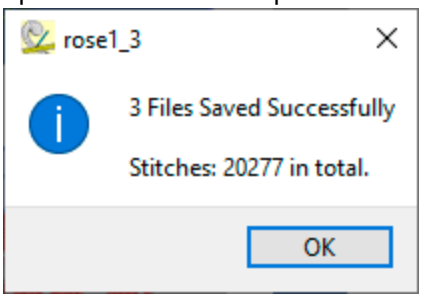
1. Dans le menu « Fichier » situé en haut de l'écran, cliquez sur l'option « Enregistrer sous ».


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer, sélectionnez un type de fichier de broderie pris en charge par votre machine.



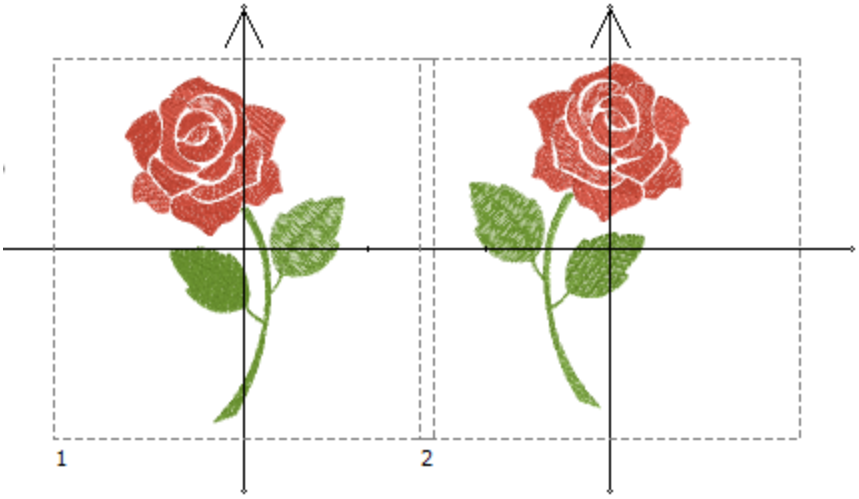

3. Le logiciel enregistre un fichier distinct pour chaque cadre de broderie. Vous devrez donc les charger les uns après les autres afin que votre machine puisse broder correctement l'intégralité du motif.





© 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.

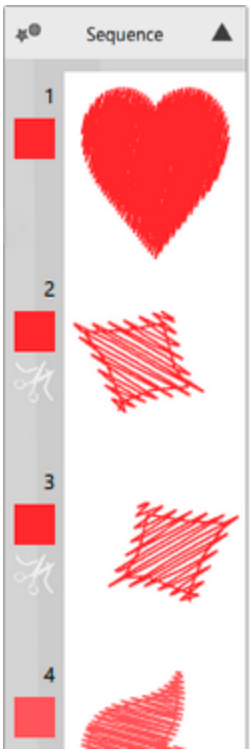
Outil Séquence automatique 

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 :

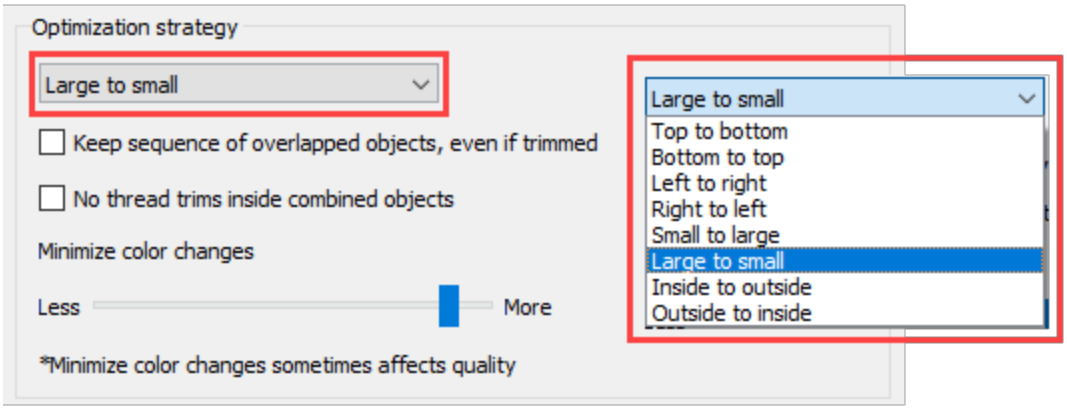
### Séquence automatique 

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.

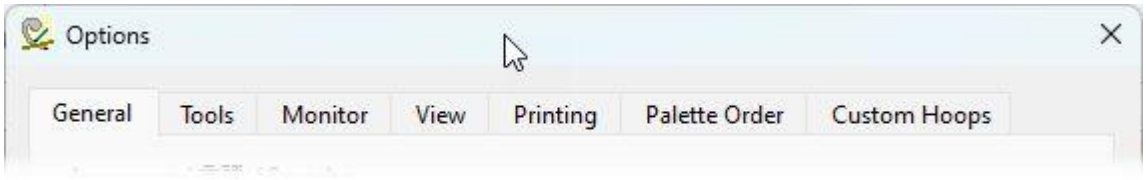
Il est essentiel de garder à l'esprit que les options d'optimisation sont interdépendantes ; la séquence finale de broderie est calculée à partir de la combinaison de tous vos réglages. Par conséquent, lorsque vous modifiez les paramètres, tenez toujours compte de l'influence de vos changements sur la 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.

