



Guide de démarrage rapide

Droits d'auteur © 1998-2026 Wilcom Pty Ltd. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ou du logiciel l'accompagnant peut être copiée ou distribuée, transmise, stockée dans un système de recherche de données ou traduit dans aucune langue humaine ou informatique, sous aucune forme ou par quelque moyen électronique, mécanique, manuel ou autre, ou divulguée à une tierce personne sans la permission expresse écrite de:

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe
Sydney, New South Wales, 2037, Australia
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007
Phone: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ et Point & Stitch™ sont des marques déposées de Wilcom Pty Ltd. Les droits de certaines parties de l'imagerie électronique de ce produit appartiennent à AccuSoft Corporation. Les droits du convertisseur import/export de fichiers EPS utilisé dans ce produit appartiennent à Access Softek, Inc. Tous droits réservés.

Wilcom Pty Ltd. ne représente ni ne garantit le contenu de cette publication et décline de façon spécifique toute garantie de qualité marchande ou de bon fonctionnement à toute fin particulière.

En outre, Wilcom Pty Ltd se réserve le droit de réviser cette publication et d'y apporter des modifications de temps en temps sans aucune obligation de la part de Wilcom Pty Ltd d'aviser tout individu ou toute organisation de tels révisions ou changements.

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.

Copyright © 2024 Corel Corporation. Corel, le logo Corel, le logo de la montgolfière Corel et la combinaison des logos Corel et la montgolfière Corel (disposés côte à côte), CorelDRAW, Capture, Connect, Font Manager, LiveSketch, Corel PHOTO-PAINT, PowerTRACE, Smart Carver et Website Creator sont

des marques de commerce ou enregistrées de Corel Corporation et/ou ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Sous réserve de toutes garanties suggérées par la loi qu'on ne peut limiter ou exclure, le logiciel est acheté 'tel quel' sans aucune garantie en ce qui concerne sa performance, sa précision, les erreurs ou tout résultat provenant de son usage et sans aucune garantie de sa qualité marchande ou de bon fonctionnement à toute fin particulière pour laquelle le logiciel est acheté. L'acheteur se fie à ses propres aptitudes et à son jugement en choisissant ce logiciel pour s'en servir et est entièrement responsable en ce qui concerne les résultats et la performance du logiciel. Wilcom Pty Ltd. ne garantit pas spécifiquement que le logiciel donnera satisfaction aux exigences de l'acheteur ou qu'il fonctionnera sans interruption ou sans faute.

CONTENU

Mise en route 1

- Introduction 2
- L'interface utilisateur 4
- Espace de travail de broderie 11
- Commençons par le commencement 16
- Broder le dessin 20
- Modifier dessins 27
- Ajouter un lettrage 32
- Personnaliser le dessin 39
- Numérisation automatique 42
- Étapes suivantes 46

Configuration du logiciel 49

- Avant de commencer 49
- Configuration du système 51
- Installation et enregistrement 52
- Intégration avec CorelDRAW® 60
- Connexions de périphériques 60
- Aide et support produit 62

Paramètres du logiciel 67

- Configuration de machine et cadre 67
- Paramètres et préférences de l'application 76
- Configuration de l'espace de travail et mesures 81
- Options d'affichage de repère, de règle et de guide 87
- Paramètres de dessin et Traiter points de broderie 95
- Retourner au paramétrage usine 100

Fichiers et actifs 103

- Fichiers de broderie 103
- Sources des fichiers 106
- Reconnaissance de fichier machine 108
- Fichiers de broderie compatibles 111
- Illustrations compatibles 113
- Données personnelles 114

Polices standards 121

- À propos des polices de broderie 121
- Polices de caractères romains 123
- Polices non romains 140

Les polices CDC 141

Références rapides 143

Menus 143

Barres d'outils 148

Barre d'outils Contexte 153

Boîtes à outils 156

Raccourcis clavier 167

MISE EN ROUTE

Bienvenue sur Hatch Embroidery, le premier logiciel de broderie domestique de Wilcom. Conçu spécialement pour les amateurs et les entreprises à domicile, Hatch Embroidery II comprend toutes les fonctions et tous les outils dont vous avez besoin pour créer des dessins de broderie simples ou extravagants. Il s'agit du meilleur logiciel de broderie machine disponible à l'heure actuelle, doté des dernières technologies dans une interface facile à utiliser avec des fonctions complémentaires.



Quelques-unes de ses caractéristiques étonnantes...

- ◆ Choisissez parmi de puissants outils de **Numérisation** manuelle et un nombre infini de **types de point** créatifs. Les créations ne sont limitées que par votre imagination.
- ◆ La fonction **PhotoStitch couleur** crée des cadeaux durables. Prenez la photo d'un animal de compagnie, d'un bébé ou d'une personne spéciale et convertissez-la instantanément en broderie. La personnalisation passe ainsi à un autre niveau.
- ◆ **Redwork** permet d'obtenir un style de broderie artistique éthéré. Disponible en plusieurs types de contours, Hatch Embroidery calculera le chemin le plus rapide et le plus efficace pour broder vos dessins.
- ◆ Créez des **appliqués** appliqués en convertissant des objets fermés d'un simple clic. Cette opération est véritablement automatisée. Une fois terminé, exportez au format SVG et préparez votre fichier de découpe en quelques secondes.

- ❖ Il existe également des outils spéciaux de numérisation d'appliqués qui vous permettent de choisir la façon dont vous voulez que votre appliqué soit brodé. Sélectionnez des arrêts d'une ou plusieurs couleurs et optimisez l'ordre des points.
- ❖ Les **Remplissage en relief élastique** et les contours épousent la forme des objets. Soyez encore plus créatif tout en continuant à réaliser des dessins précis et nets.
- ❖ **Motif alternatif** vous permet de combiner deux motifs en un seul objet. Vous pouvez désormais créer des patrons uniques jamais vus auparavant.

Hatch Embroidery fait vraiment tout. Certains jours, vous souhaitez simplement redimensionner ou recolorer un dessin, ou ajouter du lettrage. D'autres jours, vous êtes d'humeur à créer une œuvre d'art. Tous les outils sont à portée de main et, bien sûr, vous pouvez compter sur l'équipe Hatch Embroidery et la communauté pour vous aider.



Note : Le logiciel Hatch Embroidery est un produit téléchargeable que vous pouvez acheter tout en un ou commencer petit et ajouter des modules quand cela vous convient. Pour plus amples informations sur nos produits et nos prix, visitez notre [site Web](#).

Introduction

Si vous utilisez le logiciel de broderie ou une machine à broder pour la première fois, vous vous demandez probablement : « Par où dois-je commencer ? ».

On peut affirmer sans se tromper que vous allez passer de nombreuses heures à apprendre comment tirer le meilleur parti de votre machine et du logiciel qui va avec. Les deux fonctionnent main dans la main, et il faut de la pratique et de la patience pour maîtriser la création et la production de broderie fine.

Toutefois, les résultats seront éloquentes, et ils vaudront bien le temps que vous y avez investi. Avec chaque projet achevé, vous gagnerez en expérience et en confiance, et vous serez prêt à affronter le défi suivant.



Travailler avec la broderie

Regardons les différents cas de figure dans lesquels vous aurez à travailler. D'une façon générale, vous vous serez concerné par une partie ou tout de ce qui suit :

- ❖ Prendre un dessin prêt à l'emploi pour le broder
- ❖ Faire des changements globaux à un dessin

- ◀ Combiner un lettrage avec un dessin
- ◀ Créer un dessin de monogramme
- ◀ Adapter un dessin existant
- ◀ Créer de la broderie à partir d'une illustration en utilisant des techniques automatisées
- ◀ Créer de la broderie manuellement
- ◀ Utiliser des fonctionnalités spéciales de broderie

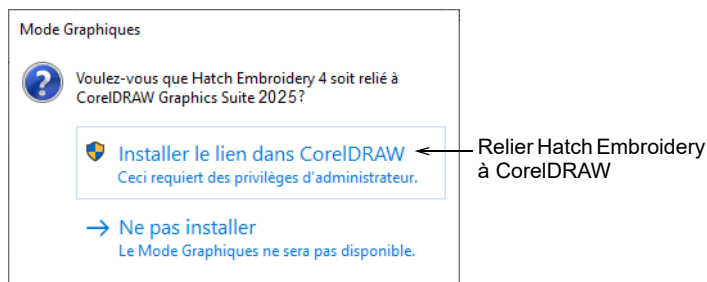
Examinons ces cas un par un. Cette section décrit les principales utilisations que vous ferez de votre logiciel de Hatch Embroidery, ainsi que des références aux sections de le Guide de l'utilisateur, où vous pourrez obtenir des informations plus détaillées.



Suggestion : Pour découvrir de nombreuses vidéos et idées d'utilisation Hatch Embroidery, visitez notre [centre de ressources](#) en ligne.

Intégration avec CorelDRAW®

L'intégration avec CorelDRAW® est automatiquement activée en fonction du niveau de votre produit. Cette fonction est disponible pour les clients qui possèdent déjà CorelDRAW® Graphics Suite ou ont acheté CorelDRAW Graphics Suite 2025 GEM. Si vous avez installé CorelDRAW® sur votre ordinateur l'intégration avec Hatch Embroidery, vous serez invité à la relier au moment du lancement de Hatch Embroidery. Voir aussi [Mode graphiques](#) à la page 8.



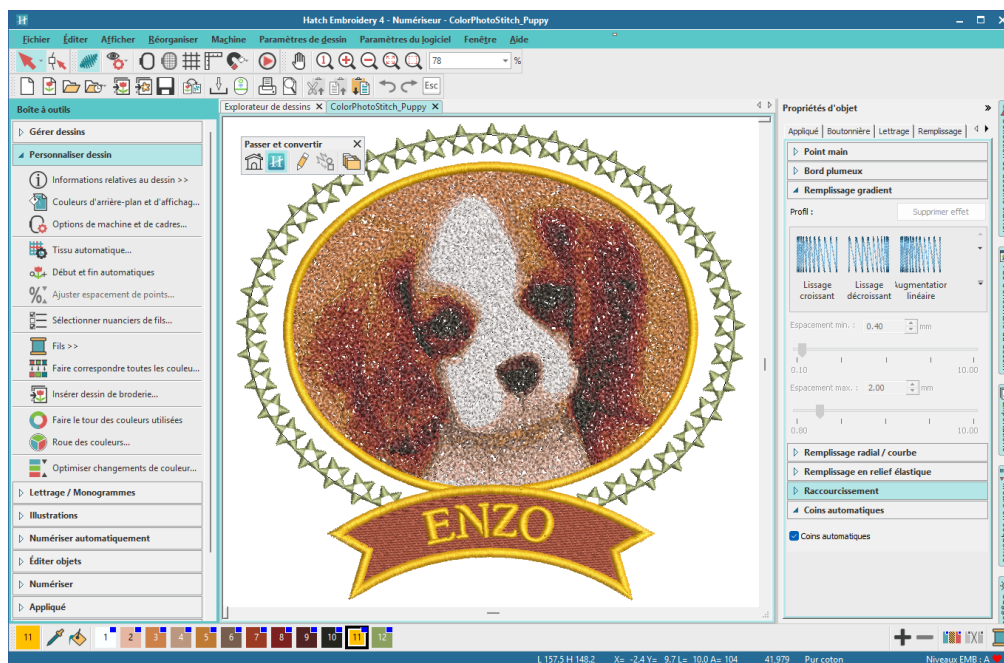
Note : L'intégration de CorelDRAW® n'est actuellement disponible que pour certains modèles de CorelDRAW® Graphics Suite et CorelDRAW Graphics Suite 2025 GEM. Et elle ne fonctionne qu'avec certains niveaux de Hatch Embroidery. Pour plus d'informations, consultez les [FAQs](#) sur le site web de Hatch Embroidery. Certaines fonctions CorelDRAW® peuvent ne pas être disponibles dans **Mode Graphiques**.

L'interface utilisateur



Cliquez deux fois sur sur le bureau de Windows pour démarrer Hatch Embroidery.

Hatch Embroidery peut être ouvert via l'icône du bureau ou MS Windows® le menu **Démarrer**.



Note : Vous devrez peut-être calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites-le lors de la première installation de Hatch Embroidery ou lorsque vous changez de moniteur. L'étalonnage de l'écran n'est généralement pas nécessaire sous Windows 10/11 car il est géré par le système d'exploitation lui-même. Pour plus amples informations, voir [Calibration du moniteur](#) à la page 81.

Modes d'exploitation

Hatch Embroidery a un espace de travail unique, ou « fenêtre dessin », mais vous interagissez avec lui en différents modes. Les principaux modes d'exploitation auxquels vous pourrez accéder sont :

Mode	Fonction
Accueil	Avec ce mode, vous pouvez retourner à l'écran Accueil pour accéder à de nouveaux dessins, ou à des tutoriels et autres informations sur les produits.
Mode Broderie	Ce mode vous permet de créer et d'éditer des objets de broderie utilisant un jeu d'outils de numérisation de broderie.
Mode Graphiques	Une fois installé, ce mode vous permet d'insérer, de créer et de modifier des illustrations, des vecteurs et des bitmaps, à l'aide de la boîte à outils CorelDRAW® Graphics Suite.
Explorateur de dessins	Ce mode vous permet de gérer les fichiers de broderie et les illustrations.
Mode Encadrement multiple	Si votre broderie est trop grande ou contient des dessins multiples espacés autour d'un article, vous pouvez la fractionner en plusieurs encadrements.



Suggestion : L'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général** vous permet de prédéfinir l'écran par défaut préféré au démarrage – **Accueil**, **Explorateur de dessins**, ou **Mode Broderie**. Pour plus amples informations, voir [Paramètres et préférences de l'application](#) à la page 76.

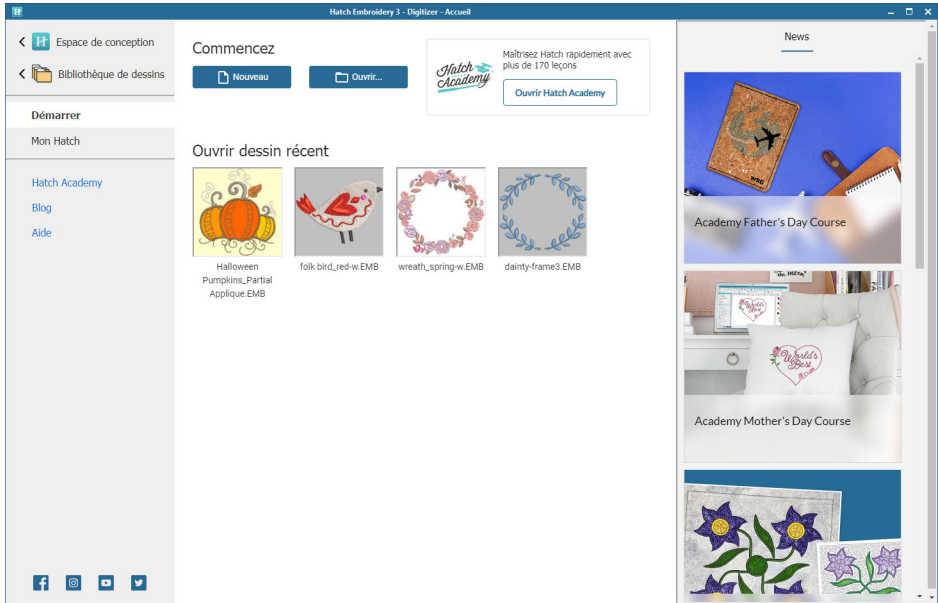
Écran d'accueil



Cliquez sur **Changer et convertir > Accueil** pour revenir à l'écran d'accueil et accéder aux tutoriels et autres informations sur les produits.

Un écran **Accueil** se charge lorsque Hatch Embroidery démarre, vous offrant un accès rapide aux nouveaux dessins récents, ainsi qu'un contenu valorisé, y compris des vidéos de tutoriels et les derniers postes du Forum communautaire et

de « Product Blog ». Vous pouvez également parcourir « Mon Hatch » qui fournit des détails sur votre licence, y compris le niveau et la version du produit.



En bref, l'**Écran d'accueil** offre les fonctionnalités suivantes :

Fonctionnalité	Avantages
Accès rapide	• Liens vers l'espace dessin • Liens vers la Explorateur de dessins
Début	Fournit un accès rapide à l'ouverture : • Un dessin nouveau • Un dessin existant • Un dessin à partir d'une liste de dessins ouverts récemment.
Mon Hatch	• Fournit des informations à jour sur les droits d'utilisation des produits, telles que : le niveau et la version du produit, les paquets de polices achetés, etc • Indique l'état de la version – qu'elle soit à jour ou non – et fournit des liens vers la dernière version • Liens vers le chemin de mise à niveau, en fonction de votre niveau actuel • Des liens vers les paquets de polices disponibles, en fonction des droits actuels et des polices disponibles.
Hatch Academy	Accès facile au site Web de Hatch Academy. L'éducation est la clé pour tirer le meilleur parti de votre logiciel Hatch Embroidery: • Apprenez à partir des centaines de leçons de broderie de qualité conçues par des experts Hatch Embroidery • Obtenez les réponses à vos questions directement auprès des formateurs.
Forum communautaire	Rejoignez une communauté mondiale d'utilisateurs Hatch pour discuter : • Des nouvelles et des annonces • Questions générales et idées partagées • Nouvelles fonctionnalités et suggestions

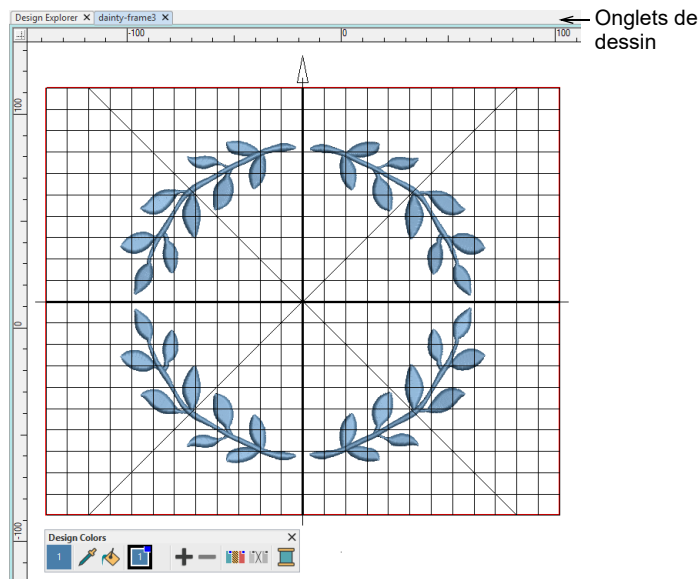
Fonctionnalité	Avantages
Blog	Accédez au blog Hatch pour : • Comment faire • Inspiration • Actualités
Aide	Accédez à l'aide de Hatch pour : • FAQ générales • FAQ - Comment faire ? • FAQ techniques • Vidéos utiles • Annonces • Centre d'aide et de support
Section des actualités et des messages	Permet d'accéder aux : • Les dernières nouvelles sur les écoutilles régulièrement mises à jour par l'équipe marketing • Liste des derniers messages du forum communautaire • Les derniers articles du blog.

Mode Broderie



Utilisez Mode Broderie pour numériser et éditer des dessins de broderie. Afficher la broderie ainsi que les illustrations. Visualiser les dessins de broderie avec réalisme en simulation 3D.

Hatch Embroidery comporte un seul espace de travail ou « fenêtre dessin ». Ce mode vous permet de créer ou d'éditer des dessins de broderie en utilisant le jeu d'outils étendu. Vous pouvez ouvrir plusieurs dessins de broderie simultanément et basculer entre chacun d'eux par le biais des onglets de dessin.

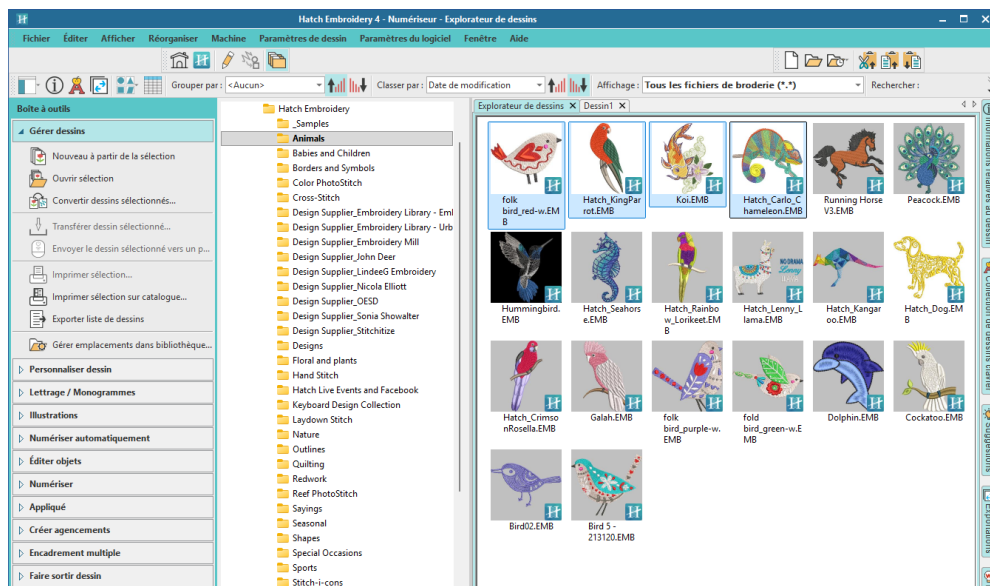


Sujets connexes

◀ [Espace de travail de broderie](#), pg 11

Explorateur de dessins

La **Explorateur de dessins** intégrée est une « bibliothèque virtuelle » en ce sens que tout dessin dans votre système peut être localisé et affiché dans le panneau de navigation. Hatch Embroidery ne se préoccupe pas de leur emplacement physique sur votre disque dur ou dans les périphériques de stockage externes. Tout dossier contenant des dessins de broderie peut être inclus dans l'arborescence de navigation. La bibliothèque s'ouvre dans son propre onglet sur la barre de dessin. Elle a cinq composants – deux barres d'outils, une boîte à outils, une arborescence de navigation, une zone d'affichage de dessin et un panneau d'information. Voir aussi [Parcourir les dessins](#) (Aide produit).



Mode graphiques



Utiliser Passer et Convertire > Mode Graphiques pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.



Utilisez Passer et Convertir > Afficher broderie pour afficher ou masquer des composants de broderie.

Passer et convertir

Passer au mode Graphiques

Importer, éditer ou créer une illustration pour servir de toile de fond à la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.

Presser <F1> pour assistance

Passer et convertir (mode graphiques)

Passer au mode broderie

Numériser et éditer des dessins de broderie. Afficher broderie et illustration. Visualiser des dessins avec réalisme en simulation 3D.

Presser <F1> pour assistance

Passer d'un mode d'exploitation à l'autre



L'ensemble d'outils **Mode Graphiques** propose de nombreuses techniques pour créer et éditer des **graphiques vectoriels**, selon la version de CorelDRAW® Graphics Suite dont vous disposez.



Voici certains des éléments d'interface de **Mode Graphiques** les plus importantes :

Elément	Description
Barre de menus	Elle contient des menus d'application tels que Fichier, Editer, Afficher, etc.
Fenêtre dessin	Elle contient la zone de travail principale où vous créez et éditez des objets de broderie et des objets de graphique lorsque vous basculez vers le mode Mode Broderie.
Barre Basculer et convertir	Elle contient les outils et les icones universels qui sont visibles en fenêtre Mode Broderie comme en fenêtre Mode Graphiques.
Barre Standard	Elle contient les outils et commandes d'usage courant qui sont particuliers au mode Graphiques et ne sont visibles qu'en mode Mode Graphiques.
Boîte à outils	Elle contient les outils de dessin/édition particuliers au mode Graphiques et visibles uniquement en mode Mode Graphiques.
Barre de propriétés	Elle contient les commandes et contrôles qui se rapportent à l'outil activé de la boîte à outils ou à l'objet activé de la fenêtre dessin en mode Mode Graphiques.
Docker Propriétés	Dans Mode Graphiques, cet élément contient des dockers spécifiques aux graphiques.
Palette de couleurs	Elle contient la palette de couleurs graphiques qui est particulière au mode Mode Graphiques et n'est visible qu'en ce mode.
Barre d'état	Elle contient les informations d'état qui ne sont visibles qu'en mode Mode Graphiques.

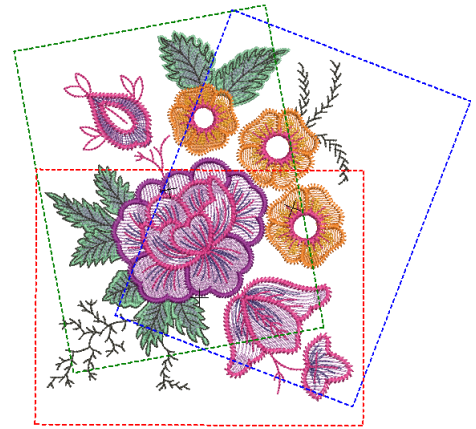
En plus de l'ensemble d'outils de CorelDRAW® Graphics Suite, vous pouvez également utiliser **Mode Graphiques** pour insérer ou coller des graphiques vectoriels tiers, tels que ceux des bibliothèques d'images pour dessins de broderie. Ou bien, vous pouvez insérez, collez ou scannez des illustrations en [mode pixel](#) comme modèles de numérisation ou [toiles de fond](#). Les graphiques vectoriels importés ainsi créés peuvent être directement convertis en objets de broderie ou même en dessins entiers. Pour plus amples informations, voir [Convertir graphique en broderie avec CorelDRAW®](#) dans l'Aide produit.



Note : Pour une description détaillée de l'interface CorelDRAW® Graphics Suite, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Mode Encadrement multiple

Une image d'écran de l'espace de travail pour encadrement multiple, auquel on accède par la boîte à outils **Encadrement multiple**, est reproduite ci-dessous. Si votre broderie est trop grande ou contient des dessins multiples espacés autour d'un article, vous pouvez la fractionner en plusieurs encadrements. Cela signifie que vous pouvez créer des dessins plus grands qu'ils ne pourraient être brodés dans un seul [encadrement](#). L'espace de travail Encadrement multiple vous permet de configurer la position et la séquence de chaque cadre. Voir aussi [Encadrements multiples](#) (Aide produit).



Espace de travail de broderie



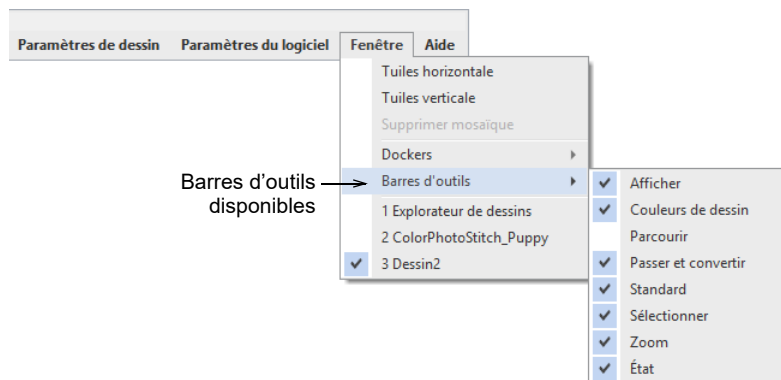
Utilisez Mode Broderie pour numériser et éditer des dessins de broderie. Afficher la broderie ainsi que les illustrations. Visualiser les dessins de broderie avec réalisme en simulation 3D.

Hatch Embroidery comporte un seul espace de travail ou « fenêtre dessin ». Ce mode vous permet de créer ou d'éditer des dessins de broderie en utilisant le jeu d'outils étendu. Vous pouvez ouvrir plusieurs dessins de broderie simultanément et basculer entre chacun d'eux par le biais des onglets de dessin.

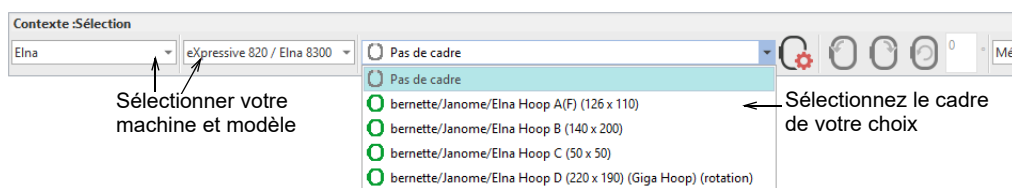
Menu & barres d'outils

Le menu principal et les barres d'outils sont normalement arrimés en haut de l'écran, au-dessus de la fenêtre dessin. Utilisez les deux pour accéder aux commandes communes. À mesure que vous vous familiarisez avec leur emploi,

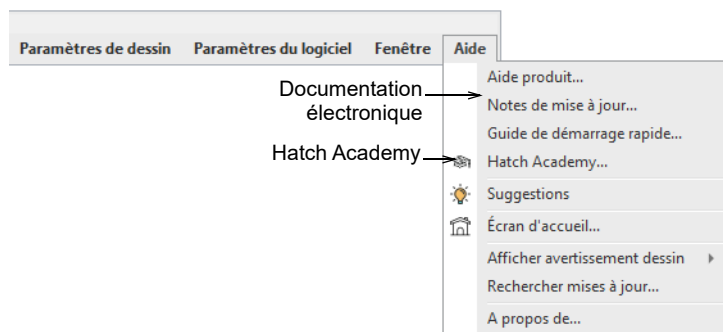
vous pouvez accélérer les choses en utilisant des raccourcis clavier. Pour une liste des barres d'outils disponibles, allez au menu **Fenêtre...**



Hatch Embroidery comprend une barre d'outils « **Contexte** », qui change en fonction de l'outil sélectionné. Si vous n'avez pas sélectionné d'outils, vous verrez des listes déroulantes pour la machine, le modèle de machine et le cadre. Ici vous pouvez aussi définir vos unités de mesure – système métrique ou américain. – et ajuster les paramètres d'arrière-plan de l'écran. Voir aussi [Sélection de cadre](#) (Aide produit).



Le menu **Aide** permet d'accéder facilement à l'aide en ligne et à la documentation électronique sous forme de notes de mise à jour et de guide de démarrage rapide. Le menu permet également d'accéder à [Hatch Academy](#). Cette ressource propose des cours gratuits et payants pour les utilisateurs d'essai et les utilisateurs enregistrés. Les ressources comprennent les 'bases de la broderie' ainsi qu'une formation Hatch Embroidery premium qui comprend des projets et des webinaires visant tous à améliorer le parcours d'apprentissage.





Suggestion : Les infobulles fournissent un bref résumé des caractéristiques des outils. L'aide en ligne permet d'accéder rapidement à des instructions étape par étape. Une aide contextuelle peut être obtenue pour les dialogues et pour les outils en pressant sur la touche **F1**.



Afficher cadre / Paramètres (Shift+H)

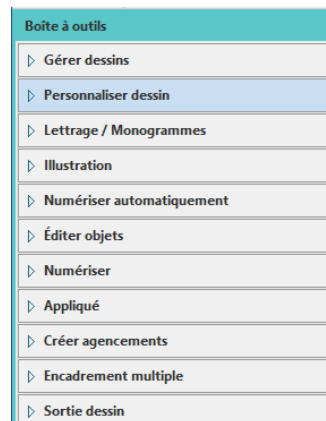
Afficher ou masquer le cadre.
Cliquer à droite pour les paramètres.

Presser <F1> pour assistance

Appuyez sur F1
pour plus
d'informations

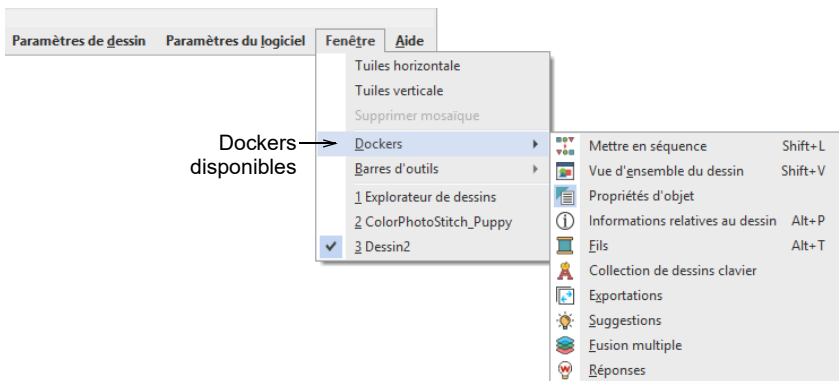
Boîtes à outils

Les boîtes à outils sont comme les barres d'outils en ce qu'elles contiennent des outils du logiciel. Cependant, chaque boîte à outils représente un scénario caractéristique de l'activité que vous entreprendrez, telle que la personnalisation de dessins ou l'édition d'objets. Certains outils peuvent apparaître dans plusieurs contextes. Ainsi, les boîtes à outils sont organisées par ordre d'opérations courantes, à commencer par la gestion de vos dessins. Voir aussi [Gérer les dessins](#) (Aide produit).

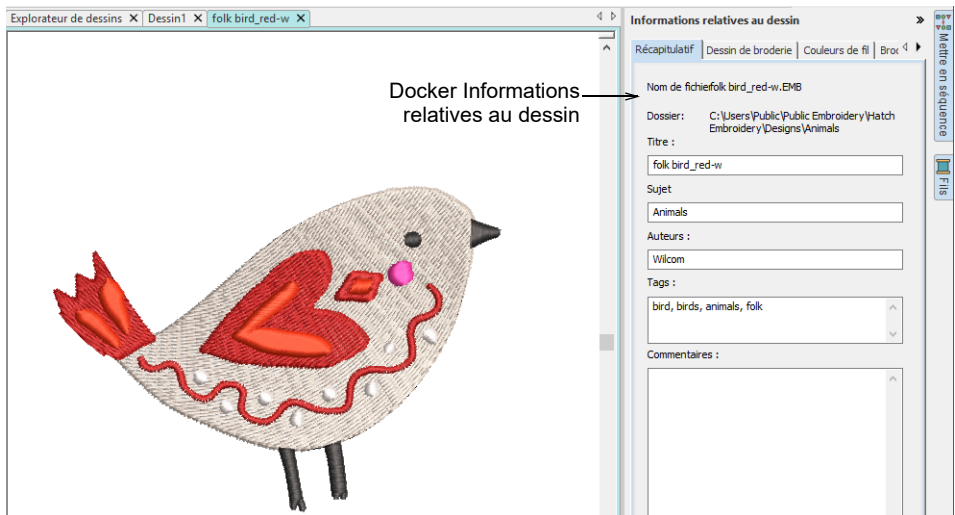


Docker

Hatch Embroidery comprend un certain nombre de « dockers » pour les fonctions clés. Celles-ci incluent des opérations liées à la mise en séquence des objets, à la sélection des fils, ainsi que l'affichage et la modification de [propriétés d'objet](#).



Les dockers sont normalement arrimés à la droite de la fenêtre dessin. Ils peuvent aussi être « flottés » en faisant glisser la barre de légende jusqu'à la fenêtre dessin ou en cliquant deux fois.



En fonction de votre niveau de produit, les dockers disponibles peuvent inclure une partie ou la totalité des éléments suivants...

Docker	Objectif
Séquence	 Le docker offre un moyen facile d'afficher et de séquencer sélectivement des blocs de couleur et des objets.
Fenêtre Vue d'ensemble	 Ce docker affiche une image miniature du dessin. Utilisez-la pour faire un panoramique ou un zoom sur le dessin quand vous travaillez à des coefficients de zoom élevés. Définissez les paramètres d'affichage indépendamment de la fenêtre dessin.
Propriétés d'objet	 Il s'agit d'un menu fixe important si vous créez ou modifiez des objets de broderie. Utilisez-le avec la barre d'outils Contexte pour accéder, en vue de les modifier, aux nombreuses propriétés des objets de broderie sélectionnés.
Informations relatives au dessin	 Utilisez ce docker pour afficher et modifier des Informations relatives au dessin avant l'approbation ou la broderie du dessin.
Fils	 Ce docker vous permet de sélectionner des nuanciers de fils et d'attribuer des fils au dessin en cours. Le docker fonctionne conjointement avec la barre d'outils Couleur de dessin.
Collection de dessins clavier	 De nombreux amateurs achètent des polices de broderie auprès de fournisseurs tiers. Utilisez ce menu fixe pour faire correspondre ces polices aux caractères du clavier à utiliser dans Hatch Embroidery.

Docker	Objectif
Suggestions	 Ce docker offre une ressource d'apprentissage précieuse au sein du logiciel. Lorsqu'elle est ouverte, l'aide contextuelle apparaît, si elle est disponible, chaque fois qu'une fonction est sélectionnée. Chaque astuce comprend un bref résumé de la fonctionnalité ainsi qu'un lien vers une courte vidéo.
Réponses	 Interrogez le docker Réponses pour toutes les questions relatives à la broderie.

Barre d'état

Une **Barre d'état** en bas de la fenêtre dessin procure l'affichage continu du statut en cours de la position du curseur, ainsi que des instructions pour l'utilisation des outils sélectionnés.

Cliquer et faire glisser pour dessiner ; et relâcher pour terminer L 38.3 H 11.9 X= 0.7 Y= 0.7 L= 1.0 A= 46 37 Pur coton Niveaux EMB : A

Les informations affichées comprennent...

Champ	Notes
Message d'invite	Pour vous guider à l'utilisation des fonctions sélectionnées
Dimensions du dessin	Largeur et hauteur
Coordonnées	Position d'aiguille en cours (X/Y), et longueur (L) et angle (A) du point en cours. Voir aussi Configuration de l'espace de travail et mesures à la page 81.
Numération des points	Nombre total de points de broderie dans le dessin
Tissu en cours	Les paramètres tissu tiennent compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Voir aussi Tissus et densité (Aide produit).
Grade de dessin	Les dessins EMB sont classifiés en quatre grades selon la façon dont le fichier a été créé. Voir aussi Fichiers de broderie compatibles à la page 111.

Commençons par le commencement

Vous n'avez besoin d'aucune expérience pour commencer à utiliser votre logiciel. Vous pouvez simplement ouvrir un dessin et l'enregistrer au format de votre machine, prêt à être « brodé ». (Certaines machines peuvent vous permettre d'envoyer des dessins directement à la machine.) Et c'est la meilleure façon de commencer. À mesure que vous gagnez de l'expérience, vous serez capable de « lire » des dessins et de reconnaître les bons de ceux qui pourraient poser des problèmes.



Les règles de bonne broderie

Gardez à l'esprit les points suivants lorsque vous regardez des dessins de broderie, les vôtres comme ceux des autres :

- ◆ Les points de broderie sont nets, lisses et réguliers
- ◆ Le dessin a une bonne apparence – formes, couleurs, proportions
- ◆ Les formes sont remplies et délimitées avec des points de broderie appropriés
- ◆ Les points sont orientés de façon à s'harmoniser aux formes
- ◆ Les formes sont brodées correctement – pas d'espaces indésirables.
- ◆ Les détails sont clairement définis
- ◆ Le lettrage est clair et facile à lire



Le processus de broderie devrait avoir les caractéristiques suivantes :

- ◆ Le dessin se brode efficacement sur la machine.

- ⚡ Le tissu ne gondole pas autour des zones brodées
- ⚡ Pas de fil flottant sur la broderie.



Suggestion : La qualité d'une broderie dépend avant tout de la qualité du dessin. Ensuite, il vous faut une machine de bonne qualité pour le broder. Mais même cela n'est pas suffisant si vous n'utilisez pas le bon tissu, les bons fils, le bon support ou **stabilisateur**, la bonne tension, etc. Consultez votre manuel machine et recherchez autant de conseils que vous le pouvez auprès d'autres brodeurs.

Sources principales d'illustrations

Des illustrations électroniques en formats **point** et **vecteur** peuvent être insérées, collées ou scannées dans Hatch Embroidery pour servir de modèles de numérisation ou de « **toiles de fond** ». De bonnes sources comprennent :

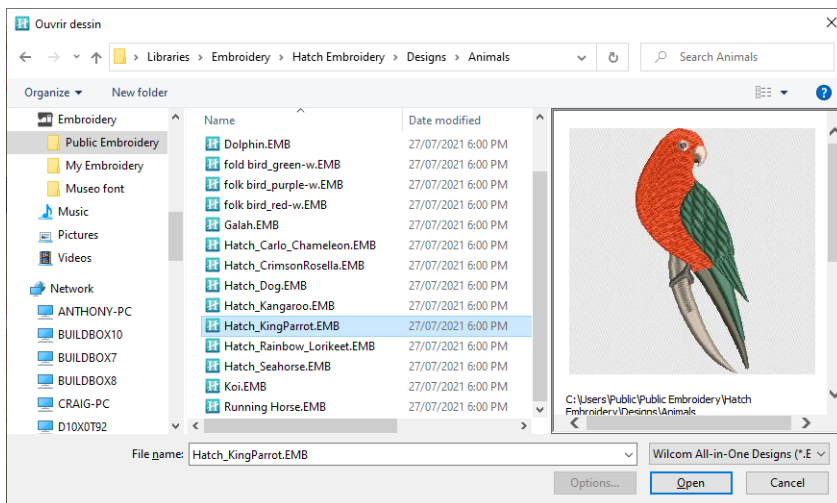
- ⚡ les bibliothèques Clipart sur Internet et sur CD
- ⚡ des cartes de visites, des cartes postales ou du papier d'emballage
- ⚡ des échantillons dans **Explorateur de dessins**
- ⚡ les livres de patrons de broderie
- ⚡ les livres d'histoires pour enfants
- ⚡ les nappes ou serviettes de tables imprimées
- ⚡ les illustrations originales—par ex. : dessins d'enfant.

