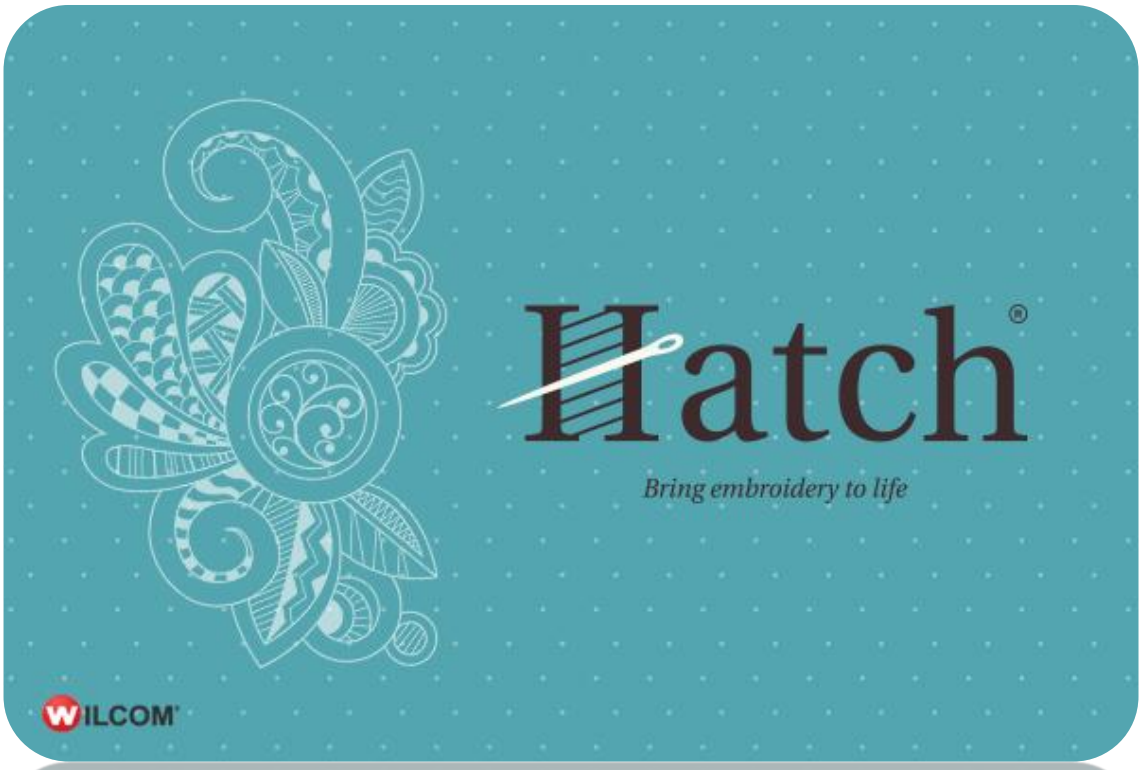


GUIDE DE L'UTILISATEUR

ILLUSTRATIONS ÉLECTRONIQUES

DROIT D'AUTEUR

Copyright © 2016. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication, ou du logiciel l'accompagnant, ne peut être reproduite ou distribuée, transmisse, transcrite, stockée dans un système de recherche automatique, ou traduite dans un langage humain ou informatique, sous toute forme ou par tout moyen, électronique, mécanique, magnétique, manuel ou autre, ou divulguée à un tiers sans le consentement exprès par écrit de :

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)

Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe

Sydney, New South Wales, 2037, Australie

PO Box 1094, Broadway, NSW 2007

Téléphone : +61 2 9578 5100

Télécopie : +61 2 9578 5108

Mél. : wilcom@wilcom.com

Site Web : http://www.ati.com/

TrueView™ et Point & Stitch™ sont des marques déposées de Wilcom Pty Ltd. Les copyrights de certaines portions de l'imagerie électronique de ce produits appartiennent à AccuSoft Corporation. Le copyright du convertisseur de fichiers Import/Export EPS utilisé dans ce produit appartient à Access Softek, Inc. Tous droits réservés.

Wilcom Pty Ltd. ne fait aucune déclaration et ne donne aucune garantie quant au contenu de cette publication et, en particulier, décline toute garantie implicite de qualité marchande ou d'adéquation pour quelque utilisation que ce soit. De plus, Wilcom Pty Ltd. se réserve le droit de réviser cette publication et d'y apporter, le cas échéant, des changements sans qu'il soit tenu d'en aviser quiconque.

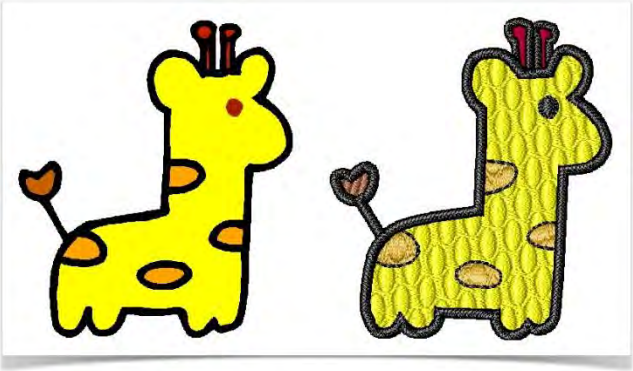
Le but des illustrations d'écran dans cette publication est de servir de représentations graphiques, et non de reproduire exactement les mises en page d'écran générées par le logiciel. Les exemples utilisés pour illustrer les fonctionnalités et les capacités du logiciel ne sont pas toujours exactement reproductibles et dépendent du modèle de votre logiciel ou du niveau de produit choisi. Certaines des illustrations utilisées pour les exemples de dessin sont gracieusement offertes par Digital Art Solutions.

Sous réserve de toute garantie découlant de la loi qui ne peut être limitée ou exclue, le logiciel est acheté tel quel sans garantie quant à son fonctionnement, son exactitude, son absence d'erreur ou tout autre effet généré dans le cadre de son utilisation et sans garantie implicite de qualité marchande ou d'adéquation pour quelque utilisation que ce soit pour laquelle le logiciel a été acquis. L'acheteur s'en remet à son propre savoir-faire et à son propre jugement pour sa propre utilisation et assume tous les risques quant aux effets et à la performance du logiciel. Wilcom Pty Ltd. ne garantit en aucune façon que le logiciel répondra aux besoins de l'acheteur ou qu'il fonctionnera sans interruption ou sans erreur.