# Préférences du logiciel

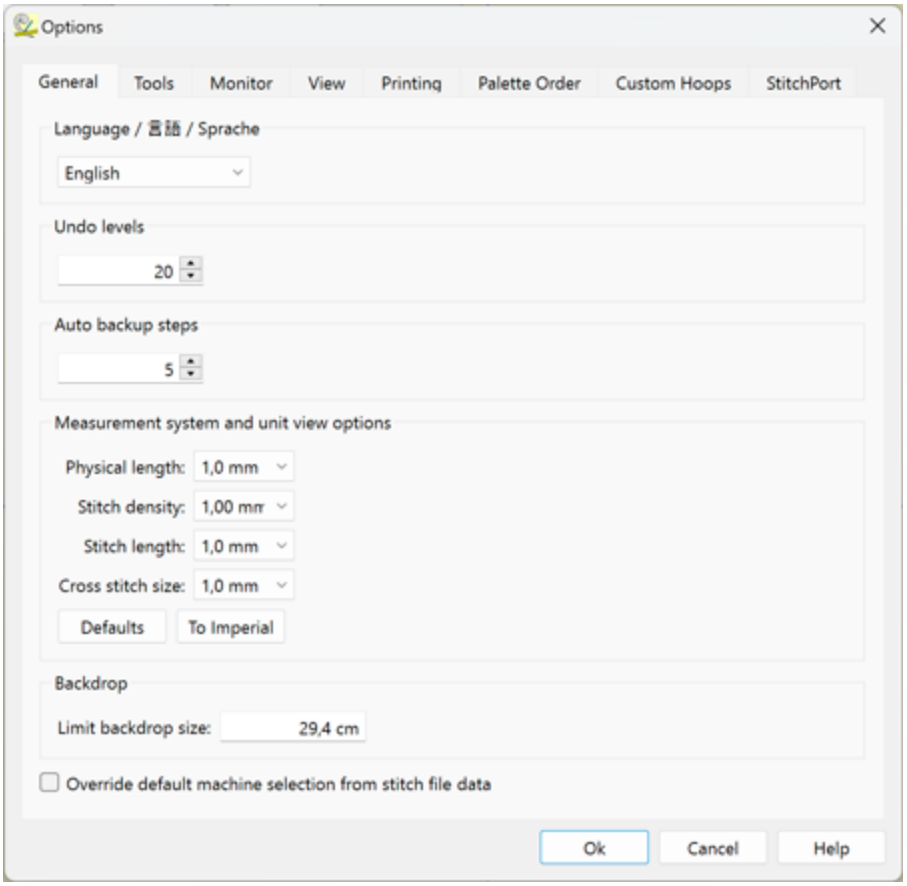
Cette section présente la boîte de dialogue « Options » et explique comment définir les préférences relatives aux différents aspects du logiciel. Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue « Options » en sélectionnant « Options » dans le menu « Outils » ou en utilisant le raccourci Ctrl+T. Sous macOS, accédez 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.