Si vous n'êtes pas un numériseur chevronné, n'utilisez pas d'illustrations compliquées. Vérifiez aussi si les images que vous n'avez pas créées vous-même ne sont pas couvertes par des droits d'auteur. En cas de doute, contactez le fournisseur concerné et demandez l'autorisation.

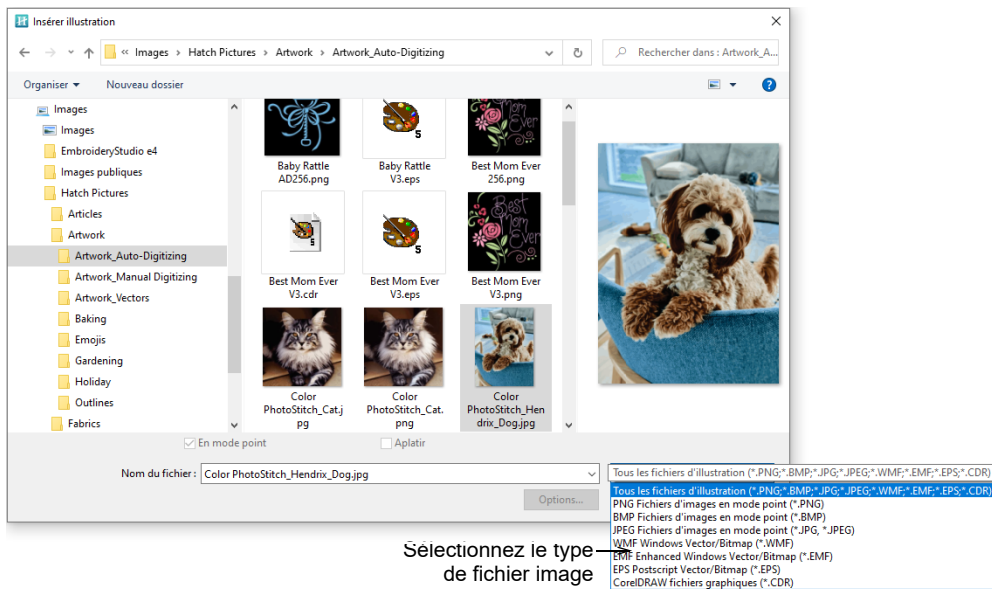
Échantillons de dessins et d'illustrations

Hatch Embroidery contient de nombreux dessins, exemples et projets prêts à broder. Vous pouvez les trouver dans le programme intégré Explorateur de dessins. Ce que vous pouvez faire de plus utile en tant que nouvel utilisateur, c'est de

consacrer du temps à explorer ces dessins et à vous familiariser avec ce qui est disponible. Voir aussi [Parcourir les dessins](#) (Aide produit).



Il y a aussi des fichiers d'illustrations pour utiliser comme [toiles de fond](#) de numérisation. Ils sont installés dans votre dossier **Images**. Voir aussi [Illustrations électroniques](#) (Aide produit).



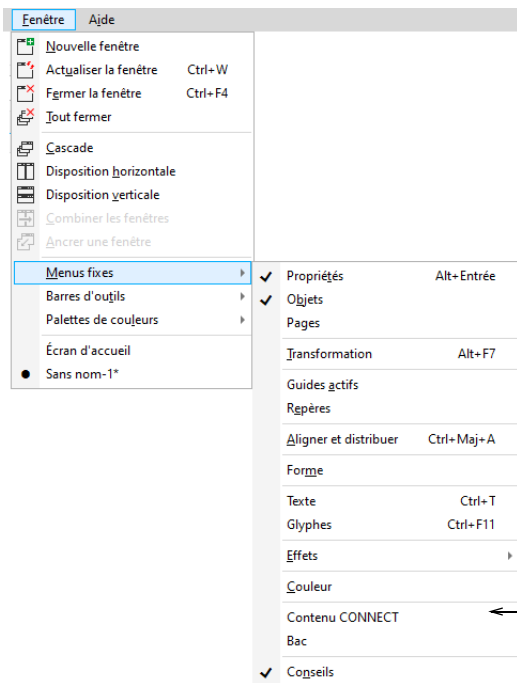
Il existe de nombreuses autres sources de dessins de broderie prêts à l'emploi, que vous pouvez acheter en ligne et modifier à votre façon. Soyez conscient que les dessins que vous trouvez sur le Web peuvent faire l'objet de copyrights.



Note : Vous ne pouvez ouvrir les fichiers CDR que si vous avez une version approuvée de CorelDRAW® installée et liée à Hatch Embroidery. D'autres formats graphiques peuvent être lus via CorelDRAW®. Consultez la documentation CorelDRAW® que vous avez installée. Pour plus d'informations, consultez les [FAQs](#) sur le site web de Hatch Embroidery.

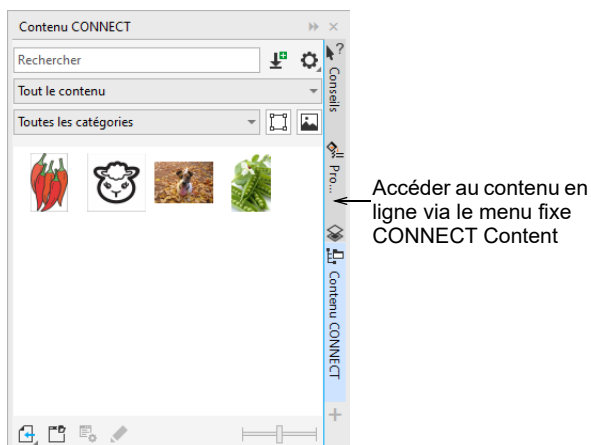
Ressources CorelDRAW

L'intégration avec CorelDRAW® est automatiquement activée en fonction du niveau de votre produit. Cette fonction est disponible pour les clients qui possèdent déjà CorelDRAW® Graphics Suite ou ont acheté CorelDRAW Graphics Suite 2025 GEM. CorelDRAW® L'adhésion standard donne accès au contenu – cliparts, polices, photos de stock, modèles – via **Corel CONNECT**. Les cliparts et autres contenus sont accessibles via le groupe de programmes. Il est également possible d'y accéder via le docker de **CONNECT Content** intégré dans **Mode Graphiques**.



Accédez à CorelDRAW
CONNECT pour parcourir la
vaste collection de cliparts et
d'autres ressources

Allez dans **Fenêtre > Docker > CONNECT Content** pour ouvrir le docker.



Familiarisez-vous avec les nombreux échantillons de clipart mis à votre disposition. Beaucoup peuvent être adaptés pour utiliser avec des dessins de broderie, soit comme toiles de fond de numérisation soit en conversion directe. Toutefois, en raison du temps nécessaire au rendu des images sur votre ordinateur, utilisez les filtres pour limiter le nombre d'images à afficher à chaque fois.



Attention : Les illustrations (cliparts) et dessins de broderie inclus ne sont destinés qu'à un usage personnel – c'est-à-dire qu'ils ne peuvent être vendus sous quelque forme que ce soit.

Broder le dessin

Pour de nombreux brodeurs, il est suffisant de prendre un dessin existant et de le broder. C'est ce que la plupart feront pour commencer. Une fois que vous avez jeté votre dévolu sur un dessin, il vous faudra l'examiner et voir comment il se

brodera. Cela consiste en un certain nombre d'étapes. Nous décrivons les principales ici en nous référant au Guide de l'utilisateur.



Étudier des dessins échantillons



Utilisez **Gérer dessins > Ouvrir sélectionné** pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la Explorateur de dessins.



Utilisez **Gérer dessins > Nouveau à partir de sélection** pour créez un ou plusieurs nouveaux dessins à partir des dessins sélectionnés et/ou des bitmaps du modèle choisi.

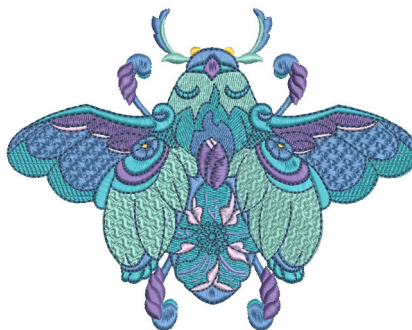
Ouvrez un dessin à partir de votre bibliothèque de broderie.



Ouvrir dessin (Ctrl+O)

Ouvrir un dessin de broderie existant.

 **Presser <F1> pour assistance**



Sujets connexes

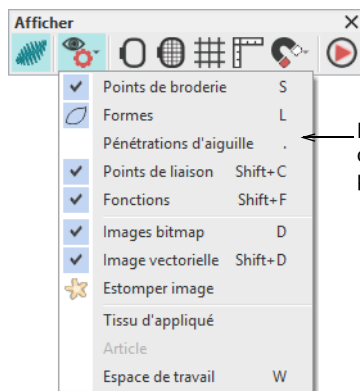
◀ [Ouvrir des fichiers dessins](#) (Aide produit)

Ajuster les paramètres d'affichage



Utilisez **Afficher > Afficher dessin** pour afficher ou masquer les éléments du dessin. Cliquez pour ouvrir la liste déroulante des paramètres d'affichage.

Ajustez les paramètres d'affichage selon votre besoin.



→ Définissez les options de visualisation préférées

Sujets connexes

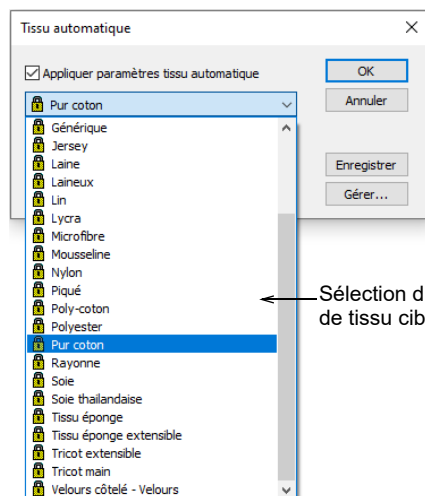
◀ [Visualiser des dessins](#) (Aide produit)

Changer de type de tissu



Utilisez **Personnaliser dessin > Tissu automatique** pour modifier les propriétés du dessin afin de le broder sur un tissu différent.

Vérifier le type de tissu et changez-en si nécessaire au moyen de la boîte à outils **Personnaliser dessin** ou du menu **Paramètres de dessin**.



→ Sélection du type de tissu cible

Sujets connexes

◀ [Tissus et densité](#) (Aide produit)

Attribuer des couleurs de fil



Utilisez Couleur de dessin > Fils >> pour activer l'affichage du menu fixe Fils. Profitez-en pour trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin.

Allez à la **Palette du dessin** et vérifiez les couleurs de fil. Si nécessaire, changez de nuancier pour convenir à celui que vous êtes en train d'utiliser.



Sujets connexes

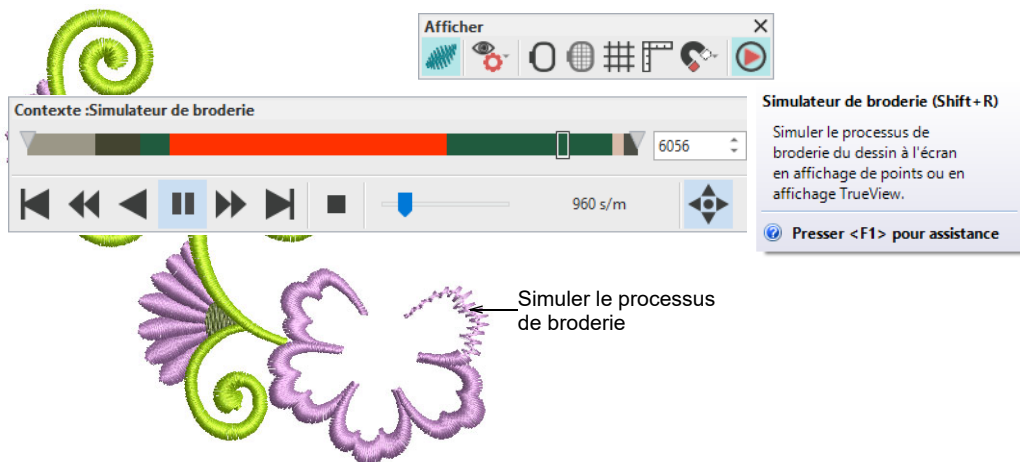
◀ [Couleurs de dessin](#) (Aide produit)

Prévisualiser le processus de broderie



Utilisez Afficher > Simulateur de broderie pour simuler le processus de broderie du dessin à l'écran en affichage de points ou en affichage TrueView.

Appuyez sur **Shift+R** ou cliquez sur l'icône **Simulateur de broderie** pour prévisualiser la sortie des points et comprendre comment le dessin sera cousu sur la machine.



Sujets connexes

- ◀ [Afficher la Séquence de points de broderie](#) (Aide produit)
- ◀ [Afficher les points de broderie](#) (Aide produit)

Prévisualiser la feuille de programmation de dessin



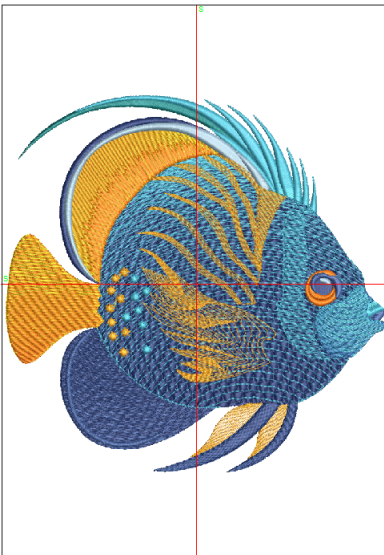
Utilisez **Faire sortir dessin / Standard > Aperçu avant impression** pour prévisualiser la feuille de programmation de dessin. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.

Hatch Embroidery 4 - Numérisateur - Hatch4_Coral_Fish EM

Page guiv... Page préc. Deux pages Zoom avant Zoom arrière Fermer Options... Portrait

Feuille de programmation dessin

Zoom : 0.71



Dessin : Hatch4_Coral_Fish EM B

Hauteur : 185.7 mm
Largeur : 187.3 mm
Points de broderie : 56,479
Couleurs : 9
Chang. de couleurs : 24
Coupes : 47
Cadre : Pas de cadre
Long. totale de bobine : 135.26m

Séquence de couleurs:

#	Couleur	Code Nom	Nuancier
1.	5	1299 Malachite	4/1
2.	1	1094 Caribbean Blue	4/1
3.	9	1466 Navy	2/5
4.	8	1266 Regal Blue	2/5
5.	9	1466 Navy	2/5
6.	1	1094 Caribbean Blue	4/1
7.	8	1266 Regal Blue	2/5
8.	3	1094 Caribbean Blue	4/1
9.	10	1078 True Blue	3/3
10.	11	1124 Buttercup	1/1
11.	12	1278 Orange Peel	1/3
12.	4	1124 Buttercup	1/1
13.	6	1437 Golden	1/2
14.	12	1278 Orange Peel	1/3
15.	9	1466 Navy	2/5
16.	11	1132 Clear Blue	3/6
17.	6	1437 Golden	1/2
18.	9	1466 Navy	2/5
19.	8	1266 Regal Blue	2/5
20.	6	1437 Golden	1/2
21.	9	1466 Navy	2/5
22.	7	1132 Clear Blue	3/6
23.	12	1278 Orange Peel	1/3
24.	6	1266 Regal Blue	2/5
25.	1	1094 Caribbean Blue	4/1

Fil requis 341.21m

N°	Couleur	Nom	Longueur
5.	1299	Malachite	18.00m
3.	1094	Caribbean Blue	45.70m
9.	1466	Navy	168.29m
8.	1266	Regal Blue	7.81m

Hatch Embroidery 4 - Digitizer

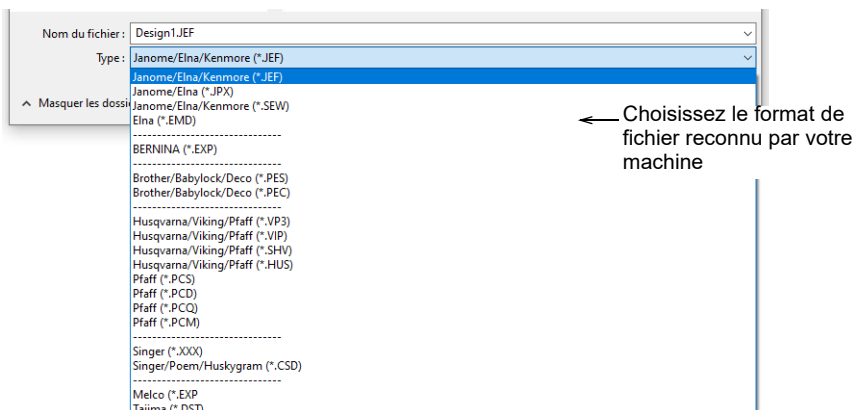
10.	1078	True Blue	1.63m
4.	1124	Buttercup	45.43m
12.	1278	Orange Peel	11.15m
6.	1437	Golden	34.70m
7.	1132	Clear Blue	8.48m

Utilisation de cordon : 0.00m

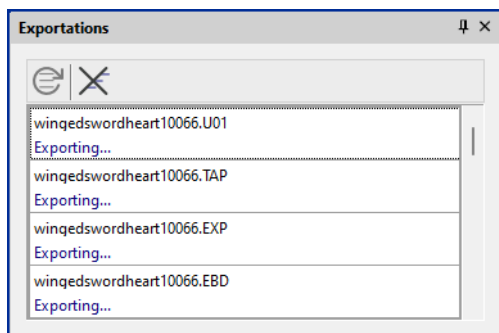
CS# Couleur Diamètre Longueur

Auteurs : Dernière sauvegarde du dessin : 21/04/2026 12:13:00 PM Date d'impression : 15/06/2026 3:27:21 PM Page 1 / 1

dans un **fichier machine**, assurez-vous d'abord d'enregistrer votre dessin en tant qu'EMB.



Utiliser **Exportations** pour afficher l'historique des exportations de la session en cours. La conversion vers des formats plus anciens ou vers un fichier machine est effectuée en arrière-plan.



Note : Consultez la documentation de votre machine pour la marche à suivre après le transfert du dessin sur la machine.

Sujets connexes

- ◀ [Enregistrer et exporter des dessins](#) (Aide produit)
- ◀ [Transférer des dessins](#) (Aide produit)

Modifier dessins

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les différentes étapes du processus de broderie de dessins – des cliparts ou des dessins que vous aurez achetés – vous souhaiterez bientôt apporter des modifications globales à vos dessins, telles que le redimensionnement ou le changement de couleurs de fils et de types de tissu. Ces modifications sont toutes relativement simples à effectuer. Nous décrivons certaines des plus communes ici.



Suggestion : Souvent, il vous faudra redimensionner un dessin de broderie pour l'utiliser dans différents contextes. Par exemple, un dessin initialement prévu pour une poche peut être adapté pour une casquette. Hatch Embroidery offre des techniques pour transformer des objets de dessin tout comme un programme graphique ... avec une différence. Lorsque vous redimensionnez, faites pivoter, inclinez ou retournez un **objet de broderie**, les points de broderie sont régénérés.

Ouvrez un dessin



Utilisez Gérer dessins > Ouvrir sélectionné pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la Explorateur de dessins.



Utilisez Gérer dessins > Nouveau à partir de sélection pour créez un ou plusieurs nouveaux dessins à partir des dessins sélectionnés et/ou des bitmaps du modèle choisi.

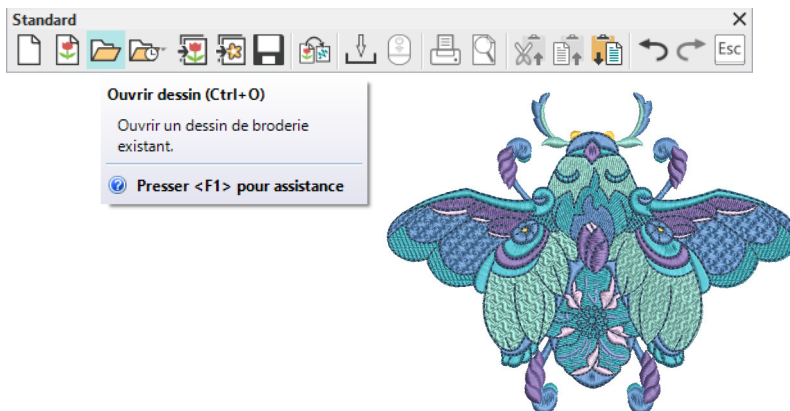


Utilisez Standard > Ouvrir dessin pour ouvrir un dessin de broderie existant.



Utilisez Standard > Nouveau à partir d'un dessin pour créer un nouveau dessin de broderie axé sur un dessin existant.

Ouvrez le dessin désiré. Pressez les touches **Ctrl + A** pour sélectionner tous les objets, puis pressez **Ctrl + G** pour les grouper.



Sujets connexes

- ◀ [Ouvrir des fichiers dessins](#) (Aide produit)

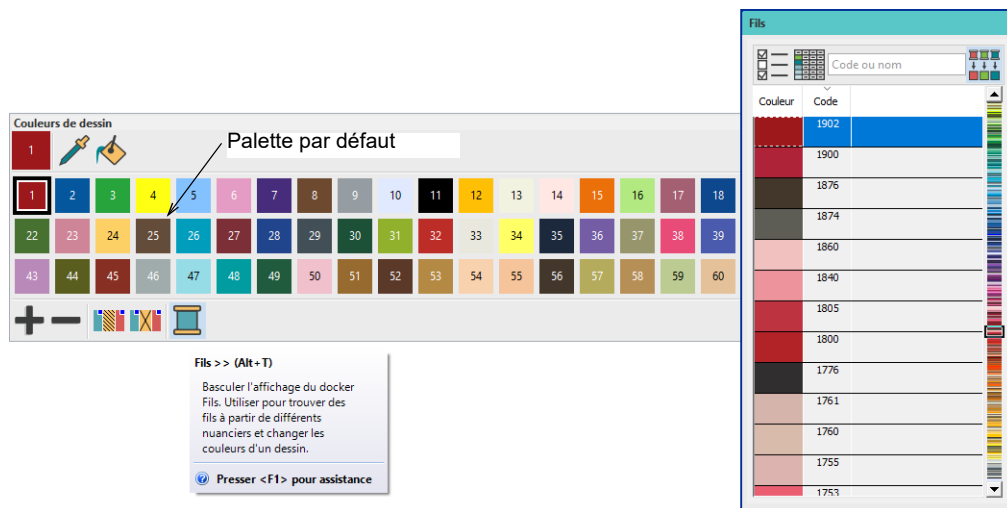
Recolorier le dessin



Utilisez Couleur de dessin > Fils >> pour activer l'affichage du menu fixe Fils. Profitez-en pour trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin.

En plus des modifications simples telles que le redimensionnement, de nombreux utilisateurs Hatch Embroidery souhaitent simplement pouvoir recolorer des dessins pour différents tissus ou articles. Hatch Embroidery fournit de nombreuses techniques pour recolorer, notamment en faisant correspondre les couleurs du

dessin aux tableaux de fils disponibles. La recoloration par les fils peut impliquer soit des [fichiers dessins](#), soit des [fichiers machine](#) qui incluent des couleurs.



Lorsque vous ouvrez un dessin existant, il se peut que des couleurs aient déjà été attribuées à des fils réels – par exemple 'Isacord 40'. Ajustez les couleurs de fil du dessin selon votre besoin. La technique la plus simple consiste à cliquer sur les objets du dessin et à sélectionner une couleur dans la barre d'outils **Couleur de dessin**. Il existe de nombreuses autres techniques, comme l'utilisation du docker **Mettre en séquence** pour sélectionner des objets ou des [blocs de couleur](#) entiers. Vous pouvez également sélectionner des couleurs à partir de différents tableaux de fils.

Sujets connexes

◀ [Couleurs de dessin](#) (Aide produit)

Redimensionner le dessin



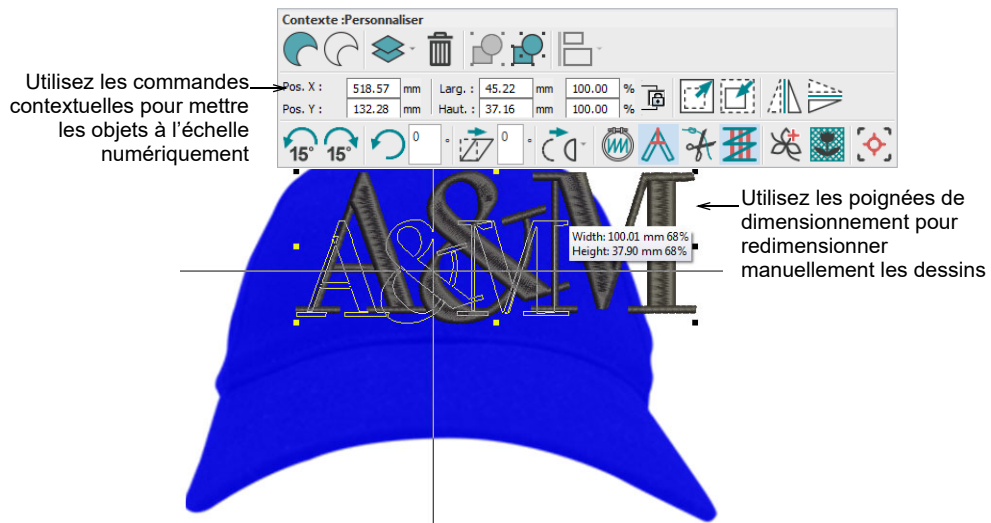
Utilisez Contexte > Dimensions +10 % pour augmenter les dimensions des objets sélectionnés par incrément de 10 %.



Utilisez Contexte > Dimensions -10 % pour réduire les dimensions des objets sélectionnés par incrément de 10 %.

Pour vérifier les dimensions du dessin, appuyez sur **Ctrl+A** pour sélectionner le dessin entière. Vérifiez les valeurs **Largeur** et **Hauteur** dans la barre d'outils **Contexte**. Pour redimensionner un dessin, utilisez les commandes de dimensionnement de la barre d'outils **Contexte** pour augmenter ou réduire la taille à l'échelle. Ou saisissez simplement les dimensions requises et appuyez sur **Retour**. Par exemple, si vous brodez un dessin de casquette, les dimensions maximales seront environ 108 x 108 mm. Vous pouvez également redimensionner

visuellement en cliquant sur les poignées de dimensionnement et en les faisant glisser.



Note : Si votre dessin contient plusieurs objets, vous pouvez les sélectionner individuellement. Dans ce cas, les dimensions affichées dans la barre d'outils **Contexte** se rapportent au ou aux objets sélectionnés, et non à l'ensemble du dessin. Les dimensions du dessin entier sont toujours affichées dans la **Barre d'état** en bas de l'écran.

Cliquer et faire glisser pour dessiner ; et relâcher pour terminer L 38.3 H 11.9 X= 0.7 Y= 0.7 L= 1.0 A= 46 37 Pur coton Niveaux EMB : A

Faire pivoter un objet dans un dessin

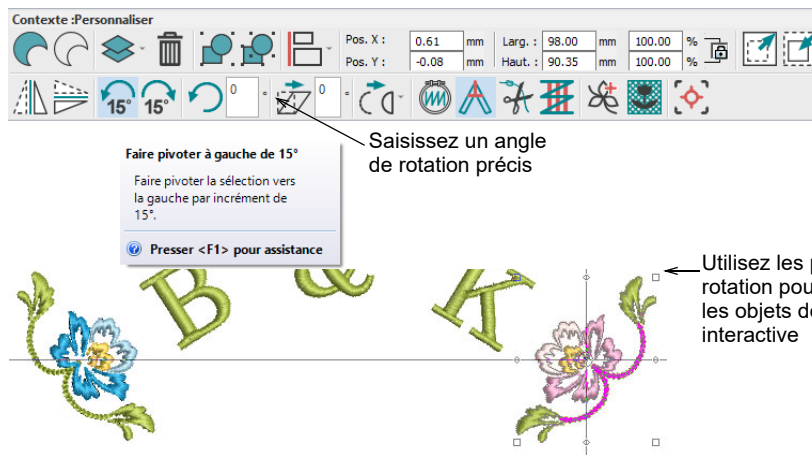


Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la gauche de 15° pour faire pivoter le cadre sélectionné par incrément de 15° vers la gauche.



Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la droite de 15° pour faire pivoter le cadre sélectionné par incrément de 15° vers la droite.

Sélectionnez un objet ou un dessin entier et cliquez deux fois pour activer les poignées de rotation. Utilisez ces poignées ou les commandes de la barre d'outils **Contexte** pour faire pivoter les objets en position.



Sujets connexes

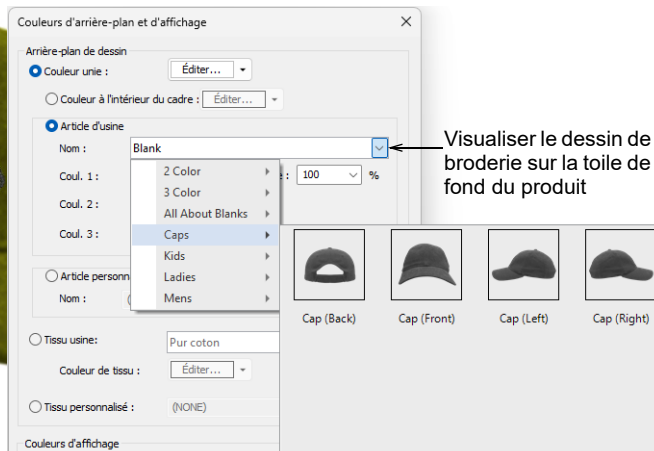
◀ [Transformer des objets](#) (Aide produit)

Visualiser le dessin



Utilisez **Personnaliser dessin / Contexte > Arrière-plan et couleurs d'affichage** pour changer d'arrière-plan de dessin et de couleurs d'affichage.

Allez à la boîte à outils **Personnaliser dessin** et utilisez l'outil **Couleurs d'arrière-plan et d'affichage** pour visualiser le dessin sur un vêtement ou un article.



Sujets connexes

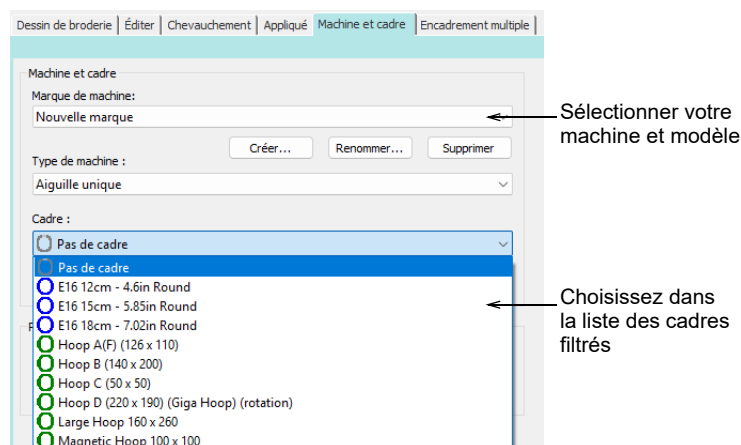
◀ [Ajouter des arrière-plans](#) (Aide produit)

Encadrer le dessin



Cliquez sur **Afficher > Afficher cadre** pour afficher ou masquer le cadre. Cliquez à droite pour les paramètres.

Choisissez un cadre au moyen de la barre d'outils **Afficher** ou de la barre d'outils **Contexte**. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône **Afficher cadre** pour accéder à la boîte de dialogue **Paramètres de broderie**. Si possible, choisissez un cadre qui couvre la totalité de la zone de couture.



Sujets connexes

◀ [Sélection de cadre](#) (Aide produit)

Ajouter un lettrage

Une fois que vous vous serez familiarisé avec le processus de broderie, les redimensionnements, les changements de couleur et les types de tissu, vous voudrez, pour sûr, créer vos propres dessins de lettrage. S'il faut de la pratique pour

obtenir une broderie de lettrage de bonne qualité, c'est aussi simple que de taper des lettres à l'écran pour créer un dessin de lettrage.



Ouvrez un dessin



Utilisez Gérer dessins > Ouvrir sélectionné pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la Explorateur de dessins.



Utilisez Gérer dessins > Nouveau à partir de sélection pour créez un ou plusieurs nouveaux dessins à partir des dessins sélectionnés et/ou des bitmaps du modèle choisi.

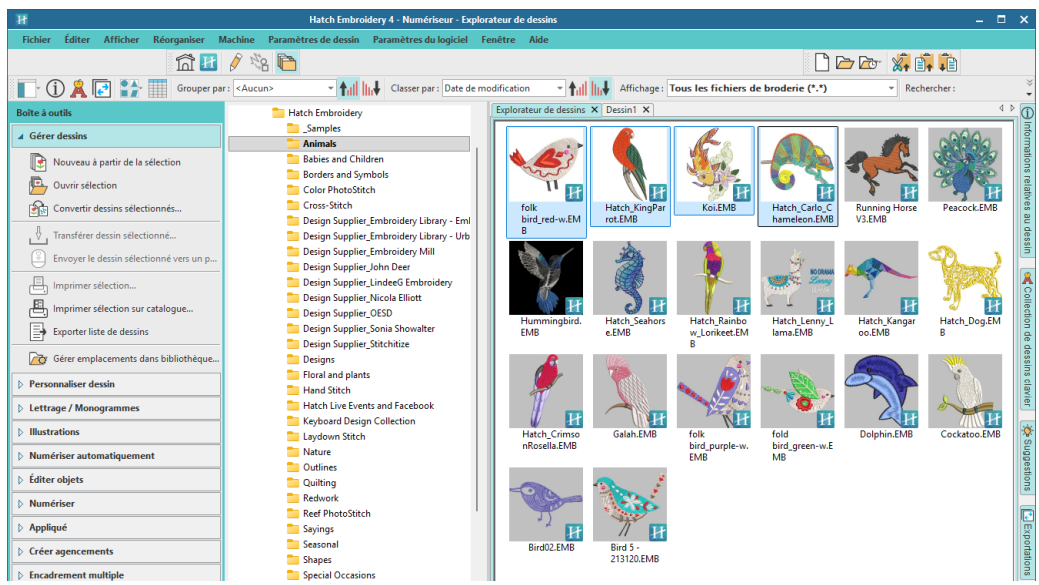


Utilisez Standard > Ouvrir dessin pour ouvrir un dessin de broderie existant.



Utilisez Standard > Nouveau à partir d'un dessin pour créer un nouveau dessin de broderie axé sur un dessin existant.

Ouvrez un dessin. Le plus souvent, vous voudrez ajouter un lettrage à un dessin existant. Passez à l'onglet **Explorateur de dessins** ou à la boîte à outils **Gérer dessins**. Choisissez l'un des nombreux échantillons.



Sujets connexes

◀ [Gérer les dessins](#) (Aide produit)

Ajouter un lettrage à un dessin

A

Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

Vous pouvez ajouter rapidement et facilement un lettrage de broderie à des dessins, soit à l'écran en utilisant les paramètres en cours soit au moyen des « [propriétés d'objet](#) ».



Suggestion : Pour obtenir les meilleurs résultats lors de la broderie, ne dépassez pas les tailles maximales ou minimales recommandées. Les hauteurs maximales et minimales recommandées s'appliquent aux lettres en HAUT DE CASSE. Certaines lettres en bas de casse – par ex. : a et c – font environ 70 % de la hauteur d'une lettre majuscule. Donc, il vous faudra peut-être agrandir ces caractères au-delà du minimum recommandé.

Sujets connexes

◀ [Créer un lettrage](#) (Aide produit)

Ajuster les lignes de base et autres paramètres

L'ajustement des lignes de base, de police, des paramètres d'espacement et des couleurs ne pose aucune difficulté.



Brodez votre dessin de lettrage. Examinez la qualité des points de broderie. Gardez à l'esprit que les différents alphabets se brodent à des tailles différentes.

Sujets connexes

◀ [Agencements de lettrage](#) (Aide produit)

Lettrage avancé

Une fois que vous vous êtes essayé à la création de dessins de lettrage et à les broder, vous aurez envie de faire des choses plus aventureuses, telles que des monogrammes, du lettrage fantaisie, de l'écriture stylisée, du lettrage en relief avec trapunto, ainsi que des effets spéciaux de « lettrage élastique ». Il n'y a aucune limite aux possibilités créatives. Votre appétit pour essayer de nouvelles choses sera stimulé à mesure que vous acquerrez de l'expérience et de l'assurance. Pour cela il vous faut, entre autre, devenir un expert dans l'utilisation de votre machine à coudre, ainsi que dans l'appréciation et le contrôle de la qualité des dessins.



Suggestion : N'oubliez pas d'étudier les dessins échantillons inclus dans votre installation du Hatch Embroidery.

Monogrammes



Utiliser Lettrage / Monogrammes > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

L'outil **Monogrammes** du Hatch Embroidery rend facile la création de dessins de monogrammes. Vous pouvez également inclure un lettrage, des ornements et jusqu'à quatre bordures concentriques dans vos monogrammes.



Sujets connexes

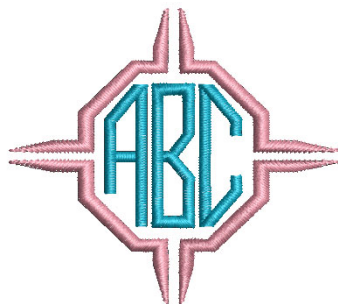
◀ [Monogrammes](#) (Aide produit)

Polices de monogramme



Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs, collections de dessins clavier, ou des polices de caractères TrueType.

En plus de la fonctionnalité dédiée **Monogrammes**, Hatch Embroidery vous permet de créer des dessins de monogramme en utilisant des [polices](#) de monogramme spéciales. Ces polices peuvent comporter deux ou trois variantes pour chaque lettre : côté gauche, centre (facultatif) et côté droit. Elles sont sélectionnées et utilisées avec l'outil **Lettrage** plutôt qu'avec l'outil **Monogrammes**.



Sujets connexes

◀ [Lettrage spécial](#) (Aide produit)

Flair script

A Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

Flair script est une police spéciale qui vous permet d'ajouter des styles décoratifs à la fin d'objets de texte, imitant les ornements extravagants de l'écriture à la main.



Sujets connexes

- ◀ [Lettrage spécial](#) (Aide produit)
- ◀ [Flair script](#) (Aide produit)

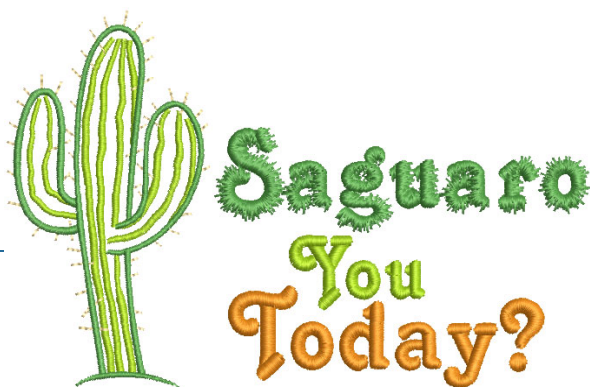
Effets de points de lettrage

 Utilisez Contexte > Bord plumeux pour créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses.

Le point par défaut des objets de lettrage est le point Satin. Vous pouvez appliquer d'autres types de points de remplissage, tels que Tatami ou En relief, tout comme avec n'importe quel [objet de broderie](#).

Sujets connexes

- ◀ [Types de point et effets](#) (Aide produit)



Art du lettrage



Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

Appliquez des effets « art du lettrage » à du lettrage de broderie pour le faire gonfler ou s'arquer, le rendre extensible ou comprimé.

Sujets connexes

◀ [Agencements de lettrage](#) (Aide produit)



Personnaliser le dessin

Personnaliser des dessins est peut-être le plus commun des scénarios en broderie. Vous aurez parfois à créer un nouveau dessin de broderie, généralement à partir d'une illustration, mais, plus souvent, vous voudrez prendre un dessin existant pour le réadapter. Nous avons déjà vu comment faire des changements globaux, tels que le dimensionnement, le changement de couleurs et de tissus. Très vite, vous voudrez essayer des changements plus « effractifs », tels que refaçonner, supprimer, combiner, dupliquer, remettre en séquence ou changer de type et d'effet de point. Voici un exemple de choses que vous pourrez essayer de faire.