CONTENU

Illustrations électroniques **1**
Choisir une illustration **2**
Images scannées 3
Images en dégradé 3
Images anticrénelées 4
Importer des images **5**
Insérer des illustrations 6
Copier et coller des images 7
Estomper une illustration 8
Verrouiller Illustrations 8
Scanner des images **9**
Résolution de scannage 9
Mode couleur 9
Profondeur de couleur 10
Affinage 11
Scanner une illustration 12
Éditer une illustration **13**
Détourer des illustrations 13
Éditer des illustrations extérieurement 15
Qualité des images **17**
Nettoyage d'image 17
Images délinéées et images non délinéées 17
Réduction de couleurs 18
Affiner les contours 19
Filtrage des bruits 19
Récapitulatif pour la préparation d'image 20
Traiter des images **21**
Préparer des images non délinéées 22
Préparer des images délinéées 24
Enregistrer des illustrations traitées 26

ILLUSTRATIONS ÉLECTRONIQUES



Des illustrations peuvent être insérées, collées ou scannées dans votre logiciel de broderie pour servir de modèles ou de « toiles de fond » de numérisation. La boîte à outils Illustrations vous permet d'importer des illustrations électroniques dans votre logiciel de broderie, de les éditer et de les préparer à la numérisation automatique. Étudiez les sujets listés à droite.

Les toiles de fond peuvent vous aider à...

Numériser...	Détails
Manuellement	Vous tracez des formes et des lignes sur le dessin en utilisant les méthodes d'entrée appropriées. Cette utilisation d'une image en mode point équivaut à l'utilisation d'un dessin agrandi avec une tablette de numérisation, sauf que tout se fait à l'écran.
Semi-automatiquement	Vous cliquez sur une forme dans l'illustration et Cliquer-pour-broder détermine automatiquement les points de broderie requis.
Automatiquement :	Vous sélectionnez l'image et l'outil Numériser automatiquement détermine automatiquement les formes et les points de broderie pour numériser le dessin.

CHOISIR UNE ILLUSTRATION

Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. De telles images ont un nombre limité de couleurs unies et leurs contours sont bien définis. De façon idéale, ces images sont :

- bien définies, chaque forme étant composée de pixels de couleur identique ;
- clairement « bloquées », chaque forme ayant une taille brodable, au moins 1 mm carré ;
- enregistrées à au moins 256 couleurs (8 bits) ou, de préférence, à des millions de couleurs (16 bits).

Image nette ayant des contours bien définis

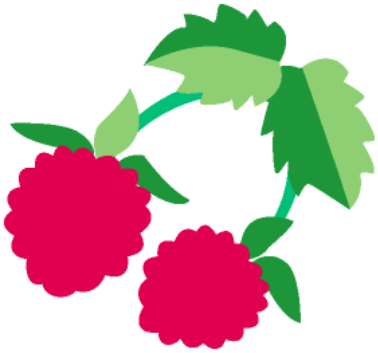


Image nette avec des blocs de couleurs bien définis

Image complexe, a besoin d'être éditée pour créer des blocs de couleur propres

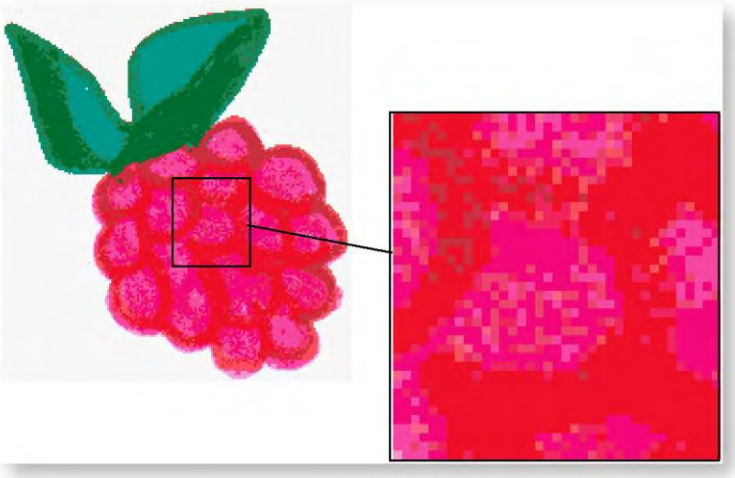
Les techniques de numérisation automatique produisent les meilleurs résultats avec des illustrations du type que l'on trouve dans les bibliothèques d'images ou qui ont été créées de toute pièce à partir d'un progiciel graphique. La numérisation automatique fonctionne également avec des images provenant d'autres sources, néanmoins elles nécessitent une certaine préparation. En effet, la plupart des images communément disponibles ne sont pas formées de couleurs unies. Les scanners produise du bruit, alors que les progiciels graphiques font de la « simulation de dégradé » et de l'« anticrénelage ». La numérisation automatique est moins efficace avec les photographies, qui peuvent contenir un grand nombre de dégradés et de formes complexes. Vous pouvez cependant choisir les formes désirées et laisser de côté les détails superflus.

Images scannées

Les images scannées à partir de dessins sur papier ou de broderies existantes contiennent beaucoup de « bruit » introduit. Bien qu'elles puissent être utilisées comme ressources pour la numérisation automatique, on obtient de meilleurs résultats avec des images relativement propres consistant de blocs de couleur unie. En principe, la plupart des logos et dessins simples scannés à partir de cartes de visite, de papier à en-tête, livres, magazines ou cartes sont de cette catégorie. En règle générale, les images bruyantes doivent être préparées en réduisant le nombre de couleurs et en affinant les contours.

Images en dégradé

La simulation de dégradé est une technique informatique qui consiste en une combinaison de couleurs existantes selon un arrangement de pixels semblable à un échiquier. Ce procédé sert à simuler des couleurs ne se trouvant pas sur la palette d'une image.



A l'instar des images bruyantes, les images en dégradé doivent être préparées avant utilisation en réduisant le nombre de couleurs. N.B. : alors que le logiciel est excellent pour traiter les couleurs en dégradé à l'intérieur d'un contour bien défini, il ne fonctionne pas aussi bien avec les images dépourvues de contour.

Images anticrénelées

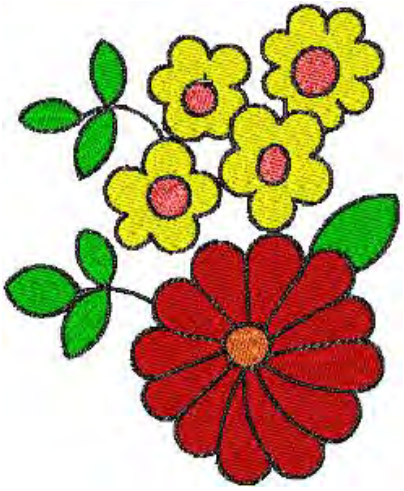
L'anticrénelage est une technique informatique, semblable à la simulation de dégradé, qui est utilisée pour estomper des contours trop marqués là où plusieurs blocs de couleur se recouvrent partiellement. Cela donne des contours plus doux et réguliers en mélangeant légèrement les pixels de couleurs là où elles se rejoignent.

Les contours qui ont été estompés par le procédé d'anticrénelage doivent être affinés avant d'utiliser la numérisation automatique.