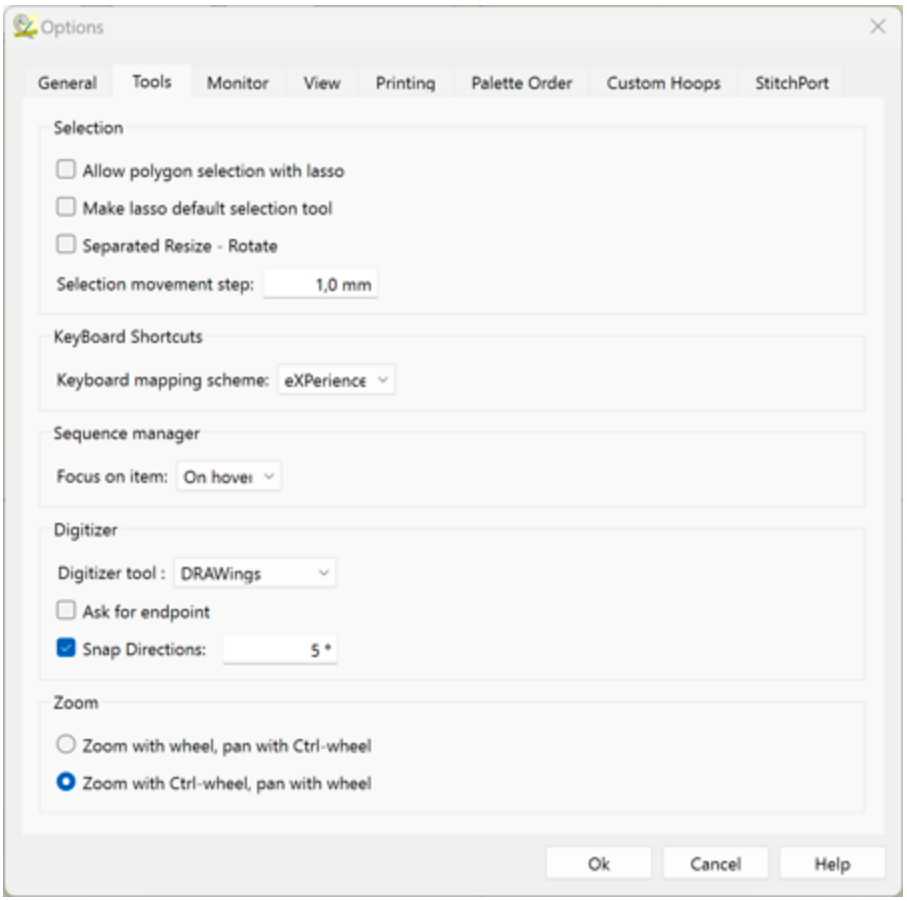
- **Fréquence de sauvegarde automatique :** Définissez la fréquence à laquelle le logiciel effectue automatiquement une sauvegarde en arrière-plan. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 5, le logiciel sauvegarde votre travail toutes les 5 actions effectuées.
- **Système de mesure :** Sélectionnez 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.

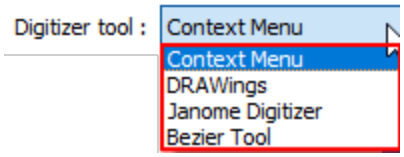
### Gestionnaire de séquence

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 :

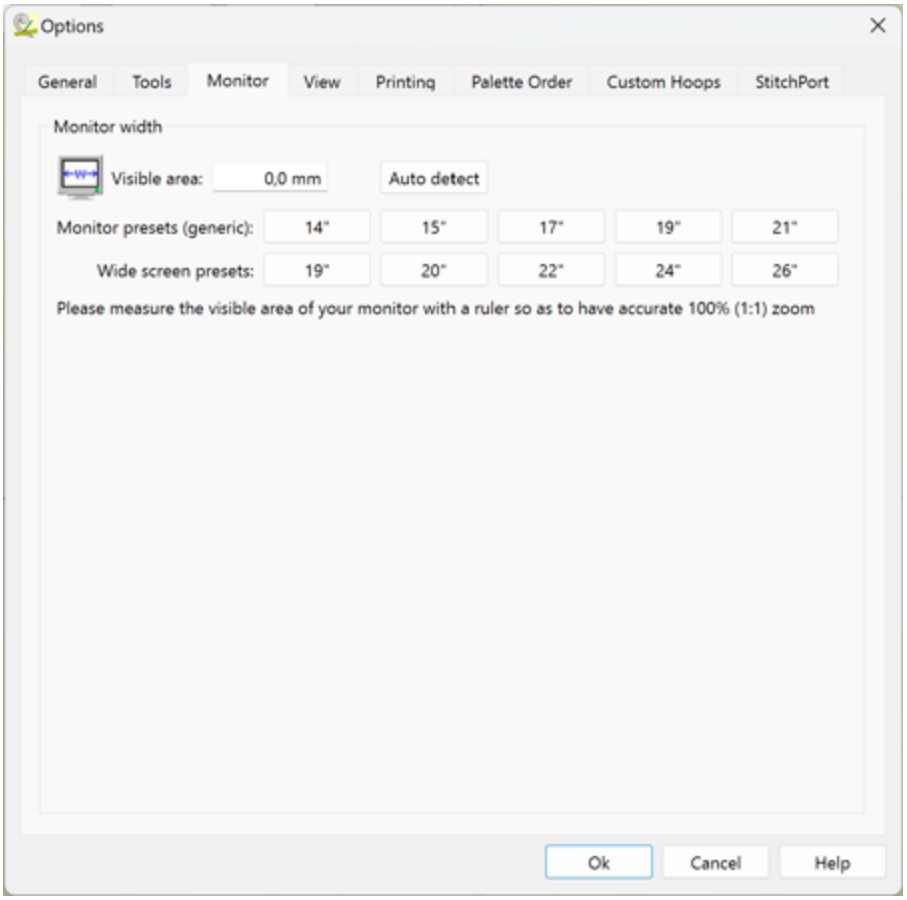
- Zoomez avec la molette de la souris et déplacez-vous dans votre espace de travail en maintenant Ctrl enfoncée pendant le défilement.