Suggestion : N'oubliez pas d'étudier les dessins échantillons inclus dans votre installation du Hatch Embroidery.

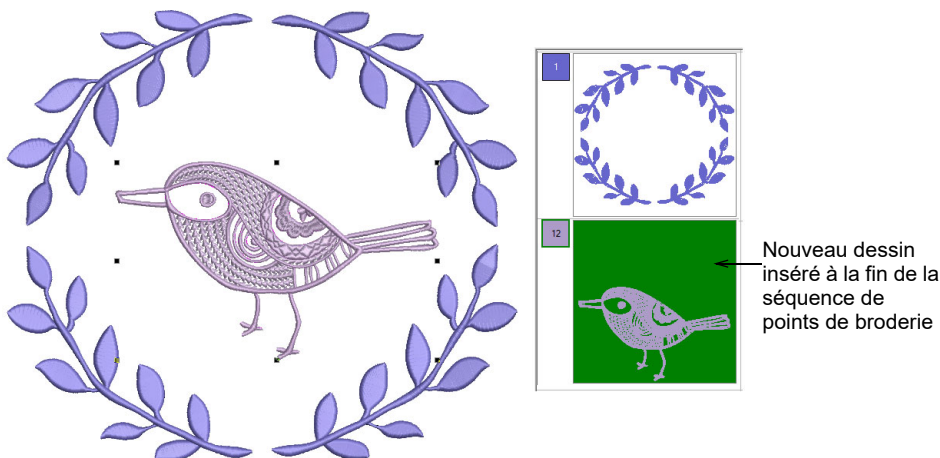
Combiner des dessins de broderie



Utilisez Personnaliser dessin / Standard / Agencement > Insérer dessin pour insérer un autre dessin de broderie dans le dessin en cours. Cet outil est également disponible via le menu Fichier.

Une technique que vous utiliserez sans aucun doute est la combinaison d'éléments de dessin. Cela vous apprendra également beaucoup sur d'autres techniques d'édition, telles que le redimensionnement, le positionnement, le

pivotement, la mise en séquence d'objets, ainsi que la suppression de broderie sous-jacente.



Sujets connexes

◀ [Insérer dessin](#) (Aide produit)

Transformer le dessin



Utilisez Contexte > Refléter X pour retourner des objets sélectionnés horizontalement.



Utilisez Contexte > Refléter Y pour retourner des objets sélectionnés verticalement.

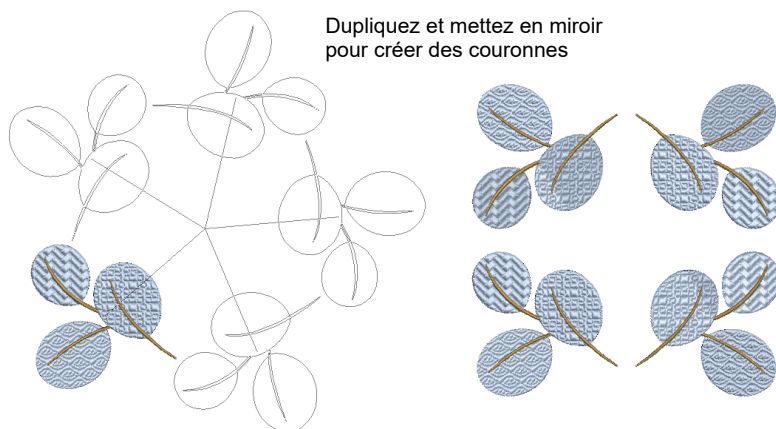


Utilisez Créer agencements > Refléter-copier horizontalement pour refléter et copier des objets sélectionnés horizontalement.



Utilisez Créer agencements > Refléter-copier verticalement pour refléter et copier des objets sélectionnés dans un plan vertical.

Selon le type de travail que vous faites sur un dessin, vous pouvez utiliser les outils de votre logiciel pour dupliquer, faire pivoter et refléter des dessins pour créer des couronnes, des kaléidoscopes et d'autres effets.



Sujets connexes

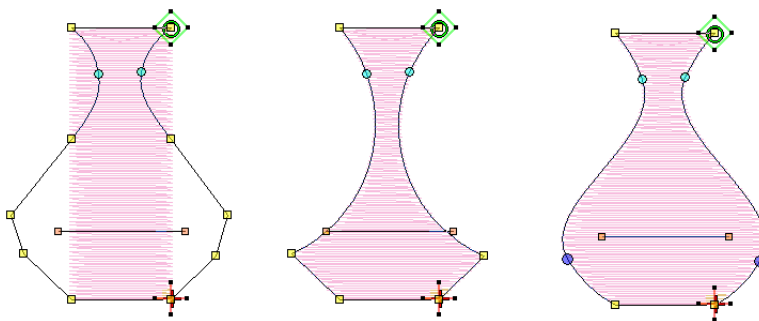
◀ [Transformer des objets](#) (Aide produit)

Remodeler des objets dans un dessin



Utilisez Éditer objets / Sélectionner > Refaçonner pour refaçonner le contour, les angles de point ou l'enveloppement d'un objet.

On peut avoir recours à des opérations de refaçonnage pour tout, des modifications mineures apportées aux formes d'objet au refaçonnage de lettres pour créer des effets spéciaux. Dans la plupart des cas, si c'est sélectionnable, c'est refaçonnable.



Sujets connexes

◀ [Refaçonnez les objets](#) (Aide produit)

Ajoutez des effets de point

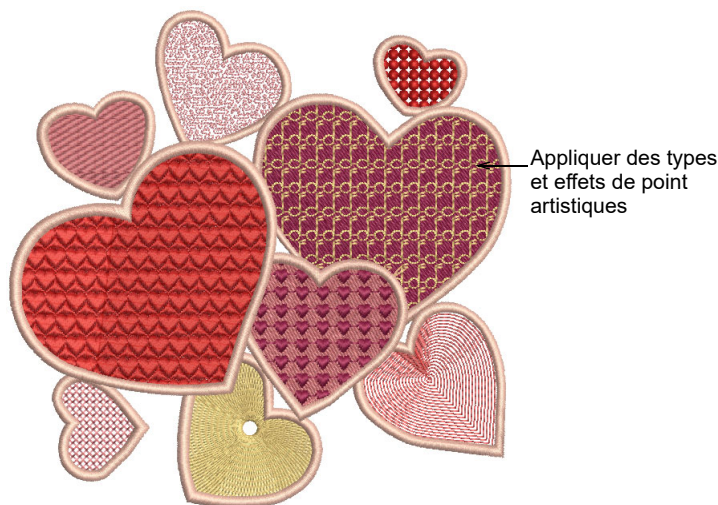


Utilisez Propriétés d'objet > Remplissage > En relief pour créer des patrons décoratifs de pénétrations d'aiguille, tout en gardant l'apparence de broderie unie. Faites un choix dans une bibliothèque de patrons.



Utilisez Propriétés d'objet > Remplissage > Motif pour créer une broderie de remplissage décorative. Faites un choix dans une bibliothèque de motifs.

Bientôt, vous ne vous satisferez plus de faire de simples remplissages et contours, et vous voudrez vous essayer aux nombreux types de point et effets artistiques qu'offre votre logiciel.



Sujets connexes

◀ [Types de point et effets](#) (Aide produit)

Numérisation automatique

Si vous avez maîtrisé toutes les étapes ci-dessus dans l'exploration de votre machine et de votre logiciel de broderie, vous vous en sortez bien. Vous pouvez déjà accomplir pas mal de choses sans avoir à faire votre propre travail de [numérisation](#). Cependant, si vous êtes allé jusque-là, c'est probablement ce que vous voulez faire !

L'une des façons les plus rapides de commencer est d'utiliser les techniques automatisées offertes par le logiciel. Même s'il y a des limitations à ce que vous pouvez faire, la numérisation automatique vous permet toutefois d'essayer vos idées de dessin d'une façon relativement simple, et pourrait s'avérer suffisante pour votre usage. Du moins pour le moment !

Utiliser des illustrations



Utilisez Illustrations > Préparer l'illustration pour la broderie pour préparer l'illustration en mode point sélectionnée à la numérisation automatique.

Pour créer des broderies de bonne qualité, vous devez choisir des illustrations appropriées. Des sources possibles comprennent :

- ◆ échantillons contenus dans le dossier Image
- ◆ livres de patrons de broderie et livres d'histoires pour enfants ;
- ◆ nappes ou serviettes de tables imprimées ;
- ◆ cartes de visites, cartes postales ou papier d'emballage ;
- ◆ bibliothèques d'images de votre programme de traitement de texte ou de votre programme graphique ;
- ◆ bibliothèques d'images sur Internet ou sur CD ;
- ◆ illustrations originales – par ex. : dessins d'enfant.

Une illustration qui ne se présente pas dans un format numérisé doit être scannée correctement pour produire une image de bonne qualité. Pour une bonne numérisation, manuelle ou automatique, il est essentiel d'avoir des illustrations « propres » contenant un nombre limité de couleurs unies et des contours bien définis. La barre d'outils Illustrations contient des outils pour insérer, scanner et préparer des illustrations pour la numérisation automatique.



Image nette ayant des contours bien définis

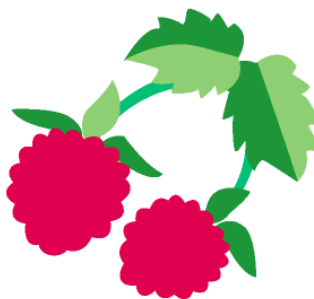


Image nette avec des blocs de couleurs bien définis



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



Suggestion : À moins d'être un numériseur chevronné, n'utilisez pas d'illustrations complexes.

Sujets connexes

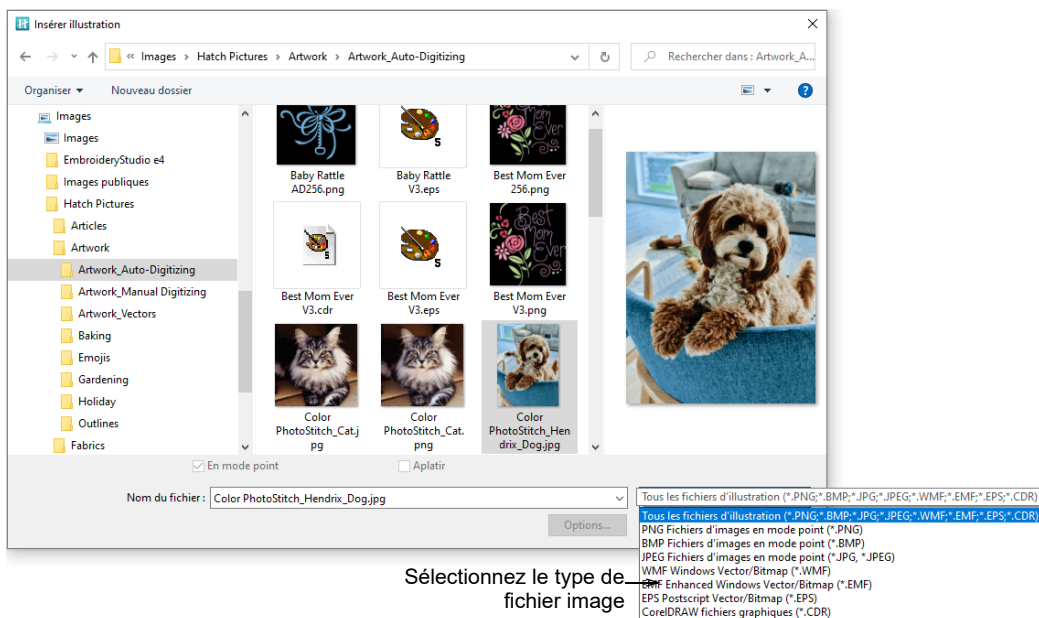
- ◆ [Illustrations électroniques](#) (Aide produit)

Insérer des illustrations



Utilisez **Standard > Importer illustration** pour importer illustrations vectorielles ou en mode point dans le dessin courant pour servir de toile de fond à la numérisation manuelle ou 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**. Allez à la boîte à outils **Illustrations** et sélectionnez **Insérer illustration**. La même commande est disponible dans la boîte à outils **Numérisation automatique** et la barre d'outils **Standard**.



Sélectionnez le type de
fichier image

Sujets connexes

◀ **Illustrations électroniques** (Aide produit)

Cliquez pour remplir l'illustration



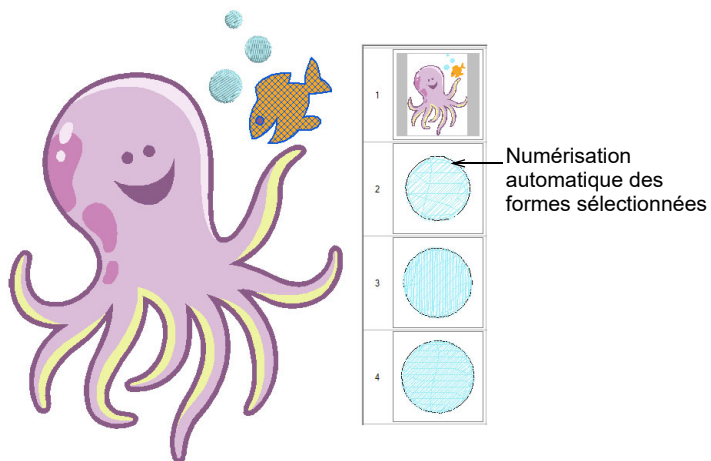
Utilisez **Numériser automatiquement > Cliquer-pour-remplir** pour numériser les formes de grande taille avec remplissage tatami, tout en conservant les jours qu'elles contiennent.



Utilisez **Numériser automatiquement > Cliquer-pour-contour** pour numériser les bordures des formes avec des points de passage en utilisant les propriétés en cours.

Une illustration pixélisée est composée de points colorés, ou pixels. Lorsque vous faites un zoom avant sur une petite surface, les contours deviennent déchiquetés et « pixélisés ». Les outils **Cliquez-pour-remplir** de la boîte à outils **Numériser**

automatiquement offrent tout ce qui est nécessaire pour numériser des formes en mode point automatiquement.



Sujets connexes

◀ [Numériser des illustrations en un clic](#) (Aide produit)

Numérisation automatique de l'illustration

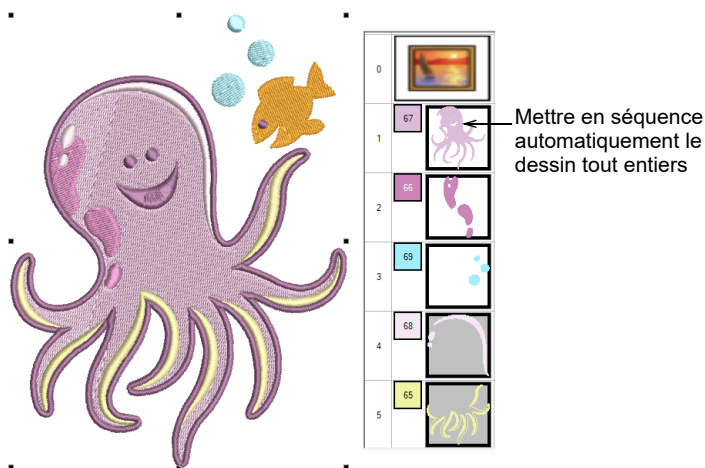


Utilisez Numériser automatiquement > Numérisation automatique de broderie instantanée pour numériser automatiquement tout le dessin de broderie directement à partir du dessin bitmap importé.



Utilisez Numériser automatiquement > Numérisation automatique de broderie pour numériser automatiquement un dessin bitmap préparé, avec les choix de l'utilisateur en option.

Un prolongement de cette technologie, **Numériser automatiquement** décide pour vous des types de points les plus appropriés et peut numériser des dessins entiers.

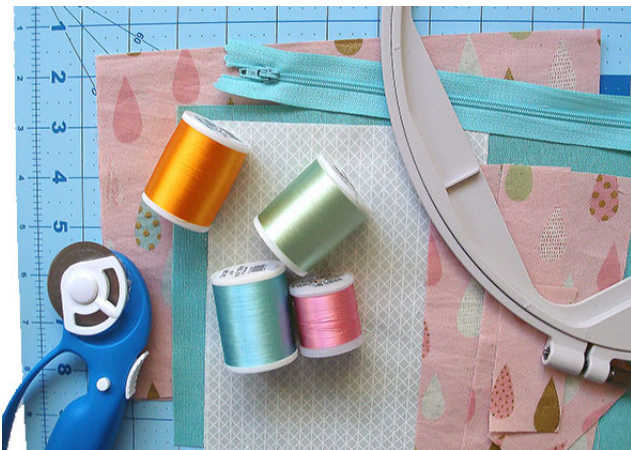


Sujets connexes

◀ [Numérisation automatique de l'illustration](#) (Aide produit)

Étapes suivantes

Si vous êtes allé jusque-là, vous avez déjà maîtrisé 90 % des techniques dont ont besoin la plupart des brodeurs. Toutefois, la maîtrise de la [numérisation](#) manuelle est la prochaine étape pour devenir un maître brodeur. Vous pouvez démarrer avec des projets très simples, puis passer progressivement à des dessins plus compliqués avec davantage d'effets de points complexes. Voir aussi [Numériser des objets](#) (Aide produit).



Fonctionnalités spéciales de broderie

Une fois la numérisation manuelle maîtrisée, vous êtes en mesure de tirer parti de la gamme complète de types et effets de point offerts par le logiciel. Vous serez familiarisé avec bon nombre d'entre eux, ayant déjà adapté des dessins existants à différentes fins. Parmi les nombreuses techniques prises en charge par le logiciel, citons :

- ◀ Broderie à main levée (Aide produit)
- ◀ Remplissages en relief (Aide produit)
- ◀ Effets de remplissage incurvés (Aide produit)
- ◀ Boutonnieres (Aide produit)

Reportez-vous aussi au le Guide de l'utilisateur, la Hatch Academy, ou aux nombreuses ressources disponibles en ligne.

Joyeuse broderie !

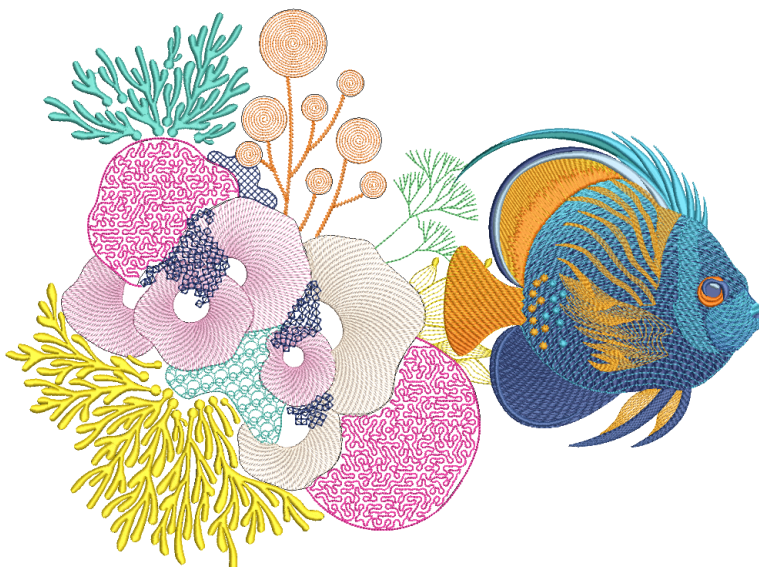
Vous ferez du bon travail avec votre machine et le logiciel . Avec cet équipement vous êtes paré pour créer de la broderie professionnelle de haute qualité.

Souvenez-vous de faire bon usage des dessins et cliparts qui vous sont proposés. En cas de doute, revenez aux principes de base. Et lorsque vous penserez qu'il est temps d'élargir votre répertoire, étudiez minutieusement les dessins échantillons pour voir comment ils sont faits.

Meilleurs vœux de réussite. Et amusez-vous bien !

CONFIGURATION DU LOGICIELLE

Cette section décrit comment installer votre logiciel de broderie et tous les composants requis. Il traite également de l'intégration du produit avec CorelDRAW®. On y trouve également des informations sommaires sur les connexions des périphériques ainsi que sur la manière d'accéder à l'aide et au support du produit.



Avant de commencer

Vous pouvez rencontrer différents scénarios lors de l'installation ou de la mise à niveau d'un logiciel Hatch Embroidery:

- ◆ Télécharger une version d'essai
- ◆ Achat après une période d'essai
- ◆ Achat sans version d'essai
- ◆ Mettre à niveau une installation existante
- ◆ Achat avec une clé de produit

Pour tous ces scénarios, vous devez vous connecter, si vous avez déjà un compte Hatch Embroidery, ou enregistrer un nouveau compte. Il suffit d'aller sur le site Web Hatch Embroidery à l'adresse hatchembroidery.com et de cliquer sur le bouton **Ouvrir une session** en haut de l'écran. Tous les autres boutons de la page

d'accueil – Acheter un numériseur, Télécharger une version d'essai gratuite, Mettre à jour/mettre à niveau vers Hatch 4, etc – mèneront éventuellement au même écran de connexion.

Si vous avez une installation existante, prenez note de ce qui suit...

Actifs personnalisés

Hatch Embroidery vous permettent de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont bien sûr les dessins de broderie proprement dits. Il existe d'autres actifs que vous pouvez créer, comme des modèles de dessins, des motifs et des bordures personnalisés, et des collections de dessins de clavier. Ces actifs sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de Hatch Embroidery ou d'un patch de mise à jour. Si vous souhaitez déplacer Hatch Embroidery sur un autre PC, vous devrez transférer manuellement tous les actifs personnalisés que vous avez créés ou reçus de tiers. Pour plus amples informations, voir [Données personnelles](#) à la page 114.



Attention : Lors de l'installation de nouvelles ressources ou de mises à jour, telles que les modèles de dessin, les illustrations et bordures personnalisés, ou les collections de dessins clavier, la procédure d'installation n'écrasera pas les ressources existantes du même nom. Si vous souhaitez installer de nouvelles ressources, supprimez ou sauvegardez les anciennes avant de mettre à jour votre installation actuelle.

Mises à jour périodiques

Vous recevrez périodiquement des mises à jour automatiques de votre installation logicielle. Celles-ci comprennent des améliorations et des corrections de problèmes connus. Pour mettre à jour votre logiciel de broderie...

- ❖ Connectez votre ordinateur à l'Internet.
- ❖ Démarrez votre logiciel Hatch Embroidery. Il vérifiera automatiquement les mises à jour du logiciel.
- ❖ S'il n'est pas à jour, vous serez invité à lancer la mise à jour.
- ❖ Le fichier requis sera téléchargé à partir d'un serveur sécurisé.
- ❖ Une fois le téléchargement terminé, suivez les instructions.
- ❖ Une fois le téléchargement terminé, vous devrez redémarrer votre PC pour que toutes les modifications soient prises en compte.



Note : Les mises à jour automatiques écrasent votre modèle 'normal'. Si vous avez apporté des modifications, vous devrez les enregistrer dans un modèle personnalisé, par exemple 'Mon modèle'.

Gestion des licences

Chaque copie sous licence du logiciel est destinée à un seul utilisateur. Vous pouvez installer le logiciel Hatch Embroidery sur plusieurs ordinateurs au maximum, mais une seule session active peut être utilisée à la fois. Quelques questions fréquemment posées...

Question	Réponse
Comment puis-je libérer ma licence Hatch Embroidery pour l'utiliser sur un autre ordinateur ?	Veuillez consulter la FAQ sur le site d' aide et de soutien à la broderie hatch .
Si je désinstalle le logiciel, la licence est-elle automatiquement libérée ?	
Comment utiliser Hatch Embroidery sans connexion internet ?	Dans la boîte de dialogue d'Ouverture de session , cochez la case « Garder ma session ouverte ». Vous n'aurez pas besoin de vous reconnecter à Internet pendant 30 jours.
Comment saurai-je quand ma licence est sur le point d'expirer ?	Lorsque vous travaillerez hors ligne, vous commencerez à recevoir des messages d'avertissement deux semaines avant l'expiration de la licence.

Configuration du système

Pour exécuter votre logiciel, vous devez d'abord vous assurer que les exigences du système suivantes sont satisfaites.

Composant	Minimum	Normes recommandées
Processeur (CPU)	Intel® Core i5 (11th Gen) ou AMD Ryzen 5 5000 Series	Intel® Core Ultra 7 / Core Ultra 9 ou AMD Ryzen 7 / 9 9000 Series
Carte graphique (GPU)	Graphiques intégrés (minimum 2 Go de VRAM)	GPU dédié de 4 Go ou plus – par exemple NVIDIA RTX 4060 / AMD Radeon RX 7700 XT
Système d'exploitation	Windows 11 64 bits (dernières mises à jour)	
Navigateur	Microsoft Edge, Chrome ou similaire	Dernières versions de Edge, Chrome ou Firefox
Mémoire (MEV)	16 Go	32 Go ou plus (DDR5 recommandé)
Stockage (taille du disque)	256 GB SSD	SSD NVMe de 1 To ou plus
Espace disque libre	40 Go	100 Go ou plus
Moniteur	1920 × 1080 (résolution Full HD)	Deux écrans de 1920 × 1080 ou plus haut (4K en option)
Souris	Souris USB ou Bluetooth	
Port USB	Requis pour l'appareil EmbroideryConnect	

Composant	Minimum	Normes recommandées
Carte son	Nécessaire pour l'aide vidéo en ligne	
Connexion Internet	• Activation et enregistrement de produit • Exportation de fichiers machine • Mises à jour périodiques • Accès aux tutoriels, à la documentation et à la communauté • Requis lors de l'installation des fonctionnalités Windows	

Installation et enregistrement

Que vous téléchargiez une version d'évaluation, que vous achetiez Hatch Embroidery sur le site Web ou que vous l'achetiez avec une clé de produit, vous devrez vous connecter ou enregistrer un nouveau compte. L'enregistrement nécessite simplement un nom d'utilisateur, une adresse électronique et un mot de passe de votre choix. L'enregistrement est lié à votre compte e-mail.

Se connecter ou enregistrer un compte

Si vous téléchargez ou achetez directement sur le site Web Hatch Embroidery, vous n'avez pas besoin de clé de produit. Elle sera automatiquement attribuée à l'adresse électronique que vous avez utilisée pour créer votre compte Hatch Embroidery.

Pour vous connecter ou créer un compte...

- 1 Allez sur le site web Hatch Embroidery à hatchembroidery.com et cliquez sur le bouton **Ouvrir une session** en haut de l'écran ou sur l'un des autres boutons de la page d'accueil. Vous verrez l'écran de connexion ci-dessous...

The screenshot shows the Hatch Embroidery login interface. At the top left is the Hatch logo with 'by WILCOM' underneath. At the top right is a 'Create account' button. The main heading is 'Welcome back to Hatch Embroidery' followed by 'Sign in to your account'. Below this are two input fields: 'Email' with the value 'ben.warb@wilcom.com' and 'Password' with masked characters. To the right of the password field is an eye icon. Below the fields is a dark blue 'Sign in' button. A link 'Forgot password?' is located below the 'Sign in' button. On the right side of the page, there is a section with three checkmarks: 'Master embroidery in Hatch Academy', 'Meet others in the Hatch Facebook group', and 'Find inspiration on the Hatch Blog'. Below this is a quote: 'Perfection is the title! Excellent customer service, the software? It's simply amazing!'. At the bottom right, there is a profile for 'Johanna Arias McCabe', a 'Hobby Embroiderer', with a 5-star rating.

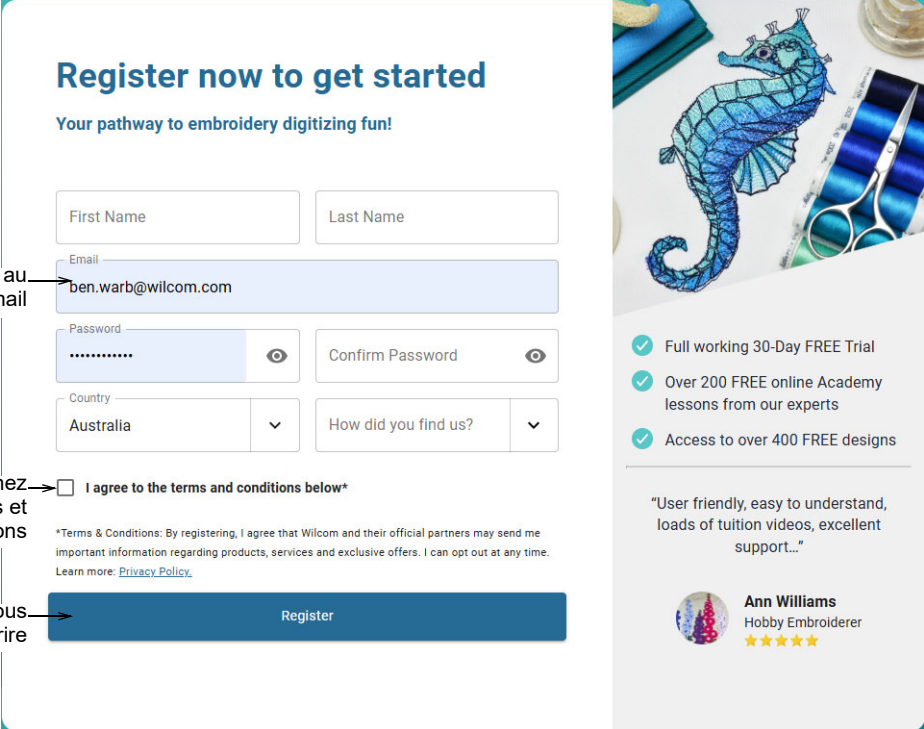
Annotations on the screenshot:

- An arrow points to the 'Create account' button with the text: 'Cliquez pour créer un nouveau compte'.
- An arrow points to the 'Email' input field with the text: 'Entrez votre adresse e-mail et votre mot de passe'.
- An arrow points to the 'Sign in' button with the text: 'Cliquez pour vous connecter à un compte existant'.



Note : Si vous êtes déjà inscrit, il vous suffit de saisir votre adresse électronique et votre mot de passe. Votre compte Hatch Embroidery est enregistré à votre adresse électronique.

- 2 Cliquez sur le bouton **Enregistrer un nouveau compte** pour accéder au formulaire d'inscription ci-dessous.



Register now to get started

Your pathway to embroidery digitizing fun!

First Name Last Name

Email
ben.warb@wilcom.com

Password
..... Confirm Password
.....

Country
Australia How did you find us?

☐ I agree to the terms and conditions below*

*Terms & Conditions: By registering, I agree that Wilcom and their official partners may send me important information regarding products, services and exclusive offers. I can opt out at any time. Learn more: [Privacy Policy](#).

Register

Full working 30-Day FREE Trial

Over 200 FREE online Academy lessons from our experts

Access to over 400 FREE designs

"User friendly, easy to understand, loads of tuition videos, excellent support..."

Ann Williams
Hobby Embroiderer
★★★★★

- 3 Saisissez quelques informations personnelles ainsi qu'un mot de passe que vous pouvez facilement mémoriser. Gardez une copie écrite en cas d'oubli.

- 4 Cliquez sur l'option **Enregistrer**. Vous recevrez un code de confirmation par e-mail.



Bonjour Karla, votre inscription est presque terminée !

Insérez le code de confirmation suivant pour créer votre compte en toute sécurité.

Une fois le compte actif, il vous invitera à vous connecter et à continuer.

435369

Avez-vous déjà fermé votre navigateur ?

← Copiez le code de confirmation dans le presse-papiers

Allez sur <https://profile.hatchembroidery.com/>

Insérez la même adresse e-mail et le même mot de passe que vous avez utilisés pour vous inscrire.

Il vous demandera alors d'insérer le code de confirmation indiqué dans cet e-mail.

Une fois le compte actif, il vous invitera à vous connecter et à continuer.

Si vous rencontrez des problèmes, veuillez consulter l' [aide de Hatch Embroidery](#).

- 5 Copiez et collez le code de confirmation et cliquez sur le bouton **Soumettre**.

The screenshot shows the Hatch by WILCOM confirmation page. At the top is the Hatch by WILCOM logo. Below it, the text reads: "Un e-mail vous a été envoyé avec votre code de confirmation." There is a text input field labeled "Confirmation Code" with a blue border. Below the field is a blue button labeled "Soumettre le code". Underneath the button, there is a note: "S'il n'est pas arrivé dans les 2 minutes, cliquez sur « Renvoyer le code »". Below this is another note: "N'oubliez pas de vérifier également votre boîte de réception de spam." At the bottom, there is a link "Renvoyer le code" and a button labeled "Vous avez un compte existant ?".

← Entrez le code de confirmation pour terminer l'enregistrement

Installer le logiciel

Si vous effectuez une installation sur un système d'exploitation (SE) dans une langue prise en charge, le processus d'installation se déroulera dans cette langue.

Pour installer le logiciel...

- 1 Assurez-vous que votre ordinateur est bien conforme à la configuration du système.
- 2 Fermez toutes les applications de MS Windows®.



Note : Lorsque vous installerez le logiciel, il vous sera demandé de redémarrer l'ordinateur pour achever l'installation. Assurez-vous d'avoir bien enregistré tous les fichiers et d'avoir fermé toutes les applications avant de procéder à l'installation.

- 3 Exécuter l'installation.
- 4 Suivez les instructions sur l'écran. Il vous sera demandé de choisir :
 - ◀ où le logiciel sera installé dans votre ordinateur (emplacement par défaut recommandé).
 - ◀ les composants à installer – c'est-à-dire les langues supplémentaires. L'anglais est le point par défaut.
 - ◀ où la version installée avec laquelle vous voulez fusionner les paramètres définis par l'utilisateur.
- 5 Redémarrez l'ordinateur lorsqu'une invite vous le demande.



Note : Si vous vous heurtez à des difficultés avec l'installation, contactez [Support de Hatch](#).

Exécutez le logiciel



Cliquez deux fois sur l'icône sur le bureau de Windows pour démarrer Hatch Embroidery.

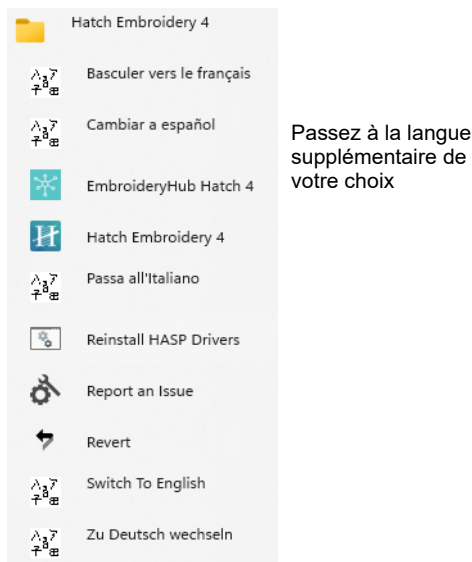
Une fois que vous avez redémarré votre PC après l'installation, vous pouvez exécuter le logiciel.

Pour lancer le logiciel...

- 1 Cliquez deux fois sur l'icône sur le bureau pour démarrer le logiciel pour la première fois.
- 2 Lorsque vous y êtes invité, saisissez votre adresse électronique Hatch Embroidery et votre mot de passe dans les champs prévus à cet effet.
- 3 Cliquez sur **OK** et le logiciel se connectera à notre serveur d'activation pour y être activé.

Exécuter Hatch Embroidery dans d'autres langues

Si vous souhaitez installer et exécuter une langue spécifique sur un système d'exploitation anglais, vous devrez la sélectionner parmi les langues disponibles pendant l'installation. Le logiciel devra ensuite être 'basculé' vers la langue supplémentaire installée dans le groupe de programmes **Hatch Embroidery** avant de pouvoir être exécuté dans cette langue.



Exécuter Hatch Embroidery sur un ordinateur MAC

Hatch Embroidery a été développé pour le système d'exploitation Windows. Cependant, de nombreux clients parviennent à exécuter Hatch Embroidery sur leurs ordinateurs MAC en utilisant 'Parallels' et 'Windows pour MAC'. Parallels est conçu pour être installé sur les ordinateurs MAC afin d'exécuter les programmes Windows. Pour plus d'informations, consultez le [site web Parallels](#). Si vous utilisez un Mac, consultez cette [FAQ](#).

Activer le logiciel avec la clé de produit

Si vous téléchargez ou achetez directement sur le site Web Hatch Embroidery, vous n'avez pas besoin de clé de produit. Elle sera automatiquement attribuée à l'adresse électronique que vous avez utilisée pour créer votre compte Hatch Embroidery. Vous ne recevrez une clé de produit que si vous avez acheté le logiciel directement auprès d'un revendeur lors d'un salon, dans un magasin de détail ou s'il est fourni avec votre machine. Vous avez peut-être reçu une clé de produit en 5 parties sous la forme...

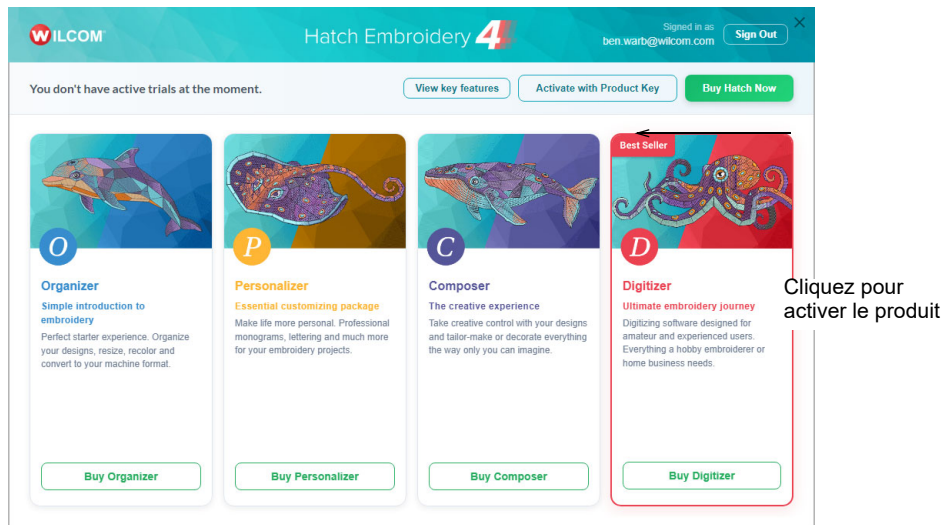
d566695e-zzxx-4417-a5e7-8326056cd267

La clé de produit peut être activée après l'installation de votre logiciel Hatch Embroidery. Une fois que vous avez saisi votre clé de produit, vous ne devez plus

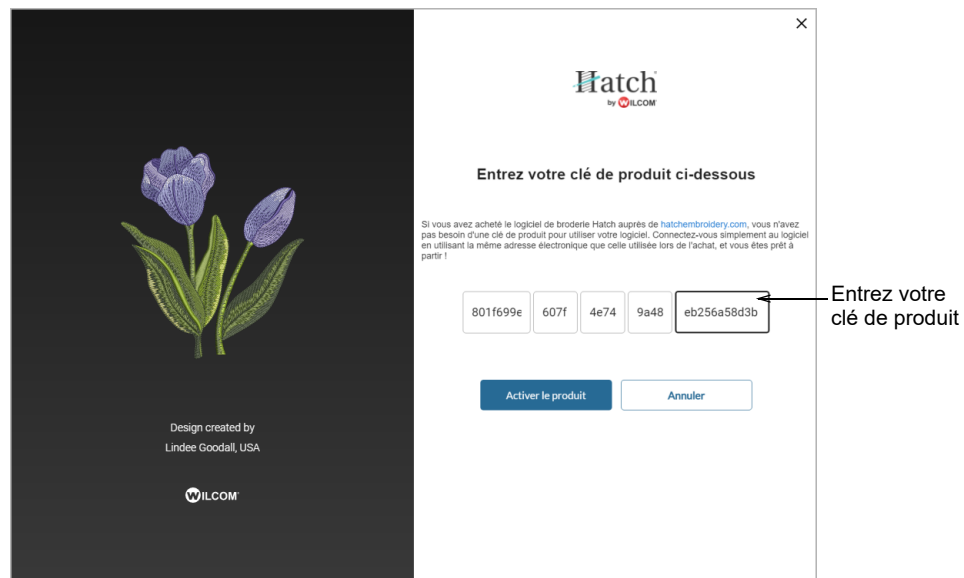
jamais la saisir. Elle n'est utilisable qu'une seule fois. Une fois activée, elle est attribuée à votre adresse électronique.

Pour activer le logiciel avec une clé de produit...

- 1 Lancez Hatch Embroidery. Si votre logiciel Hatch Embroidery n'a pas encore été activé, l'écran de la période d'essai s'affiche.