IMPORTER DES IMAGES

Des images en mode point peuvent être insérées, collées ou scannées dans le logiciel pour être utilisées comme toile de fond de numérisation. Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. Les scanners introduisent du bruit, alors que les progiciels graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression des images.

Image scannée tracée



Numérisée automatiquement

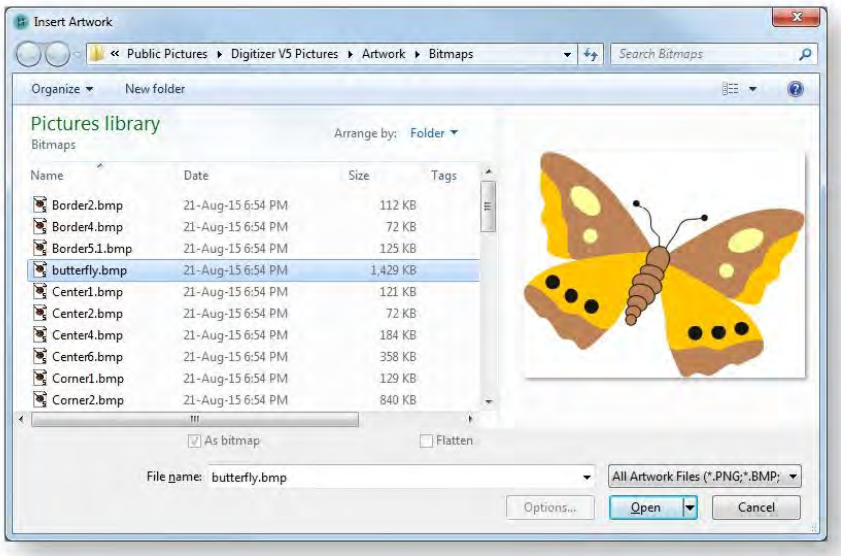
Vous pouvez redimensionner et transformer des images après les avoir importées, mais il est préférable de le faire lors du scannage. En effet, une mise à échelle après scannage pourrait la déformer.

Insérer des illustrations

Utilisez Illustrations / Numériser automatiquement / Standard > Insérer illustration pour importer des fichiers graphiques - en mode point ou vectoriels - pour utiliser comme toiles de fond de numérisation ou pour la numérisation automatique. Cet outil est également disponible via le menu Fichier.

Vous pouvez charger des images-points de divers formats pour servir de toiles de fond de numérisation. Les graphiques vectoriels sont convertis en images-points à l'insertion.

- Allez à la boîte à outils Illustrations et sélectionnez Insérer image.
- Le dialogue Ouvrir vous permet de naviguer jusqu'aux dossiers d'illustrations et d'ouvrir des illustrations en format point ou en format vecteur.



Copier et coller des images

Cliquez sur Standard > Copier pour copier la sélection et la placer dans le presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

Cliquez sur Standard > Couper pour couper la sélection et la placer dans le presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

Cliquez sur Standard > Coller pour coller le contenu du presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

Vous pouvez copier-coller une image dans le logiciel en la copiant directement d'une autre application de dessins de broderie ou de graphiques et en la collant dans votre dessin. Sélectionnez tout simplement l'image que vous voulez copier-coller et pressez les touches <Ctrl + C>. Ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer l'image. Cliquez sur l'icone Coller ou pressez les touches <Ctrl + V>.

.

Il vous faudra redimensionner l'image pour la faire concorder avec les dimensions du cadre sélectionné.

Estomper une illustration

Utilisez Illustrations > Estomper illustration pour faire plus clairement ressortir les points de broderie lors de la numérisation.

Pour estomper une toile de fond, cliquez sur la bascule Estomper illustration. Cela s'avère utile lorsque vous utilisez une illustration comme toile de fond de numérisation. Voir aussi Numériser le dessins .

Lors de la numérisation, vous voudrez peut-être masquer toute l'illustration. Utilisez la barre d'outils Afficher ou pressez la touche <D> pour l'afficher ou la masquer.

Verrouiller Illustrations

Utilisez Illustrations > Verrouiller pour verrouiller des objets sélectionnés en position pour les protéger. Cet outil est également disponible via le menu Réorganiser.

Verrouillez l'illustration ou d'autres objets pour empêcher qu'ils soient accidentellement déplacés ou modifiés en cliquant sur la clé Verrouiller ou en pressant la touche <K>. Par exemple, verrouiller des images de toile de fond permet de les maintenir en place pendant que vous numérisez, transformez ou refaçonnez des objets de broderie proches. Souvenez-vous toutefois de cliquer sur Déverrouiller tout avant d'utiliser des méthodes de numérisation automatique.

SCANNER DES IMAGES

Vous pouvez scanner une illustration existante avec un scanner compatible TWAIN en utilisant la fonction de scannage de . Il est important de bien scanner votre illustration si vous souhaitez utiliser l'une des techniques de numérisation automatique ; la qualité de la broderie finale dépend de la qualité de l'illustration scannée.

Restez simple. Il n'est pas nécessaire de reproduire tous les détails d'une image pour créer un dessin. La « structure » de l'image importe plus que les détails de texture ou de couleur. Pour simplifier l'illustration, recouvrez-la de papier calque et dessinez seulement les formes et les lignes essentielles qui pourront être ensuite remplies par des points de broderie. Quand vous scannez, retirez l'illustration d'origine et placez une feuille de papier blanc sous le papier calque. Les surfaces brillantes, comme les photos glacées, ne se prêtent pas très bien au scannage. Recouvrez-les de papier calque. Si l'illustration contient des couleurs très pâles, surlignez les contours avec un feutre fin de couleur noire.

Résolution de scannage

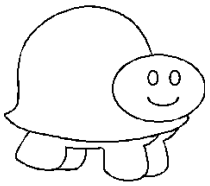
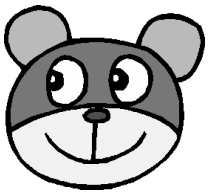
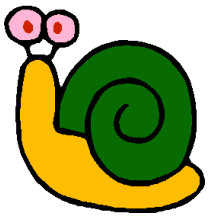
Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives à la résolution de scannage. La résolution détermine le nombre de points par pouce (ppp) utilisé pour créer un dessin graphique. Plus le nombre est important, plus l'image est nette, mais plus grande est la taille du fichier. Utilisez une résolution maximale de 300 ppp pour le scannage. Une résolution de 72 ppp (résolution de l'écran) s'avérera suffisante dans la plupart des cas. D'une manière générale, plus l'image source est petite ou plus elle contient de détails, plus la résolution doit être élevée. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

Type de dessin	Résolution de scannage
Cartes de visite, en-têtes	150 - 300 ppp
Croquis effectués à la main	150 - 300 ppp
Photos et images	150 - 300 ppp
Art commercial, dessins graphiques en lignes	72 - 150 ppp

Mode couleur

Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives au mode couleur. Décidez tout d'abord si l'image sera un dessin fait de lignes uniquement (dessin vectoriel en noir et blanc), un croquis, une image en couleurs, une photographie en noir et blanc ou en couleurs, et déterminez ensuite le mode le plus adéquat. Le mode noir et blanc produit les plus petits fichiers. Les modes échelle de gris et photographie couleurs génèrent des images en 256 couleurs et produisent des fichiers de taille similaire. Les modes « RVB », « True Color » (couleurs réelles) ou « millions de couleurs » génèrent 16,7 millions de couleurs et produisent les plus gros fichiers. Référez-vous au tableau ci-dessous pour choisir le mode le mieux adapté à votre image.

