



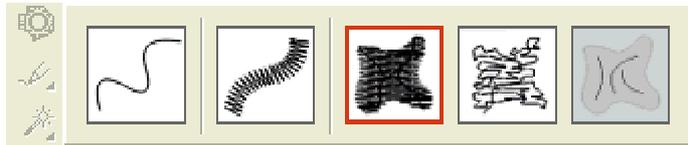
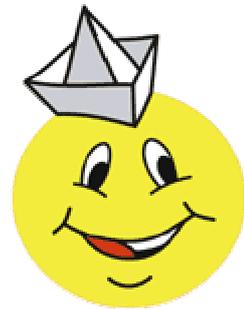
Tutoriel sur l'outil de traçage

Traduction effectuée par Lamamie à partir du tutoriel du site officiel d'embird

Pour réaliser ce tutoriel l'image utilisée se trouve dans le dossier programmes/EMBIRD32/PATTERNS (smiley.bmp)

Ce tutoriel explique l'usage de l'outil de traçage afin de réaliser des motifs de broderie à partir d'une image raster (c'est une image pixelisée et pas vectorielle). Afin d'obtenir de bons résultats, l'image doit être suffisamment propre. Le format de l'image doit être dans un format connu de Studio (bmp, jpg, png, tif,gif....). Le facteur le plus important est que la frontière entre les coloris doit être nette, (non dentellée comme ce qui se produit lorsque l'on agrandit une image de type raster.)

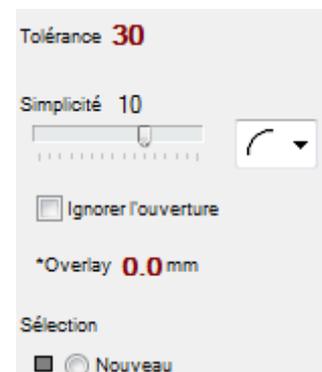
1. Importer l'image. Ne pas modifier l'échelle afin qu'elle tienne dans le cadre de broderie, parce que si l'image est agrandie, elle se pixellisera davantage et la génération avec l'auto traçage ne fonctionnera pas correctement. Il est recommandé d'ajuster la taille du motif vectoriel une fois celui-ci terminé. Par opposition au raster, le redimensionnement d'une image vectorielle n'affecte pas la qualité.



2. Commençons à digitaliser ce motif Smiley. La zone de remplissage la plus importante doit être digitalisée en premier. Sélectionner **l'outil de traçage** (l'icône baguette magique) dans la barre des outils sur le côté gauche de l'écran avec le bouton droit de votre souris. Puis choisir le type de remplissage.

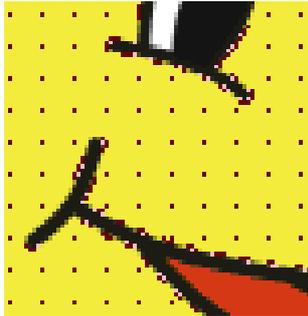
3. Studio commutes en mode de traçage. Nous allons commencer le tracé de la grande zone jaune. Le panneau sur le côté droit de l'écran contient les options de sélection et de contrôle. Comme ceci est un objet simple, régler le paramètre **Simplicité sur 10** afin qu'il génère un petit nombre de nœuds vectoriels .

Chaque zone de remplissage avec un contour ou une zone voisine d'une autre couleur devra avoir une sous couche pour compenser les espaces entre les zones de différentes couleurs et les rétractions du tissu lors de la broderie. Néanmoins, la zone jaune du Smiley est un peu spéciale à cause des fines lignes noires de la bouche et des yeux. Alors que l'on laisserait des ouvertures pour réaliser la bouche et les yeux, nous ne ferions pas d'ouverture sous ces fines



lignes noires car ceci nous scinderait le cercle jaune en plusieurs morceaux et cela compliquerait la broderie. De plus, il faudrait que le recouvrement se fasse aussi dans les ouvertures sous les fines lignes noires. Par conséquent, nous positionnerons **Overlay=0** pour le moment.