*© 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 :

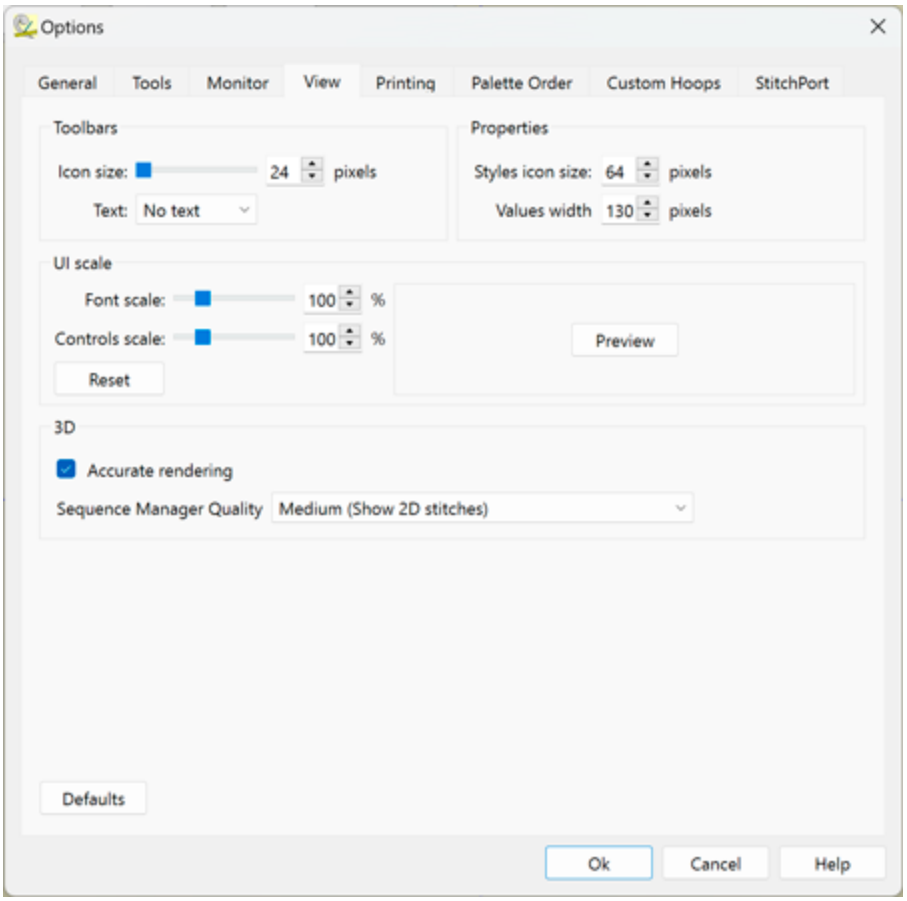
- **Mesure manuelle :** Mesurez horizontalement la zone d'affichage visible de votre écran à l'aide d'une règle et saisissez la valeur dans le champ « Zone visible ».
- **Tailles prédéfinies :** Si vous connaissez la diagonale de votre moniteur en pouces, sélectionnez le bouton prédéfini correspondant. 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.