- 2 Si vous n'avez pas encore activé votre installation Hatch Embroidery et que vous disposez d'une clé de produit, cliquez sur **Activer avec la clé de produit**.



- 3 Saisissez ou collez votre clé de produit Hatch Embroidery en 5 parties et cliquez sur le bouton **Activer le Produit** . Une fois le produit activé, le message de confirmation ci-dessous s'affiche.



Toutes nos félicitations!

Vous avez activé avec succès Hatch Embroidery

Lancer la broderie Hatch

← Cliquez pour lancer
votre produit

La prochaine fois que vous redémarrerez Hatch Embroidery, connectez-vous simplement à votre compte et le logiciel démarrera. Pour éviter de vous connecter à chaque fois, assurez-vous que l'option 'Garder ma connexion' est sélectionnée.

Restez connecté à l'installation actuelle

Intégration avec CorelDRAW®

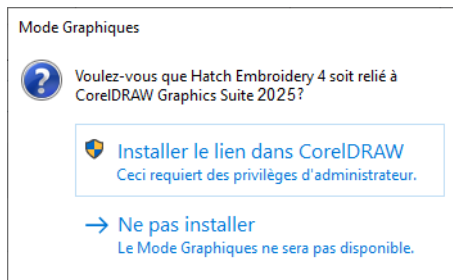
L'intégration avec CorelDRAW® Graphics Suite peut être activée en fonction du niveau de produit. Cette fonction est disponible pour les clients qui ont acheté CorelDRAW Graphics Suite 2025 GEM ou possèdent déjà une version compatible de CorelDRAW® Graphics Suite.



CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE

Suggestions

- ❖ L'intégration n'est actuellement disponible qu'avec certains modèles de CorelDRAW® Graphics Suite. Pour plus d'informations, consultez la [FAQ](#) sur le site Web de Hatch Embroidery.
- ❖ Actuellement, CorelDRAW® Graphics Suite ne peut être lié qu'à Hatch Digitizer et Hatch Composer.
- ❖ Hatch Embroidery ne prend en charge que la version MS Windows® de CorelDRAW®.
- ❖ Vous serez invité à créer un lien lors du lancement de Hatch Embroidery.



- ❖ Certaines fonctions CorelDRAW® peuvent ne pas être disponibles dans **Mode Graphiques**.
- ❖ Pour acheter CorelDRAW Graphics Suite 2025, visitez la [page des produits](#) du site Web de Hatch Embroidery 4.

Connexions de périphériques

Vous devrez connecter des organes périphériques dans le cadre de l'utilisation de Hatch Embroidery. Ceux-ci peuvent comprendre des tablettes de numérisation, des traceurs, des imprimantes, des scanners et des machines à broder. Les différents périphériques sont configurés de différentes façons – certains dans MS Windows®, par le biais du panneau de configuration, d'autres à l'intérieur de Hatch Embroidery.



Suggestion : Le nombre de périphériques que vous pouvez connecter est fonction du nombre de ports disponibles. Le cas échéant, ajoutez des ports supplémentaires. Vous pouvez également utiliser des cartes sérieelles multiport. Consultez un technicien informatique si nécessaire.

Connexion machine

Hatch Embroidery accepte diverses séries de modèles de machine. La plupart des modèles de machine peuvent lire les clés USB. Ce sont des périphériques de mémoire portables très pratiques, qui peuvent contenir de grandes quantités de données.



Suggestion : Comment puis-je utiliser le logiciel lorsque je ne suis pas connecté à Internet ? Si votre machine à broder peut être considérée comme un disque externe dans le logiciel **Explorateur de fichiers**, vous pourrez peut-être envoyer des dessins directement. Par exemple, certaines machines Brother à une aiguille ont un mode qui leur permet d'être configurées de cette façon.

Sujets connexes

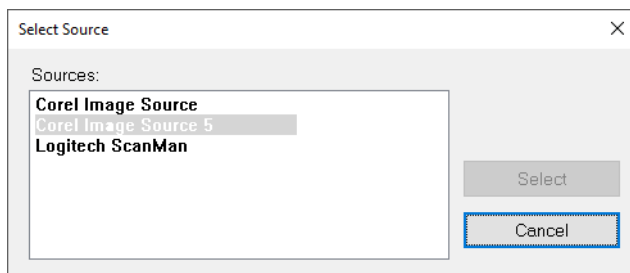
- ◀ [Configuration de machine et cadre](#), pg 67
- ◀ [Sélection de cadre](#) (Aide produit)
- ◀ [Transférer des dessins](#) (Aide produit)

Configuration du scanner

Votre logiciel de broderie prend en charge les scanners compatibles TWAIN. Les organes périphériques peuvent être connectés à votre ordinateur par des ports séries, des ports parallèles, une carte de réseau spécialisée ou un réseau Ethernet.

Pour installer un scanner...

- 1 Connectez le scanner en vous conformant au mode d'emploi.
- 2 Configurez-le dans MS Windows® en utilisant les instructions qui l'accompagnent et/ou la documentation MS Windows®.
- 3 Démarrez Hatch Embroidery.
- 4 Sélectionnez **Paramètres du logiciel > Configuration scanner**. Le dialogue **Sélectionner source** s'ouvre, affichant une liste des pilotes de scanner chargés dans votre ordinateur.



- 5 Sélectionnez le pilote de scannage à utiliser, puis cliquez sur **Sélectionner**.



Note : Si vous avez des problèmes de scannage après avoir redémarré le logiciel, il pourrait y avoir conflit avec des pilotes de scanner précédemment installés. Réinstallez le logiciel et tester le scanner. Si le pilote de scanner sélectionné ne fonctionne pas, sélectionnez-en un autre sur la liste. Généralement, il y en a deux d'installés pour chaque scanner.

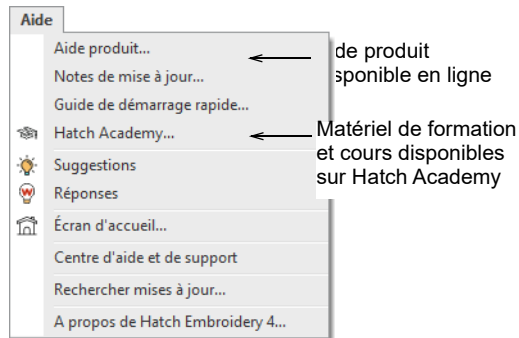
Aide et support produit

Le Hatch Embroidery offre de nombreuses façons d'accéder aux informations sur le logiciel et d'utiliser ce dernier. Il vous faudra un navigateur Web correctement configuré et un accès Internet.

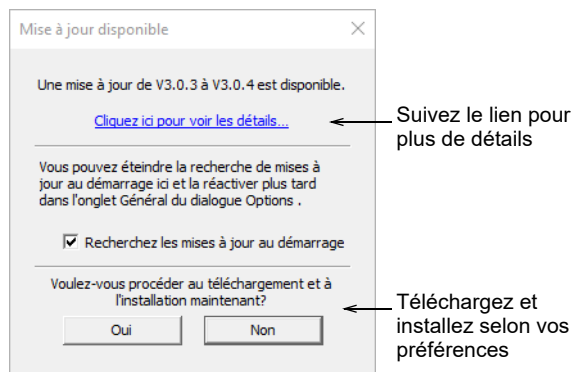
Aide produit

Consultez le menu **Aide** pour les sources d'information suivantes...

- Des « Notes de mise à jour » et un « Guide de démarrage rapide » peuvent être consultés et téléchargés via le menu **Aide**.



- Suivez le lien vers l'**Aide produit** pour télécharger un PDF du guide de Hatch Embroidery.
- Une copie imprimée peut également être commandée via l'**Aide produit**.
- Le docker **Suggestions** constitue une ressource d'apprentissage précieuse au sein du logiciel. Il peut être activé via le menu **Aide**. Chaque astuce comprend un bref résumé de la fonctionnalité ainsi qu'un lien vers une courte vidéo.
- Notez que l'aide « juste à temps » pour chaque outil est également accessible par la touche **F1**. Il suffit de pointer sur l'outil et d'appuyer sur la touche **F1**.
- Le menu **Aide** permet également d'accéder à **Hatch Academy**. Cette ressource fournit des cours en ligne gratuits et payants donnés par des experts de Hatch et de la broderie. Les ressources comprennent les bases de la broderie, la formation au logiciel Hatch et les projets.
- Exécutez la commande **Rechercher mises à jour** pour vérifier les mises à jour périodiques du logiciel.

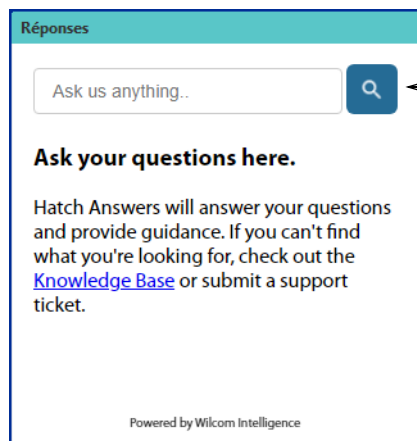


Réponses



Utiliser Docker > Réponses, votre compagnon de broderie intelligent, pour interroger le docker Réponses sur toutes les questions liées à la broderie.

Réponses est votre compagnon de broderie intégré. Vous le trouverez sous **Docker > Réponses**, prêt à répondre à toutes vos questions sur la broderie. Utilisez-le pour explorer de nouvelles techniques, résoudre des problèmes ou obtenir des conseils sur les meilleures pratiques chaque fois que vous en avez besoin.



Interrogez l'IA sur toutes vos questions liées à la broderie

Cet outil combine une IA avancée avec les décennies d'expertise de Wilcom en matière de broderie. Tapez une question claire en langage naturel et **Réponses** effectuera une recherche dans le contenu fiable de Wilcom pour fournir une réponse précise et facile à comprendre, accompagnée de liens vers les sources originales. Il s'agit d'un guide expert sans quitter Hatch Embroidery.

Support produit

Vous pouvez accéder facilement à l'assistance technique et aux informations relatives au compte et à la facturation à partir de l'[Aide et du Support](#) en ligne. Vous trouverez ci-dessous quelques problèmes courants de dépannage. Cliquez sur les liens ou utilisez-les comme mots-clés pour rechercher des informations sur la page [Aide & Support](#).

- ◀ [Configuration du système](#)
- ◀ [Vérifications préliminaires](#)
- ◀ [Boîtes à outils ou barres d'outils manquantes, ou dockers vides](#)
- ◀ [Points de contrôle manquants](#)
- ◀ [Exception violation d'accès au démarrage](#)
- ◀ [Défaillance du matériel ou du logiciel](#)
- ◀ [Problèmes de sécurité](#)

- ◀ HASP LM ne fonctionne pas durant l'installation
- ◀ Purge des fichiers corrompus, de récupération et de sauvegarde
- ◀ Retourner au paramétrage usine
- ◀ Affichage des bibliothèques de broderie dans Windows 10
- ◀ Comment modifier votre adresse e-mail



Suggestion : Si vous ne trouvez pas les informations dont vous avez besoin, vous pouvez également créer un ticket d'assistance à partir de la rubrique [Aide & Support](#). Ou signaler un problème comme indiqué ci-dessous.

Signaler un problème

Hatch Embroidery comprend un rapporteur d'informations, lorsqu'il est connecté à Internet, pour permettre un contact direct avec le service d'[Assistance de Hatch](#) après une panne du système...

Récupération automatique

Il y a 1 fichiers de récupération automatique créés dans les précédentes

Que voudriez-vous faire des fichiers de récupération ?

→ **Charger**
Ouvrir les fichiers de récupération et les supprimer automatiquement à la fermeture du logiciel.

→ **Ne pas charger**
Laisser les fichiers de récupération pour le moment et me redemander plus tard.

→ **Supprimer**
Supprimer les fichiers de récupération sans ouvrir.

→ **Signaler un problème**
Rassembler et envoyer les informations sur le système et les fichiers de récupération. Laissez les fichiers de récupération pour le moment et me redemander plus tard.

Signaler un problème en cas de panne du système

Signaler un problème

Fournir les informations requises ci-dessous et cliquer sur Collecter et envoyer.
Veuillez fournir autant de détails que possible pour aider à la résolution de votre problème. Les éléments marqués d'un astérisque sont obligatoires.

*Courriel:
Pour que nous puissions vous contacter

*Récapitulatif:
Bref résumé du problème

*Description:
Fournir des détails du problème

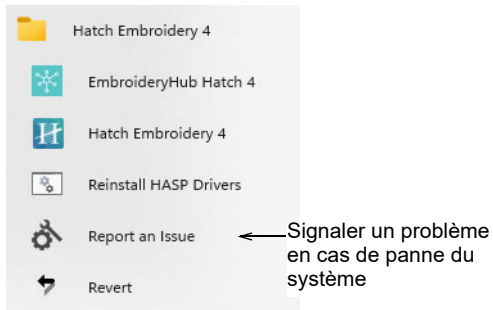
*Région: **Australia**
Sélectionner votre région

Fichiers joints:
Joindre fichiers dessins à problèmes, captures d'écran d'erreurs, etc.

Priorité: **Moyen**
Sélectionner votre niveau de priorité

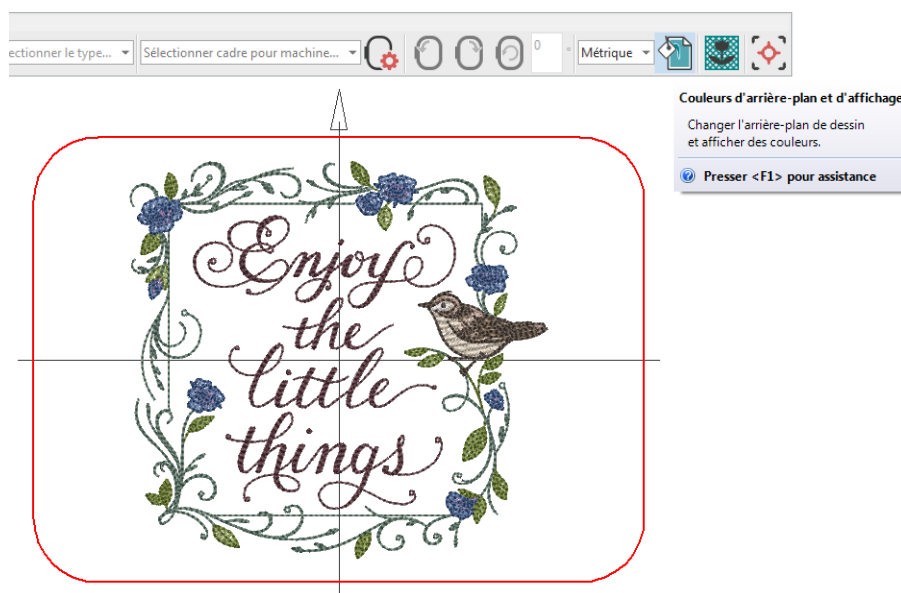
☐ J'accepte d'envoyer des informations système à Wilcom à des fins d'assistance.

Utilisez le rapporteur de problèmes pour demander de l'aide pour des problèmes spécifiques. Le rapporteur peut également être exécuté indépendamment du groupe de programmes Hatch Embroidery.



PARAMÈTRES DU LOGICIEL

Hatch Embroidery propose une large gamme de paramètres pour vous aider à configurer le logiciel en fonction de votre équipement, de votre flux de travail et de vos préférences personnelles. Ces paramètres déterminent la manière dont les dessins sont créés, affichés, traités et préparés pour la broderie, ainsi que le comportement de l'espace de travail au quotidien.



Dans les sections suivantes, vous pouvez configurer votre machine à broder et vos cadres, personnaliser l'interface de l'application et affiner la manière dont vous interagissez avec l'espace de travail. Vous pouvez également contrôler les outils d'alignement tels que les grilles et les repères, définir la manière dont les dessins sont gérés et traités, et ajuster les comportements liés aux points pour garantir des résultats précis et de haute qualité.

Configuration de machine et cadre

Cette section traite des paramètres permettant de configurer votre machine à broder et de préparer vos dessins pour une couture précise. Ces options garantissent que vos dessins sont adaptés au type de machine, aux tailles de cadres et aux exigences de broderie appropriés.

Vous pouvez sélectionner la marque et le modèle de votre machine, définir des listes personnalisées de marques et de cadres, et configurer les cadres disponibles afin qu'ils correspondent à votre équipement réel.

Les paramètres de broderie d'encadrement multiple vous permettent de gérer des dessins de grande taille sur plusieurs cadres, y compris les marques d'enregistrement et l'optimisation des couleurs. Vous pouvez également contrôler la manière dont les dessins commencent et se terminent en définissant des points de début et de fin adaptés à votre machine et à votre flux de travail.



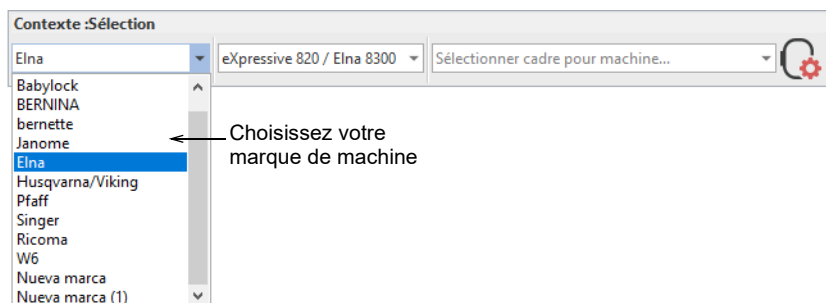
Note : Certains clients souhaitent se connecter directement à la machine Hatch Embroidery. Si votre machine à broder peut être considérée comme un disque externe dans le logiciel **Explorateur de fichiers** MS Windows®, vous pourrez peut-être envoyer des dessins directement. Par exemple, certaines machines Brother à une aiguille ont un mode qui leur permet d'être configurées de cette façon. Pour plus amples informations, voir [Transférer des dessins](#) dans l'Aide produit. Voir aussi les [FAQs](#) sur le site Web Hatch Embroidery.

Sélectionner modèle de machine



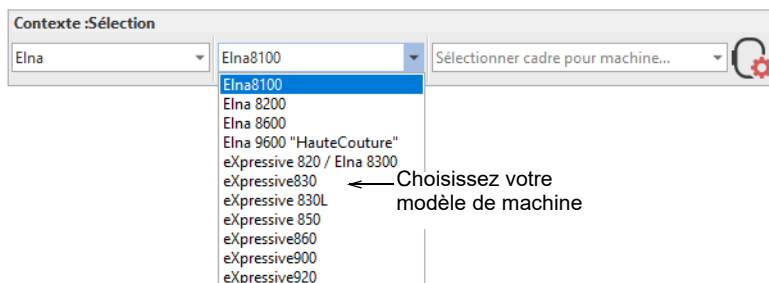
Cliquez sur Personnaliser le design / Contexte > Options des machines et des cadres pour changer de machine, configurer des listes de cadres et définir des marques et des cadres personnalisés.

Hatch Embroidery prend en charge de nombreuses marques et modèles de machines. Ceux-ci sont disponibles dans les listes déroulantes de la barre d'outils **Contexte**. Sélectionnez votre marque de machine sur la liste déroulante.

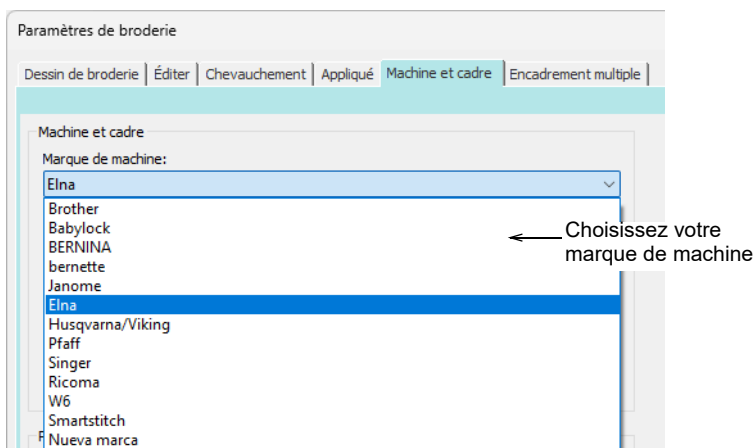


Sélectionnez votre modèle ou type de machine sur la liste déroulante. Lorsque la marque de machine Janome ou Elna est sélectionnée, vous pouvez choisir l'un des modèles de machine disponibles. Lorsqu'une autre marque de machine est

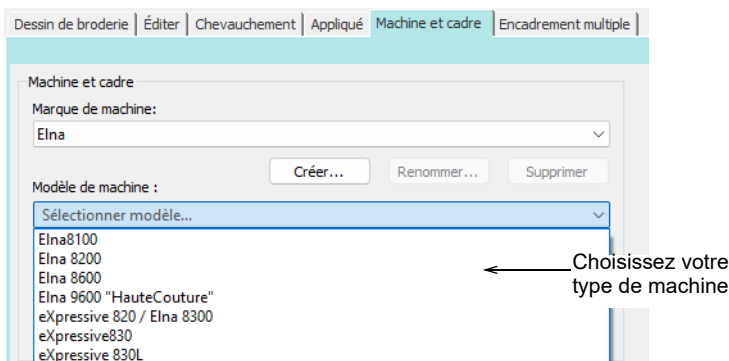
sélectionnée, vous avez le choix entre les types de machine 'à aiguille unique' ou 'à aiguilles multiples'.



Vous pouvez également utiliser la boîte de dialogue **Paramètres de broderie** pour prédéfinir la marque et le modèle de la machine. Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**. Ou cliquez sur le bouton **Options de machine et de cadres**.



Selon la marque de machine sélectionnée, vous pouvez choisir votre type de machine – aiguille simple ou multiple. Différents cadres sont disponibles pour chacun de ces types de machines.





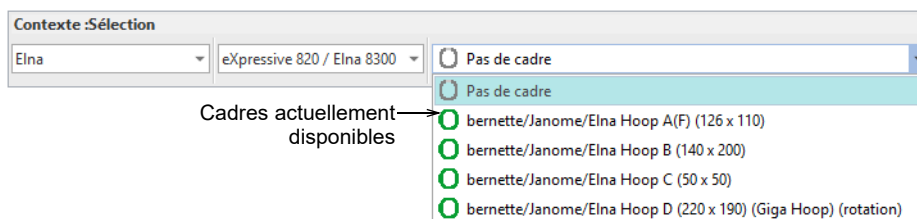
Note : Dans le cas du format PES, la sortie du code de cadre pour un cadre de même taille diffère selon que le type de machine est à aiguille unique ou à aiguilles multiples.

Configurer la liste de cadres



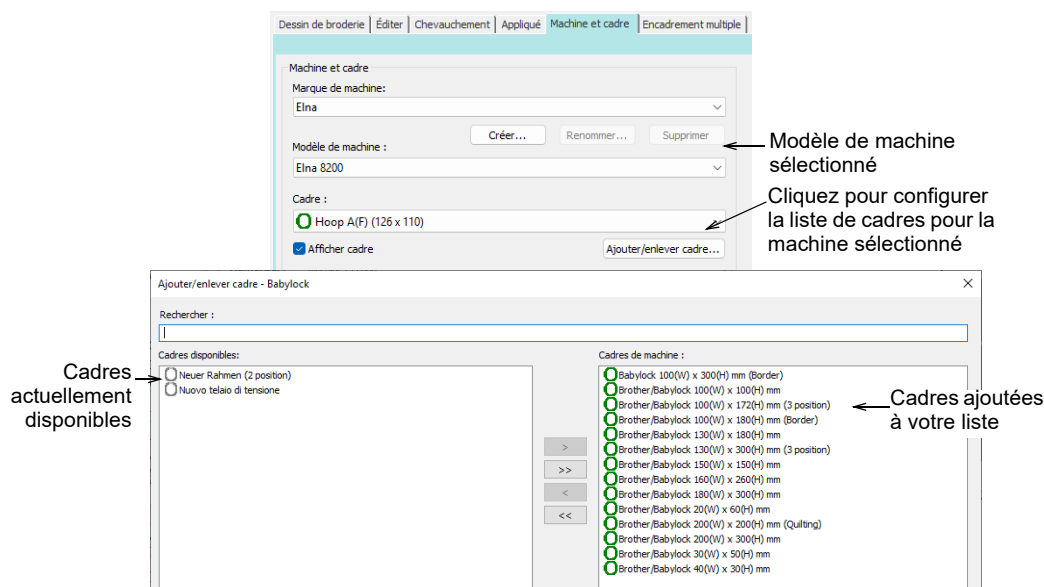
Cliquez sur Personnaliser le design / Contexte > Options des machines et des cadres pour changer de machine, configurer des listes de cadres et définir des marques et des cadres personnalisés.

La **Liste des cadres** de la barre d'outils **Contexte** indique les cadres actuellement disponibles pour la machine sélectionnée. Lorsque vous exécutez le logiciel pour la première fois, la liste de cadres est remplie de cadres standard pour la machine sélectionnée. Cette liste peut être configurée pour inclure des cerceaux non standard que vous souhaitez utiliser.

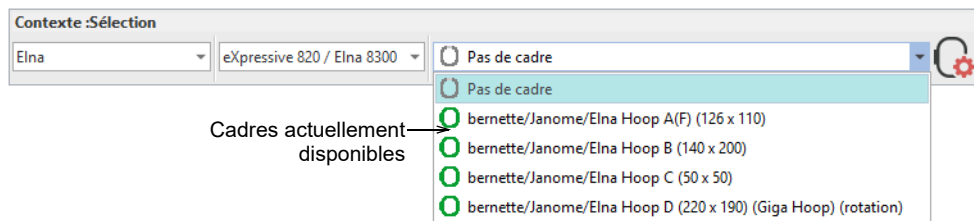


Pour configurer votre liste de cadres...

- 1 Cliquez sur le bouton **Options de machine et de cadres** pour accéder à la boîte de dialogue.



- 2 Cliquez sur le bouton **Ajouter/enlever cadre** pour associer une liste de cadres personnalisée à la machine sélectionnée. Le dialogue s'ouvre. Le panneau de gauche affiche tous les cadres disponibles pour la machine sélectionnée. Il affiche également les cadres personnalisés que vous avez pu ajouter.
- 3 Sélectionnez les cadres que vous possédez dans la liste des **Cadres disponibles**. Transférez-les via les boutons fléchés vers la liste des **Cadres de machine** dans le panneau de droite.
- 4 Cliquez sur **OK**. La liste de cadres est disponible pour être utilisée. Chaque fois que vous sélectionnez cette machine, la liste des cadres est filtrée en fonction de votre sélection.



Suggestion : Hatch Embroidery vous permet de définir vos propres cerceaux et de les enregistrer pour une utilisation ultérieure. Il est nécessaire d'avoir des cadres personnalisés, car les nouveaux cadres pour machine à coudre apparaissent plus fréquemment que le logiciel n'est mis à jour. De plus, certaines machines comportent des adaptateurs pour cadres d'autres marques qui doivent être définis dans le logiciel.

Sujets connexes

- ◀ [Sélection de cadre](#) (Aide produit)
- ◀ [Cadres personnalisés](#) (Aide produit)

Créer une marque personnalisée



Cliquez sur Afficher > Afficher cadre pour afficher ou masquer le cadre. Cliquez à droite pour les paramètres.

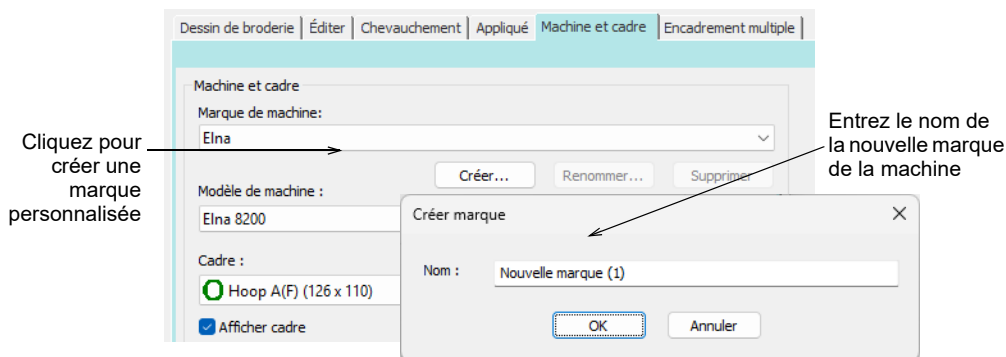


Cliquez sur Personnaliser le design / Contexte > Options des machines et des cadres pour changer de machine, configurer des listes de cadres et définir des marques et des cadres personnalisés.

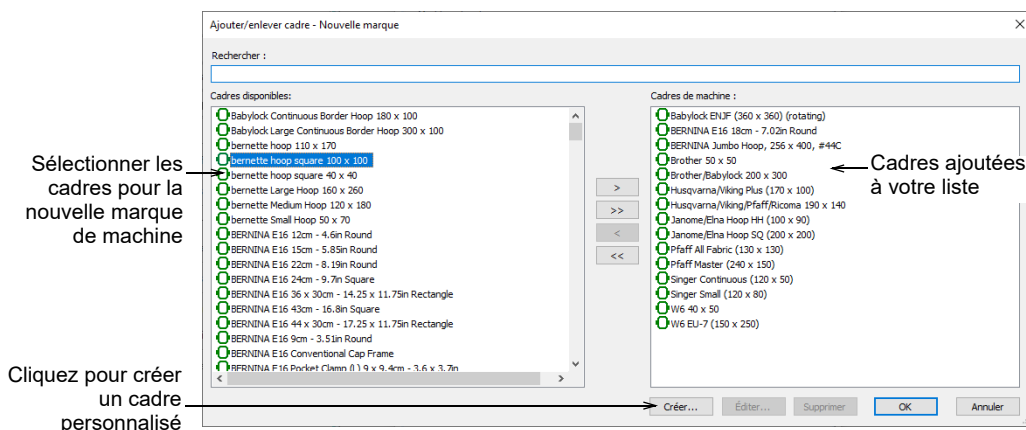
Hatch Embroidery prend en charge la plupart des marques et modèles de machines domestiques. Toutefois, si vous disposez d'une machine différente, vous devrez peut-être configurer une marque et une liste de cadres personnalisés.

Pour définir une marque personnalisée...

- 1 Cliquez sur l'icone **Options de machine et de cadres**. Ou cliquez à droite sur l'icone **Afficher cadre**. L'onglet **Paramètres de broderie > Machine et cadre** s'ouvre.



- 2 Cliquez sur le bouton **Créer**. Le dialogue **Créer marque** s'ouvre.
- 3 Saisissez un nom pour la marque de votre nouvelle machine et cliquez sur **OK**. Le dialogue **Ajouter/enlever cadre** s'ouvre.



Suggestion : Les icônes de cadres verts représentent des cadres à aiguille unique, tandis que les icônes bleus représentent des cadres à aiguille multiple.

- 4 Sélectionnez les cadres que vous souhaitez associer à la nouvelle marque dans le panneau **Cadres disponibles**. Utilisez les commandes pour les transférer vers le panneau **Cadres de machine** et cliquez **OK**.



Note : Une fois votre nouvelle marque enregistrée, vous pouvez la modifier ou la supprimer à l'aide des boutons disponibles dans l'onglet **Machine et cadre**.

Modifiez ou supprimez la marque personnalisée selon vos besoins

Paramètres d'encadrement multiple

Afin de vous aider à aligner correctement des **encadrements** multiples durant le processus de broderie, Hatch Embroidery peut broder des marques d'enregistrement pour chaque encadrement. Elles ne font pas partie du dessin proprement dit et ne sont pas enregistrées avec le fichier dessin. Vous définissez les marques d'enregistrement via l'onglet **Paramètres de broderie > Encadrement multiple**. Si vous activez l'optimisation des couleurs dans l'onglet **Encadrement multiple**, l'optimisation des couleurs est automatiquement appliquée à un motif entier lors de la génération d'**encadrements** automatiques. Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**.

Facultativement, choisissez ajoutez marques d'enregistrement et paramétrez une marge

En option, vous pouvez optimiser les changements de couleur lors de l'ajout de cadres

Sujets connexes

- ◀ [Créer des dessins à cadres multiples](#) (Aide produit)
- ◀ [Ajouter des marques d'enregistrement](#) (Aide produit)
- ◀ [Optimiser changements de couleur pour le encadrement automatique](#) (Aide produit)

Paramétrez les points de démarrage et de fin



Cliquez sur Afficher > Afficher cadre pour afficher ou masquer le cadre. Cliquez à droite pour les paramètres.

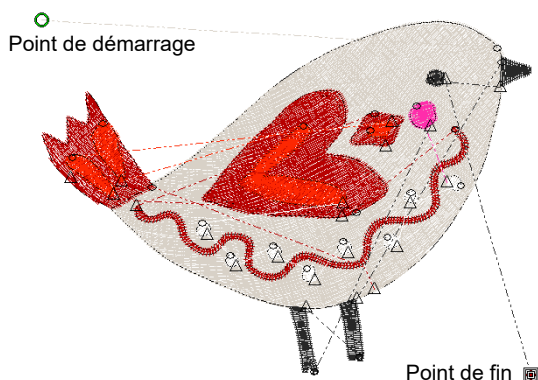


Utilisez Personnaliser dessin / Faire sortir dessin > Démarrage et fin automatiques pour définir les points de démarrage et de fin automatiques pour tout le dessin.

Avant de broder, certaines machines nécessitent que l'on positionne le cadre précisément par rapport à l'aiguille. Certaines machines démarre la broderie au centre du cadre, d'autres à la périphérie. Avec certaines machines, l'aiguille finit au centre, avec d'autres, au dernier point de broderie.

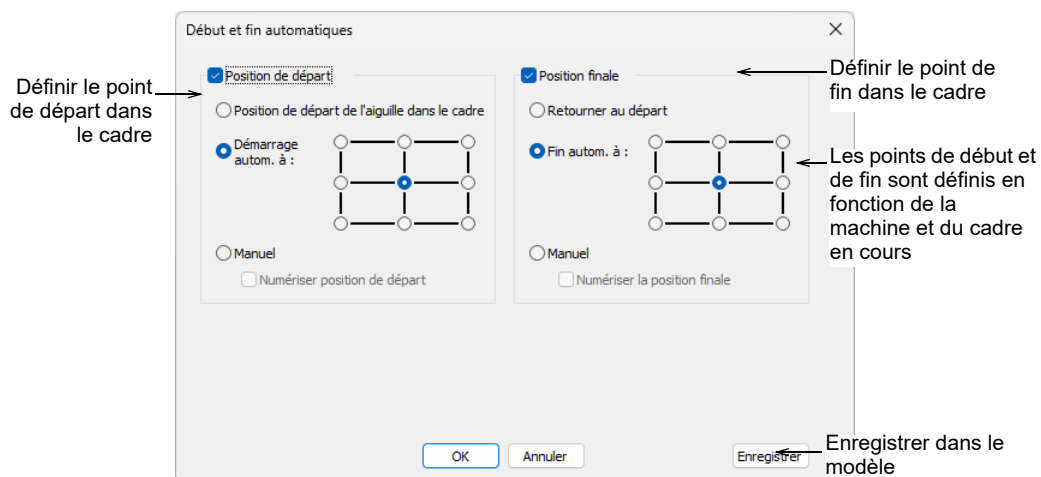
Pour paramétrer les points de démarrage et de fin

- ▶ Activez les **points de liaison** via la liste déroulante **Afficher dessin** ou pressez les touches **Maj+C**. Un cercle vert indique le point de départ tandis qu'un carré blanc indique le point d'arrivée.

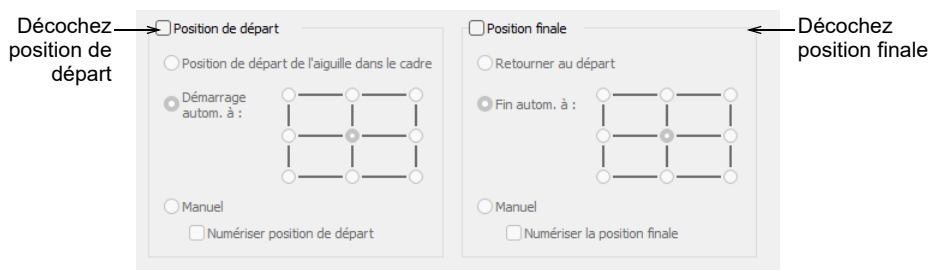


- ▶ Utilisez le raccourci **Démarrage et fin automatiques** dans la boîte à outils **Personnaliser dessin** pour accéder à la boîte de dialogue. Le menu **Paramètres de dessin** fournit également un lien. Par défaut, les points de démarrage et de fin

fin sont paramétrés en fonction de la machine et de l'encadrement sélectionnés. Ceux-ci correspondent à des réticules sur le cadre.



- Il peut arriver que vous souhaitiez définir vos propres points de fin et d'arrivée pour un dessin de broderie ou cadre particulier. Cliquez sur **Position de départ de l'aiguille dans le cadre** et **Position de fin** pour activer les options. Dans l'exemple ci-dessous, les points de départ et de fin sont définis respectivement en haut à gauche et en bas à droite.
- Vous pouvez également numériser vos propres points de départ et/ou de fin en choisissant la méthode **Point manuel**. Cette méthode est généralement utilisée pour aligner la broderie avec d'autres composants sur le vêtement ou l'article.
 - En cochant la case, vous serez invité à marquer le point de départ/fin après avoir fermé la boîte de dialogue.
 - En la laissant décochée, le logiciel utilisera la position précédemment numérisée.
- Vous pouvez également décocher les cases **Position de départ de l'aiguille dans le cadre** et **Position de fin** pour rétablir les valeurs par défaut – le premier et le dernier point du dessin deviennent les points de départ et d'arrivée.



- Cliquez sur **OK**. Des points de broderie se connectant seront insérés comme requis avant le premier et après le dernier point de broderie du dessin.

- Utilisez le bouton **Enregistrer** pour sauvegarder vos préférences dans le modèle. Cela devient le paramètre par défaut pour tous les nouveaux dessins vides.

Suggestions

- Vérifiez sur votre machine les positions de l'aiguille de début et de fin requises. Si elles ne sont pas réglées correctement dans le logiciel, il se peut que votre machine ne soit pas en mesure de lire le dessin.
- Certains formats de fichiers annulent les paramètres de début et de fin automatiques définis dans le logiciel.
- La méthode **Point manuel** est également pratique si vous voulez éviter que le cadre se déplace pendant la numérisation, comme cela se produit avec le **Centrage automatique**.
- En définissant manuellement les points de départ et d'arrivée, le cadre reste dans une position fixe, comme dans le cas de Brother PE-Design. Cela vous donne la liberté de positionner des objets n'importe où dans le cadre. Cette méthode est particulièrement utile pour les cadres à positions multiples, car elle permet de minimiser les reprises de cadre.
- La commande **Contexte > Centrer tout** peut être utilisée pour centrer l'ensemble du dessin et du cadre à la position (0,0). Cela signifie que vous pouvez repositionner le cadre autour du dessin **après** avoir fini de numériser sans avoir besoin du centrage automatique.

Sujets connexes

- [Centrer les cadres](#) (Aide produit)

Paramètres et préférences de l'application

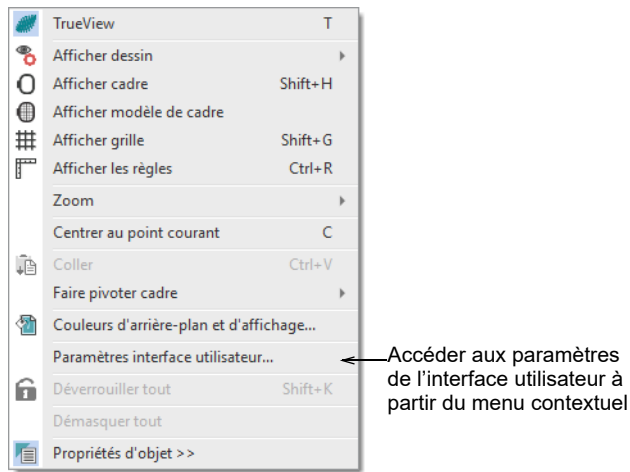
Cette section traite des paramètres généraux de l'application qui vous permettent de personnaliser l'apparence, le comportement et la réactivité de Hatch Embroidery en fonction de votre flux de travail. Ces préférences vous aident à adapter l'environnement logiciel à votre style de travail, à votre configuration matérielle et à vos préférences personnelles.

Vous pouvez contrôler le comportement au démarrage, ajuster l'apparence de la barre d'outils en fonction des différentes résolutions d'écran et activer la sauvegarde automatique pour protéger votre travail. Des options supplémentaires vous permettent de définir des outils externes pour l'édition des illustrations, de personnaliser les aperçus des polices et de gérer les avertissements à l'écran. Vous pouvez également choisir de participer ou non au **Programme expérience client**, qui contribue à améliorer le logiciel grâce à des données d'utilisation anonymes.