Source	Échantillon	Description	Mode de couleur ^	Couleurs
Art en ligne		Deux couleurs — généralement noir et blanc	Dessin en noir et blanc	2
			Art en ligne	2

Source	Échantillon	Description	Mode de couleur ^	Couleurs
Dessins		Croquis ou dessin vectoriel contenant des dégradés de gris	Échelle de gris Art en ligne	256 2
Image en couleurs	 	Deux couleurs ou plus	Couleurs RVB Millions de couleurs Dessin en couleurs	16 mill 16 mill 2 - 256

^ Les noms de mode diffèrent selon le logiciel de scannage utilisé.

Profondeur de couleur

Scannez les images couleurs en mode RVB (millions de couleurs) plutôt qu'en mode 256 couleurs. Sur l'écran, la différence sera à peine visible. En fait, une image en 256 couleurs apparaît souvent de meilleure qualité qu'une image en mode RVB. En effet, lors du chargement, le logiciel convertit toutes les images en 256 couleurs ou moins. Il utilise ces informations supplémentaires pour produire une image de meilleure qualité que si le scannage avait été exécuté en 256 couleurs.

Scannée en 256 couleurs

Scannée en millions de couleurs

Réduit à 8 couleurs

Réduit à 8 couleurs

Autres suggestions :

- Ne choisissez pas le mode échelle de gris pour scanner des images composées uniquement de lignes ; le scannage en mode échelle de gris tend à créer des bordures légèrement floues.
- N'utilisez pas le mode CMJN pour scanner vos images en couleur car il n'est en principe utilisé que pour des images que vous voulez imprimer ; et les couleurs peuvent être différentes des couleurs RVB.
- S'il faut redimensionner l'image, mettez-la à l'échelle désirée lors du scannage. En effet, une mise à échelle après scannage pourrait la déformer.

Affinage

Certains logiciels de scannage vous permettent d'« affiner » lors du scannage. L'option Affiner permet de compenser le léger effet flou provoqué par le scannage de l'image en recherchant les différences de couleurs au sein de l'image. L'Affinage accentue ces différences, ce qui rend les bords et contours des formes de l'image plus nets et précis. Cela n'ajoute pas de détails à l'image mais souligne ceux qui sont déjà existants. En général, utilisez l'option Affiner avec des images qui ont déjà à l'origine des contours bien définis. N'utilisez pas cette option avec des images non délinéées.

Scannée avec affinage

Scannée sans affinage

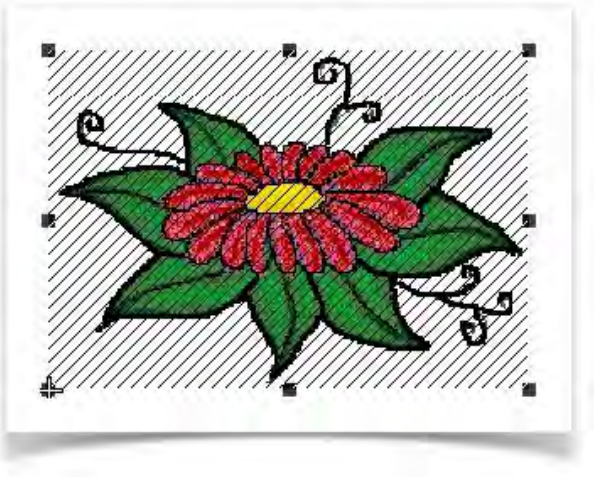
Scanner une illustration

Utilisez Illustrations > Scanner illustration pour scanner une illustration en mode point directement dans le dessin ouvert à partir d'un scanner connecté.

Vous pouvez scanner des images directement dans le logiciel de broderie pour les utiliser ensuite comme toiles de fond de numérisation. La fonction de scannage vous permet d'utiliser la plupart des scanners compatibles TWAIN. Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel de scannage dans la mesure où il peut enregistrer l'image dans l'un des formats compatibles. Pour scanner une image...

- Configurez votre scanner. Voir également Configuration du scanner.
- Préparer l'illustration pour le scannage.
- Créez un nouveau fichier ou ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer le dessin vectoriel.
- Allez à Illustrations > Scanner illustration. Votre programme de scannage s'ouvrira.
- Choisissez un mode et une résolution de scannage. Voir également Scan images.
- Faites un aperçu de l'image dans le programme de scannage.
- Sélectionnez la zone à scanner et scannez l'image.
- Enregistrez l'image scannée dans une application tierce. Enregistrez-la en un format compatible dans votre dossier de dessins de broderie.

ÉDITER UNE ILLUSTRATION



Il est préférable de détourer une image avant de la numériser, manuellement ou automatiquement. Vous pouvez le faire dans le logiciel ou en utilisant une autre application graphique. Parfois, il vous faudra enregistrer les toiles de fond en fichiers séparés après le scannage ou le détourage.

Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. Les scanners introduisent du bruit, alors que les applications graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression.

Détourer des illustrations

Utilisez Contexte > Rectangulaire pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Rectangulaire.

Utilisez Contexte > Ovale pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Ovale.

Utilisez Contexte > Cœur pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Cœur.

Utilisez Contexte > Étoile 4 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 4 points.

Utilisez Contexte > Étoile 5 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 5 points.

Utilisez Contexte > Étoile 6 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 6 points.

Utilisez Contexte > Étoile 8 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 8 points.

Utilisez Contexte > Étoile 10 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 10 points.

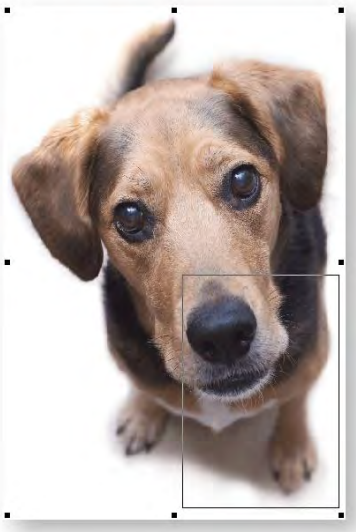
Utilisez Contexte > Étoile 12 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 12 points.