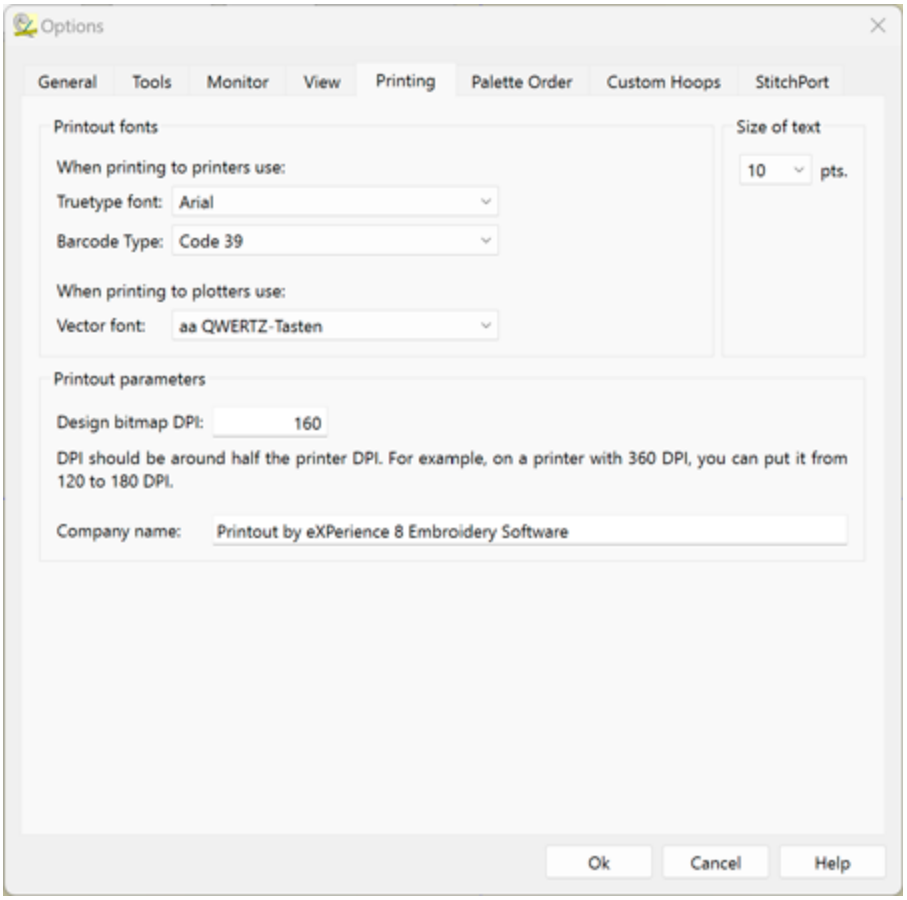

*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

### 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.

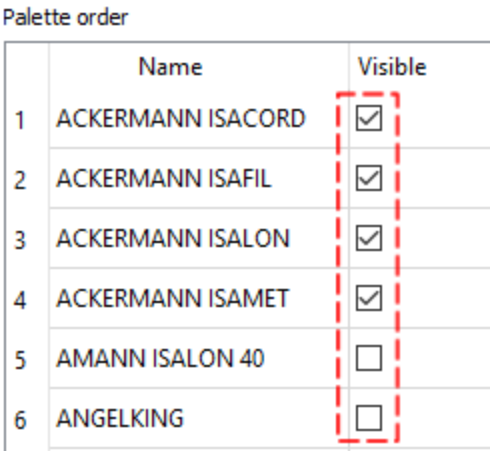
**PPP du bitmap du motif (points par pouce) :** Ce paramètre détermine la résolution de rendu du motif imprimé. Pour obtenir une qualité optimale, réglez la valeur PPP à environ la moitié de la résolution maximale de votre imprimante. Par exemple, si votre imprimante offre une résolution de 360 PPP, 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.

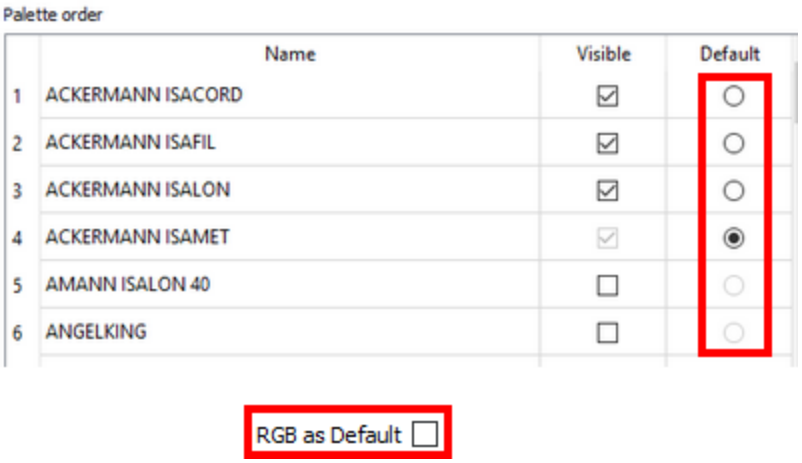




© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

### Définir la palette de couleurs par défaut

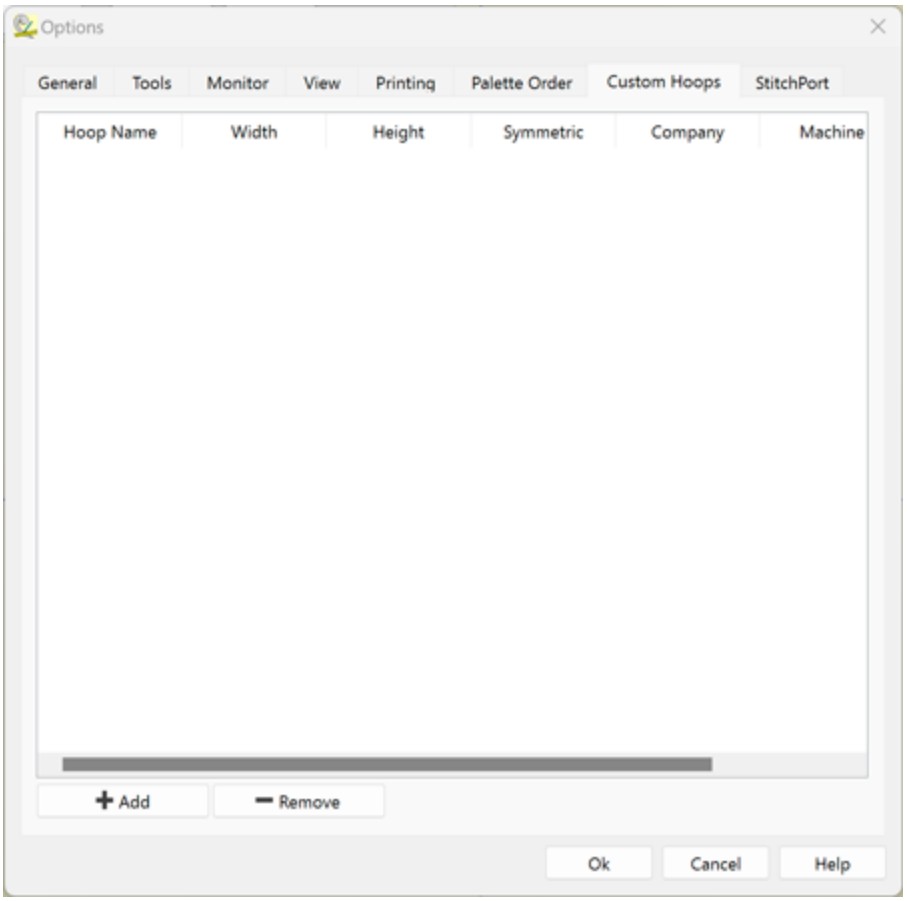
- **Liste déroulante Par défaut :** Utilisez le menu déroulant « Par défaut » pour sélectionner votre palette de fils principale pour tous vos nouveaux motifs. La palette choisie est automatiquement sélectionnée par défaut chaque fois que vous créez un nouveau fichier de broderie.
- **RVB par défaut :** 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.