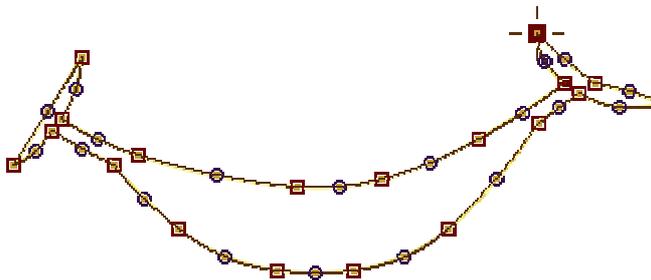
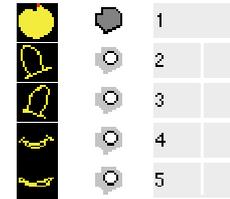
La coche sélection doit être mise à **Nouveau**. Puisque maintenant nous allons commencer à sélectionner seulement une zone (jaune), peu importe si la sélection est mise à Nouveau ou Ajoute. La **Tolérance** de couleur pour la sélection est laissée à la valeur par défaut de 30.



4. Cliquer n'importe où sur la zone jaune. La sélection est indiquée par des points clignotants. Cliquer sur **Appliquer** dans la barre des boutons en haut de l'écran afin de convertir la zone raster sélectionnée en objets vectoriels. 5 objets vectoriels sont créés : un objet de remplissage et 4 ouvertures.

Si la case à cocher **Ignorer l'ouverture** est sélectionnée, le programme créera seulement le remplissage principal. Cette option est utile pour la création d'une zone de remplissage quand de petites ouvertures ne sont pas souhaitées ou que le remplissage est utilisé comme sous couche. Comme ici cela n'est pas notre cas, l'option est conservée non cochée.

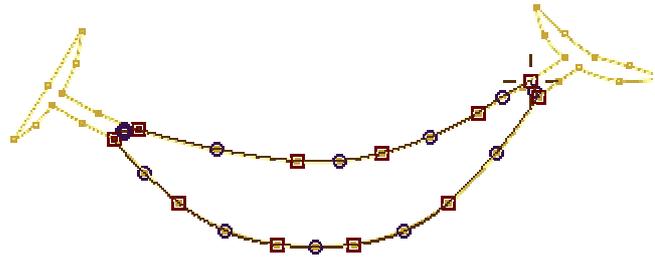
5. Dans la zone **inspecteur des éléments d'objets** (Celle qui se trouve sous l'**inspecteur d'objet** principal), la liste affiche les 5 nouveaux objets vectoriels. A cause des raisons mentionnées précédemment, nous allons éliminer les ouvertures trop fines. Sélectionner l'objet no. 5 (l-ouverture sous le menton) et supprimer le. Les ouvertures des yeux et de la bouche sont plus compliquées parce qu'elles contiennent à la fois des éléments fins et épais. Nous voulons conserver les éléments épais et supprimer les fins.



6. Sélectionner l'ouverture de la bouche dans l'**inspecteur des éléments d'objets** et utiliser le clic droit de la souris pour afficher le menu contextuel. Sélectionner **Editer** dans ce menu pour passer en mode d'édition.

Il est nécessaire d'utiliser l'**inspecteur des éléments d'objets** pour sélectionner l'objet bouche, parce que les ouvertures ne peuvent pas être sélectionnées directement sur la zone de travail.

7. Supprimer les noeuds des parties fines de la bouche pour simplifier l'objet. Sélectionner respectivement les noeuds les uns après les autres et frapper sur la touche **SUPPRESSION** de votre clavier pour chacun d'entre eux.