Utilisez Contexte > Courbe pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Courbe.

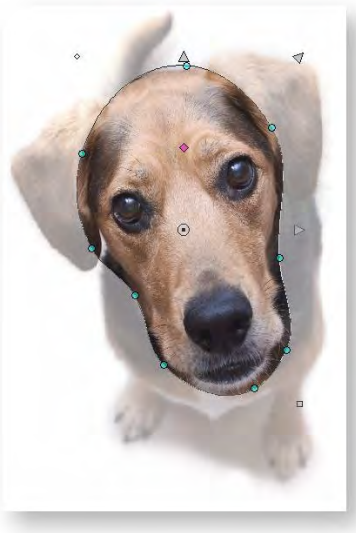
Utilisez Sélectionner > Refaçonner pour ajuster les contours d'objet, les angles de point, les points de démarrage et fin automatiques, les lignes courbées, etc.

Le logiciel de dessins de broderie vous permet de détourer des images avant de les utiliser. Avant d'utiliser les images en mode point pour en tirer des dessins, détourez-les afin de supprimer les détails inutiles et permettre un traitement plus rapide. Une fois qu'une image a été détourée, vous refaçonner et transformer les contours de détourage comme vous le feriez pour du lettrage. Pour détourer une image en mode point pour la numérisation...

- Scannez ou chargez l'image désirée.
- Sélectionnez l'image et cliquez sur l'une des options de détourage.
- Faites glisser le rectangle de détourage autour de la forme à détourer.



- Refaçonnez ou transformez le rectangle de détourage avec l'outil Refaçonner.



- Cliquez à droite ou à gauche pour ajouter des nœuds de refaçonnage
- Passez de point de coin à point de courbe en sélectionnant le nœud et en pressant la touche <Espacement>,

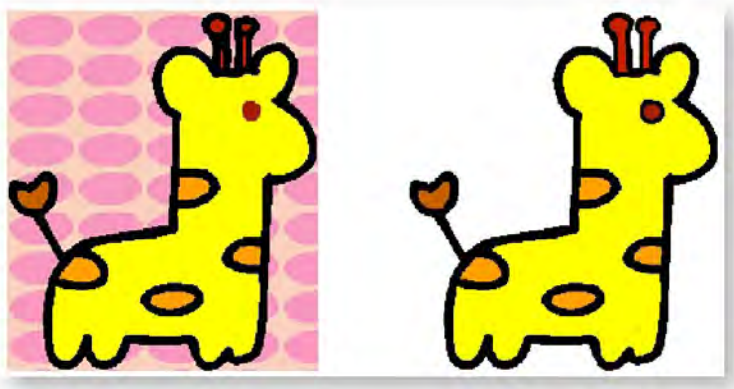
- Pressez la touche <Échap> pour terminer.

Pour supprimer une aire de détourage, sélectionnez tous les nœuds de refaçonnage et pressez la touche Supprimer.

Éditer des illustrations extérieurement

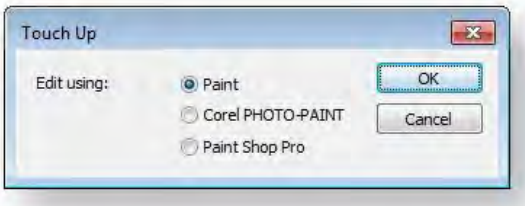
Utilisez Illustrations > Éditer illustration pour éditer des illustrations dans une application graphique sélectionnée.

Il est parfois nécessaire d'éditer les images directement dans un progiciel graphique tiers. C'est par exemple le cas s'il y a des fonds à enlever, des zones solides à remplir de couleur, des contours à ajouter, des espaces à fermer ou des contours à renforcer.

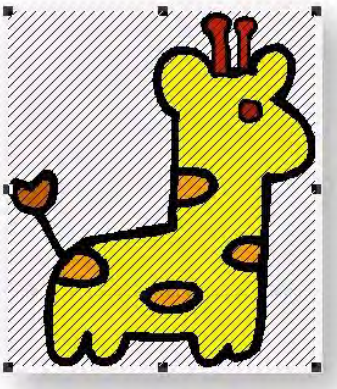


De l'intérieur de votre logiciel, vous pouvez ouvrir des images dans Paint, Corel Photopaint ou Paint Shop Pro. Les images ainsi mises à jour sont automatiquement réimportées dans le logiciel de dessins de broderie. Pour éditer une image dans une application graphique...

- Sélectionnez l'image.
- Sélectionnez Éditer illustration et sélectionnez un progiciel graphique dans le dialogue.



- L'image s'ouvre dans le progiciel graphique.
- Éditer et enregistrer.
- Sélectionnez Fichier > Mettre à jour <Nom de fichier>. L'image s'affiche dans votre logiciel recouverte de rayures. Cela signifie qu'elle est toujours ouverte dans le programme graphique.

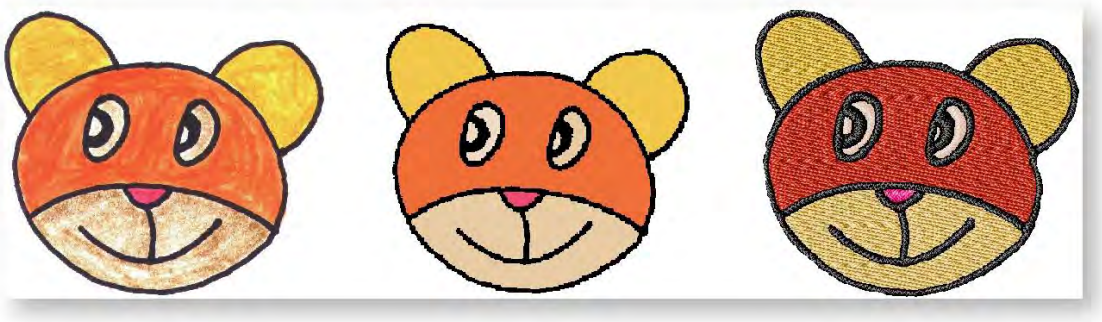


- Sélectionnez Fichier > Quitter & Retourner <Nom de fichier> pour quitter le progiciel graphique et afficher l'image mise à jour. Les rayures disparaissent.

Il existe de nombreux progiciels graphiques capables d'améliorer vos images scannées. Tout d'abord, il y a le simple programme Paint. Il est gratuit avec Windows mais ne peut traiter que peu de formats ou de conversions de couleur. A l'opposé de la gamme, il y a des outils professionnels tels que Photopaint. Ces programmes sont très performants mais peuvent être un peu chers pour un simple usage occasionnel.