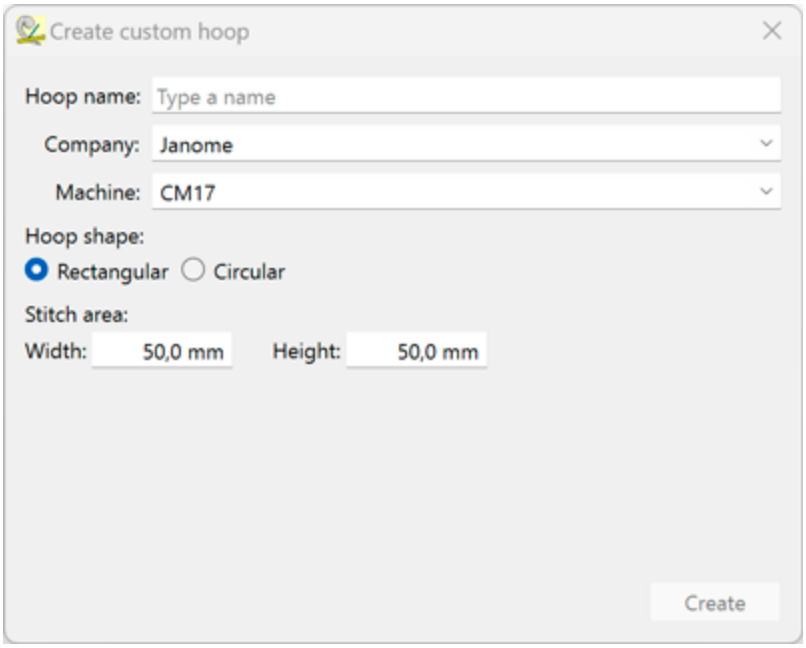

## Cadres de broderie personnalisés

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.

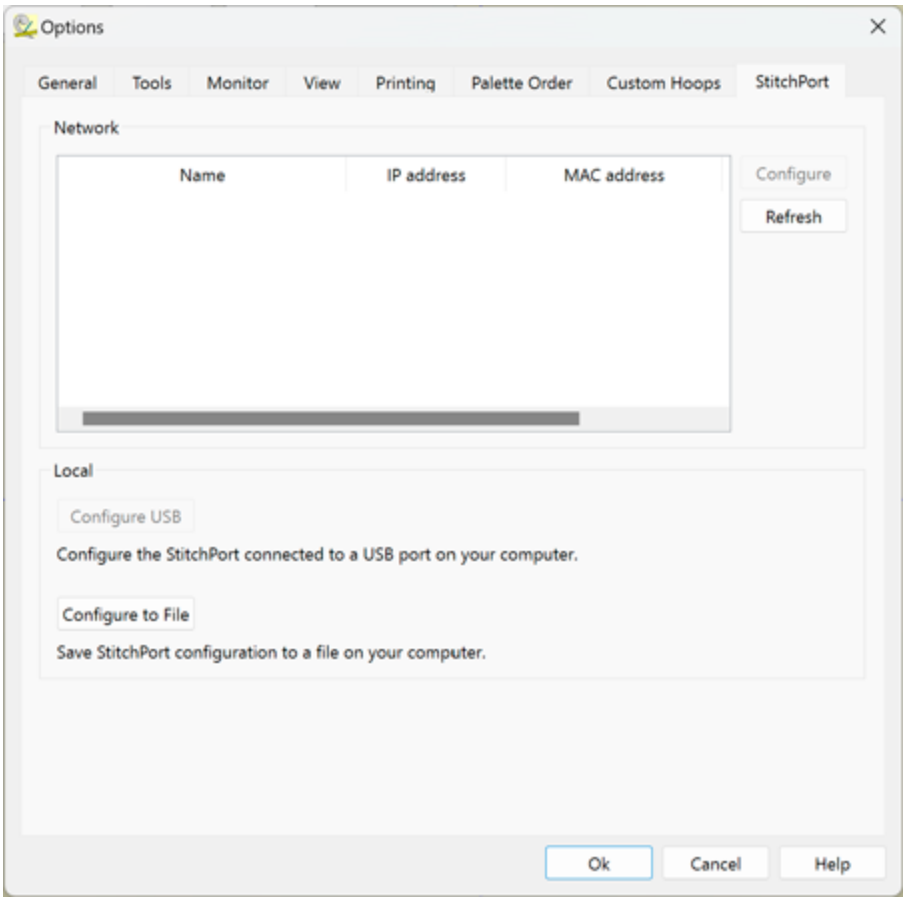
### Utilisation d'un cadre de broderie personnalisé :