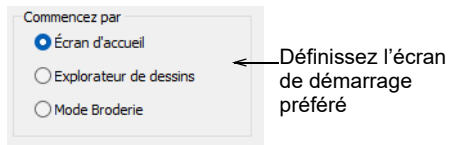
Suggestion : La boîte de dialogue **Paramètres interface utilisateur** est une boîte de dialogue importante de Hatch Embroidery. Elle vous permet de contrôler une variété de valeurs par défaut du système. Sélectionnez **Paramètres du logiciel >**

Paramètres de broderie pour accéder au dialogue. Ou bien, cliquez à droite sur une partie vide de la fenêtre dessin pour accéder à la commande à partir du menu contextuel.



Options de l'écran de démarrage

L'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général** vous permet de prédéfinir l'écran par défaut préféré au démarrage – **Accueil**, **Explorateur de dessins**, ou **Mode Broderie**.



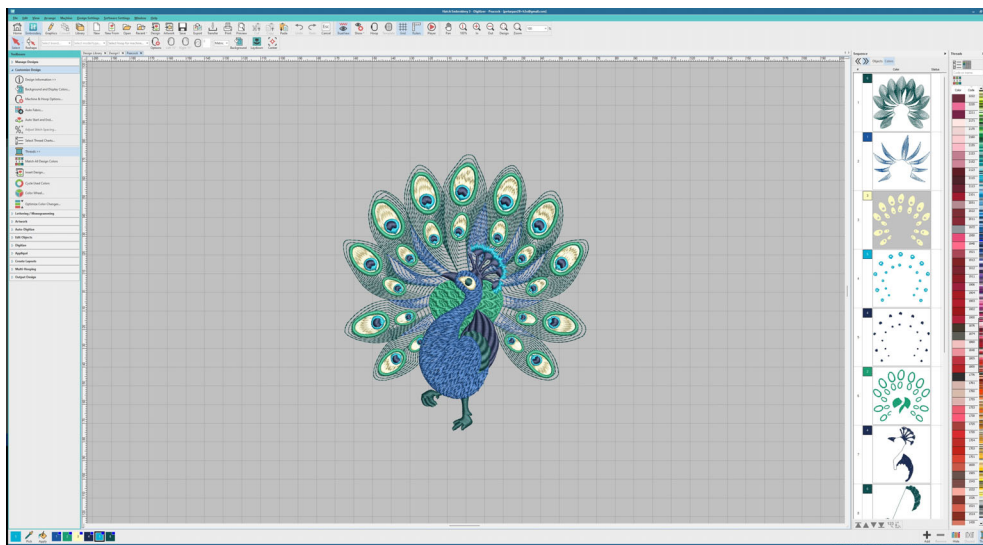
Options d'affichage des barres d'outils

Personnalisez l'interface utilisateur en fonction de vos préférences ou de votre écran. L'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général** vous permet de choisir entre des icônes d'outils grandes ou petites, avec ou sans noms courts.



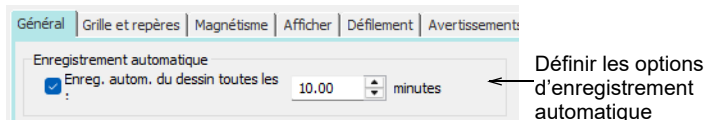
Vous pouvez activer les grandes icônes pour une meilleure visibilité, notamment lorsque vous travaillez avec des moniteurs haute résolution 4K. Les boutons sont

assez grands pour être bien vus, procurant ainsi une utilisation efficace de la grande fenêtre dessin.



Options d'enregistrement automatique

Ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres interface utilisateur** utilisateur et choisissez l'onglet **Général**. Enregistrez votre travail automatiquement à intervalles réguliers en utilisant **Enregistrement automatique** pour vous protéger contre les pannes de matériel ou de logiciel. Cochez la case **Enreg. autom. du dessin toutes les** et spécifiez une fréquence d'enregistrement automatique en minutes.

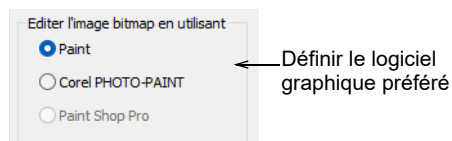


Note : Le dessin sera enregistré dans le dossier de SAUVEGARDE de votre installation. Il aura le même nom que le fichier initial suivi de l'extension EMB. Les fichiers de sauvegarde restent dans le dossier BACKUP jusqu'à ce que vous les supprimiez. Supprimez régulièrement les fichiers de sauvegarde qui ne sont plus utiles, afin d'éviter que le dossier ne prenne trop d'espace sur le disque dur. Pour plus d'informations, consultez les [FAQs](#) sur le site web de Hatch Embroidery.

Modifier les options de l'illustration

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. L'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général** vous

permet de présélectionner votre progiciel graphique préféré – **Paint**, **CorelPHOTO-PAINT**, ou **Paint Shop Pro**.

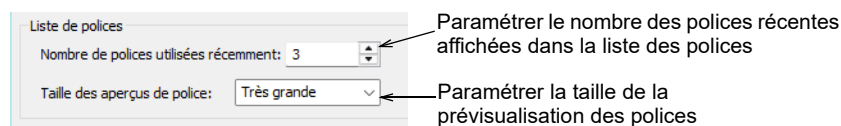


Sujets connexes

◀ [Éditer des illustrations extérieurement](#) (Aide produit)

Options d'affichage de la liste de polices

Vous pouvez paramétrer la taille de votre prévisualisation de police via l'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général**. Vous pouvez également ajuster le nombre de polices récemment utilisées.

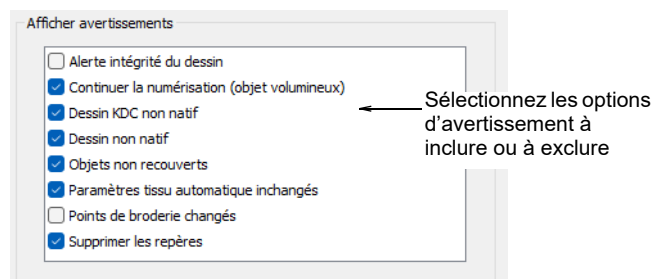


Sujets connexes

◀ [Ajouter un lettrage](#) (Aide produit)

Options des messages d'avertissement

Certains messages d'avertissement peuvent s'avérer gênants. Utilisez les paramètres **Paramètres interface utilisateur > Avertissements** pour désactiver les avertissements. Ceux-ci peuvent toujours être réactivés ultérieurement.



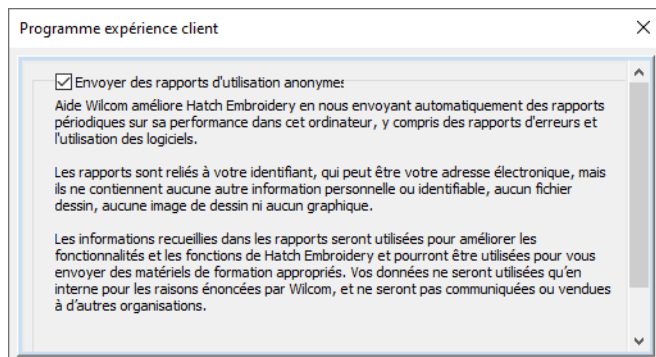
Les messages d'avertissement peuvent inclure :

Message	Détails
Paramètres tissu automatique inchangés	Ce message s'affiche si vous avez choisi de travailler avec un tissu automatique et que vous souhaitez enregistrer les modifications apportées aux propriétés de l'objet. Les changements sont enregistrés dans le modèle, et non dans le tissu en question. Ces changements sont annulés par les paramètres tissu courants.
Points modifiés	Ce message apparaît lors de l'envoi de dessins pour la production, selon que les points doivent être régénérés pour se conformer à un format de machine modifié. Voir aussi Transférer des dessins (Aide produit).
Continuer la digitalisation (objet volumineux)	Ce message s'affiche lorsque vous essayez de poursuivre la numérisation d'un objet volumineux. Par exemple, un objet de grande taille créé par PhotoStitch récif.
Alerte intégrité du dessin	Ce message s'affiche si le logiciel détecte un problème avec le fichier dessin. Si vous voyez une alerte, vous devez utiliser Défaire pour faire revenir le dessin à un état sans erreur. Enregistrez le dessin de broderie. Puis enregistrez une version séparée du dessin juste avant le point où l'alerte a été générée. Envoyez les deux dessins à Assistance Wilcom pour analyse. Si vous désactivez ce message, vous désactivez également la vérification de l'intégrité du dessin.
Dessin non natif	Ce message apparaît lors de l'ouverture de « fichiers machine » d'origine inconnue. Les fichiers machine ne peuvent être redimensionnés par plus de $\pm 5\%$ environ puisque leur numération des points ne change pas. Par contraste, les fichiers de dessin ou « contours », tels que le EMB natif, peuvent être redimensionnés par n'importe quel facteur, les points de broderie étant régénérés dynamiquement. Voir aussi Reconnaissance de fichier machine (Aide produit).
Dessin KDC non natif	Ce message s'affiche lorsque vous essayez d'associer un dessin non natif à une collection de dessins de clavier dans Explorateur de dessins. Voir aussi Collections de dessins clavier (Aide produit).
Objets non recouverts	Ce message s'affiche lors de l'exportation de dessin au cadres multiples lorsque tous les objets ne sont pas couverts par un seul cadre. Voir aussi Imprimer des dessins à cadres multiples (Aide produit).
Supprimer les repères	Lorsque vous utilisez le menu Règle ou la touche de raccourci pour supprimer les guides, ce message d'avertissement s'affiche par défaut. Pour plus amples informations, voir Règles et guides à la page 90.

Programme expérience client

Hatch Embroidery comprend un **Programme expérience client** qui est conçu pour fournir à Wilcom des données précieuses concernant les patrons d'utilisation du logiciel. Le programme est entièrement anonyme et vise à améliorer les fonctionnalités et fonctions du Hatch Embroidery. Cependant, vous avez la possibilité de vous retirer complètement du programme en désactivant la case à

cocher dans la boîte de dialogue. Accédez à la boîte de dialogue via les **Paramètres du logiciel > Programme expérience client**.

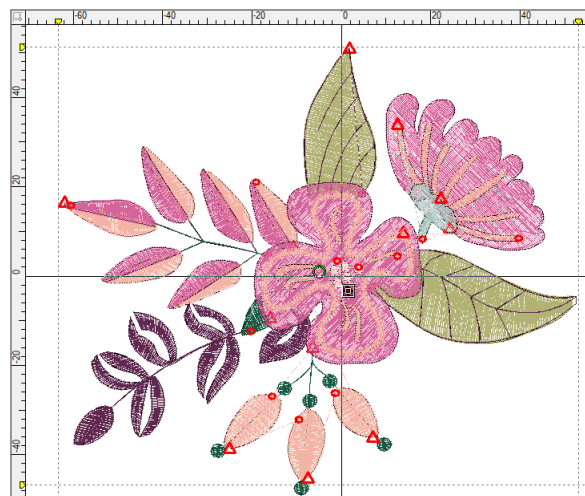


Configuration de l'espace de travail et mesures

Cette section traite des paramètres qui contrôlent votre interaction avec l'espace de travail Hatch Embroidery, notamment les systèmes de mesure, l'étalonnage de l'écran et le comportement de la souris. Ces options permettent de garantir que les dessins s'affichent à la bonne échelle, que les mesures sont précises et que la navigation est fluide et efficace.

Vous pouvez calibrer votre écran pour un affichage fidèle à l'échelle 1:1, choisir et modifier les unités de mesure selon vos

besoins, et mesurer les distances directement à l'écran. Des paramètres supplémentaires vous permettent de personnaliser l'apparence du curseur, les actions de la souris, le comportement du défilement et les commandes de zoom, vous offrant ainsi un contrôle précis sur la façon dont vous visualisez et modifiez vos créations.

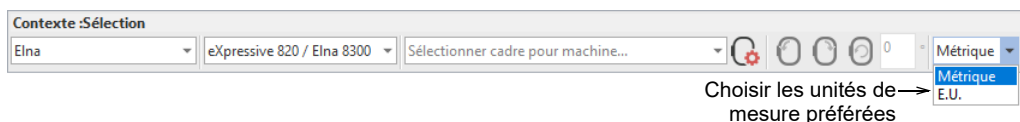


Calibration du moniteur

Vous devrez peut-être calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites-le lors de la première installation de Hatch Embroidery ou lorsque vous changez de moniteur. L'étalonnage de l'écran n'est généralement pas nécessaire sous Windows 10/11 car il est géré par le système d'exploitation lui-même. La première fois que vous exécuterez Hatch Embroidery, le système de mesure sera, par défaut, celui que le système d'exploitation utilise.

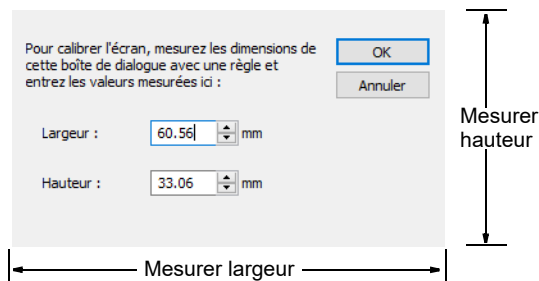
Pour calibrer le moniteur...

- 1 Le système de mesure peut être changé par le biais de la liste déroulante sur la barre d'outils **Contexte**.



Suggestion : Pour obtenir les mesures les plus précises pour l'étalonnage de l'écran, il est recommandé d'utiliser le paramètre **Métrique**. Par ailleurs, si vous utilisez plusieurs moniteurs, effectuez la mesure sur le moniteur principal de votre ordinateur.

- 2 Sélectionnez **Paramètres du logiciel > Calibrer écran**.



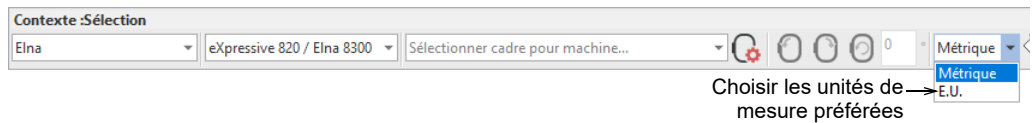
- 3 Mesurez la hauteur et la largeur de la boîte de dialogue. Mesurez bien de bord à bord.
- 4 Saisissez les mesures précises dans les champs appropriés.
- 5 Cliquez sur **OK** pour confirmer.

Choisir les unités de mesure

Utilisez Contexte > Unités de mesure pour changer d'unités de mesure à l'intérieur du logiciel sans avoir à modifier les paramètres du système.

L'unité de mesure par défaut – mm ou pouces – dépend des configurations régionales du **Panneau de configuration** de Windows. La première fois que vous exécuterez Hatch Embroidery, le système de mesure sera, par défaut, celui que le système d'exploitation utilise. L'unité de mesure peut être changé par le biais de la liste déroulante sur la barre d'outils **Contexte**. En principe, lorsque vous sélectionnez « États-Unis », les mesures de longueur sont en pouces, pieds et yards.

Le système de mesure sélectionné sera le système par défaut la prochaine fois que vous exécuterez le logiciel.



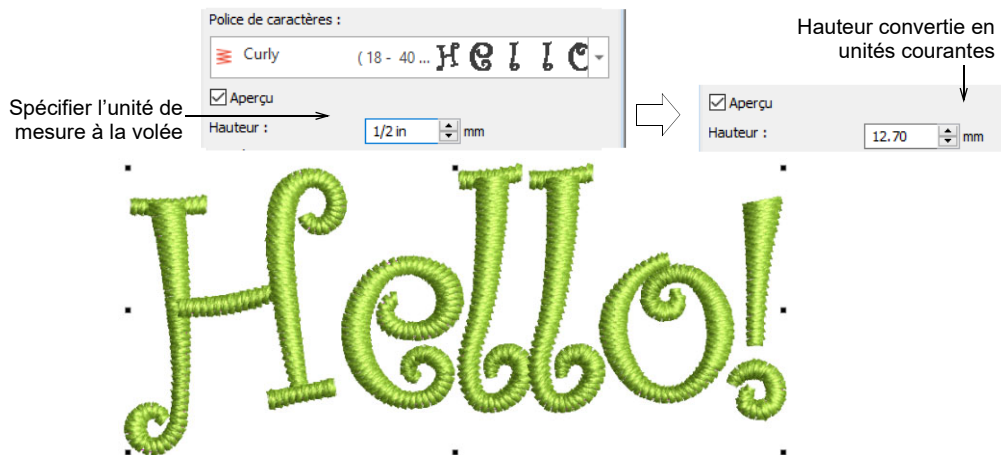
Changer le système de mesure changera les unités utilisées par la plupart des contrôles (mais pas tous. Les commandes de **longueur** et de densité de points changeront pour tenir compte du système de mesure.



Suggestion : La barre d'outils **Contexte** est configurée de manière dynamique en fonction des objets que vous avez sélectionnés. La liste déroulante des mesures n'apparaît que si aucun objet n'est sélectionné.

Spécifier les unités à la volée

Au lieu de changer tout le système de mesure utilisé dans le logiciel, vous pouvez préciser des unités de mesure lorsque vous tapez des valeurs dans un contrôle de mesures. Quand vous incluez l'unité de mesure, Hatch Embroidery convertit automatiquement la valeur saisie dans les unités du contrôle.



Disons, par exemple, que vous utilisez le système métrique pour que la hauteur de vos lettres soit en mm. Et disons que vous recevez une demande de lettrage $\frac{3}{4}$ '. Entrez tout simplement « $\frac{3}{4}$ in » ou « $\frac{3}{4}$ in » dans le champ **Hauteur de lettrage** et cette valeur est automatiquement convertie en 19,1 mm.



Suggestion : Hatch Embroidery prend en charge les fractions avec un numérateur inférieur ou supérieur au dénominateur – par ex. : '1 $\frac{1}{3}$ ' et ' $\frac{4}{3}$ '. Toutefois les unités mixtes ne sont pas prises en charge – par ex. : '1'3". De même que les valeurs ne sont pas affichées en fractions après avoir été saisies, uniquement pendant.

Unités prises en charge

Les unités prises en charge comprennent :

- ▣ millimètres, mm
- ▣ pouces, in
- ▣ pied, ft
- ▣ yards, yd
- ▣ centimètres, cm
- ▣ mètres, m

Hatch Embroidery permet aussi de saisir des unités en toutes lettres, en anglais et dans la langue d'exécution du logiciel.

Mesurer les distances à l'écran



Utilisez Contexte > Unités de mesure pour changer d'unités de mesure à l'intérieur du logiciel sans avoir à modifier les paramètres du système.

Mesurez la distance entre deux points sur l'écran en utilisant la commande **Mesurer**. Les mesures sont affichées en millimètres ou en pouces, selon les paramètres en cours.

Mesurer les distances à l'écran

- ▣ Sélectionnez **Afficher > Outil mesurer** ou pressez la touche **M**.
- ▣ Cliquez sur le point de démarrage et faites glisser la souris. L'infobulle affiche la longueur de la ligne mesurée. L'angle affiché est l'angle de la ligne mesurée par rapport à l'horizontale.



- ▣ Pressez la touche **Echap** pour terminer.

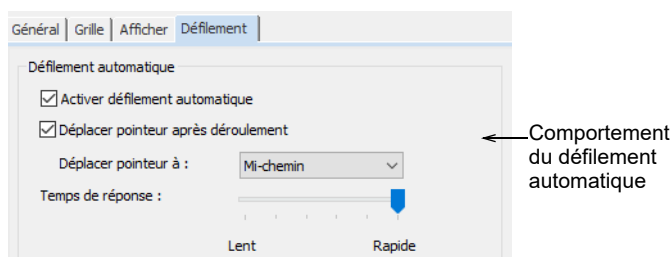
- Vous pouvez également vérifier la largeur et la hauteur de votre dessin dans la barre d'état.



Suggestion : Pour des résultats plus précis, faites un zoom avant de mesurer. La mesure est toujours donnée en taille réelle, et n'est pas affectée par le coefficient de zoom.

Comportement du défilement automatique

Utilisez **Paramètres interface utilisateur > Défilement** pour faire défiler le dessin automatiquement à l'intérieur de la fenêtre dessin la pendant que vous **numérisez**. Cela peut s'avérer plus pratique que d'utiliser les barres de panoramique ou de défilement, surtout lorsque vous travaillez sur des dessins de grande taille.



Les options de défilement automatique comprennent :

Option	Objectif
Activer le défilement automatique	Cochez la case pour activer le défilement automatique lors de la numérisation.
Déplacer pointeur après défilement	Cochez la case pour obliger le pointeur à se déplacer avec la position en cours du curseur après chaque défilement.
Temps de réponse	Diminuez les valeurs pour augmenter la vitesse de défilement.

L'effet du paramètre défilement automatique ne devient apparent que lorsque vous commencer à numériser. La fenêtre dessin défile automatiquement pour suivre la position actuelle du curseur. L'option **Déplacer pointeur** vous donne les choix suivants :

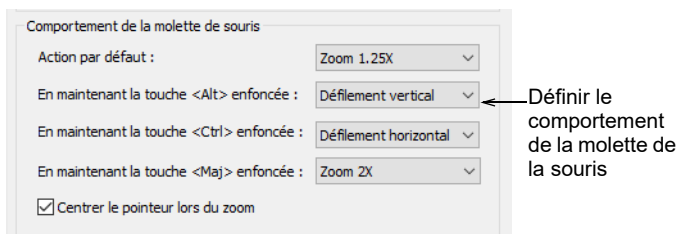
Option	Objectif
Centre	Centre de la fenêtre. Utilisez ce paramètre pour les longs déplacements.
Mi-chemin	À mi-chemin entre la position initiale du pointeur et le centre de la fenêtre. Utilisez ce paramètre pour les petits déplacements – par exemple, quand vous faites un zoom avant sur une petite surface du dessin.
Coin	Le bord de l'écran. Utilisez ce paramètre pour un défilement lent ou lorsque vous utilisez les outils de numérisation à main levée.



Suggestion : Pour désactiver temporairement le défilement automatique, maintenez la touche **Alt**. Utilisez les touches **Ctrl+Maj+A** pour l'activer ou la désactiver.

Comportement de la molette de souris

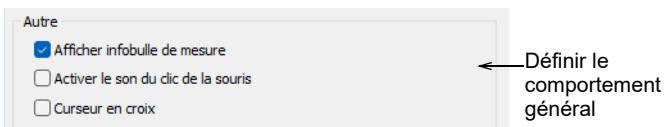
L'onglet **Défilement** vous permet aussi de définir quatre comportements différents de molette de souris en fonction de votre sélection d'options par défaut. A chaque fois qu'un paramètre est changé, le système met à jour les autres comportements de molette de souris, mais il n'en tient qu'à vous d'en changer selon vos désirs.



Les quatre mêmes options sont disponibles lorsqu'on fait usage de la molette de souris seule ou en combinaison avec les frappes de touche **Alt**, **Ctrl** ou **Maj**. C'est-à-dire, vous pouvez programmer la molette pour qu'elle défile horizontalement ou verticalement, ou qu'elle fasse des zooms par des coefficients prédéfinis. Cochez **Centrer pointeur lors du zoom** pour garantir que le pointeur reste centré à l'écran en permanence.

Options souris et curseur

Divers autres paramètres de système sont disponibles via l'onglet **Paramètres interface utilisateur > Général**.



Ces options comprennent :

Option	Objectif
Afficher infobulle de mesure	Montre la longueur et l'angle dans une infobulle lors de la mesure des distances à l'écran. Voir aussi Configuration de l'espace de travail et mesures à la page 81.

Option	Objectif
Activer le son du clic de la souris	Active les bips sonores fait par le logiciel en réponse aux clics de souris ou à la presse des touches <Retour> ou <Barre d'espacement> lors de la numérisation.
Curseur en croix	Transforme le pointeur par défaut en curseur réticulaire pour un positionnement plus précis. Pour de meilleurs résultats, utilisez en conjonction avec la grille.

Options d'affichage de repère, de règle et de guide

Hatch Embroidery fournit un ensemble d'outils conçus pour vous aider à positionner et aligner avec précision les objets à broder.

Option	Détails
Grilles	Les grilles superposent à votre fenêtre dessin des lignes ou des points régulièrement espacés, vous offrant ainsi un cadre visuel pour mesurer et aligner les objets. Les grilles peuvent être placées par-dessus le dessin ou derrière celui-ci.
Règles	Les règles situées en haut et sur le côté de la fenêtre fournissent des mesures exactes et vous permettent de définir un point zéro pour un placement précis.
Repères	Les repères sont des lignes de référence définies par l'utilisateur que vous pouvez faire glisser sur le dessin pour un alignement rapide sur des positions ou des angles spécifiques.
Magnétisme	La fonction « Magnétisme » rend tous ces outils interactifs : lorsque vous numérisez ou déplacez des objets, les points s'alignent automatiquement sur la ligne de grille, le repère ou le bord de l'objet le plus proche, garantissant ainsi un alignement précis sans ajustement manuel.

Ensemble, ces outils facilitent l'obtention d'un espacement régulier, d'une symétrie parfaite et d'une précision professionnelle dans chaque dessin de broderie.

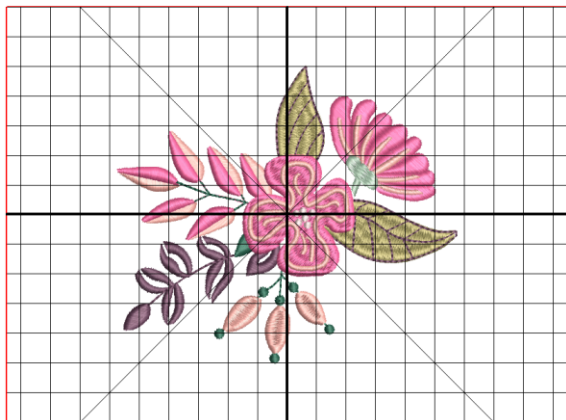
Grilles et modèles de cadres

	Cliquez sur Afficher > Afficher grille pour afficher ou masquer la grille. Cliquez à droite pour les paramètres.
	Cliquez sur Afficher > Afficher modèle de cadre pour afficher ou masquer le modèle de cadre.

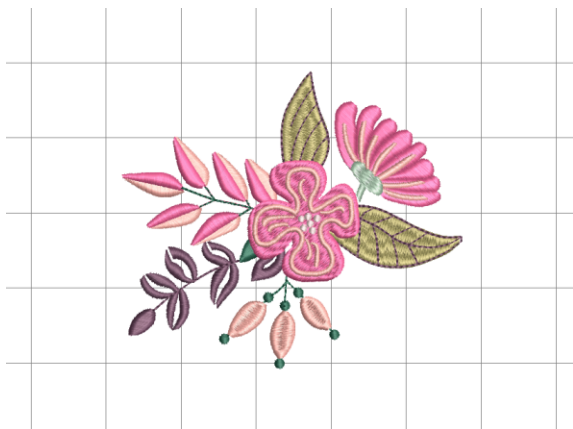
Les grilles sont une aide à la conception essentielle dans Hatch Embroidery, fournissant un cadre visuel qui vous aide à aligner, dimensionner et positionner les [objets de broderie](#) avec précision. Des modèles pour tous les cadres sont également inclus dans Hatch Embroidery. Ils peuvent être utilisés pour le positionnement à la place de la grille du dessin. La grille et le modèle de cadre ne peuvent être utilisés ensemble.

Pour afficher le modèle de grille ou de cadre...

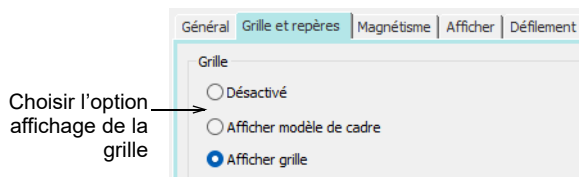
- ◀ Ajustez l'arrière-plan selon vos préférences.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Afficher modèle de cadre** pour activer ou désactiver l'affichage de cadre.



- ◀ Cliquez sur l'icône **Afficher grille** pour activer ou désactiver l'affichage de grille.

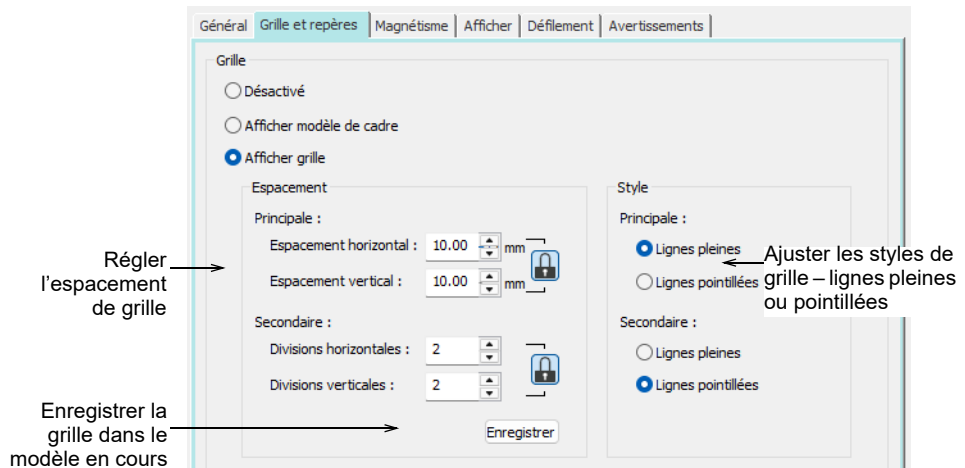


- ◀ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône **Afficher la grille** pour accéder aux paramètres de la grille. Vous pouvez également activer ou désactiver les paramètres de grille ou de modèle de cadre à partir de cette boîte de dialogue.



Pour configurer l'affichage de la grille...

La possibilité de définir des espacements de grille personnalisés est importante. Que vous travailliez sur des détails fins nécessitant une sous-grille de 1 mm ou que vous planifiez des répétitions plus importantes alignées à des intervalles de 10 mm, un espacement flexible vous aide à travailler plus rapidement et avec une plus grande précision.



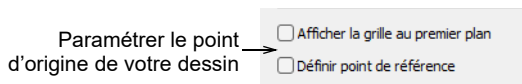
Entrez les valeurs d'**Espacement** de la grille pour les lignes horizontales et verticales. Les grilles principales servent de points de référence clairs, tandis que les divisions secondaires vous offrent le contrôle précis nécessaire pour obtenir des agencements de broderie de qualité professionnelle.



Ajustez les valeurs de **Style** de la grille selon vos préférences (lignes pleines ou pointillées) pour les lignes principales et secondaires.

Pour définir un point de référence...

- ◆ Cochez la case **Définir point de référence** pour définir le point zéro de la règle. Par exemple, vous pouvez établir le point de référence de la grille au centre du dessin. Ceci est plus facile et plus rapide que de déplacer tout le dessin de broderie.



- ◆ Lorsque vous fermez le dialogue, une invite vous demande de marquer le point zéro de votre dessin.

Suggestions

- ◆ Pour enregistrer l'espacement de la grille dans le modèle actuel, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
- ◆ Par défaut, les grilles apparaissent dans la fenêtre de dessin au-dessus des produits ou des arrière-plans, mais en dessous des vecteurs ou des broderies, y compris les tissus appliqués. En cochant la case « Afficher la grille au-dessus », les lignes de la grille apparaissent au-dessus.
- ◆ Les couleurs de la grille peuvent être modifiées via le panneau **Couleurs d'affichage** de la boîte de dialogue **Couleurs d'arrière-plan et d'affichage**.

Sujets connexes

- ◆ [Ajouter des arrière-plans](#) (Aide produit)
- ◆ [Ajuster les couleurs d'affichage](#) (Aide produit)

Règles et guides



Cliquez sur Afficher > Afficher les règles et les guides pour afficher ou masquer les règles et les guides. Cliquez à droite pour les paramètres.

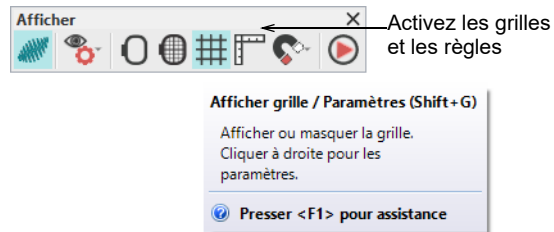


Ce bouton apparaît au point d'intersection des règles. Cliquez pour définir le point zéro de la règle sur le coin supérieur gauche. Vous pouvez également faire glisser le curseur pour définir un point zéro dans la fenêtre dessin.

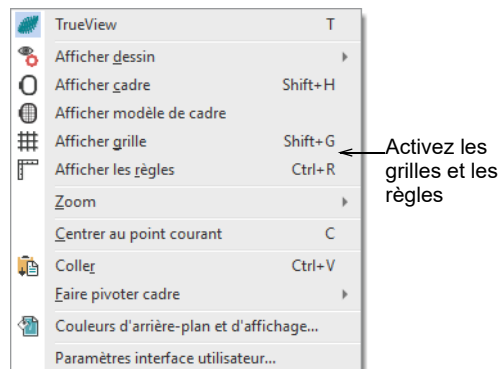
Hatch Embroidery vous permet d'activer et de désactiver les règles et de créer des guides pour une [Numérisation](#) plus précise. Ceux-ci permettent de positionner et de dimensionner avec précision des objets et des dessins entiers. L'unité de mesure – mm ou pouces – remplace les configurations régionales du panneau de configuration de MS Windows®. L'échelle de la règle s'ajuste au paramètre de zoom en cours.

Pour afficher les règles et les guides...

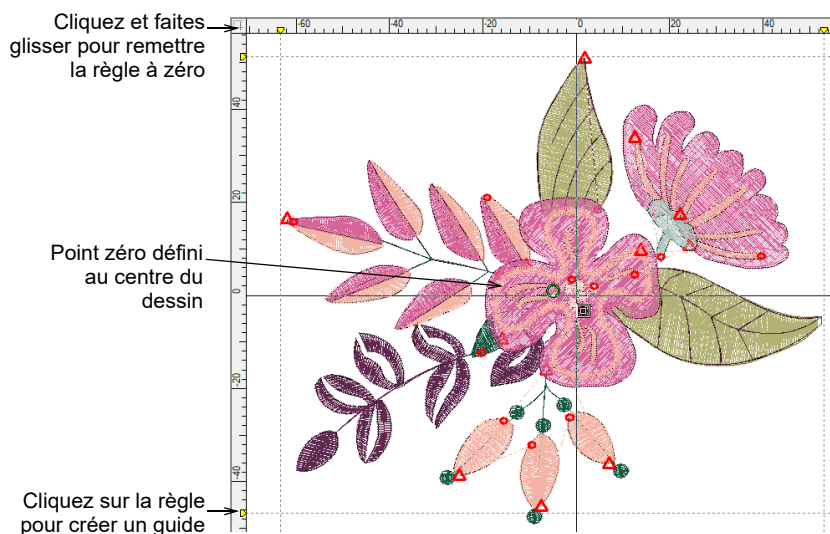
- ▶ Activez les grilles et les règles au moyen de la barre d'outils **Afficher**.



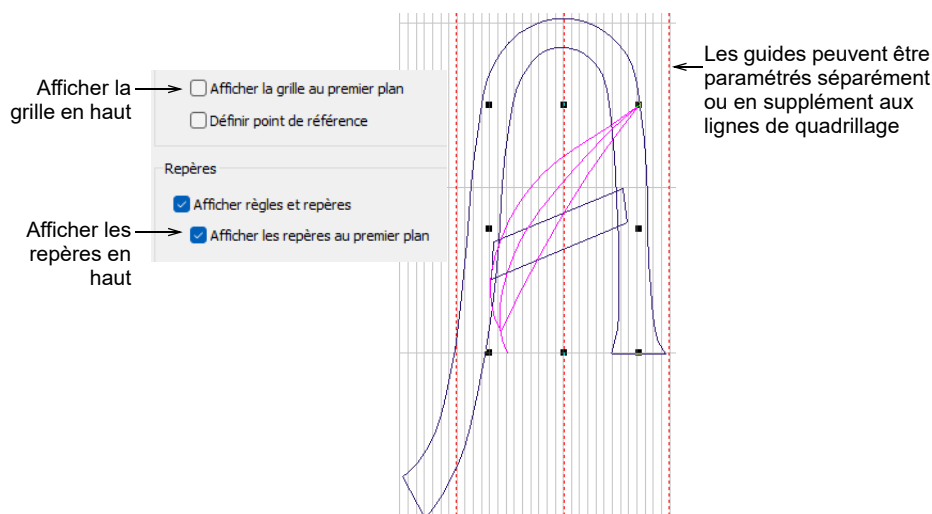
- ▶ Ou bien, cliquez à droite sur une partie vide de la fenêtre dessin pour appeler le menu contextuel.



- Reparamétrisez le point zéro de la règle en cliquant et faisant glisser la boîte dans le coin supérieur gauche jusqu'à un point du dessin. Ce point deviendra le nouveau point zéro – X,Y (0,0). La grille s'aligne toujours sur les règles.

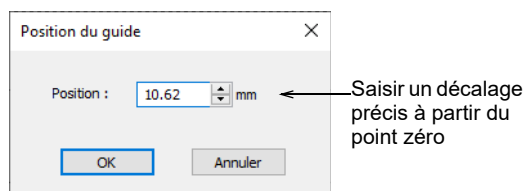


- Pour créer un guide, cliquez sur l'une des règles – horizontale ou verticale – puis cliquez et faites-la glisser en position. Il est possible de créer plusieurs guides et de les supprimer tout aussi facilement.

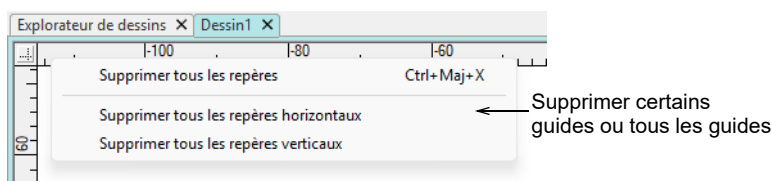


- Par défaut, tous les repères que vous importez dans la fenêtre de dessin apparaissent au-dessus des broderies, des vecteurs et des bitmaps. En décochant la case « Afficher les repères en haut », les repères apparaissent en dessous.

- ✦ Pour un positionnement plus précis des guides, cliquez deux fois sur la poignée jaune. Dans le dialogue **Position du guide**, entrez une distance précise à partir du point d'origine, puis cliquez sur **OK**.



- ✦ Pour supprimer certains guides, faites glisser la poignée jaune hors de la fenêtre dessin. Pour supprimer tous les guides (horizontaux, verticaux ou les deux), cliquez avec le bouton droit n'importe où sur les règles horizontales ou verticales pour accéder à un menu contextuel proposant les options suivantes.



Suggestions

- ✦ Le point 0/0 de la règle n'affecte que l'alignement dans l'affichage dessin. Il n'a **aucune** incidence sur l'alignement ou le point central sur la machine. Il s'agit d'un paramètre distinct de celui des cadres, qui **affecte** l'alignement sur la machine.
- ✦ Selon le coloris, il vous faudra peut-être ajuster les couleurs d'affichage du guide pour pouvoir les visualiser sur la couleur d'arrière-plan.

Sujets connexes

- ✦ [Choisir les unités de mesure](#), pg 82
- ✦ [Ajuster les couleurs d'affichage](#) (Aide produit)
- ✦ [Numériser des objets](#) (Aide produit)

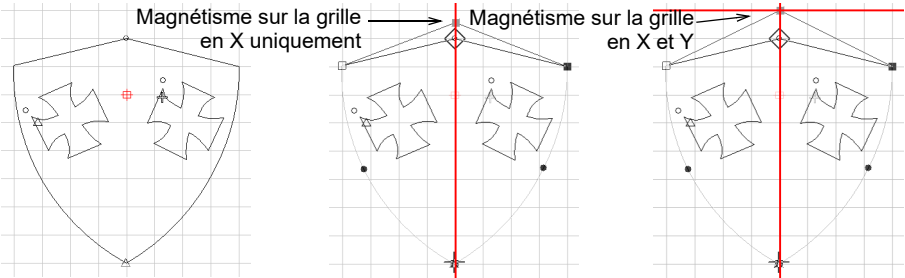
Options de accrochage



Cliquez sur Affichage > Magnétisme pour accéder aux boutons d'accrochage : accrocher sur la grille, accrocher sur les guides et accrocher sur les objets. Cliquez à droite pour les paramètres.