QUALITÉ DES IMAGES

Avant d'appliquer la numérisation automatique, vous devez fréquemment améliorer ou « nettoyer » votre illustration. Pour travailler efficacement, Numériser automatiquement et Cliquer-pour-remplir nécessitent tous deux des images en couleurs unies. Vous pouvez améliorer votre illustration en utilisant les outils de mise en forme d'images-points fournis par les progiciels graphiques ou les outils de traitement d'images du logiciel de dessins de broderie. En fait, le logiciel ne vous laissera pas appliquer de numérisation automatique avant que l'image n'ait été traitée de façon satisfaisante.



Nettoyage d'image

Dans la pratique, pour nettoyer des images scannées, il faut avoir recours à une des techniques énumérées ci-dessous, ou à une combinaison de plusieurs d'entre elles :

- Réduire le nombre de couleurs
- Ajouter ou souligner des contours
- Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs
- Enlever des détails inutiles
- Détourer des sections
- Eliminer des arrière-plans.

Vous pouvez laisser le logiciel de dessins réduire le nombre de couleurs automatiquement ou spécifier vous-même un nombre précis de couleurs. Cette dernière option trouve son utilité si vous voulez faire correspondre les couleurs du dessin à un nombre exact de couleurs de fil. Voir également Choisir une illustration.

Images délinéées et images non délinéées

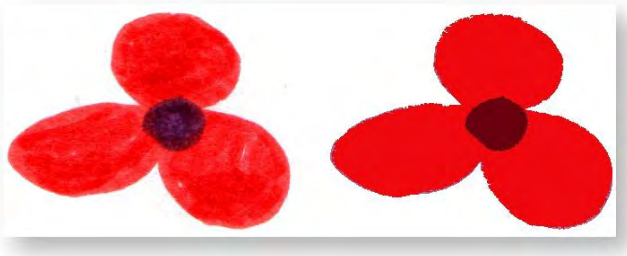
Avant de préparer votre image, vous devez savoir de quel type elle est. En ce qui concerne la numérisation automatique, il y a deux catégories à considérer — avec ou sans contours. D'une manière idéale, chaque surface colorée d'une image délinéée est délimitée par un trait plein de couleur noire. Les images non délinéées se composent de zones de couleur unie. Ces deux catégories d'images exigent des méthodes de préparation différentes.

Image non délinéée

Image délinéée

Réduction de couleurs

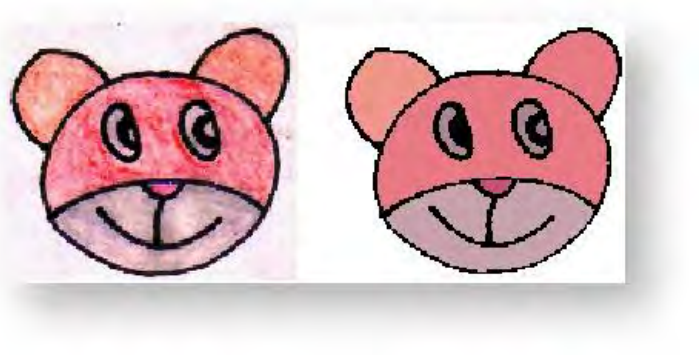
Une image peut parfois sembler « propre », cependant, des couleurs supplémentaires ont pu être introduites lors du processus de scannage ou par le progiciel graphique. Réduire les couleurs signifie réduire le nombre des couleurs composant l'image, afin d'éliminer tout détail superflu et de s'assurer que chaque bloc ne contient qu'une seule couleur. La réduction des couleurs permet également de nettoyer l'image, supprimant les bruits et anticrénelages éventuels. Et cela aide également à minimiser le nombre de coupes et de changements de couleur nécessaires lors de la broderie finale.



Si vous scannez des images, assurez-vous de le faire à la profondeur de couleur optimale. Voir aussi Scanner illustration.

Affiner les contours

Affiner les contours signifie définir plus clairement les contours délimitant les différents blocs de couleur ou les formes de l'image. Ces derniers peuvent ne pas être assez distincts sur l'original ou alors rendus flous lors du scannage. L'affinage des contours est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des différentes zones qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final. Affiner les contours ne fonctionne qu'avec des images aux contours noirs ou foncés.



Certaines images sont pourvues de contours en trait plein, mais ceux-ci peuvent être flous ou incomplets. Ce problème se résout au moyen des outils de préparation d'images de ou d'un progiciel graphique. Voir également Éditer une illustration.

Filtrage des bruits

Filtrer les bruits signifie restaurer les blocs de couleur unie de l'image d'origine sur les images scannées. Pour ce faire, les différentes nuances sont fusionnées en une même couleur unie. Le filtrage des bruits est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des blocs de couleur unie qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final. Il nettoie également les surfaces floues ou bigarrées.

Image avant le filtrage des bruits, couleurs bigarrées

Image après le filtrage des bruits, couleurs uniques

Récapitulatif pour la préparation d'image

Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Le logiciel ne vous laissera pas appliquer les techniques de numérisation automatique sans un traitement d'image préalable.

Action	Image délinéée	Image non délinéée	Photo
Scan images	Scanner en mode RVB Utiliser affinage	Scanner en mode RVB Affinage non utilisé	Scanner en mode RVB
Scanner un dessin graphique en lignes	Scannez en mode bicolore	-	-
Retoucher dans le progiciel graphique	Découper Ajouter ou éditer des contours Editer les couleurs Supprimer le son	Découper Modifier les formes dans les images Editer les couleurs Supprimer le son	Découper Convertir en échelle de gris Supprimer l'arrière-plan Éclaircir ou assombrir Ajuster les contrastes
Utilisez l'outil Préparer illustration	Ajustez le contraste des contours. Automatiquement : fusionne chaque block délinéé en une seule couleur supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs affine les contours	Réduisez les couleurs à un nombre spécifié. Automatiquement : donne une seule couleur à chaque bloc supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs supprime les couleurs des zones inférieures à une certaine taille.	-
Numériser	Manuel Cliquer-pour-remplir Numériser automatiquement	Manuel Cliquer-pour-remplir Numériser automatiquement	Numériser PhotoStitch automatiquement

TRAITER DES IMAGES

Les outils de numérisation automatique procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement des formes dans des illustrations électroniques sans utiliser de méthodes d'entrée manuelles. Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Sans ça, le logiciel ne vous laissera pas appliquer la numérisation automatique. Il est important d'utiliser la méthode de préparation appropriée pour votre image.

Type d'image	Préparation
Images non délinéées	Réduire les couleurs à un nombre spécifié Donner une seule couleur à chaque bloc Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs Supprimez les couleurs des zones inférieures à une certaine taille.
Images délinéées	Ajuster le contraste des contours Fusionner chaque bloc délinéé en une seule couleur Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs Affinez les contours.