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 212
À l'avant du motif 212
Abréviations 181
Affichage
  Aperçu 3D 101
  Contour 101
  Points 101
  Points de piqûre 101
Afficher - Masquer les nœuds 174
Afficher l'épaisseur 103
Afficher la grille 105
Afficher le cadre de broderie 107
Aide 16
Ajouter - supprimer des nœuds 150
Ajouter des repères 111
Ajouter du texte 177
Angle de départ de l'étoile 142
Angle de départ du polygone 140
Angle de départ du secteur 135
Angle Stop du secteur 135
Annuler 166
Arrière-plan 248
Arrondi 137
Associer 164
Aucun contour 249
Aucun coupe-fil à l'intérieur des objets combinés 270
Avancer d'un niveau 212
Axe X 145
Axe Y 145


# - B -


Barre d'outils
  Imprimer 64
  Mesurer 100
Bibliothèque de cliparts 226
Bitmap 47
Bourdon
  Compensation 234
  Densité 234
  Motifs 234
  Séquence 234
  Sous-points 234
  Styles 234
  Supprimer les superpositions 234
Bourdon parallèle
  Compensation 250
  Densité 250
  Motifs 250
  Sous-points 250
Broderie 230
Broderie Dense 255
Broderie Légère 255
Broderie Lisse 255
Broderie Normale 255
Broderie Normale Légère 255
Broderie Ultra Légère 255


# - C -


Cadre de broderie 107
Carte des raccourcis 25
Changer de cadre de broderie 276
Charger un motif 33
Clé logicielle 13
Coller 156
Colonne
  Densité 246
  Longueur 246
  Motifs 246
  Séquence 246
  Styles 246
  Supprimer les chevauchements 246
Configuration de l'imprimante 64
Configuration requise 9
Conserver la séquence des objets superposés, même avec coupe-fil 270
Contour 203
  Bourdon parallèle 250
Contour en objet 165
Convertir
  Bordure automatique 228
  Convertir en courbes 228
  Convertir la surface en ligne centrale 228
  Convertir le contour en objet 228
  Couteau 228
  Créer un contour à partir de formes 228
  Créer un motif floral 228
  Créer une surface à partir de formes 228
  Matelassage Ambience 228
Convertir en courbe 150
Convertir en courbes 59
Convertir en ligne 150
Convertir le contour en objet 165
Copier 156
Couleur de Contour par défaut 203
Couleur de Surface par défaut 203
Couleur des objets graphiques 203
Couleur des objets texte 203



*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

Couper 156
Créer des ellipses 134
Créer des étoiles 142
Créer des objets 117
Créer des parallélogrammes 139
Créer des polygones 140
Créer des rectangles 137
Créer des secteurs 135
Créer des trapèzes 139
Croix 248

## - D -

Définir la couleur de la plume 203
Définir la couleur de Surface 203
Définir la couleur par défaut 203
Définir la source lumineuse 103
Déplacement par crans 172
Déplacer des objets 154
Déplacer les nœuds 150
Déplacer les points 171
Distance de coupe-fil en point de croix 270
Distance de coupe-fil entre les objets 270
Distance de sortie du cadre pour appliqué 270
Double passage 249
Dropbox 70

## - E -

Éditeur de nœuds 149
Éditeur de points 169
Ellipses 134
Enregistrement du motif 62
Enregistrer 62
Enregistrer sous 62
Enveloppe 190
Épaisseur du contour 145
Espace de travail 20
Étoiles 142
Explorateur 36
Explorateur de motifs 36
Exporter
    Vers Dropbox 70
Exporter l'image de broderie 76
Exporter le motif 70
    Fichier vectoriel 78
    Image de broderie 76
Exporter vers Dropbox 70
Exporter vers un fichier vectoriel 78

## - F -

Fermer le contour 150
Formats de fichiers 62
Formes 133

## - G -

Général 261
Général - Propriétés du dessin 263
Gestion des couleurs 199
Gestionnaire de couleurs 205
Gestionnaire de fichiers 84, 85
Gestionnaire de séquence 214
Grille 105
Guide de l'utilisateur 16