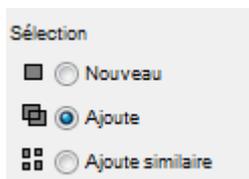
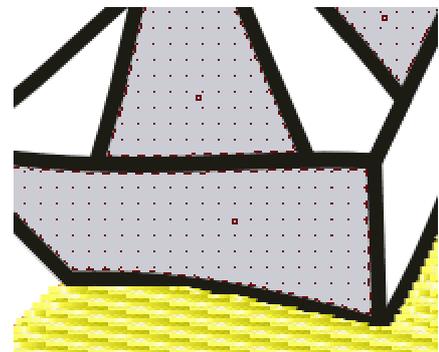


Vous avez aussi la possibilité de sélectionner plusieurs nœuds à la fois en maintenant la touche **SHIFT** et en traçant avec la souris une zone de sélection autour de plusieurs nœuds.



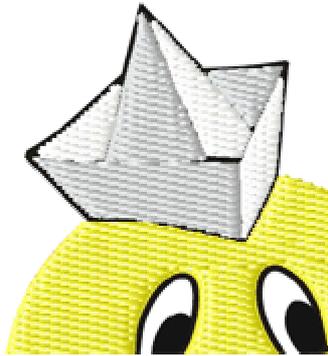
Répéter les étapes 6 et 7 pour les yeux. Une fois terminé, seul trois ouvertures subsistent et elles contiennent seulement les parties importantes et tous les éléments de détails auront été supprimés

8. Maintenant nous allons tracer toutes les parties blanches et grises du chapeau. Utiliser l'outil de traçage comme à l'étape 2 avec quelques changements: régler **Overlay** à 0.3 mm (par exemple) and Sélectionner l'option **Ajoute**. Puis sélectionner unes par unes les trois zones grises et les trois zones blanches du chapeau en cliquant dessus.



Peut importe que les zones sélectionnées soient de différentes couleurs parce que l'option **Couleur Automatique** est cochée. Par conséquent, chaque objet vectoriel générera sa propre couleur à partir de l'image raster qui se trouve en dessous.

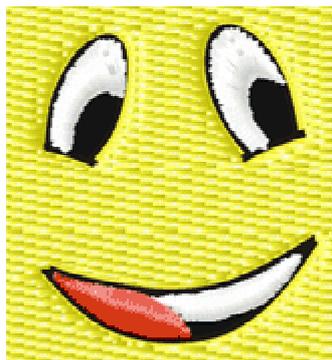
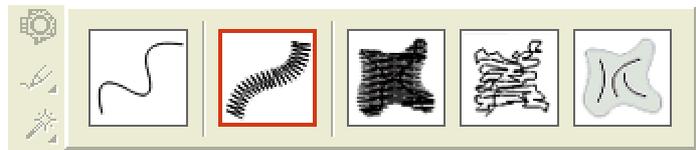
Dans le cas d'une sélection non désirée, utiliser les commandes **Annuler/Rétablir** du **menu principal** > **Editer** ou les touches de raccourcis **CTRL+Z/CTRL+Y**.



9. Utiliser **Le bouton Appliquer** ou **Le bouton Générer des points** pour convertir les objets sélectionnés en objets vectoriel. Alors 6 nouveaux objets simples sont créés et vous n'avez pas besoin de les éditer excepté si vous voulez changer la direction des points ou le motif de remplissage utilisés pour la broderie. Si tel était le cas, utiliser la fenêtre paramètre afin de définir de nouveaux paramètres pour ces objets vectoriels.

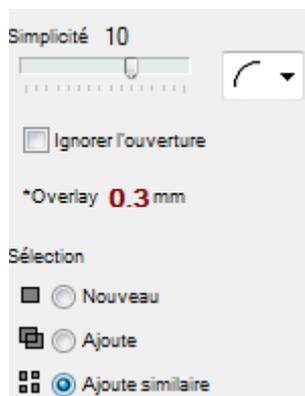
Vous remarquerez que le remplissage de ces 6 objets recouvre partiellement les contours noirs. Ceci permettra de broder le motif sans espace entre les différents objets.