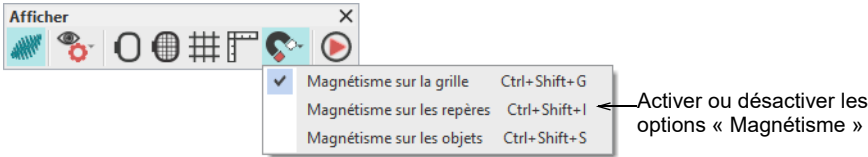
La fonction **Magnétisme** dans Hatch Embroidery vous aide à placer des points et des objets avec une précision absolue lors de la numérisation. Au lieu de déplacer minutieusement les objets pour les mettre en place, vous pouvez laisser le logiciel les « accrocher » automatiquement aux lignes de la grille, aux repères ou aux

contours d'autres objets vectoriels et de broderie à proximité. Les éléments accrochés sont mis en surbrillance, ce qui vous permet de toujours savoir exactement où se trouve votre point. Cela permet de créer plus rapidement des dessins de broderie nets, alignés et symétriques.

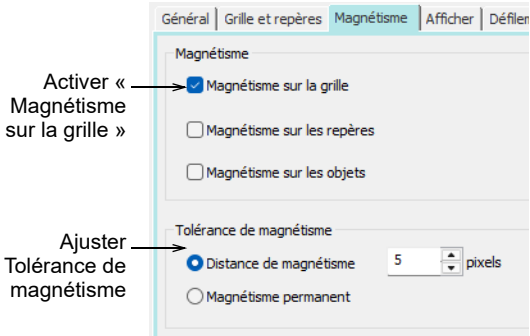


Pour régler les options de Magnétisme...

- Basculer les options d' « accrocher » via la liste déroulante **Magnétisme** dans la barre d'outils **Affichage**.



- Cliquez avec le bouton droit sur l'outil pour accéder aux paramètres de **Magnétisme**.



- Vous pouvez également activer n'importe quelle combinaison de...

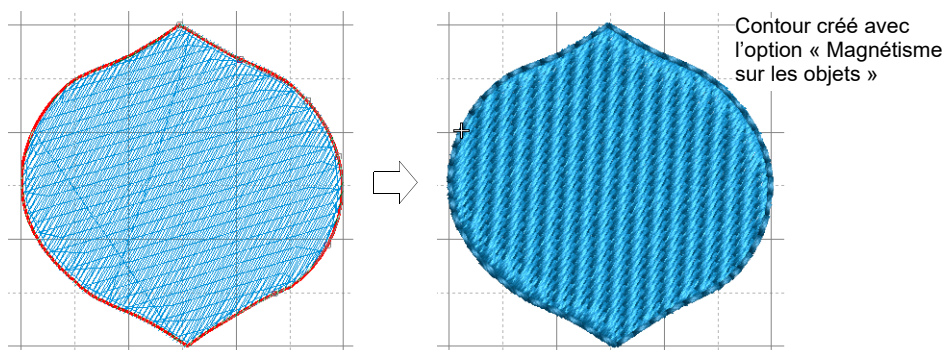
Option	Détails
Magnétisme sur la grille	Les points de référence, points de contrôle ou bords de guidage des objets s'alignent sur la grille lors des opérations de numérisation, dimensionnement, refaçonage ou positionnement.

Option	Détails
Magnétisme sur les repères	La fonction « Magnétisme » peut être définie pour les guides indépendamment des lignes de la grille. Les points de référence, points de contrôle ou bords de guidage des objets s'alignent sur les guides lors des opérations de numérisation, dimensionnement, refaçonnage ou positionnement.
Magnétisme sur les objets	Accrochez facilement les points sur les bords, les chemins et les centres des objets de broderie existants pour un alignement plus rapide et plus précis.

- ◀ Ajustez la sensibilité d'accrochage en fonction de votre flux de travail ou forcez l'accrochement lorsque vous avez besoin d'une précision absolue.

Suggestions

- ◀ Utilisez l'option « Magnétisme sur les objets » pour tracer avec précision les contours afin de remplir les formes.



- ◀ Pour désactiver temporairement les options d'**Magnétisme** pendant la numérisation, maintenez la touche **Alt**.

Sujets connexes

- ◀ [Règles et guides](#), pg 90
- ◀ [Numériser des objets](#) (Aide produit)

Paramètres de dessin et Traiter points de broderie

Cette section traite des paramètres qui contrôlent la manière dont les dessins de broderie sont gérés, affichés et traités dans Hatch Embroidery. Ces options ont une incidence sur tous les aspects, de l'ouverture et la modification des dessin généré et l'optimisation des points pour la sortie.

Vous pouvez définir des comportements par défaut pour l'insertion et la jointure d'objets, contrôler la manière dont les fichiers machine sont interprétés et ajuster les opérations d'édition telles que la duplication et le maniement des objets. Les

paramètres visuels vous permettent de personnaliser les couleurs d'arrière-plan afin de les adapter à votre tissu, améliorant ainsi la précision à l'écran.

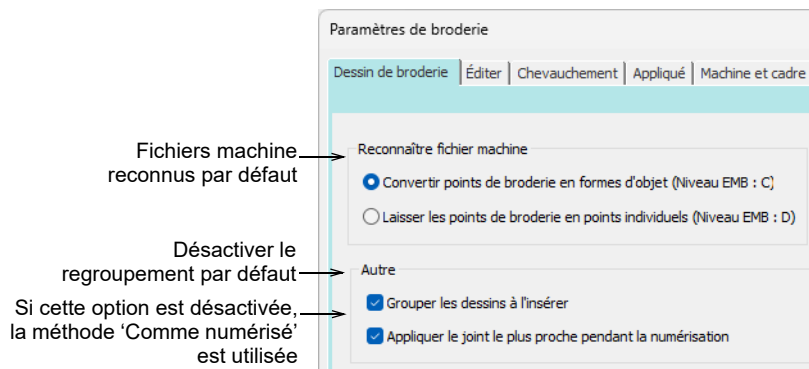
Des commandes supplémentaires permettent de gérer le traitement des objets qui se chevauchent, la gestion des découpes d'appliqué et le filtrage des petits points afin d'améliorer la qualité de la broderie et d'éviter les problèmes de production.

Paramètres de dessin

L'onglet **Paramètres de broderie > Dessin de broderie** contrôle une variété d'options qui affectent la manipulation des fichiers de dessin. Par défaut...

- ❖ Les fichiers machine sont convertis en fichiers de dessin à l'ouverture. Vous pouvez choisir de laisser les fichiers machine sous forme de blocs de points ou d'**'objets manuels'**.
- ❖ Les dessins insérés sont groupés et centrés à l'écran.
- ❖ Les objets sont joints par la méthode « jointure la plus proche ». Lorsqu'elle est désactivée, tous les objets nouvellement numérisés sont joints par la méthode « comme numérisé ».

Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**.



Sujets connexes

- ❖ [Reconnaissance de fichier machine](#), pg 108
- ❖ [Insérer dessin](#) (Aide produit)
- ❖ [Connexions de broderie](#) (Aide produit)
- ❖ [Numériser des formes ouvertes et des formes fermées](#) (Aide produit)

Couleurs d'arrière-plan

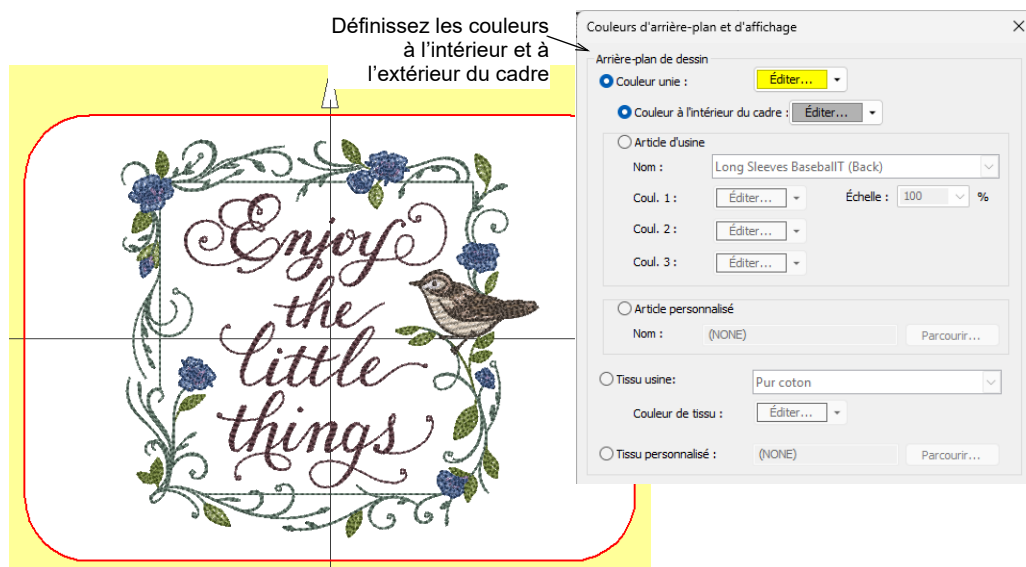


Utilisez **Personnaliser dessin / Contexte > Arrière-plan et couleurs d'affichage** pour changer d'arrière-plan de dessin et de couleurs d'affichage.

Paramétrez la couleur à l'intérieur du cadre pour qu'elle corresponde à celle du tissu sur lequel vous voulez broder. Vous pouvez également paramétrer une couleur d'arrière-plan en dehors du cadre en guise de contraste.

Pour paramétrer les couleurs d'arrière-plan

- ◆ Sélectionnez **Personnaliser dessin > Couleurs d'arrière-plan et d'affichage** ou cliquez à droite sur la fenêtre dessin, et faites un choix dans le menu contextuel.
- ◆ Pour sélectionner une couleur à l'intérieur du cadre, choisissez l'option **Couleur unie**. Cela vous permet de paramétrer des couleurs distinctes à l'intérieur et à l'extérieur du cadre. Sélectionnez une couleur sur la palette ou faites un mélange de votre façon.



- ◆ Paramétrer la couleur à l'intérieur du cadre pour qu'elle corresponde à celle du tissu sur lequel vous voulez broder.

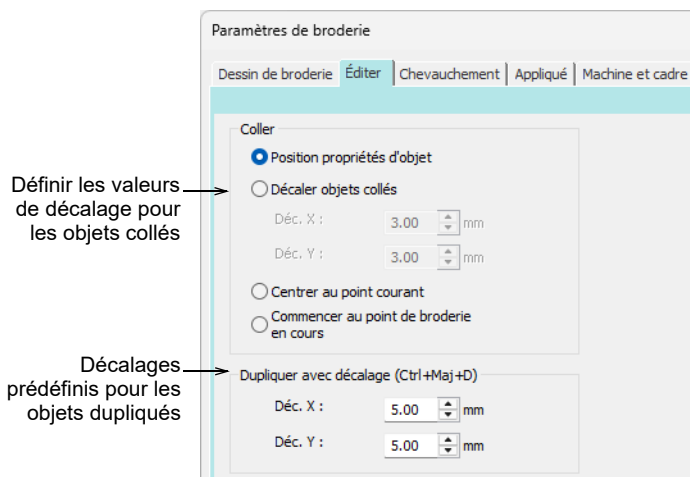
Sujets connexes

- ◆ [Ajouter des arrière-plans](#) (Aide produit)

Paramètres de modification

Les opérations de couper et de coller se comportent selon les préférences de l'onglet **Éditer** de la boîte de dialogue **Paramètres de broderie**. Alternativement, avec un ou plusieurs objets sélectionnés, diverses options deviennent disponibles via la barre d'outils **Contexte**. Utilisez l'outil **Dupliquer** ou appuyez sur **Ctrl+D** pour les dupliquer. Si vous avez déjà utilisé la fonction « clone rapide », l'objet dupliqué sera décalé de la même quantité. Utilisez l'onglet **Paramètres de broderie > Éditer**

pour contrôler toutes ces options. Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**.



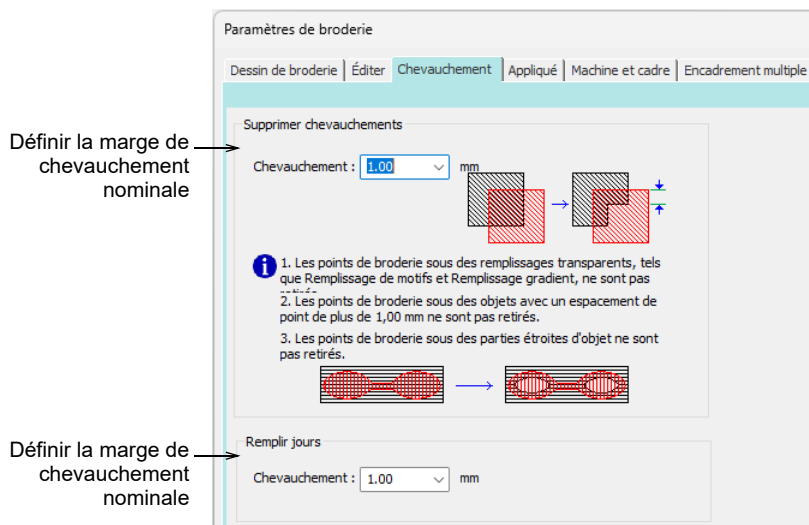
Sujets connexes

- ◀ [Copier et coller des objets](#) (Aide produit)
- ◀ [Dupliquer et cloner des objets](#) (Aide produit)

Paramètres de chevauchement

Les paramètres de l'onglet **Paramètres de broderie > Chevaucher** vous permettent de contrôler les marges de chevauchement des outils **Supprimer chevauchements** et **Remplir les trous**. Utilisez la commande **Supprimer chevauchements** pour retirer les couches sous-jacentes de broderie dans les objets se chevauchant. L'outil **Remplir les trous** vous permet de remplir des trous

dans des objets fermés en créant de nouveaux objets basés sur des trous existants. Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**.

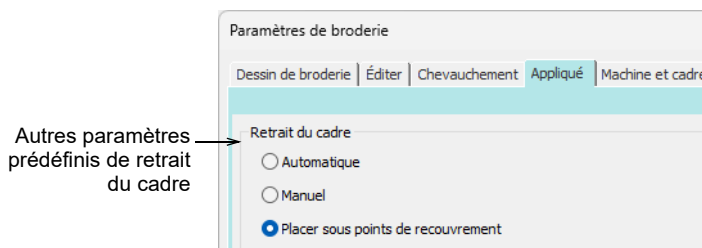


Sujets connexes

- Retirer la broderie sous-jacente (Aide produit)
- Remplir des jours à l'intérieur d'objets (Aide produit)

Paramètres de l'appliqué

Sur certaines machines, lorsque le cadre se déplace, l'aiguille forme un point d'arrêt. Lorsqu'il redémarre, il ajoute un point d'attache. Pour éviter les pénétrations indésirables de l'aiguille et l'apparition de « nœuds » dans votre tissu, plusieurs pré-réglages sont disponibles via les **Options de retrait du cadre** dans l'onglet **Paramètres de broderie > Appliqué**. Accédez au dialogue via le menu **Paramètres du logiciel**.



Sujets connexes

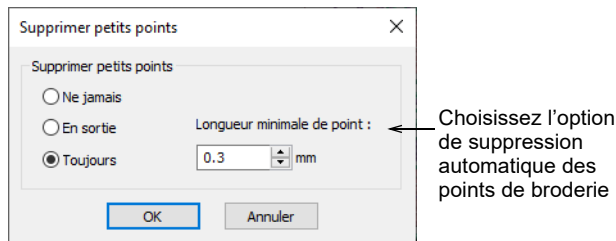
- Créer des objets d'appliqué (Aide produit)
- Définir la position de retrait du cadre (Aide produit)

Éliminer les petits points

Des points trop petits peuvent endommager le tissu et causer des ruptures de fil ou des cassures d'aiguille. Avant d'envoyer un dessin à la broderie, vous pouvez retirer automatiquement les petits points non désirés. Le filtre peut être appliqué continuellement, en sortie uniquement, ou jamais.

Pour éliminer les petits points...

- 1 Sélectionnez **Paramètres de dessin > Retirer petits points**.



- 2 Choisissez votre option préférée :
 - 3 Lorsqu'il est paramétré à **Toujours**, le filtre sera automatiquement appliqué dans l'arrière-plan à chaque fois que des objets sont édités ou numérisés.
 - 4 Lorsqu'il est paramétré à **En sortie**, le filtre n'est appliqué que durant l'impression ou la sortie de fichiers.
- 3 Entrez la **longueur des points** minimale que vous voulez garder.
- 4 Cliquez sur **OK** pour confirmer.
- 5 Vérifiez la nouvelle numération des points dans la barre **État**.

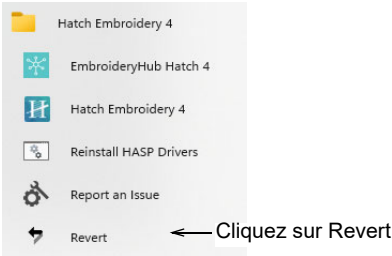
Retourner au paramétrage usine

L'utilitaire **Revert to Factory Settings** (Retour aux paramètres d'usine) vous permet de rétablir les paramètres Hatch Embroidery sélectionnés à leurs valeurs par défaut d'origine. Cette fonction est particulièrement utile si les paramètres système ou les modèles ont été modifiés par inadvertance et que vous devez revenir à une configuration connue et stable. Utilisez cet utilitaire lors du dépannage ou lorsque vous souhaitez rétablir rapidement l'état d'origine de certaines parties du logiciel, sans affecter vos dessins enregistrés ni vos modèles personnalisés.

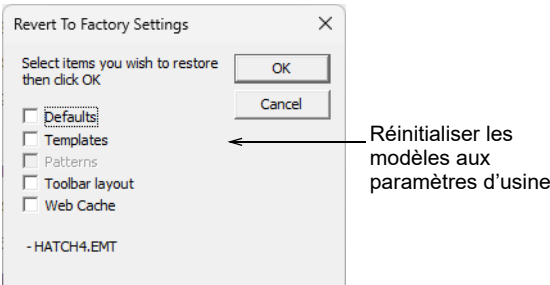
Pour rétablir les paramètres d'usine du modèle...

- 1 Fermez Hatch Embroidery.

- 2 Cliquez sur le bouton **Démarrer** de MS Windows® et accédez au groupe **Hatch Embroidery**.



- 3 Sélectionnez **Revert**. L'utilitaire **Revert to Factory Settings** (Retour aux paramètres d'usine) s'ouvre.



- 4 Vous pouvez choisir de réinitialiser certains éléments, tels que les modèles par défaut, les paramètres de l'application, l'agencement des barres d'outils ou les données mises en cache. Les options comprennent :

Option	Détails
Paramètres définis par défaut	Restaure les paramètres par défaut de l'utilisateur (une nouvelle connexion est alors requise).
Modèles	Restaure les modèles d'usine. Cette opération rétablit la version d'usine du fichier Hatch4.JMT par défaut, sans modifier les modèles personnalisés.
Patrons	Plus disponible.
Configuration de la barre d'outils	Rétablit les paramètres par défaut de la barre d'outils. À utiliser, par exemple, si la barre d'outils contextuelle disparaît.
Cache Web	Supprime et vide le cache Web pour résoudre les problèmes de chargement.



Note : L'utilisation de l'option **Revert** effacera bien sûr tous vos propres paramètres enregistrés dans le modèle par défaut. Cependant, il n'effacera ni n'affectera les modèles personnalisés enregistrés sous des noms autres que « Hatch4.JMT ».

Sujets connexes

- ◀ [Modèles de dessins de broderie](#) (Aide produit)

FICHIERS ET ACTIFS

Hatch Embroidery vous permettent de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont les dessins de broderie proprement dits. Il existe d'autres ressources que vous pouvez créer, comme des modèles de dessins, des motifs et des bordures personnalisés. Ces actifs sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de Hatch Embroidery ou d'un patch de mise à jour.



Cette section détaille les types de fichiers utilisés par Hatch Embroidery et créés par ainsi que l'endroit où ils sont stockés sur votre système informatique.

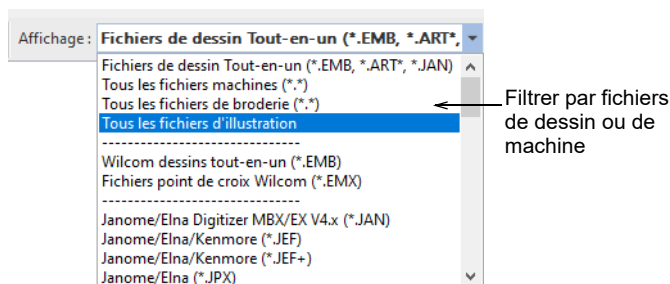
Fichiers de broderie

Il existe deux types de formats de fichier de broderie :

Type de fichier	Fonction
Dessin de broderie	Les fichiers contour ou « comprimés » contiennent habituellement des formes et des lignes numérisées, les types de point de broderie sélectionnés et les valeurs et effets de point.
Machine	Fichiers machine, également connu sous le nom 'fichiers de points de broderie', ne contiennent que des points de broderie et des fonctions machines, et ne conviennent qu'à des machines à broder spécifiques.

Les fichiers de broderie sont généralement ceux que vous ouvrez pour les modifier dans le logiciel. Les fichiers machine sont généralement les fichiers que vous envoyez sur machine pour la production. EMB est le format de dessin [natif](#).

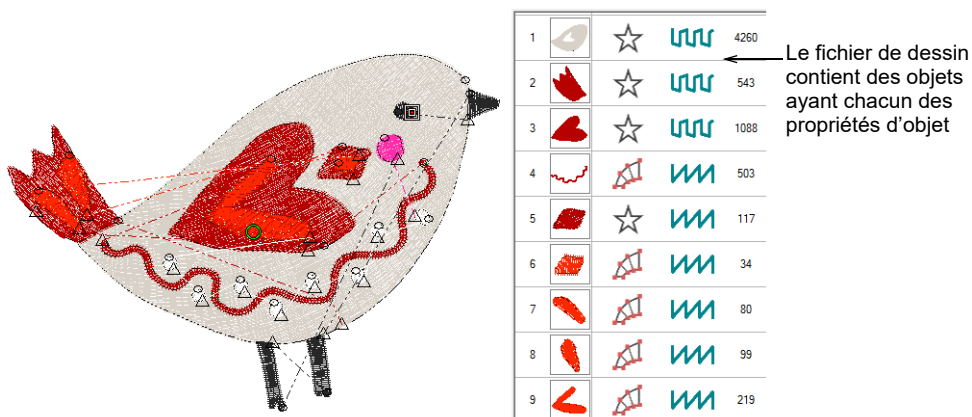
D'autres formats de fichier dessin « tout-en-un », tels que ART et JAN, sont également disponibles. Hatch Embroidery prend en charge des formats de machine. Il y a une certaine interconvertibilité entre les formats dessin et machine. Notez que vous pouvez filtrer votre bibliothèque de broderie entre ces deux grandes catégories...



Note : Hatch Embroidery prend en charge de nombreux formats de machine, tels que JEF, SEW, DST, EXP et bien d'autres. Voir aussi [Fichiers de broderie compatibles](#) à la page 111.

Fichiers de dessin

Les fichiers contours ou « comprimés » ont des formats de haut niveau qui contiennent les contours des objets, les [détails d'objet](#) et les données de broderie. Quand vous ouvrez un fichier dessin dans le logiciel, les types de point, méthodes de numérisation et effets correspondants sont appliqués. Ces fichiers peuvent tous être visualisés dans le docker **Mettre en séquence**. Voir aussi [Méthodes d'affichage](#) (Aide produit).



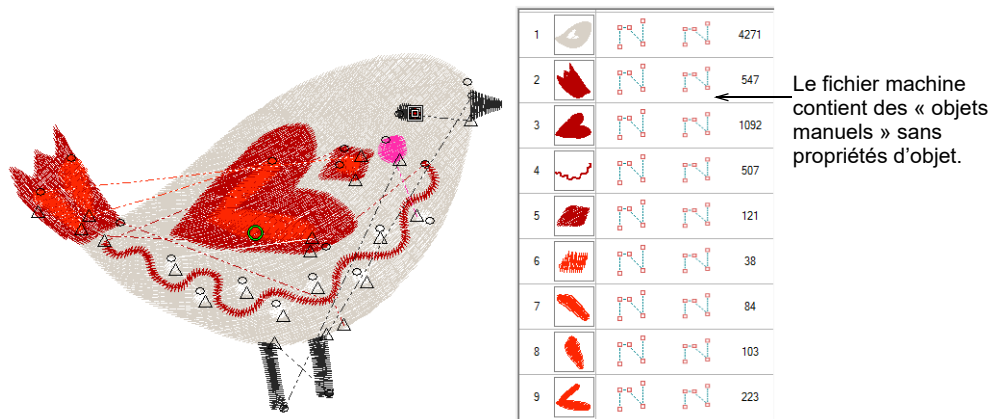
Les fichiers dessins peuvent être mis à échelle, transformés et refaçonnés sans pour autant affecter la densité ou la qualité des points. Après la modification, vous pouvez enregistrer votre dessin en n'importe quel format de fichier compatible. Voir également [Reconnaissance de fichier machine](#), pg 108 et [Faire sortir des dessins](#) (Aide produit).

Fichiers machine

Chaque machine à broder parle son langage propre. Les fichiers machine, également appelés fichiers « points de broderie », sont des formats de bas niveau destinés à être utilisés directement par les machines. Ils contiennent des informations sur la position, la longueur et la couleur de chaque point de broderie. Quand ils sont lus dans , les fichiers machine ne contiennent pas d'informations relatives aux objets, telles que les contours ou les types de point, mais présentent chaque dessin sous forme d'une série de blocs de points de broderie appelés **objets manuels**. Les blocs de points consistent en points de broderie individuels.

Objets manuels

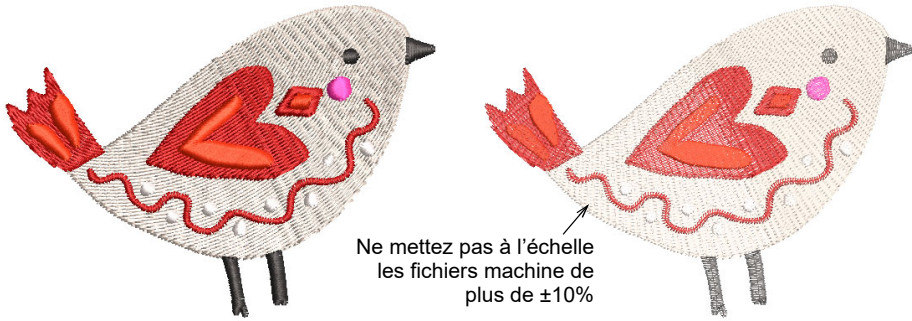
Des objets manuels sont créés à chaque fois que des fonctions machines – par ex. : changements de couleur ou coupes – sont détectées dans le dessin. Ils ne sont pourvus que des propriétés général et **point de liaison**. Les objets manuels sont, à leur tour, composés de points de broderie individuels, appelés points manuels. Dans le docker **Mettre en séquence**, les objets manuels et les points de broderie manuels apparaissent comme une seule et même chose.



Mise à l'échelle des fichiers machine

Vous pouvez redimensionner les dessins en format brut de machine, mais, comme la numération des points ne change pas, la densité augmente ou diminue en fonction de la taille du dessin. C'est pourquoi il est déconseillé d'augmenter ou de

réduire les dimensions des dessins par plus de $\pm 10\%$ de leur taille initiale, car la broderie de certaines zones pourrait devenir trop épaisse ou trop mince.



Sources des fichiers

Il existe deux types de formats de fichier de broderie :

Type de fichier	Fonction
Dessin de broderie	Les fichiers contour ou « comprimés » contiennent habituellement des formes et des lignes numérisées, les types de point de broderie sélectionnés et les valeurs et effets de point.
Machine	Fichiers machine, également connu sous le nom 'fichiers de points de broderie', ne contiennent que des points de broderie et des fonctions machines, et ne conviennent qu'à des machines à broder spécifiques.

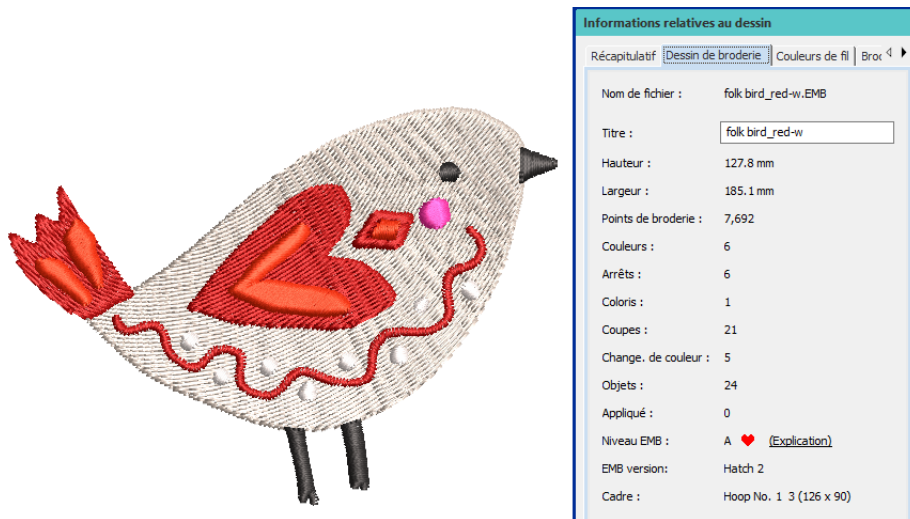
Types de dessin

Alors que les fichiers de broderie sont essentiellement classés comme « dessin » (contour) ou « machine » (point de broderie), Hatch Embroidery fait la différence entre quatre types de fichiers – dessin natif (A), contours importés (B), points de broderie traités (C), ou points de broderie importés (D). Ils sont résumés comme suit :

Grade	Source	Description
A	Dessin natif	Les dessins natifs EMB, ainsi que les fichiers ART et JAN, sont tous de formats de broderie de « Grade A » lus et écrits par le logiciel. On les appelle « Grade A » parce qu'ils contiennent un ensemble complet d'informations relatives au dessin dans un fichier unique – contours d'objet, propriétés, points de broderie, couleurs de fil, image vignette et commentaires. Cela va sans dire que seuls les fichiers de Grade A offrent une transformation et un redimensionnement parfaits à 100%.
B	Contours importés	Dessins de broderie lus à partir d'un format de contour tel que GNC et enregistrés en format ART / EMB / JAN. Ces dessins ne peuvent être lus directement par le logiciel mais, une fois convertis, sont traités comme des dessins de Grade B.

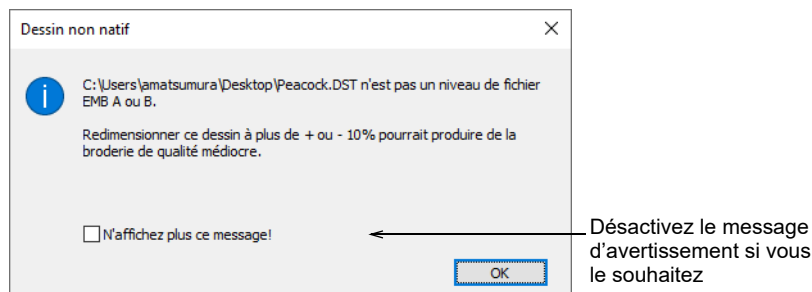
Grade	Source	Description
C	Points de broderie traités	Dessins de broderie lus à partir de fichiers machine – EXP, DST, PES, etc. – où les points de broderie ont été convertis en objets.
D	Points de broderie importés	Dessins lus à partir de fichiers machine, où les contours ont été ou non reconnus, mais dont les points n'ont pas été régénérés par traitement de points de broderie. Notez cependant que, si vous modifiez un dessin de broderie – par exemple, en ajoutant un objet de lettrage – son état deviendra « Points de broderie traités » même si les points de broderie importés n'ont pas été régénérés.

Pour plus d'informations sur la source d'un fichier de broderie, reportez-vous à l'onglet **Dessin de broderie** du docker **Informations relatives au dessin**.



Avertissements relatifs aux types de dessins

Par défaut, Hatch Embroidery affiche un message d'avertissement lorsque vous ouvrez un dessin non natif.

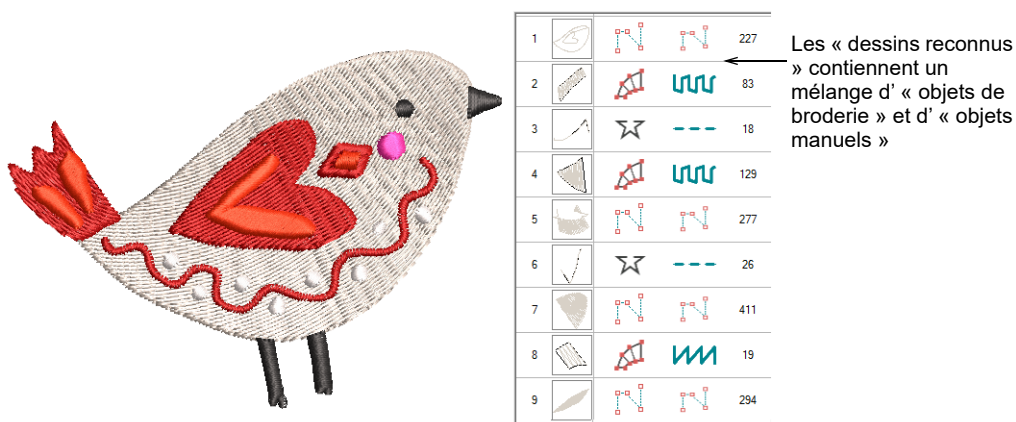




Suggestion : Certains messages d'avertissement peuvent s'avérer gênants. Utilisez les paramètres **Paramètres interface utilisateur > Avertissements** pour désactiver les avertissements. Ceux-ci peuvent toujours être réactivés ultérieurement. Pour plus amples informations, voir [Options des messages d'avertissement](#) dans l'Aide produit.

Reconnaissance de fichier machine

Alors que les dessins en points de broderie ne se prêtent généralement pas au redimensionnement, Hatch Embroidery peut interpréter relativement bien les contours d'objet, les types de point et l'espacement à partir des données de broderie. Le Docker **Séquence** affichera généralement les dessins reconnus sous forme d'un mélange d'« [objets de broderie](#) » et d'« [objets manuels](#) ». En d'autres termes, lorsqu'il n'est pas en mesure de reconnaître les objets, il les laisse sous forme de blocs de points.



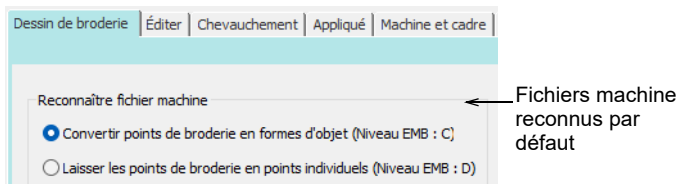
Ce traitement des points est effectif pour la plupart des fichiers machine, mais ne reproduit pas le niveau de qualité des contours d'origine et peut avoir des difficultés avec certains points fantaisie. Lorsque Hatch Embroidery « reconnaît » un fichier machine, il reconnaît les types de point, les valeurs d'espacement et de longueur, les effets de point, et peut déterminer les contours d'objet. Les types de point attribués sont satin ou tatami, selon le patron formé par les pénétrations d'aiguille.



Note : Les valeurs de point et les contours d'objets reconnus sont stockés comme [propriétés d'objet](#). Ceci signifie que vous pouvez redimensionner ou transformer les dessins de la façon habituelle. Les points sont recalculés pour les contours reconnus mais pas pour les [objets manuels](#).

Options de reconnaissance de fichier

Par défaut, les fichiers machine sont convertis en fichiers dessins lors de l'ouverture. Si vous souhaitez que les fichiers machine soient laissés sous forme de blocs de points ou **objets manuels** à l'ouverture, sélectionnez l'option « Grade D » dans l'onglet **Paramètres de broderie > Dessin de broderie**.



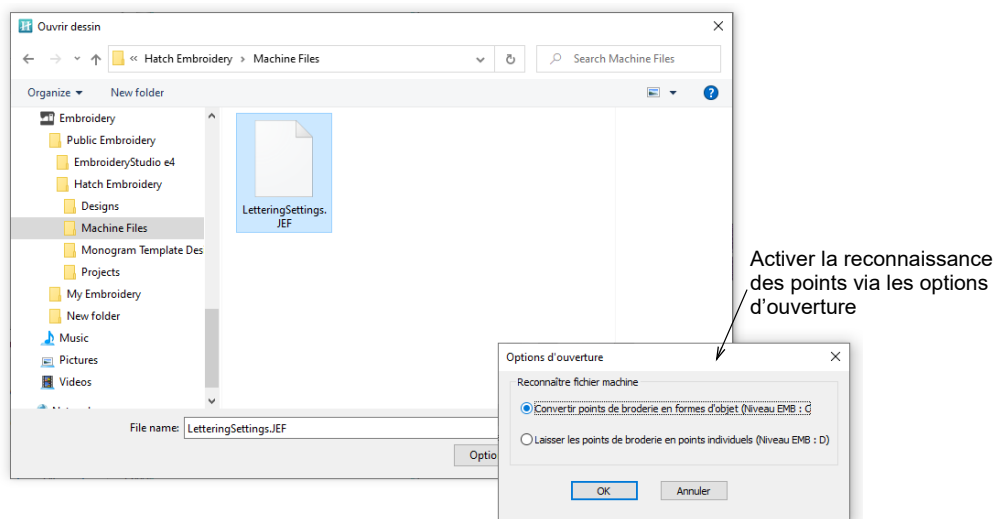
L'ouverture de fichiers machine avec la reconnaissance d'objets activée (EMB Grade C) peut entraîner de légères différences entre les coordonnées des objets et les coordonnées des points. Il est normal que l'étendue des objets soit légèrement différente de celle des points, car les points dépassent souvent la forme de l'objet en raison de la compensation de traction, des effets de point, des modifications manuelles, etc. Cependant, cette légère différence ne fera aucune différence sur la machine.

Sujets connexes

◀ Paramètres de dessin, pg 96

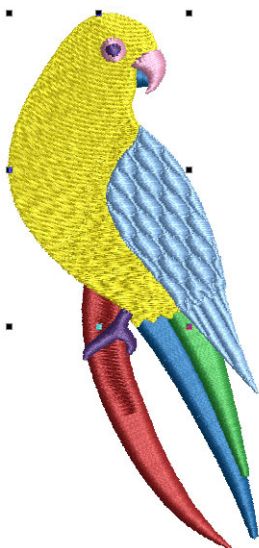
Convertir les points à l'ouverture

Si vous voulez convertir des **fichiers machine** au cas par cas, vous pouvez choisir de convertir au moment de l'ouverture via le dialogue **Options d'ouverture**. Cette option est accessible via le bouton **Option** de la boîte de dialogue **Ouvrir dessin**.



Convertir les points après l'ouverture

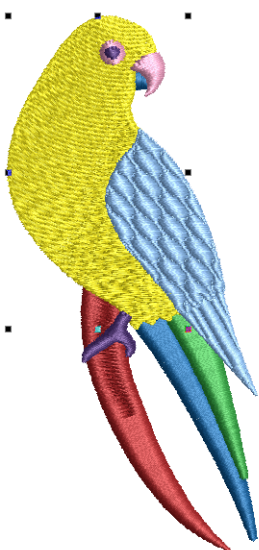
Même après avoir ouvert un fichier machine, vous pouvez reconnaître les blocs de points en tant qu'objets en sélectionnant **Reconnaître points de broderie** dans le menu **Edition**.



1				762
2				31
3				472
4				331
5				3328
6				1865
7				89
8				31
9				19
10				115

Fichier machine
ouvert sans
reconnaissance
d'objets

Sélectionnez les objets au cas par cas et appliquez la commande **Reconnaître points de broderie**. Les blocs de points reconnus contiennent un mélange d'« objets de broderie » et d'« objets manuels ».



1				762
2				31
3				472
4				331
5				420
6				275
7				2254
8				6
9				46
10				327
11				1865
12				89

Les blocs de points
reconnus contiennent un
mélange d'« objets de
broderie » et d'« objets
manuels »



Note : Même après la reconnaissance, la densité des objets manuels augmente ou diminue avec la taille du dessin. C'est pourquoi il est déconseillé d'augmenter

ou de réduire les dimensions des dessins par plus de $\pm 10\%$ de leur taille initiale, car la broderie de certaines zones pourrait devenir trop épaisse ou trop mince.

Fichiers de broderie compatibles

Les types de fichier de broderie pris en charge par Hatch Embroidery sont décrits ici.



Note : Les fichiers de dessin se répartissent en deux grandes catégories – les fichiers de broderie et les fichiers machine. Les fichiers de broderie sont généralement ceux que vous ouvrez pour les modifier dans le logiciel. Les fichiers machine sont généralement les fichiers que vous envoyez sur machine pour la production. Il y a une certaine interconvertibilité entre les deux formats. Notez que vous pouvez filtrer votre bibliothèque de broderie entre ces deux grandes catégories. Voir aussi [Fichiers de broderie](#) à la page 103.