## - H -

Harmonie 207
Hauteur 145

## - I -

Image de fond 50
Importation d'images bitmap 47
Importer
    Bitmap 44
    Broderie 44
    Vecteur 44
Importer des fichiers de broderie 59
Imprimer l'illustration 68
Imprimer le motif 64
Inclinaison 160
Inclinaison du trapèze 139
Incliner 160
Insérer des formes 133
Insérer des points 173
Insérer un symbole 224
Installation 9
Inverser la sélection 92

## - L -

Largeur 145
Lettrage 177
Liste de noms 220
Longueur 249


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*

## - M -

Mise à jour 15
Mise à l'échelle 159
Modifier la courbe 150
Modifier la forme du texte 184
Modifier la légende 193
Modifier le modèle de monogramme 194
Modifier les couleurs 203
Modifier les nœuds 149
Modifier les nœuds de la forme 149
Modifier les objets 148
Modifier les points 169
Monogramme 192
  Modifier la légende 193
Monogrammes
  Modifier le modèle de monogramme 194
  Zones de chevauchement 195

## - N -

Ne rien sélectionner 92
Nombre de branches de l'étoile 142
Nombre de côtés du polygone 140
Nouveautés 17

## - O -

Optimiseur 261
Options
  Affichage 301
  Général 296
  Impression 303
  Moniteur 300
  Ordre des palettes 304
  Outils 297
Options de l'optimiseur 270
Options de l'outil 145
Outil Directions 258
Outil Division 258
Outil Mesurer 100
Outils d'affichage 99
Outils de création 117
Outils de numérisation 118
Outils de numérisation
  Formes à main levée 130
  Formes de contour 122
Ouvrir comme image de fond 50
Ouvrir un fichier DRAW 33
Ouvrir un motif 33

## - P -

Parallélogrammes 139
Paramètres 296
Piqûre
  Épaisseur 249
  Passage simple 249
  Styles 249
  Triple passage 249
Plume 203
Point de croix 248
  Arrière-plan 248
  Croix 248
  Taille de cellule 248
Points
  Inverser la sélection 170
  Ne rien sélectionner 170
  Sélection par clic simple 170
  Sélection rectangulaire 170
  Tout sélectionner 170
Points de fin à la connexion la plus proche, même avec coupe-fil 270
Polygones 140
Prédéfinies 133
Propriétés de l'image de fond 50
Propriétés de l'objet
  Bourdon 234
Propriétés de l'objet
  Aucun contour 249
  Bourdon parallèle 250
  Colonne 246
  Croix 248
  Piqûre 249
  Remplissage 241
  Surface 230
  Surface sans 234
Propriétés du dessin
  Général 263
Propriétés du motif 261
  Optimiseur des propriétés du motif 270

## - R -

Rectangles 137
Reculer d'un niveau 212
Réduction des changements de couleur 270
Remplissage
  Compensation 241
  Densité 241


© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.

Remplissage
Longueur 241
Motifs 241
Séquence 241
Sous-points 241
Styles 241
Supprimer les chevauchements 241
Réorganiser 212
Réorganiser les objets 212
Repères 111
Répétitions 248
Rétablir 166
Rotation 162

## - S -

Scinder le contour 154
Secteurs 135
Sélection dans le Gestionnaire de séquence 96
Sélection du tissu 255
Sélection par couleur 96, 204
Sélectionner à la souris
Clic simple 89
Lasso 89
Rectangle 89
Sélectionner des points 170
Sélectionner le nœud 150
Sélectionner le tissu 255
Sélectionner par couleur 204
Sélectionner par couleur de contour 204
Sélectionner par couleur de surface 204
Sélectionner par n'importe quelle couleur 204
Sélectionner par type de point 94
Selections 89
Séparer 164
Séquence automatique de broderie 292
Séquence de broderie 291
Séquence de broderie manuelle 291
Simulateur
Parcourir les objets et les points 108
Simulation 108
Source lumineuse 103
Stratégie d'optimisation 270
De bas en haut 270
De droite à gauche 270
De gauche à droite 270
De haut en bas 270
De l'extérieur vers l'intérieur 270
De l'intérieur vers l'extérieur 270
Du plus grand au plus petit 270
Du plus petit au plus grand 270
Supprimer 156
Supprimer des points 173
Supprimer les chevauchements 166
Surface 203, 230
Surface sans 234
SVG 78
Symbole 224
Symétrie des objets 163
Symétrie horizontale 163
Symétrie verticale 163

## - T -

Taille 159
Taille de cellule 248
Taille des branches de l'étoile 142
Texte 177
Texte sur un tracé 186
Tout sélectionner 92
Transformations 148
Transformer 156
Trapèzes 139
Travailler avec des fichiers 32
Type de point 94

## - V -

Vectoriel 47
Vectorisation 47
Vue Épaisseur 103

## - Z -

Zones de chevauchement dans les monogrammes 195
Zoom
Panoramique 99
Zoom avant 99
Zoom précédent 99


*© 2026 DRAWstitch Intl Ltd.*