10. La prochaine étape consiste à tracer les zones blanches et rouge des yeux et de la bouche. Nous avons omis de parler de la zone blanche des yeux dans le paragraphe 8, cela était volontaire parce qu'il auront un plus bel aspect générés en mode colonne plutôt qu'en mode remplissage. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'outil de traçage, puis choisir l'icône **Colonne (point satin)**.

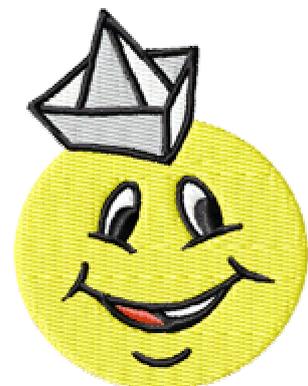


11. Sélectionner les zones blanches des yeux et de la bouche. Puis sélectionner aussi la zone rouge de la bouche. Choisir la case à cocher **Ajouter** à chaque fois que vous voulez ajouter de plusieurs sélection a la fois. Cliquer sur le bouton **Générer les points** afin de créer les objets vectoriels et les remplir avec les points de broderie.

Noter que ces nouveaux objets sont de type colonne mais ils ont aussi une zone de recouvrement (overlay).

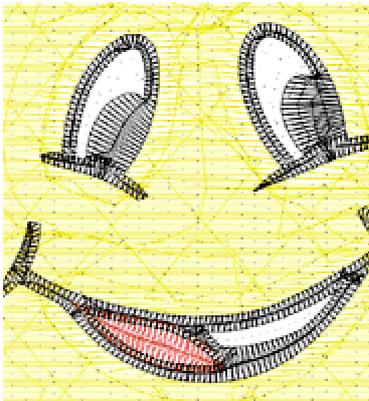


12. Traçons maintenant toutes les lignes de contour noires en une fois. Sélectionner la case à cocher **Ajoute Similaire** afin que le programme puisse sélectionner toutes les zones de couleurs similaires en une seule fois. Puis cliquer n'importe où sur une ligne noire sur la zone de travail. Cliquer sur le bouton **Générer les points** afin de créer les objets vectoriels. Puisque le style colonne avait été choisi à l'étape 10, les nouveaux objets sont donc tous de ce type. Actuellement, ce sont des objets qui ont été créés avec l'option **colonne Automatique** cochée dans la fenêtre de définition des paramètres de broderie.



Les lignes de contour fines qui sont élargies à cause du recouvrement (overlay) peuvent nécessiter d'être rééditées à quelques endroits. Dans notre cas, quelques nœuds dans le coin droit de la bouche seront déplacés afin de supprimer les recouvrements.

13. Notre conception est terminée. Remarquer la différence entre le remplissage jaune et le remplissage de type colonne utilisé pour les yeux et la bouche. Les étapes précédentes nous avaient permis de créer des objets avec recouvrement et ouvertures appropriées quand cela était nécessaire.



Une des principales chose à contrôler est **l'ordre de broderie** des objets afin de minimiser les changements de couleur. Lorsque l'on crée les objets gris, blanc et rouge, il est possible que les nouveaux objets vectoriels créés ne soient pas ordonnés convenablement. Par conséquent, il faut réordonner ces objets dans la fenêtre "inspecteur d'objets" afin de minimiser les changements de couleur, mais il faudra laisser les contours noirs au plus bas niveau et le remplissage jaune au plus haut niveau de la conception.

Puisque tous les objets de cette conception sont des zones séparées, il n'est pas nécessaire d'introduire des connexions entre les objets. Des coupes seront automatiquement ajoutés par le logiciel entre tous les objets. Néanmoins, dans d'autres cas, il pourrait être nécessaire d'ajouter des points de connexions entre les objets (des lettres par exemple) pour réduire le nombre de coupe.