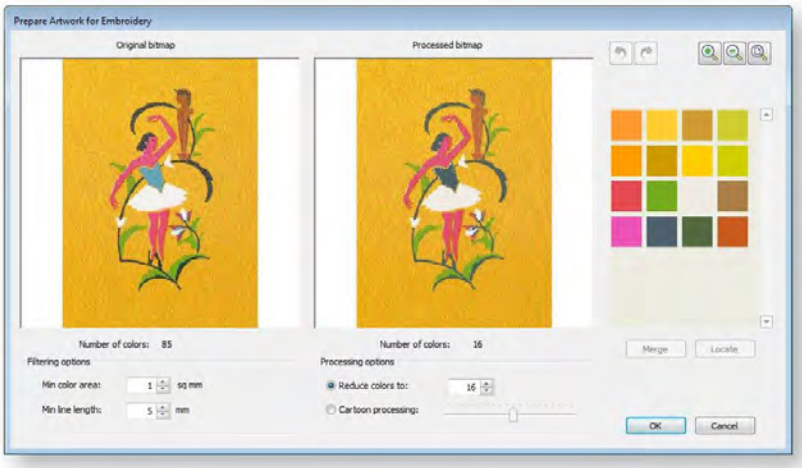
Selon la qualité de l'image scannée, il vous faudra peut-être la retoucher manuellement avant de la traiter dans votre logiciel Généralement, vous devrez faire cela pour éliminer les arrière-plans, remplir les zones unies de couleur ou ajouter des contours, combler les trous ou renforcer les contours. Voir aussi Éditer illustration.

Préparer des images non délinéées

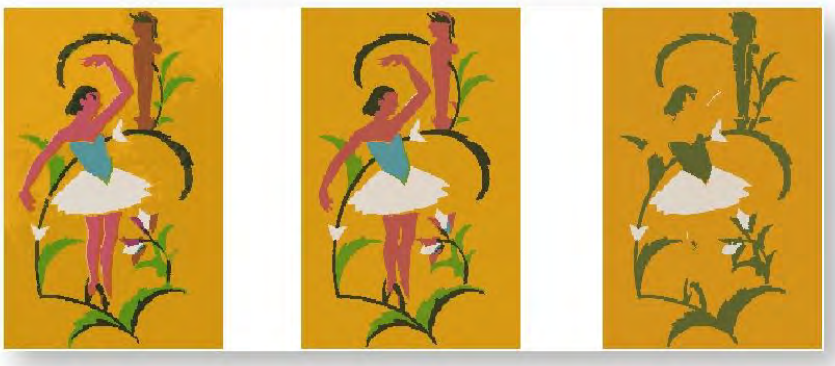
Utilisez Illustrations > Préparer l'illustration pour la broderie pour préparer des images en mode point à la numérisation automatique en réduisant les couleurs, en supprimant les bruits d'image et en affinant les contours.

Utilisez l'outil Préparer illustration pour préparer les images non délinéées à la numérisation automatique. Cet outil réduit automatiquement les blocs de couleur des images en mode point en une seule couleur, supprimant l'anticrénelage et les bruits. Vous pouvez laisser le logiciel réduire le nombre de couleurs automatiquement ou spécifier vous-même un nombre précis de couleurs. Cette dernière option trouve son utilité si vous voulez faire correspondre les couleurs du dessin à un nombre exact de couleurs de fil. Pour préparer des images non délinéées...

- Scannez ou importez l'image à utiliser.
- Sélectionnez l'image et cliquez sur l'icone Préparer illustration. L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation « avant » et dans le panneau de prévisualisation « après ».



- Vérifiez le nombre de couleurs dans l'image-point traitée. Le logiciel suggère une numération des couleurs et affiche un aperçu de l'image qui en résulte. S'il y en a trop, l'image contient probablement des bruits.
- D'abord, essayez d'ajuster la numération des couleurs pour qu'elle corresponde au nombre de fils que vous voulez utiliser.



- Si l'image contient encore du « bruit », essayez d'ajuster les options de filtrage :
    - Zone de couleur min. : Elle définit la plus petite surface reconnue dans la conversion. Le paramètre par défaut est 0,5 mm x 0,5 mm (soit environ 8 pixels). Augmentez cette valeur si votre image contient trop de pixels « pâlichons ». La zone de couleur minimale ne devrait pas être supérieure à 1/16 de la surface totale.
    - Longueur de ligne min. : Elle définit la plus petite longueur reconnue en tant qu'objet. Le paramètre par défaut est 2 mm. La longueur minimale de ligne ne devrait pas être supérieure à 25 % de la plus petite dimension.
- Cliquez sur Zoom avant pour avoir un meilleur aperçu de l'image. En plus des boutons de zoom, vous pouvez utiliser la molette de la souris the mouse pour faire un zoom avant ou arrière. Vous pouvez aussi cliquer et faire glisser l'image pour la panoramiquer à l'intérieur du panneau de prévisualisation.

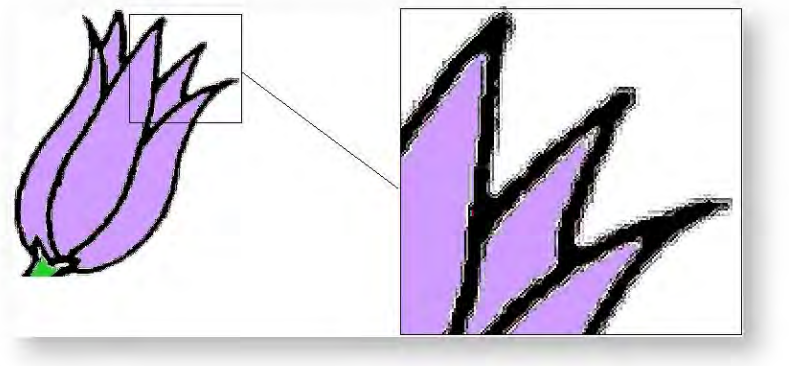
- Si nécessaire, localisez manuellement et fusionnez les couleurs similaires :
    - En maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur les couleurs similaires dans la palette de couleurs pour les sélectionner.
    - Pour visualiser la couleur, cliquez sur Localiser et maintenez la pression.
    - Cliquez sur Fusionner pour fusionner toutes les couleurs similaires en une seule couleur composite.
- Essayez plusieurs paramètres pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

Préparer des images délinéées

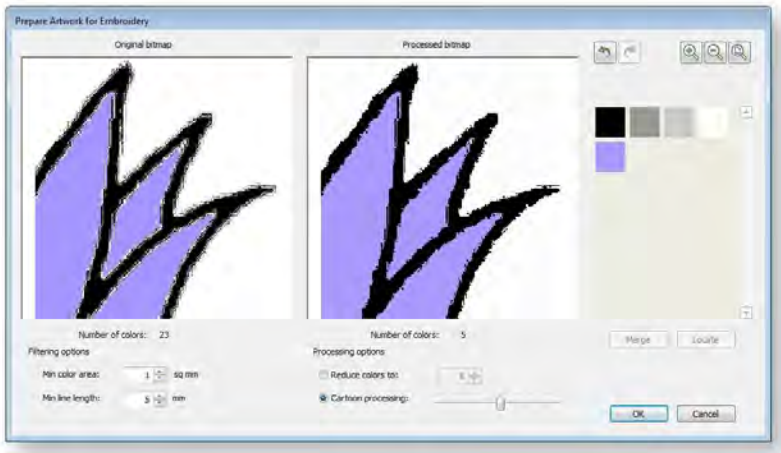
Utilisez Illustrations > Préparer l'illustration pour la broderie pour préparer des images en mode point à la numérisation automatique en réduisant les couleurs, en supprimant les bruits d'image et en affinant les contours.