Fichiers de broderie

Hatch Embroidery prend en charge les formats de fichier de broderie suivants :

Format	Fichier	Description	Lire	Écrire
Dessin Wilcom EMB	EMB	Fichier de dessin « tout-en-un » de Wilcom (jusqu'au dernier format EMB)	•	•
BERNINA	ART	Fichier dessin 'tout-en-un' BERNINA	•	
Janome	JAN	Fichier dessin 'tout-en-un' JANOME	•	
Point de croix Wilcom	EMX	[^] Format de fichier Point de croix de Wilcom.	•	○
Great Notions	GNC	Fichier produit Great Notions	•	
Melco Comprimé	CND	Fichier dessin 'Comprimé' Melco	•	
BERNINA / Melco	EXP	Fichier dessin de broderie Melco. Également utilisé pour le nouveau format de broderie USB de BERNINA.	•	•
Tajima	DST	[‡] Used for main types of Tajima machines	•	•
Point de croix BERNINA	ARX	Fichier Point de croix BERNINA	•	
Deco/Brother/Bab ylock	PES	Fichier produit Deco, Brother, Babylock	•	•
Deco/Brother/Bab ylock	PEC	Fichier produit Deco, Brother, Babylock	•	•
Elna	EMD	Fichier produit Elna	•	•
Janome/Elna/Ken more	SEW	Fichier produit JANOME/Elna/Kenmore	•	•
[^] Hatch Embroidery peut écrire EMX avec le GEM Hatch Cross Stitch [‡] Les fichiers DST peuvent être lus par des machines MB-4.				

Format	Fichier	Description	Lire	Écrire
Janome	JPX	Fichier produit JANOME/Elna/Kenmore	•	•
Janome/Elna/Kenmore	JEF	Fichier produit JANOME/Elna/Kenmore	•	•
Janome/Elna/Kenmore	JEF+	Fichier produit JANOME/Elna/Kenmore	•	
Husqvarna/Viking	HUS	Fichier produit Husqvarna/Viking/Pfaff	•	•
Husqvarna/Viking	SHV	Fichier produit Husqvarna/Viking/Pfaff	•	•
Husqvarna/Viking/Pfaff	VIP	Fichier produit Husqvarna/Viking/Pfaff	•	•
Husqvarna/Viking/Pfaff	VP3	Fichier produit Husqvarna/Viking/Pfaff	•	•
Pfaff	PCD	Fichier produit Pfaff	•	•
Pfaff	PCM	Fichier produit Pfaff	•	•
Pfaff	PCQ	Fichier produit Pfaff	•	•
Pfaff	PCS	Fichier produit Pfaff	•	•
POEM/Singer/Huskygram	CSD	Fichier produit Singer / Poem / Huskygram	•	•
Singer	XXX	Fichier produit Singer	•	•
Projet OESD	ART42	Fichier dessin 'tout-en-un' OESD	•	
^ Hatch Embroidery peut écrire EMX avec le GEM Hatch Cross Stitch ‡ Les fichiers DST peuvent être lus par des machines MB-4.				

Modèles de dessins de broderie

Hatch Embroidery prend en charge les formats de modèle de dessin suivants :

Format	Fichier	Description	Grade	Lire	Écrire
Modèle Hatch	JMT	Modèle de dessin Hatch	A	•	•
Modèle de dessin Wilcom	EMT	Modèle de dessin Wilcom	A	•	
Modèle Digitizer	JMT	Modèle de dessin JANOME	A	•	
Modèle Bernina	AMT	Modèle de dessin BERNINA	A	•	

Format de fichier JPX

Le format de fichier de production JPX comprend une image JPG, en plus de la broderie, de tous graphiques inclus dans le dessin. Cela vous procure un meilleur moyen d'aligner visuellement la broderie sur un élément imprimé lorsqu'elle est encadrée dans la machine.

Les machines plus anciennes n'affichent que les codes de fil et non la marque spécifique. Cela peut prêter à confusion car un même code utilisé par plusieurs marques de fil peut représenter des couleurs complètement différentes. Avec les

toutes nouvelles machines JANOME MemoryCraft, l'identificateur d'une marque de fil identifiant le nuancier de fils est dorénavant reconnu. La marque de fil spécifique est affichée sur la machine elle-même.

Illustrations compatibles

Une illustration peut être importée dans Hatch Embroidery en format vecteur ou en format point. En principe, la qualité des images vectorielles ne change pas quand elles sont redimensionnées, alors que les images en mode point créent des problèmes de pixellisation et de dégradation d'image lorsqu'elles sont agrandies ou réduites. Toutefois, tout redimensionnement devrait être effectué avant d'importer dans le logiciel, car le processus d'importation transforme automatiquement les images vectorielles en images-points.

Formats de fichier vectoriel compatibles

Le mode broderie prend en charge les formats vecteurs suivants :

Extension	Format	Lire	Écrire
DXF	AutoCAD	•	
EMF	Métafichier amélioré	•	
EPS	Postscript encapsulé	•	
WMF	Métafichier Windows	•	
CDR	Fichier vectoriel de CorelDRAW®	○	○
• Inclus en standard ○ 'GEM' modulaire 'GEM' modulaire (ou version compatible de CorelDRAW®)			

Formats de fichier image-point compatibles

Le mode broderie prend aussi en charge les formats images-points suivants :

Extension	Format	Lire	Écrire
BMP	Mode point Windows	•	•
JPG	Échange de fichiers JPEG	•	•
PNG	Portable Network Graphics	•	•



Note : Si votre installation Hatch Embroidery est liée à une version supportée de Suite Graphiques CorelDRAW, vous pouvez ouvrir de nombreux autres formats, bitmap et vectoriels, et les introduire dans **Mode Broderie**.

Données personnelles

Hatch Embroidery vous permettent de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont les dessins de broderie proprement dits. Mais il existe d'autres ressources que vous pouvez créer, comme des modèles de dessins, des motifs et des bordures personnalisés. Ces actifs sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de Hatch Embroidery ou d'un patch de mise à jour. Cependant, il est bon de se familiariser avec les emplacements et les noms de fichiers de vos ressources personnalisées pour diverses raisons...

- ❖ Tout d'abord, vous devez sauvegarder vos ressources personnalisées en cas de panne d'ordinateur.
- ❖ Vous pouvez également souhaiter partager des ressources avec d'autres utilisateurs Hatch Embroidery ou installer des ressources tierces telles que des polices personnalisées.
- ❖ Enfin si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de ces dossiers dans le nouvel emplacement.



Suggestion : Afin de préserver les ressources personnalisées, ne désinstallez pas votre version existante de Hatch Embroidery. Toute nouvelle mise à jour peut être installée par-dessus votre installation existante. Si vous souhaitez déplacer votre Hatch Embroidery sur un autre PC, vous devrez transférer manuellement tous les actifs personnalisés que vous avez créés ou reçus de tiers.

Actifs personnalisés

Hatch Embroidery vous permettent de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont les dessins de broderie proprement dits. Il existe d'autres ressources que vous pouvez créer, comme des modèles de dessins, des motifs et des bordures personnalisés, et des collections de dessins de clavier. Ces actifs sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de

Hatch Embroidery ou d'un patch de mise à jour. Pour plus d'informations sur les ressources personnalisées, reportez-vous à...

Actifs	Description
Broderies et autres dessins	La « bibliothèque de broderie » incorporée rend aisés la recherche et le classement de tous les dessins de broderie dans votre système. Tout dossier contenant des dessins de broderie peut être inclus dans l'arborescence de navigation. Voir aussi Gérer les dossiers de dessins (Aide produit).
Des motifs et des bordures personnalisés	Les estampilles de motif sont des éléments de dessin prêts à l'emploi, tels que les cœurs, les feuilles ou les formes géométriques qui sont contenus dans les bibliothèques ou « ensembles ». Vous pouvez définir vos propres estampilles pour un usage particulier ou pour utiliser dans les passages ou les remplissages de motifs. De même, vous pouvez créer vos propres bordures pour des monogrammes. Voir aussi Objets personnalisé (Aide produit).
Collections de dessins clavier	Les dessins de caractères de broderie sont très populaires. De nombreux amateurs achètent des polices de broderie auprès de fournisseurs tiers. Naturellement, les brodeurs veulent pouvoir les utiliser dans Hatch Embroidery en les mappant aux caractères du clavier. La nouvelle fonctionnalité Nouvelle collection de dessins clavier (KDC) offre un moyen pratique de le faire. Voir aussi Collections de dessins clavier (Aide produit).
Estampillages	L'onglet Utiliser objet vous permet de sélectionner des contours d'objet dans la design window et de les appliquer directement comme estampilles ou de les enregistrer dans une bibliothèque pour référence future. Vous pouvez utiliser des objets vectoriels ou de broderie comme base pour les estampilles. Voir aussi Estampillages (Aide produit).
Modèles de dessins de broderie	Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des tissus, styles et des paramètres par défaut. Utilisez ces fichiers modèles pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les détails courants à chaque fois.
Nuanciers de fils	Les nuanciers de fils contenus dans le logiciel représentent les nombreuses marques et couleurs de fils disponibles. Vous pouvez modifier les tableaux de fils pour refléter les fils que vous utilisez actuellement. Vous pouvez même créer vos propres patrons. Voir aussi Gérer nuanciers de fils (Aide produit).
Cadres personnalisés	Le logiciel vous permet de définir vos propres cerceaux et de les enregistrer pour une utilisation ultérieure ou de les associer à un type de machine personnalisé. Il est nécessaire d'avoir des cadres personnalisés, car les nouveaux cadres pour machine à coudre apparaissent plus fréquemment que le logiciel n'est mis à jour. Voir aussi Sélection de cadre (Aide produit).



Note : Afin de préserver les ressources personnalisées, ne désinstallez pas votre version existante de Hatch Embroidery. Toute nouvelle mise à jour peut être installée par-dessus votre installation existante. Si vous souhaitez déplacer Hatch Embroidery sur un autre PC, vous devrez transférer manuellement tous les actifs personnalisés que vous avez créés ou reçus de tiers.

Emplacements des ressources personnalisées

Les données utilisateur – y compris les tissus personnalisés, les modèles, les motifs, les bordures et les collections de dessins clavier – sont stockées dans des dossiers dédiés. Familiarisez-vous avec ces dossiers pour savoir où se trouvent toutes vos ressources personnalisées. Allez à...

Actifs personnalisés	C:\ProgramData\Wilcom\Hatch Embroidery	Types de fichier
Tissus automatiques	\RES\AUTOFABRIC	userdefined.autost
Cadres	\RES\Hoops	USRHOOPS.DSC
Nuanciers de fils	\RES\ThreadCharts	*.TCH
Machines	\RES\Machines	UserBrands.txt
Motifs	\MOTIFS	*.ESA
Modèles	\TEMPLATE	*.JMT
Estampillages	\STAMPS	*.ESA
Bordures	\BORDERS	*.ESA
Alphabets personnalisés	\FONTS	*.ESA
Collections de dessins clavier	\FONTS	*.KDC

Les données graphiques sont stockées dans une bibliothèque distincte. Allez à...

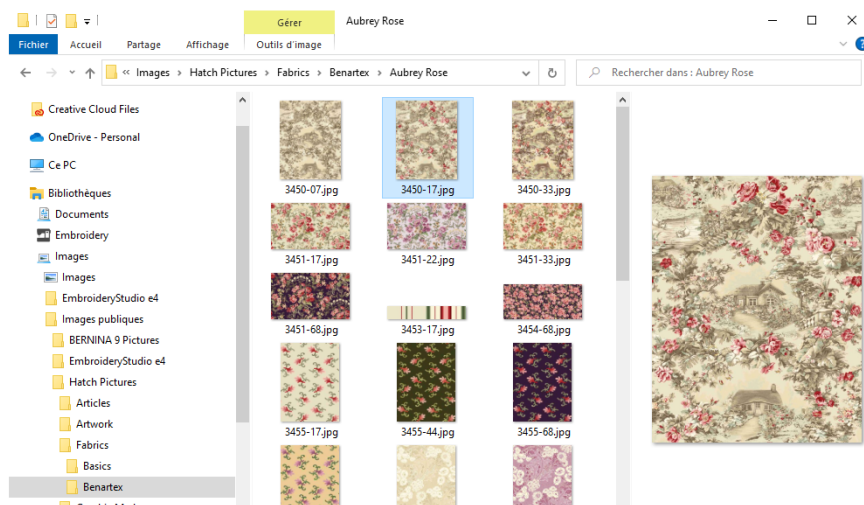
Actifs personnalisés	C:\Users\Public\Public Pictures\Hatch Pictures	Types de fichier
Articles	\Articles	*.PNG
Tissus	\Fabrics	*.JPG, *.BMP



Note : Certains dossiers de données ne seront créés que lors de la première ouverture de Hatch Embroidery après le redémarrage de votre système.

Dans **File Explorer**, vous pouvez accéder à l'emplacement précis de vos ressources Hatch Embroidery à l'aide de l'arbre de navigation situé à gauche de

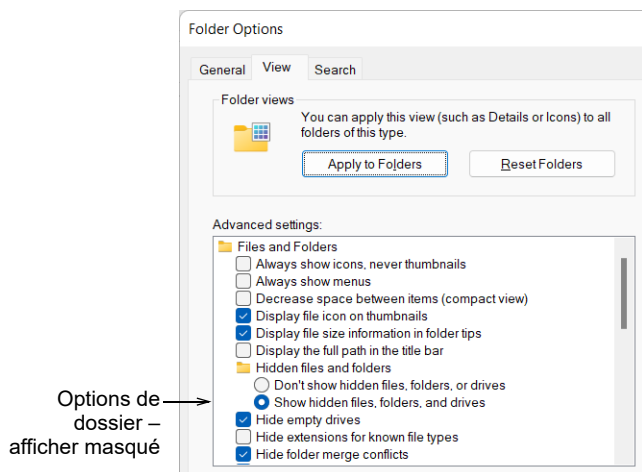
la fenêtre, ou simplement en saisissant ou en copiant le nom du chemin dans le champ d'adresse et en appuyant sur **Retour**.



Lorsque vous installez des mises à jour ou des mises à niveau de votre logiciel existant, la structure des dossiers ci-dessus, ainsi que les ressources personnalisées, sont conservées. Cependant, si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de ces dossiers dans le nouvel emplacement.



Note : Le dossier C:\ProgramData peut être masqué sur certains PC en fonction des autorisations de l'utilisateur connecté. Voir aussi [Afficher les dossiers cachés](#) à la page 118.



Graphiques et dessins de broderie personnelles

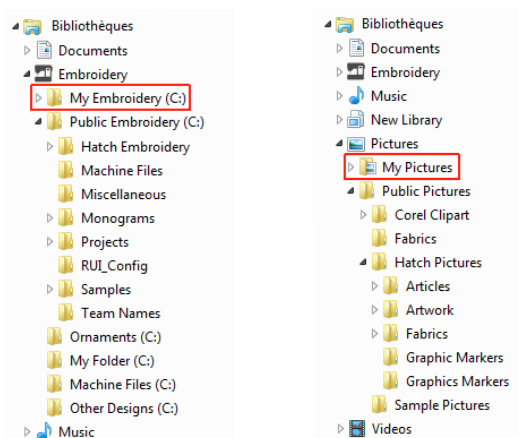
Parmi vos actifs les plus importants figurent bien sûr vos dessins de broderie et tous les fichiers graphiques que vous pouvez utiliser. Ils peuvent être enregistrés n'importe où sur votre système. Cependant, par défaut...

- ❖ Tous les dessins de broderie, les fichiers de coupe ou les fichiers machine que vous enregistrez à partir de Hatch Embroidery seront sauvegardés par défaut dans le dossier **Ma broderie** à cet emplacement...

C:\Users\<USER>\My Embroidery\

- ❖ Si vous enregistrez à un autre emplacement, MS Windows® continuera à enregistrer à cet emplacement jusqu'à ce que vous le changiez à nouveau.
- ❖ De même, tout dessin que vous enregistrez de Hatch Embroidery sera sauvegardée par défaut dans le dossier **Mes Images** à l'emplacement...

C:\Users\<USER>\Pictures\My Pictures\

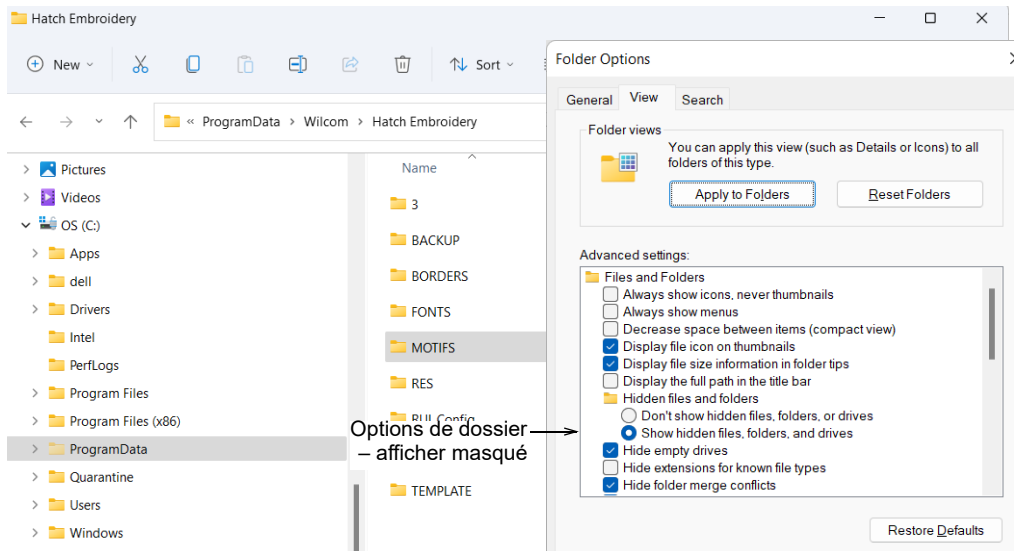


Note : Lorsque vous installez des mises à jour ou des mises à niveau dans votre logiciel existant, tous les actifs susmentionnés seront préservés. Cependant, si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de dossiers **Ma broderie** et **Mes images** dans le nouvel emplacement.

Afficher les dossiers cachés

Si vous devez copier manuellement le contenu de vos dossiers de ressources vers un nouvel emplacement, il se peut que le dossier C:\ProgramData soit caché sur votre PC, en fonction de vos autorisations de connexion. Pour pouvoir visualiser la structure du dossier, ouvrez l'onglet **Options des dossiers** dans **File Explorer** et

cochez l'option **Éléments cachés**. Le dossier 'ProgramData' et son contenu apparaîtront alors.



POLICES STANDARDS

Le tableau ci-dessous comprend tous les polices standards contenus dans Hatch Embroidery. Les catégories comprennent :

Style de police	Description
Polices d'appliqué, pg 123	Créé spécialement pour l'appliqué, il contient tous les points de contour, d'arrêt et de recouvrement nécessaires. Idéal pour une utilisation à grande échelle et pour réduire le nombre de points.
Polices majuscules, pg 123	Style de caractères San-serif, très courant pour les noms et les logos d'entreprise. Ce style est idéal pour la broderie car il est clair et facile à lire.
Polices de fantaisie, pg 127	Tout ce qui n'est pas « blocky » peut être utilisé de manière décorative, selon le style du logo.
Polices de monogramme, pg 131	Spécialement conçu pour la monogramme – couramment utilisé pour la création d'initiales populaires pour les cadeaux tels que les serviettes et le linge de maison.
Polices de contour, pg 132	Couramment utilisé pour les vêtements de sport, au dos des vestes. Fonctionne mieux à grande échelle.
Polices de points de passage, pg 132	Couramment utilisé pour les petits caractères, tout ce qui est inférieur à 5 mm et lorsque la colonne de satin ne convient pas.
Polices cursives, pg 134	Traits fluides où les caractères se rejoignent, ressemblant à un style manuscrit.
Polices sérif, pg 135	Police de style plus ancien qui comprend un embellissement à la fin du trait, populaire pour les vêtements de sport.
Polices minuscules, pg 138	Polices de caractères de 6 mm et moins, y compris les colonnes de points de satin avec des ajustements par poussée et par traction.
Polices spéciales, pg 139	Les effets graphiques, multicolores et de remplissage sont quelques-unes des choses qui sont associées aux polices spéciales. Couramment utilisées à des fins décoratives.
Polices non romains, pg 140	Cette catégorie comprend les polices cyrilliques, grecques et japonaises.
Les polices CDC, pg 141	Les dessins de caractères de broderie sont très populaires. De nombreux amateurs achètent des polices de broderie auprès de fournisseurs tiers. Le logiciel comprend plusieurs exemples de polices KDC.

À propos des polices de broderie

Les polices de broderie sont spécialement numérisées pour permettre une broderie nette et régulière. Pour obtenir les meilleurs résultats, il est recommandé

de les utiliser dans les gammes de tailles recommandées, car des lettres très petites ou très grandes, en particulier les minuscules, peuvent nuire à la qualité de la broderie. Hatch Embroidery prend également en charge les caractères spéciaux – lorsqu'ils sont disponibles dans la police – et applique des méthodes de jonction prédéfinies pour contrôler la façon dont les lettres s'enchaînent pendant la broderie, ce qui permet d'équilibrer l'apparence et l'efficacité en minimisant les découpes, en préservant la numérisation d'origine ou en masquant les jonctions sur les tissus texturés.

Tailles minimale et maximale

Pour obtenir les meilleurs résultats lors de la broderie, ne dépassez pas les tailles maximales ou minimales recommandées. Notez cependant que les hauteurs maximales et minimales recommandées se rapportent aux lettres en HAUT DE CASSE. La plupart des polices de broderie sont numérisées à partir d'une police originale TrueType (TTF), dont certaines comportent des lettres minuscules – par exemple 'a' et 'c' – qui ont environ 70 % de la hauteur d'une lettre majuscule. En conséquence, ces lettres peuvent s'avérer trop petites pour une broderie nette. Il vous faudra peut-être augmenter la taille des caractères en bas de casse pour convenir à la broderie.

TrueType Font

Lettres de broderie

Caractères spéciaux

Vous pouvez créer des caractères spéciaux dans chaque alphabet en maintenant la touche **Alt** de votre clavier et en tapant **0** (zéro), son code, suivi de chiffres tapés sur le pavé numérique. Par exemple, pour taper **ê** avec le code **234**, tapez **Alt +0234**. La lettre avec accent apparaîtra lorsque vous relâcherez la touche **Alt**. Voir aussi [Insertion de caractères spéciaux](#) (Aide produit).



Note : Tous les caractères ne sont pas forcément disponibles dans **tous** les alphabets.

Méthode de jointure

La méthode de jointure d'un lettrage est préétablie par alphabet pour donner les meilleurs résultats. Les options comprennent :

Jointure		Objectif
Jointure la plus proche	JP	Les lettres sont jointes au point le plus proche. A utiliser pour minimiser les coupes.
Comme numérisé	CN	Les lettres sont jointes telles qu'elles ont été numérisées. A utiliser avec les alphabets qui combinent différents types de points de remplissage ou d'effets spéciaux.

Si vous séparez un objet lettre, la méthode de jonction est perdue car l'objet n'est plus un objet lettre. Pour plus de détails sur les méthodes de jointure, voir [Fractionner lettrage](#) (Aide produit).

Polices de caractères romains

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Polices d'appliqué						
College Appliqué	ABCDEFGHIJK 0123456789	1.0	25	3.2	80	CN
Polices majuscules						
Angle Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	JP
Art Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Avant Garde	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	JP
Bauhaus	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.0	25	JP
Block1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.8	20	JP
Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	0.8	20	JP
Block2-Auto	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	0.8	20	JP
Castle	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.0	25	JP
Endeavor	^ * ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Folio comprimé	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.0	25	JP
Futura	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Helvetica	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	JP
Microgramma	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.0	25	JP
Mystic	^ * ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.8	20	JP
Narrow Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.7	18	2.5	65	JP
Platinum	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

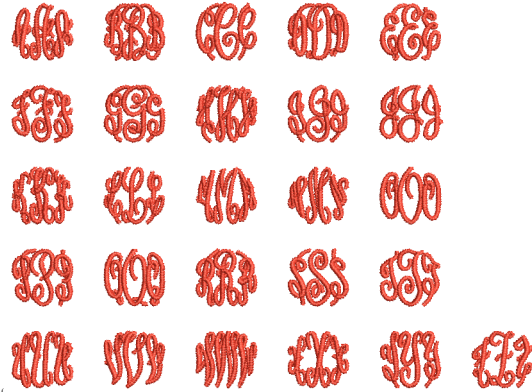
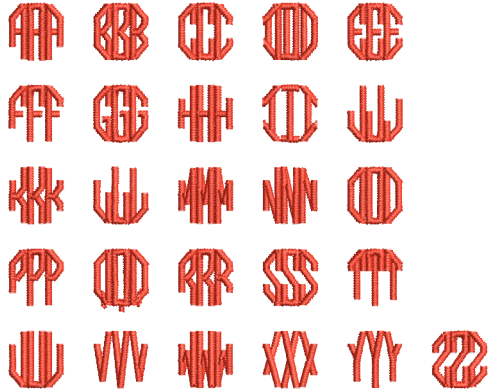
Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Slim Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	1.0	25	5.0	125	JP
Square Block	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	JP
Swiss	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	JP
Tahoma	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	JP
Text Block	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.0	25	JP
Urbane	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Verdana	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.0	25	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

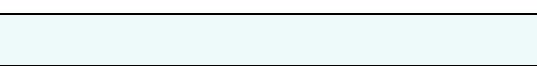
Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Polices de fantaisie						
Addison	^ * <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.0	25	JP
Anaconda	* <i>Q8C9E7 abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.0	25	JP
Arnold	* <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	0.6	17	JP
Carla	* <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.0	25	JP
Catalan	^ * ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.7	18	JP
Charcuterie	ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.6	40	JP
Comics	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.0	25	JP
Croissant	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.7	18	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Curly		0.7	18	1.6	40	JP
Enviro	*	0.6	15	1.6	40	JP
Felt Tip		0.4	10	1.2	30	JP
Flash		0.3	8	1.0	25	JP
Flourish Light	*	0.8	20	1.2	30	CN
Fluky	^ *	0.4	10	1.4	35	JP
Hana		0.6	15	0.8	20	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

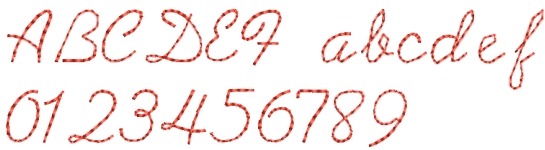
Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Handicraft	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.0	25	JP
Hobo	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.8	20	JP
Kids	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Kindergarten Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	1.0	25	JP
Lublik	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Mandarin	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	0.6	15	JP
Old English	A B C D E F abcdef 0123456789	0.8	20	1.2	30	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Orient Express	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Pacific North West	ABCDEFGHIJK 0123456789	1.0	25	1.6	40	JP
Racetrack	^ * ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	JP
Racer	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.6	15	JP
Speedy	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.6	15	JP
Staccato	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.0	25	JP
Swaddle	^ * ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	0.7	18	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Woodstock	A B C D E F abcdef 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0.3	8	0.8	20	JP
Polices de monogramme						
Fancy Monogram		2.0	50	4.0	100	JP
Octagon Monogram		0.7	18	2.4	60	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Monogramme Point		0.7	18	2.9	75	JP
						
						
						
						
Monogramme Seal		0.8	20	2.4	60	JP
						
						
						
						
Polices de contour						
Detex Normal		0.4	9	1.2	30	JP
						
News Outline *		0.8	20	1.8	45	JP
						
Polices de points de passage						
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Texte capitonnage	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	1.0	25	CN
Run Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.5	12	CN
Run Cardigan	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.5	12	CN
Run Dainty Script	ABCDEF abcdef 01234567	0.2	5	3.9	10	CN
Run Freehand	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.5	12	CN
Run Liberty	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.5	12	CN
Run Murray Hill	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.5	12	CN
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Run Script		0.2	5	0.5	12	CN
Polices cursives						
Ballantines Script		1.2	30	1.4	35	JP
Book Script		0.4	10	1.2	30	JP
Cayman	* 	0.4	10	1.0	25	JP
Chancery	* 	0.6	17	1.0	25	JP
Edwardian Script		1.2	30	1.4	35	JP
Formal Script	* 	0.3	7	0.6	15	JP
Italian Script		0.6	15	1.0	25	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Orlando	[^] * <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	1.5	13	JP
Poetic Script	* <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	1.6	40	JP
Pomander	* <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	1.6	40	2.5	65	JP
Script1	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	1.2	30	JP
Script2	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	1.0	25	JP
Script3	* <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	2.1	55	JP
Script4	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	1.2	30	2.0	50	JP
Upright Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	2.0	50	JP
Polices sérif						
[^] Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Athletica	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	1.2	30	JP
Bodoni	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	0.8	20	JP
Casual Serif	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	JP
Cheltenham Tall	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
City Medium	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.8	20	JP
College	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Copperplate	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Garamond	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	0.8	20	JP

^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Schoolbook	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.2	30	JP
Seagull	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	JP
Serif1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.6	15	JP
Serif2	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	0.6	15	JP
Serif3	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	JP
Souvenir	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	0.8	20	JP
Stencil Block	ABCDEFGH IJK 0123456789	0.4	10	0.6	15	JP
Times Roman	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.0	25	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Typewriter	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.0	25	JP
Polices minuscules						
Micro Block	* ABCDEFGHIJK O123456789	0.25	6	0.8	20	JP
Miniature Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	0.6	15	JP
Queensgate	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	0.8	20	JP
Sm High Tower	* ABCDEF abcdef o123456789	0.3	8	0.6	15	JP
Small Block1	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.15	4	0.25	6	JP
Small Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.15	4	0.25	6	JP
Small Serif1	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.15	4	0.25	6	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Sm Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.15	4	0.25	6	JP
Times Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.6	15	JP
Polices spéciales						
Antique Rose	<i>ABCDEF G</i> <i>H I J K L M N</i>	1.6	40	2.4	60	CN
Engraved Serif	* ABCDEGHIJK 0123456789	1.0	25	2.0	50	CN
Flair script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>01234567890</i> <i>—</i>	0.4	10	1.6	40	JP
3D Foam Impact	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.0	25	CN
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Invitation	* ABCDEFGHIJK 0123456789	1.0	25	2.0	50	CN
Shadow Street	* ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.0	25	CN
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Polices non romains

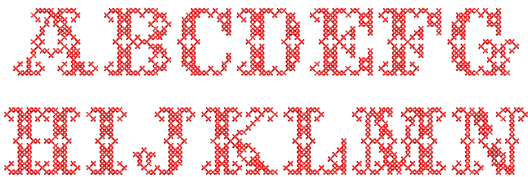
Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Greek	* ΑΒΧΔΕΦ αβχδεφ 0123456789	0.4	10	0.6	15	JP
Heisei Kaisho	^ 光公功効勾厚口后向坑 垢好孔孝宏工巧幸広庚	0.3	8	2.7	70	JP
Heisei Kantei	^ 平成勸亭 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	JP
Heisei Gosic	^ 平成ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	JP
Heisei Gyosho	^ 平成行書 あいうえおアイウエオ	0.3	8	2.7	70	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

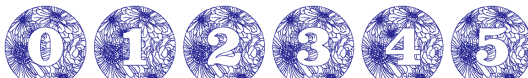
Police	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Heisei Maru Gosic	平成丸ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	JP
Heisei Mincho ^	平成明朝 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	JP
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						



Note : Vous pouvez insérer des caractères japonais à partir de la boîte de dialogue **Insérer caractère** ou utiliser **Google Translate** et copier-coller dans Hatch Embroidery via les outils **Lettrage** ou **Monogrammes**.

Les polices CDC

Police	Échantillon	Tailles				Méthod e de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Bloom		2.5	63	2.6	70	CN
Point de croix		1.1	27	5.3	135	CN
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

Police	Échantillon	Tailles				Méthod e de jointure
		Min		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Nautical		3.1	80	3.9	100	CN
						
Redwork		3.9	100	7.8	200	CN
						
Twine		3.9	100	7.8	200	CN
						
^ Nouveau sur Hatch 4 * Hatch Digitizer uniquement						

RÉFÉRENCES RAPIDES

Hatch Embroidery utilise des barres d'outils et des raccourcis clavier pour procurer un accès rapide et facile aux commandes fréquentes. Il peut être ouvert via l'icône de bureau ou le menu Démarrer de MS Windows®. Pour un récapitulatif des outils et des raccourcis clavier disponibles dans Hatch Embroidery, consultez les sujets ci-dessous.



Note: Les outils et les commandes décrits ici sont tous disponibles dans le niveau de produit le plus élevé. Tous ne sont pas applicables à d'autres niveaux de produits.

Menus

Le menu principal et les barres d'outils sont normalement arrimés en haut de l'écran, au-dessus de la fenêtre dessin. Utilisez-le pour accéder aux commandes communes. À mesure que vous vous familiarisez avec leur emploi, vous pouvez accélérer les choses en utilisant les [Raccourcis clavier](#), pg 167. Beaucoup de ces commandes sont également disponibles en boutons de barre d'outils. Certains peuvent ne pas apparaître dans la liste ou être inactifs en fonction du niveau de logiciel que vous possédez.



Note: La plupart des raccourcis clavier standards **Alt** de MS Windows® sont applicables. Utilisez la touche **Alt** avec la lettre soulignée dans le menu. Pour annuler une opération, appuyez deux fois sur **Échap** ou cliquez sur l'icône **Échap** de la barre d'outils.

Menu Fichier

Commande	Astuce
Nouveau dessin vide	Créer un nouveau design vide basé sur les paramètres par défaut du modèle, du tissu et de l'arrière-plan. Raccourci <Ctrl+N>
Nouveau à partir du modèle	Créer un nouveau dessin basé sur le modèle sélectionné ainsi que sur les paramètres de tissu et d'arrière-plan.
Nouveau à partir de dessin	Créer un nouveau dessin de broderie axé sur un dessin existant.
Ouvrir dessin	Ouvrir un dessin de broderie existant à partir du disque dur ou du lecteur réseau. Raccourci <Ctrl+O>
Ouvrir dessin récent	Ouvrir un dessin à partir d'une liste de dessins ouverts récemment.
Ouvrir dessin de sauvegarde	S'ouvre directement dans le dossier de sauvegarde pour un accès rapide aux fichiers de sauvegarde en cas de panne de logiciel.
Insérer dessin	Importer des fichiers de motif de broderie dans le motif courant.
Insérer des illustrations	Importer une illustration vectorielle ou en mode pixel dans le motif courant pour servir de toile de fond à la numérisation manuelle ou automatique.
Enregistrer dessin	Enregistrer le dessin actuel. Raccourci <Ctrl+S>
Enregistrer dessin sous	Enregistrer le motif courant avec un nom, un emplacement ou un format différent.

Commande	Astuce
Enregistrer comme modèle	Enregistrer le dessin actuel comme modèle de dessin pour utilisation ultérieure.
Exporter dessin	Enregistrer le dessin actuel comme fichier de production pour l'utiliser avec la machine.
Exporter coupe	Exporter le dessin actuel ou des objets sélectionnés en format fichier SVG pour la découpe.
Aperçu avant impression	Visualiser les feuilles de programmation à l'écran. Imprimer la feuille de programmation à partir de cette fenêtre.
Imprimer dessin	Imprimer un motif actif en utilisant les paramètres courants. Raccourci <Ctrl+P>
Transférer dessin	Transférez le dessin actuel dans un dossier de dessin prédéfini. Cliquez à droite pour les paramètres.
Envoyer au périphérique / à la machine	Envoyez le dessin actuel à un périphérique EmbroideryConnect ou à une machine à broder via WLAN.
Lire depuis un périphérique EmbroideryConnect	Importez les dessins depuis un périphérique EmbroideryConnect connecté dans votre logiciel Hatch Embroidery.
Point de croix	Accéder à l'application Point de croix.
Saisir image de dessin	Enregistrer l'image du dessin au format bitmap selon les paramètres actuels.
Fermer dessin	Fermer l'onglet du dessin actuel.
Fermer tous les dessins	Fermez tous les onglets de dessin de broderie.
Se déconnecter et libérer la licence	Quitter le programme et se déconnecter du compte Hatch Embroidery.
Quitter l'application	Fermer tous les dessins ouverts et quitter le programme. Raccourci <Alt+F4>

Menu Editer

Commande	Astuce
Défaire / Refaire	Commandes standard de Windows. Annuler ou réappliquer la dernière commande ou dernière série de commandes, ou refaire. Raccourci <Ctrl+Z/Y>
Copier / Copier / Coller	Commandes standard de Windows. Couper ou copier la sélection et la mettre dans le presse-papiers. Coller le contenu dans la fenêtre dessin. Raccourci <Ctrl+X/C/V>
Dupliquer	Dupliquer la sélection sans la placer dans le presse-papiers. Raccourci <Ctrl+D>
Dupliquer avec décalage	Dupliquer avec un décalage prédéfini. Créer des patrons réguliers d'objets dupliques. Ajustez les paramètres via la boîte de dialogue Paramètres de broderie > Modifier. Raccourci <Ctrl+Shift+D>
Supprimer	Supprimer la sélection sans la placer dans le presse-papiers. Raccourci
Sélectionner / Désélectionner tout	Sélectionnez ou désélectionnez tous les objets dans le dessin courant. Raccourci <Ctrl+A> / <X>
Fermer forme avec ligne droite / ligne courbe	Fermer un contour ouvert avec une ligne droite ou courbe.
Optimiser les changements de couleur	Optimiser le dessin en réduisant les changements de couleur au minimum, tout en maintenant les couches de couleur.
Appliquer jointure la plus proche	Joindre les objets sélectionnés au point le plus proche. Réappliquer la jointure la plus proche après l'édition. Raccourci <J>
Séquence >>	Basculer l'affichage du dock de séquence. Séquencez les objets et les blocs de couleur dans le dessin actuel. Raccourci <Maj+L>

Commande	Astuce
Mettre en séquence par ordre de sélection	Maintenez la touche <Ctrl> et cliquez pour sélectionner les objets dans le dessin actuel. Sélectionnez la commande pour séquencer les objets dans l'ordre de la sélection.
Désassembler	Fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément. Raccourci <Ctrl+K>
Supprimer changement de couleur	Supprimez les changements de couleur des objets sélectionnés qui ont été insérés manuellement lors du déplacement dans le dessin de broderie.
Regénérer points de broderie	Régénérer manuellement les points de broderie des objets sélectionnés. Raccourci <G>
Reconnaître points de broderie	Alors que les fichiers machine ne se prêtent généralement pas à la modification, le logiciel peut reconnaître relativement bien les contours d'objet, les types de point et l'espacement à partir des données de broderie. Après avoir ouvert un fichier machine, exécutez la commande Reconnaître points de broderie pour reconnaître les blocs de points comme des objets.
Ajuster espacement de points	Passer outre les densités de points d'objets sélectionnés ou de tout le dessin.
Propriétés d'objet >>	Utilisez Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou les ajuster pour des objets sélectionnés.
Copier propriétés d'objet	Actualiser les propriétés d'un objet sélectionné pour le dessin.
Appliquer propriétés d'objet	Appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés,

Menu Afficher

Commande	Astuce
TrueView	Basculer la simulation de la broderie piquée. Raccourci <T>
Afficher dessin	Basculer l'affichage des éléments de dessin. Cliquez pour ouvrir la liste déroulante des paramètres d'affichage.
Afficher cadre	Basculer vers l'affichage de cadres. Raccourci <Maj+H>
Afficher modèle de cadre	Basculer l'affichage du modèle de cadre comme alternative aux lignes de la grille. Aligner le dessin au bon emplacement et à l'orientation correcte.
Afficher grille	Basculer vers l'affichage de grille. Raccourci <Maj+G>
Afficher règles	Basculer vers l'affichage des règles et des grilles. Raccourci <Ctrl+R>
Simulateur de broderie	Simuler le processus de broderie du motif à l'écran en affichage de points ou en TrueView. Raccourci <Maj+R>
Outil Mesure	Mesurer les distances et les angles à l'écran. Raccourci <M>
Zoom	Faire un zoom avant/arrière de l'espace de travail et faire un zoom avant sur les zones délimitées jusqu'à taille complète de la fenêtre. Voir aussi Barre d'outils Zoom à la page 152.
Panoramique	Glisser pour une vue panoramique du motif à hauts coefficients de zoom. Raccourci <P>
Affichage précédent	Retourner à l'affichage précédent Raccourci <V>
Centrer au point de broderie en cours	Centrer un point de broderie sélectionné dans la fenêtre motif . Raccourci <C>
Rafraîchir l'affichage d'écran	Rafraîchir l'écran d'affichage. Raccourci <R>

Menu Réorganiser

Commande	Astuce
Grouper	Combiner plusieurs objets en un seul groupement d'objets sélectionnable. Raccourci <Ctrl+G>
Dissocier	Fractionner le groupement d'objets en objets individuels. Raccourci <Ctrl+U>
Verrouiller	Verrouiller des objets pour les protéger lors de la numérisation ou de l'édition. Raccourci <K>
Déverrouiller sélectionnés	Déverrouillez les objets verrouillés sélectionnés dans le docker Séquence.
Déverrouiller tout	Déverrouiller tous les objets verrouillés d'un dessin. Raccourci <Maj+K>
Afficher par couleur	Afficher les objets de broderie par couleur.
Masquer objets sélectionnés	Masquer le(s) objet(s) sélectionné(s) de la vue.
Masquer objets non sélectionnés	Masquer tous les objets sauf ceux qui sont actuellement sélectionnés.
Démasquer sélection	Déverrouillez les objets verrouillés sélectionnés dans le docker Séquence.
Révéler tout	Rétablir l'affichage de tous les objets cachés.
Aligner	Commandes d'accès pour aligner les objets sélectionnés sur le haut, le bas, à droite, à gauche, etc.
Distribuer	Accédez aux commandes permettant de distribuer les objets sélectionnés de manière uniforme vers le bas ou vers le haut de l'écran.

menu Machine

Commande	Astuce
Transférer dessin	Transférez le dessin actuel dans un dossier de dessin prédéfini.
Paramètres de transfert	Présélectionnez les types de fichiers requis par les machines sélectionnées, ainsi que l'emplacement du fichier sur le réseau ou le PC.