Utilisez l'outil Préparer illustration pour préparer les images délinéées à la numérisation automatique. Cette fonction affine les contours et réduit les bruits automatiquement. Les surfaces délimitées par un contour noir sont réduites à une seule couleur. Affiner les contours facilite la reconnaissance des différentes surfaces de l'illustration par le logiciel. Ces dernières deviennent ensuite les objets de broderie du dessin final. Utilisez cet outil si les contours sont flous, pas assez lisses ou indistincts. Pour préparer des images délinéées...

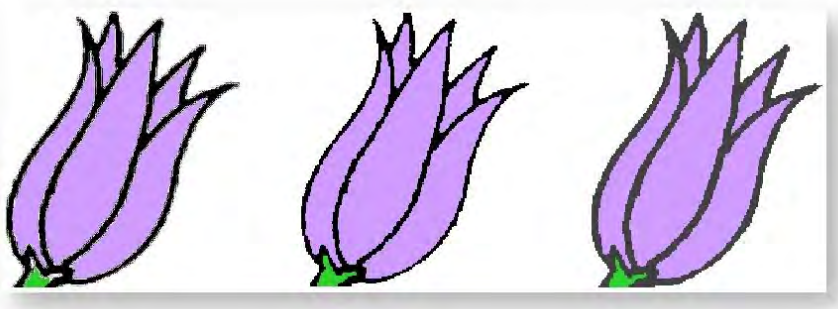
- Scannez ou importez l'image à utiliser.



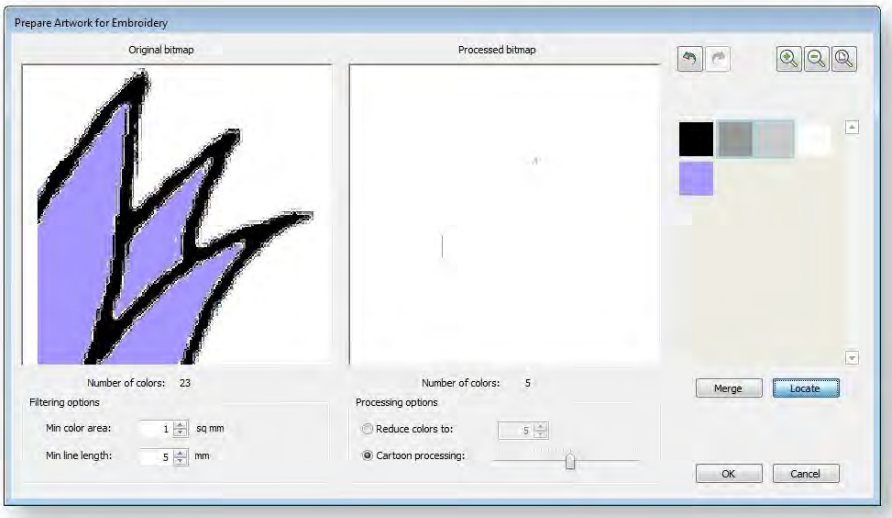
- Sélectionnez l'image et cliquez sur l'icone Préparer illustration. L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation « avant » et dans le panneau de prévisualisation « après ». Si l'image contient du bruit, procédez comme vous le feriez avec une image non délinéée.



- Sélectionnez l'option Traitement de caricature. Le logiciel suggère une numération des couleurs et affiche un aperçu de l'image qui en résulte. S'il y en a trop, l'image contient probablement des bruits.
- Utilisez le contrôle du curseur de défilement pour définir la tolérance de contraste des contours.



- Si nécessaire, localisez manuellement et fusionnez les couleurs similaires :
    - En maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur les couleurs similaires dans la palette de couleurs pour les sélectionner.
    - Pour visualiser la couleur, cliquez sur Localiser et maintenez la pression.
    - Cliquez sur Fusionner pour fusionner les couleurs similaires en une seule couleur composite.

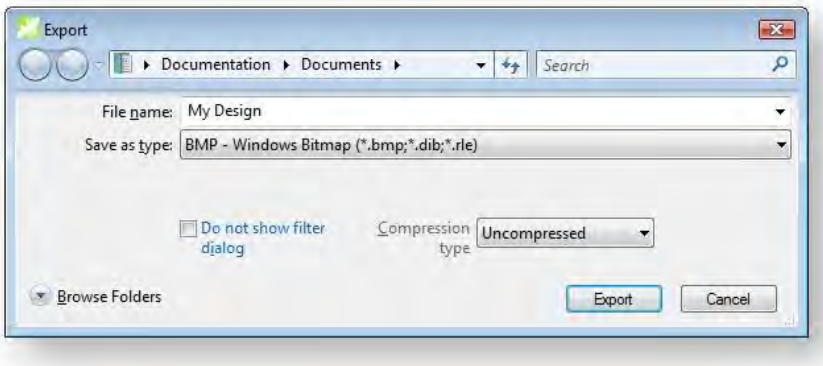


Enregistrer des illustrations traitées

Utilisez Illustrations > Enregistrer illustration en pour enregistrer une toile de fond sous un fichier séparé après le traitement ou l'édition d'image.

Toutes les images placées dans la fenêtre dessin, que ce soit par scannage, collage ou insertion à partir du disque dur, sont enregistrées avec le dessin de broderie dans le fichier EMB. Après avoir effectué l'édition dans le logiciel de broderie ou dans une application graphique tierce, vous voudrez peut-être enregistrer l'image dans un fichier séparé. Pour enregistrer une toile de fond en fichier séparé...

- Sélectionnez l'image.
- Cliquez sur l'icone Enregistrer illustration. Le dialogue Exporter s'ouvre.



- Dans le champ Enregistrer, sélectionnez un dossier, puis sélectionnez un format dans la liste déroulante Enregistrer sous type.
- Entrez un nouveau nom de fichier, puis cliquez sur Exporter.
- Ce fichier n'est pas référencé par le fichier EMB. Toute modification ultérieure de celui-ci n'apparaîtra pas dans l'image imbriquée.