Menu Paramètres de dessin

Commande	Astuce
Informations relatives aux dessins >>	Afficher des informations concernant le dessin, telles que les dimensions et le nombre de points. Ajouter des commentaires à imprimer sur la feuille de programmation.
Couleurs d'arrière-plan et d'affichage	Définir des couleurs, des tissus ou des articles comme arrière-plan de dessin et définir les couleurs d'affichage.
Tissu automatique	Modifiez les propriétés du dessin pour le coudre sur différents tissus.
Démarrage et fin automatiques	Paramétrer les points de démarrage et de fin pour tout le dessin de broderie.
Retirer petits points	Contrôlez la suppression automatique des petits points. (La valeur par défaut est 'Toujours').
Propriétés d'objet >>	Utilisez Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou les ajuster pour des objets sélectionnés.

Menu Paramètres du logiciel

Commande	Astuce
Paramètres d'affichage de l'interface utilisateur	Paramètres prédéfinis de l'interface utilisateur (GUI) pour les outils, les grilles et les guides, les paramètres d'affichage et les options de défilement.
Paramètres de broderie	Paramètres par défaut prédéfinis pour la conversion de fichiers machine, la duplication d'objets, la suppression du chevauchement, l'appliqué, ainsi que les paramètres de cadre.
Gérer tissus automatiques	Créer vos propres paramètres tissu personnalisés pour répondre à des besoins particuliers.
Gérer nuanciers de fils	Vous pouvez créer vos propres nuanciers pour représenter la palette de fils disponible. Modifiez le code, le nom ou la charte des fils existants.
Gérer motifs	Si vous avez créé des motifs personnalisés, vous pouvez les gérer via cette commande. Renommer ou supprimer des motifs individuels ou des catégories personnalisées entières.
Gérer bordures	Si vous avez créé des bordures personnalisées, vous pouvez les gérer via cette commande.
Calibrer écran	Calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites ceci la première fois que vous installez le logiciel, chaque fois que vous changez de moniteur ou que vous ajustez les contrôles horizontaux ou verticaux de votre moniteur.
Configuration scanner	Configurer le scanner pour interagir directement avec le logiciel.
Programme expérience client	Désactivez le programme d'amélioration de l'expérience client si vous le souhaitez.

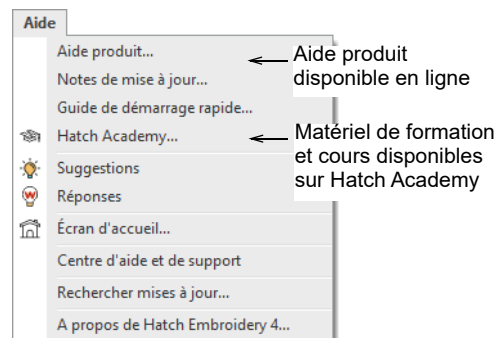
Menu Fenêtre

Commande	Astuce
Tuiles horizontale / vertical	Mettez en mosaïque les fenêtres dessin avec plusieurs dessins.
Retirer mosaïque	Supprimez toute tuile ouverte.
Docker	Basculer l'affichage des dockers.
Barres d'outils	Basculer l'affichage des barres d'outils.

Menu Aide

Consultez le menu **Aide** pour les sources d'information suivantes...

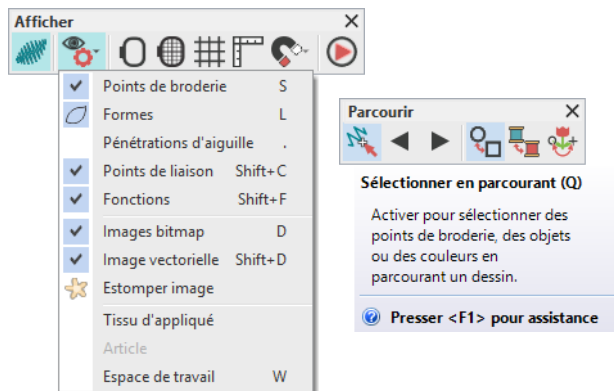
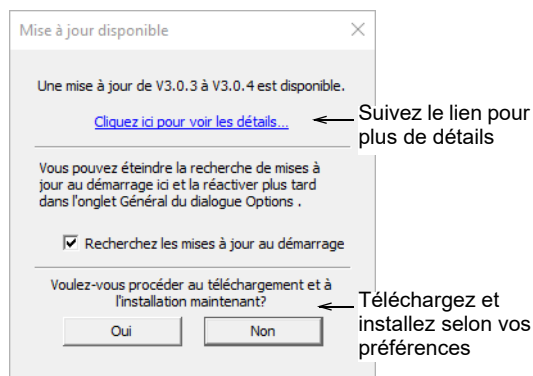
- Des 'Notes de mise à jour' et un 'Guide de démarrage rapide' peuvent être consultés et téléchargés via le menu **Aide**.



- Suivez le lien vers l'**Aide produit** pour télécharger un PDF du guide de Hatch Embroidery.
- Une copie imprimée peut également être commandée via l' **Aide produit**.
- Le docker **Suggestions** constitue une ressource d'apprentissage précieuse au sein du logiciel. Il peut être activé via le menu **Aide**. Chaque astuce comprend un bref résumé de la fonctionnalité ainsi qu'un lien vers une courte vidéo.
- Notez que l'aide 'juste à temps' pour chaque outil est également accessible par

la touche **F1**. Il suffit de pointer sur l'outil et d'appuyer sur la touche **F1**.

- Le menu **Aide** permet également d'accéder à [Hatch Academy](#). Cette ressource fournit des cours en ligne gratuits et payants donnés par des experts de Hatch Embroidery et de la broderie. Les ressources comprennent les bases de la broderie, la formation au logiciel Hatch Embroidery et les projets.
- Exécutez la commande **Rechercher mises à jour** pour vérifier les mises à jour périodiques du logiciel.



Barres d'outils

Vous accédez aux commandes de votre fenêtre dessin à l'aide des boutons de la barre d'outils. Pour activer un outil, placez-y tout simplement le pointeur de la souris et cliquez avec le bouton gauche de celle-ci. Le cas échéant, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un outil pour accéder aux paramètres.



Note: Toutes les outils et commandes ne concernent pas forcément tous les niveaux installés du logiciel.

Barre Basculer et convertir

Hatch Embroidery a un espace de travail unique, ou « fenêtre dessin », mais vous interagissez avec lui en différents modes. On accède à les principaux modes opératoires

via la barre d'outils **Passer et convertir**. Voir aussi [L'interface utilisateur](#) à la page 4.

Outil	Astuce
 Accueil	Revisitez l'écran d'accueil pour accéder aux didacticiels et autres informations sur les produits.
 Passer au mode broderie	Numériser et éditer des dessins de broderie. Afficher la broderie ainsi que les illustrations. Visualiser les dessins de broderie avec réalisme en simulation 3D.
 Passer au mode Graphiques	Importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour numérisation de broderie, manuelle ou automatique.
 Convertir graphique en broderie	Convertissez les objets de broderie sélectionnés en illustrations vectorielles.
 Convertir graphique en broderie	Convertissez les dessins vectoriels sélectionnés en objets de broderie en mode graphique.
 Taguer comme appliqué	Taggez les vecteurs sélectionnés pour les convertir en broderie appliquée.
 Garder objets graphiques	Lorsque cette option est activée, les illustrations sont préservées pendant le processus de conversion.
 Faire correspondre à palette	Lorsque cette option est désactivée, les couleurs graphiques sont ajoutées à la palette de dessin de broderie. Lorsque cette option est activée, les couleurs du graphique correspondent aux couleurs de la palette.
 Afficher broderie	Basculez l'affichage des composants de broderie en mode graphique.
 Explorateur de dessins	Ouvrir la fenêtre Bibliothèque de dessins.

Barre d'outils couleur de dessin

Vous pouvez modifier les couleurs de fil des objets de broderie à partir de la barre d'outils **Couleur de dessin**. C'est la façon la plus simple de personnaliser un dessin. Le couleurs de dessin que vous paramétrez ici est enregistrée avec le dessin actuel. Voir aussi [Couleurs de dessin](#) (Aide produit).

Outil	Astuce
 Couleur actuelle	Afficher la sélection des couleurs actuelles d'utilisation.
 Prélever couleur	Choisissez une couleur dans la fenêtre dessin et rendez-la actuelle.
 Appliquer couleur	Appliquer la couleur actuelle à des objets de broderie.
 Ajouter couleur au dessin	Ajouter une couleur à la fin de la palette du dessin.
 Supprimer couleur de dessin	Supprimer une couleur inutilisée de la fin de la palette de dessin.
 Masquer couleurs inutilisées	Afficher ou masquer toutes les couleurs inutilisées dans la palette de dessin.
 Supprimer couleurs inutilisées	Supprimer les couleurs non utilisées de la palette de dessin.
 Fils >>	Basculer l'affichage de docker de fils. Trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin. Raccourci <Alt+T>

Barre d'outils Sélectionner

Utilisez la barre d'outils **Sélectionner** pour sélectionner ou refaçonner des objets.

Outil	Astuce
 Sélectionner	Sélectionnez un objet ou un groupe. Ou faites glisser un rectangle de sélection pour sélectionner plusieurs objets ou groupes entourés. Raccourci <O>
 Sélection polygonale	Sélectionner un objet ou un groupe en numérisant une ligne polygonale autour d'eux. Raccourci <Ctrl+L>
 Refaçonner	Redéfinissez la forme d'un objet, modifiez les angles de point, ou ajustez les points d'entrée et de sortie. Raccourci <H>

Barre d'outils Standard

Utilisez la barre d'outils **Standard** pour les fonctions couramment utilisées, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'impression de dessins.

Outil	Astuce
 Nouveau dessin vide	Créer un nouveau design vide basé sur les paramètres par défaut du modèle, du tissu et de l'arrière-plan. Raccourci <Ctrl+N>
 Nouveau à partir de dessin	Créer un nouveau dessin de broderie axé sur un dessin existant.
 Ouvrir dessin	Ouvrez un dessin de broderie existant à partir du disque dur ou du lecteur réseau. Raccourci <Ctrl+O>
 Ouvrir dessin récent	Ouvrir un dessin à partir d'une liste de dessins ouverts récemment.
 Insérer dessin	Insérer dessin de broderie dans le dessin courant.

Outil	Astuce
 Insérer des illustrations	Importer une illustration vectorielle ou en mode pixel dans le motif courant pour servir de toile de fond à la numérisation manuelle ou automatique.
 Enregistrer dessin	Enregistrer le dessin actuel. Raccourci <Ctrl+S>
 Exporter dessin	Exporter le dessin actuel dans un fichier machine pour la broderie.
 Transférer dessin	Transférez le dessin actuel dans un dossier de dessin prédéfini. Cliquez à droite pour les paramètres.
 Envoyer au périphérique / à la machine	Envoyez le dessin actuel à un périphérique EmbroideryConnect ou à une machine à broder via WLAN.
 Imprimer dessin	Imprimer le dessin actuel. Raccourci <Ctrl+P>
 Aperçu avant impression	Prévisualiser les feuilles de programmation. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.
 Couper	Couper la sélection et la mettre dans le presse-papiers. Raccourci <Ctrl+X>
 Copier	Copier la sélection et la mettre dans le presse-papiers. Raccourci <Ctrl+C>
 Coller	Coller le contenu du presse-papiers. Raccourci <Ctrl+V>
 Défaire	Défaire l'action précédente.
 Rétablir	Rétablir l'action défaite précédemment.
 Annuler	Annuler le processus en cours et désélectionner tout objet sélectionné.

Barre d'état

Une **Barre d'état** en bas de la fenêtre dessin procure l'affichage continu du statut en cours

Cliquer et faire glisser pour dessiner ; et relâcher pour terminer L 38.3 H 11.9 X= 0.7 Y= 0.7 L= 1.0 A= 46 37 Pur coton Niveau

Champ	Notes
Message d'invite	Pour vous guider à l'utilisation des fonctions sélectionnées.
Dimensions du dessin	Largeur (W) et Hauteur (H).
Coordonnées	Position d'aiguille en cours (X/Y), et longueur (L) et angle (A) du point en cours. Voir aussi Configuration de l'espace de travail et mesures à la page 81.
Numération des points	Nombre total de points de broderie dans le dessin
Tissu en cours	Les paramètres tissu tiennent compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Voir aussi Tissus et densité (Aide produit).
Grade de dessin	Les dessins natifs EMB sont classifiés en quatre grades selon la façon dont le fichier a été créé. Pour plus amples informations, voir Fichiers de broderie compatibles à la page 111.

Barre d'outils Déplacement

Utilisez la barre d'outils **Parcourir** pour vérifier le dessin.

Outil	Astuce
 Sélectionner en parcourant	Activer pour sélectionner des points de broderie, des objets ou des couleurs en parcourant un dessin. Activé uniquement lorsque l'outil d'édition de points est activé.
 Parcourir en arrière	Revenir en arrière dans le dessin.
 Parcourir en avant	Avancez dans le dessin.

de la position du curseur, ainsi que des instructions pour l'utilisation des outils sélectionnés.

Outil	Astuce
 Sauter par objet	Utilisez avec les icônes Avant et Arrière pour vous rendre sur l'objet précédent ou l'objet suivant.
 Sauter par couleur	Utilisez avec les icônes Avant et Arrière pour vous rendre sur le changement de couleur précédent ou suivant.
 Aller au début / à la fin	Utilisez avec les icônes Avant et Arrière pour aller au début ou à la fin d'un dessin.

Barre d'outils Afficher

Utilisez la barre d'outils **Afficher** pour définir les paramètres d'affichage du dessin et autres fonctions couramment utilisées.

Outil	Astuce
 TrueView	Basculer la simulation de la broderie piquée. Raccourci <T>
 Afficher dessin	Basculer l'affichage des éléments de dessin. Cliquez pour ouvrir la liste déroulante des paramètres d'affichage.
 Afficher cadre	Basculer vers l'affichage de cadres. Cliquez à droite pour les paramètres. Raccourci <Maj+H>
 Afficher modèle de cadre	Basculer vers l'affichage des modèles de cadres.
 Afficher grille	Basculer vers l'affichage de grille. Cliquez à droite pour les paramètres. Raccourci <Maj+G>

Outil	Astuce
	Afficher règles et guides
	Magnétisme
	Simulateur de broderie

Barre d'outils Zoom

Utilisez la barre d'outils **Zoom** pour faire des zooms et des panoramiques sur des dessins.

Outil	Astuce
	Panoramique
	Zoom 1:1
	Zoom avant
	Zoom arrière
	Zoom pour faire cadrer
	Zoom
	

Barre d'outils Afficher (Bibliothèque de dessins)

La barre d'outils **Afficher (Bibliothèque de dessins)** contient des fonctions pour

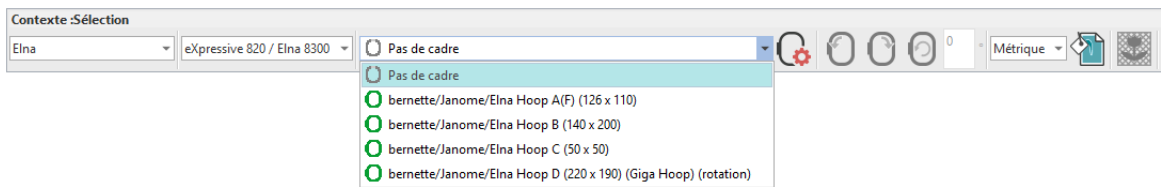
rechercher, classer et localiser rapidement des dessins présents dans le réseau de votre entreprise.

Outil	Astuce
	Agencement
	Informations relatives aux dessins >>
	Collection de dessins clavier
	Exportations
	Changer affichage
	Reparamétrer colonnes de détails
	Grouper par
	Classer par
	Affichage
	Rechercher
	Ordre croissant
	Ordre décroissant

Barre d'outils Contexte

Hatch Embroidery comprend une barre d'outils « **Contexte** », qui change en fonction de l'outil sélectionné. Si vous n'avez pas d'outils sélectionnés, vous verrez une liste de cadres personnalisés. Ici, vous pouvez

également modifier les paramètres du cadre, faire pivoter le cercle, définir vos unités de mesure – métriques ou américaines. – et ajuster les paramètres d'arrière-plan de l'écran.



Outils de la fenêtre de dessin

Les outils suivants sont disponibles par défaut si rien n'est sélectionné.

Liste déroulante	Astuce
	Sélectionnez la marque de la machine pour le dessin actuel.
	Sélectionnez dans la liste des modèles ou des types – aiguille simple ou multiple – associés à la marque de machine sélectionnée.
	Sélectionnez dans la liste des cadres associés à la machine et au modèle ou type sélectionnés.

Outil	Astuce	
	Options de machine et de cadres	Changez de machine, configurez des listes de cadres et définissez des marques et des cadres personnalisés.
	Faire pivoter cadre de 15° à gauche	Faire pivoter le premier cadre, ou les cadres actuellement sélectionnés en mode multi-cadres, par incréments de 15° à gauche.
	Faire pivoter cadre de 15° sens antihoraire / horaire	Faire pivoter le premier cadre, ou les cadres actuellement sélectionnés en mode multi-cadres, par incréments de 15° à droite.
	Faire pivoter cadre	Faire pivoter d'une quantité précise – positive ou négative – en degrés.
	Couleurs d'arrière-plan et d'affichage	Changer l'arrière-plan de dessin et afficher des couleurs.
	Point couché	Générez un remplissage léger pour aplatir le duvet des tissus texturés comme les tissus éponge ou la fourrure pour une broderie ultérieure.
	Centrer tout	Centrez l'ensemble du dessin et du cadre à la position 0,0 et affichez-les dans la fenêtre dessin.

Outil	Astuce
 Unités de mesure	Changer d'unités de mesure à l'intérieur du logiciel sans modifier les paramètres du système.
 Insérer Stop	Insérer une fonction Stop explicite à la position actuelle du curseur de point en mode Édition de point ou à la fin d'un objet de broderie sélectionné.
 Effacer Stop	Supprimer une fonction Stop existante à la position actuelle du curseur de point en mode Édition de point ou de tous les objets de broderie sélectionnés.

Méthodes de numérisation

Les outils suivants sont disponibles lorsqu'une méthode de numérisation est sélectionnée.

Outil	Astuce
 Contour	Délinéer des formes fermées avec le type de point de ligne en cours.
 Remplissage	Remplir des formes fermées avec le type de point de ligne en cours.
 Point main	Créer des effets qui combinent une longueur de point, un angle et un nombre de points aléatoires.
 Bord plumeux	Créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses.
 Remplissage gradient	Créer une perspective et des effets d'ombrage avec un espacement de point variant entre remplissage dense et remplissage ouvert.
 Remplissage radial	Créer des points de rotation radiaux avec différents types de points, notamment satin, tatami et fractionnement de programme. Peut être appliqué à des formes en anneaux.

Outil	Astuce
 Effet florentin	Créer de la broderie personnalisée en ligne courbes avec une ligne de guidage unique.
 Remplissage en relief élastique	Créer des patrons de fractionnement décoratifs suivant les angles de point et dimensionnés en fonction de la largeur des objets.
 Raccourcissement	Réduire la concentration de points dans les courbes serrées en raccourcissant des points sur les bords intérieurs.
 Coins automatiques	Activer / désactiver les coins automatiques. Lorsqu'il est activé, les coins des objets de ligne seront automatiquement coupés en onglet ou plafonnés en fonction de l'angle du coin. Activez ou désactivez cette fonction par objet.
 Toujours faire un point d'arrêt et couper	Couper points de liaison Lorsque cette option est activée, les connecteurs seront toujours attachés et coupés. Sinon, c'est le logiciel qui décide du moment où il faut couper.
 Assise	Appliquer ou exclure des assises automatiques à des objets nouveaux ou sélectionnés. Cliquez à droite pour les paramètres. Raccourci <U>

Outils d'édition d'objets

Les outils suivants sont disponibles lorsque des objets de broderie sont sélectionnés.

Outil	Astuce
	Fermer forme avec ligne droite
	Fermer forme avec ligne courbe
	Dupliquer
	Dupliquer avec décalage
	Supprimer
	Grouper
	Dissocier
	Point couché
	Centrer tout

Outils d'objets personnalisés

Les outils suivants ne sont pas des outils d'édition en tant que tels, mais ils ne sont

disponibles que lorsqu'un objet existant est sélectionné.

Outil	Astuce
	Créer bordure
	Créer motif

Outils Transformer

Les outils suivants sont disponibles lorsque des objets de broderie sont sélectionnés.

Outil	Astuce
	Dimensions +10%
	Dimensions -10%
	Refléter X
	Refléter Y
	Faire pivoter à gauche de 15°
	Faire pivoter à droite de 15°
	Faire pivoter
	Incliner

Outils d'alignement et d'espacement

Les outils suivants sont disponibles lorsque plusieurs objets de broderie sont sélectionnés.

Outil	Astuce	
	Aligner à gauche	Aligner les bords gauches des objets sélectionnés.
	Aligner centres verticaux	Aligner verticalement les centres des objets sélectionnés.
	Aligner à droite	Aligner les bords droits des objets sélectionnés.
	Aligner en haut	Aligner les bords supérieurs des objets sélectionnés.
	Aligner centres horizontaux	Aligner horizontalement les centres des objets sélectionnés.
	Aligner en bas	Aligner les bords inférieurs des objets sélectionnés.
	Aligner centres	Aligner les centres des objets sélectionnés.
	Distribuer horizontalement	Distribuer uniformément trois objets ou plus sélectionnés horizontalement.
	Distribuer verticalement	Distribuer uniformément trois objets ou plus sélectionnés verticalement.

Outils de recadrage de bitmap

Les outils suivants sont disponibles lorsque la maquette bitmap est sélectionnée.

Outil	Astuce	
	Rectangulaire	Recadrage du bitmap en rectangle.
	Ovale	Recadrage d'un bitmap en ovale.

Outil	Astuce	
	Cœur	Recadrage d'un bitmap en forme de cœur.
	Etoile 'n' points	Recadrer le bitmap sur des formes d'étoiles de 4 à 12 points.
	Courbe	Recadrage du bitmap en courbes libres.

Boîtes à outils

Les boîtes à outils sont comme les barres d'outils en ce qu'elles contiennent des outils du logiciel. Cependant, chaque boîte à outils représente un scénario caractéristique de l'activité que vous entreprendrez, telle que la personnalisation de dessins ou l'édition d'objets. Certains outils peuvent apparaître dans plusieurs scénarios. Ainsi, les boîtes à outils sont plus ou moins organisées par ordre d'opérations courantes, à commencer par la gestion de vos dessins.

Boîte à outils
▷ Gérer dessins
▷ Personnaliser dessin
▷ Lettrage / Monogrammes
▷ Illustration
▷ Numériser automatiquement
▷ Éditer objets
▷ Numériser
▷ Appliqué
▷ Créer agencements
▷ Encadrement multiple
▷ Sortie dessin



Note: Toutes les outils et commandes ne concernent pas forcément tous les niveaux installés du logiciel.

Boîte à outils Gérer dessins

La boîte à outils **Gérer dessins** offre une façon intégrée d'afficher et d'organiser tous vos dessins de broderie.

Outil	Astuce
 Nouveau à partir de la sélection	Créez un ou plusieurs nouveaux dessins à partir des dessins sélectionnés et/ou des bitmaps du modèle choisi.
 Ouvrir sélection	Ouvrez le(s) dessin(s) sélectionné(s) dans la fenêtre de Bibliothèque de dessins.
 Convertir dessins sélectionnés	Convertir le dessin sélectionné dans Bibliothèque de dessins en différents types de fichier machine.
 Transférer dessin sélectionné	Transférez le dessin sélectionné dans le dossier par défaut de la machine.
 Envoyer le dessin sélectionné vers un périphérique ou une machine	Envoyez le dessin sélectionné vers un périphérique EmbroideryConnect ou à une machine à broder via WLAN.
 Imprimer sélection	Convertir le dessin sélectionné dans la fenêtre Bibliothèque de dessins.
 Imprimer sélection sur catalogue	Imprimer les dessins sélectionnés dans le catalogue.
 Exporter liste de dessins	Exportez un fichier texte ou CSV contenant la liste des fichiers de dessins visibles et leurs propriétés.
 Gérer emplacements dans bibliothèque de broderie	Ajouter ou retirer des dossiers existants depuis la fenêtre Bibliothèque de dessins pour une recherche ou un filtrage rapide.

Boîte à outils Personnaliser dessin

La boîte à outils **Personnaliser dessin** offre des fonctions qui vous permettent de faire des ajustements globaux à vos dessins.

Outil	Astuce
 Informations relatives aux dessins >>	Afficher des informations concernant le dessin, telles que les dimensions et le nombre de points. Ajouter des commentaires à imprimer sur la feuille de programmation.
 Couleurs d'arrière-plan et d'affichage	Changer l'arrière-plan de dessin et afficher des couleurs.
 Options de machine et de cadres	Affichez les paramètres de la machine et configurez des formats de machine personnalisés. Affichez également les paramètres des cadres et configurez des listes de cadres personnalisés.
 Tissu automatique	Modifier les propriétés du dessin afin de le broder sur un tissu différent.
 Démarrage et fin automatiques	Paramétrer les points de démarrage et de fin pour tout le dessin de broderie.
 Ajuster espacement de points	Passer outre les densités de points d'objets sélectionnés ou de tout le dessin.
 Sélectionner nuanciers de fils	Sélectionner des nuanciers de fils usine ou personnalisés pour utiliser dans la liste Fils.
 Fils >>	Basculer l'affichage de docker de fils. Trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin.
 Apparier toutes les couleurs du dessin	Faites correspondre et assignez automatiquement les fils de la liste de fils à toutes les couleurs de la barre d'outils Couleurs de dessin.
 Insérer dessin	Insérer dessin de broderie dans le dessin courant.

Outil	Astuce
 Faire le tour des couleurs utilisées	Faire le tour des combinaisons de couleurs utilisées. Faire un clic droit ou gauche pour monter ou descendre dans l'échelle des couleurs de la palette.
 Roue des couleurs	Tester les combinaisons de couleurs analogues.
 Optimiser les changements de couleur	Optimiser le dessin en réduisant les changements de couleur au minimum, tout en maintenant les couches de couleur.

Boîte à outils Lettrage / Monogrammes

La boîte à outils **Lettrage / Monogrammes** procure les outils nécessaires pour ajouter du lettrage de broderie de haute qualité à vos dessins, ainsi que pour créer des dessins de monogramme.

Outil	Astuce
 Lettrage >>	Créez des lettres de broderie à l'aide d'alphabets de broderie, de Keyboard Design Collections ou de polices TrueType, ou modifiez les lettres sélectionnées. Raccourci <A>
 Monogrammes	Créez des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de formes de bordure et d'ornements.
 Refaçonner	Redéfinissez la forme d'un objet, modifiez les angles de point, ou ajustez les points d'entrée et de sortie. Raccourci <H>

Outil	Astuce
 Désassembler	Fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément. Raccourci <Ctrl+K>
 Couteau	Couper des objets le long d'une ligne numérisée en préservant les paramètres de point et les couleurs.
 Point couché	Générez un remplissage léger pour aplatir le duvet des tissus texturés comme les tissus éponge ou la fourrure pour une broderie ultérieure.

Boîte à outils Illustrations

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.

Outil	Astuce
 Insérer des illustrations	Importer une illustration vectorielle ou en mode pixel dans le motif courant pour servir de toile de fond à la numérisation manuelle ou automatique.
 Scanner illustration	Scannez directement une illustration depuis un scanner connecté dans la fenêtre de dessin actuelle.
 Ajuster image-point	Ajustez l'effet, la luminosité et le contraste du bitmap sélectionné.
 Éditer illustration	Éditer l'illustration bitmap dans l'application graphique préférée. (Prédéfini dans les Paramètres de l'interface utilisateur > onglet Général).
 Préparer l'illustration pour la broderie	Préparer des images-points sélectionnées à la numérisation automatique.

Outil	Astuce
 Enregistrer illustration	Enregistrer l'illustration en mode point sélectionnée.
 Estomper graphiques	Estomper les toiles de fond pour afficher plus clairement les points de broderie lors de la numérisation.
 Verrouiller	Verrouiller le ou les objets sélectionnés en position pour les protéger. Raccourci <K>
 Déverrouiller tout	Déverrouiller tous les objets verrouillés pour retirer la protection. Raccourci <Maj+K>

Boîte à outils Numériser automatiquement

La boîte à outils **Numériser automatiquement** offre des outils pour la numérisation automatique d'illustrations préparées et de photos.

Outil	Astuce
 Insérer des illustrations	Importer une illustration vectorielle ou en mode pixel dans le motif courant pour servir de toile de fond à la numérisation manuelle ou automatique.
 Numérisation automatique de broderie instantanée	Numériser automatiquement tout le dessin de broderie directement à partir d'une illustration bitmap.
 Numériser une broderie automatiquement	Numériser automatiquement un dessin bitmap préparé, avec les choix de l'utilisateur en option.
 PhotoStitch couleur	Transformer automatiquement des photos noir et blanc ou couleur en broderie.

Outil	Astuce
 PhotoStitch récif	Transformez des photographies en un seul champ de broderie ressemblant à un récif corallien. Selon les paramètres de découpage automatique, plusieurs objets peuvent être créés.
 PhotoFlash >>	Créer des lignes de couture photosatinée d'un espacement variable dans la couleur courante pour des photographies sélectionnées ou d'autres illustrations bitmap.
 Remplissage par clic	Numérisez de grandes formes d'art avec un remplissage tatami, en préservant tous les trous à l'intérieur.
 Remplissage par clic sans jour	Numérisez de grandes formes d'art avec un remplissage tatami, en ignorant tous les trous à l'intérieur.
 Remplissage tournant par clic	Numériser les formes en colonnes étroites de votre illustration avec le point Satin.
 Contour par clic	Numériser les bordures des formes avec des points de passage en utilisant les propriétés en cours.

Outil	Astuce
 Ligne centrale par clic	Numériser les lignes des illustrations avec des points de passage en utilisant les propriétés en cours.
 Lisser les formes	Supprimer les nœuds de refaçonage excédentaires des objets de broderie sélectionnés.
 Méthode appariement de couleurs	Sélectionner une méthode appariement de couleurs : a) ajouter les couleurs de l'image à la palette de couleurs pour une correspondance manuelle des fils, b) ajouter les correspondances les plus proches à partir des tableaux de fils sélectionnés, ou c) utiliser les correspondances les plus proches à partir de la palette de couleurs.

Boîte à outils Éditer objets

La boîte à outils **Éditer objets** offre de nombreux outils pour refaçonner, redimensionner, faire pivoter des objets, et pour ajouter ou supprimer des angles de point.

Outil	Astuce
 Propriétés d'objet >>	Basculer vers l'affichage de Propriétés d'objet. Prédéfinir des propriétés ou les ajuster pour des objets sélectionnés.
 Copier propriétés d'objet	Actualiser les propriétés d'un objet sélectionné pour le dessin.
 Appliquer propriétés d'objet	Appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés,
 Ajuster espacement de points	Passer outre les densités de points d'objets sélectionnés ou de tout le dessin.

Outil	Astuce
 Lisser les formes	Supprimer les nœuds de refaçonage excédentaires des objets de broderie sélectionnés.
 Refaçonner	Redéfinissez la forme d'un objet, modifiez les angles de point, ou ajustez les points d'entrée et de sortie. Raccourci <H>
 Ajouter des angles de point	Ajouter des angles de point à l'objet rempli ou de lettrage sélectionné.
 Retirer angles de point	Supprimer les angles de point d'objets fermés avec des points tournants.
 Couteau	Couper des objets le long d'une ligne numérisée en préservant les paramètres de point et les couleurs.
 Fondu	Fusionner des objets qui se chevauchent en un seul objet « aplati ».
 Désassembler	Fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément. Raccourci <Ctrl+K>
 Supprimer chevauchements	Supprimez les points qui sont couverts par les objets sélectionnés. La valeur de chevauchement peut être modifiée dans l'onglet Chevauchement de la boîte de dialogue Paramètres de broderie.
 Fusion multiple	Générer des mélanges de couleurs, des effets de perspective et des ombrages dans des objets sélectionnés.
 Branchement	Mettre en séquence et regrouper les objets de broderie sélectionnés automatiquement. Raccourci <I>

Outil	Astuce
 Redwork	Mettre automatiquement en séquence et grouper les objets de broderie sélectionnés pour créer un objet redwork avec ses points d'entrée et de sortie à la même position. Raccourci <Ctrl+I>
 Appliquer jointure la plus proche	Joindre les objets sélectionnés au point le plus proche. Réappliquer la jointure la plus proche après l'édition. Raccourci <J>
 Séquence >>	Ouvrez le docker Sequence. Cliquez sur OK pour fermer. Également disponible via le menu Windows > Dockers. Raccourci <Maj+L>
 Mettre en séquence par ordre de sélection	Remettre les objets en séquence dans l'ordre sélectionné. Maintenir la touche <Ctrl> et cliquer pour sélectionner
 Éditer points	Sélectionnez des points individuels ou multiples en cliquant sur les points d'aiguille en maintenant <Ctrl> ou <Shift>, ou en faisant glisser la marque de sélection autour d'eux. Insérez des points à la position actuelle du curseur de point, et déplacez ou supprimez les points sélectionnés. Raccourci <E>

Boîte à outils Numériser

La boîte à outils **Numériser** procure tous les outils de numérisation nécessaires pour créer

des formes brodées. Voir aussi [Numériser des objets](#) (Aide produit).

Outil	Astuce
 Rectangle / carré	Cliquez sur deux coins du rectangle, ou appuyez sur <Ctrl> pour un carré.
 Cercle / ovale	Cliquez sur le point central plus deux points de taille pour un ovale, ou appuyez sur <Ctrl> pour un cercle.
 Formes standards	Numérisez des formes standard. Presser la touche <Ctrl> pour préserver les proportions de la forme. Presser la touche <Maj> pour centrer au premier point.
 Forme ouverte à main levée	Cliquez et maintenez pour dessiner des formes ouvertes à main levée. Réglez la commande de lissage pour obtenir le résultat souhaité.
 Forme fermée à main levée	Cliquez et maintenez le bouton pour dessiner des formes fermées à main levée. Réglez la commande de lissage pour obtenir le résultat souhaité.
 Numériser forme ouverte	Numériser des formes ouvertes en cliquant à gauche et à droite pour faire des lignes droites et des courbes. Raccourci <Maj+N>
 Numériser forme fermée	Numériser des formes fermées en cliquant à gauche et à droite pour faire des lignes droites et des courbes.
 Numériser des blocs	Numériser des formes en colonne de largeur variable, en paramétrant l'angle de point à chaque paire de point.
 Continuer la numérisation	Continuer à numériser les objets sélectionnés à partir du point de sortie. Cliquez droit sur l'objet pour continuer à partir du point d'entrée.

Outil	Astuce
 Estampille de gravure >>	Basculer vers l'affichage d'Estampille de gravure. Créer des pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.
 Estampille de motif	Ajouter des motifs à un dessin une par une. Faites pivoter, mettez à l'échelle avec <Shift>, ou faites un miroir avec un clic droit au fur et à mesure que vous ajoutez, ou appuyez sur <Entrée> pour accepter la position et les paramètres par défaut. Appuyez sur Esc pour arrêter l'ajout de motifs.
 Ajouter des angles de point	Ajouter des angles de point à l'objet rempli ou de lettrage sélectionné.
 Retirer angles de point	Supprimer les angles de point d'objets fermés avec des points tournants.
 Numériser des jours	Créer des jours dans les objets sélectionnés.
 Remplir jours	Remplissez les trous en créant de nouveaux objets basés sur les limites des trous de l'objet sélectionné avec le type de point de remplissage en cours. Cliquez à droite pour les paramètres.
 Retirer jours	Supprimer les jours d'objets sélectionnés.
 Fondu	Fusionner des objets qui se chevauchent en un seul objet « aplati ».
 Retour arrière	Renforce un contour, le brodent dans le sens inverse de l'original. Raccourci <Ctrl+B>

Outil	Astuce
 Répéter	Dupliquer un contour dans la même direction. Généralement utilisé avec des formes fermées.
 Branchement	Mettre en séquence et regrouper les objets de broderie sélectionnés automatiquement. Raccourci <I>
 Redwork	Mettre automatiquement en séquence et grouper les objets de broderie sélectionnés pour créer un objet redwork avec ses points d'entrée et de sortie à la même position. Raccourci <Ctrl+I>

Boîte à outils Appliqué

La boîte à outils **Appliqué** offre un moyen facile de créer toutes les coutures dont vous avez besoin pour la plupart des travaux d'application simples. Voir aussi [Appliqué](#) (Aide produit).

Outil	Astuce
 Options de retrait du cadre	Accéder aux options de retrait du cadre dans l'onglet Appliqué du dialogue Paramètres de broderie.
 Convertir en appliqué	Convertir des objets fermés sélectionnés en appliqués individuels.
 Appliqué avancé	Générer un appliqué d'objet ouvert à partir d'une ou de plusieurs sources.
 Numériser appliqué >>	Afficher l'onglet Appliqué du docker Propriétés de l'objet. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement – pour tout objet d'appliqué.

Outil	Astuce
 Numériser appliqué avec jours >>	Afficher l'onglet Appliqué du docker Propriétés de l'objet. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement – pour tout objet d'appliqué.
 Supprimer chevauchements	Supprimez les points qui sont couverts par les objets sélectionnés. La valeur de chevauchement peut être modifiée dans l'onglet Chevauchement de la boîte de dialogue Paramètres de broderie.
 Appliqué partiel	Supprimer la broderie indésirable des objets superposés d'appliqué.
 Combiner appliqués	Dissocier plusieurs objets d'appliqué en composants d'objet et les recombinaison et les remettre en séquence pour un processus de broderie plus efficace.
 Désassembler	Fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément. Cet outil est également disponible via le menu Éditer. Raccourci <Ctrl+K>

Créer une boîte à outils d'agencements

La boîte à outils **Créer agencements** vous permet de combiner aisément des dessins et des éléments de dessin en insérant le contenu

d'un fichier dans un autre. Voir aussi [Agencements de dessin](#) (Aide produit).

Outil	Astuce
 Insérer dessin	Insérer dessin de broderie dans le dessin courant.
 Refléter-copier horizontalement	Refléter et copier des objets sélectionnés horizontalement.
 Refléter copie verticalement	Refléter et copier des objets sélectionnés verticalement.
 Refléter-copier les deux	Refléter et copier des objets sélectionnés autour d'un point central.
 Dupliquer e déployer	Dupliquer des dessins, tels que des badges, remettant automatiquement les blocs de couleur en séquence pour un processus efficace de broderie de dessins multiples.
 Dupliquer et refléter	Dupliquer et refléter des objets ou des dessins. Créez des bordures décoratives.
 Agencement de cercle	Dupliquer des objets autour d'un point central. Spécifiez le nombre de copies et si les copies alternées sont mises en miroir dans la barre d'outils Contexte.
 Définir l'espace de travail	Définissez la forme, la taille, la couleur et la vue de la zone de travail. Raccourci <Ctrl+W>
 Refléter-copier dans espace de travail	Miroir et copie automatiques des objets sélectionnés autour du centre (0,0) de la zone de travail.
 Agencement cercle dans espace de travail	Créer automatiquement des copies (spécifiées par le nombre de répétitions) de tout objet sélectionné autour du centre de l'aire de travail.

Outil	Astuce
	Centrer dans espace de travail Déplacer automatiquement un ou des objets sélectionnés jusqu'au centre de l'espace de travail (0,0).
	Boutonnères >> Affichez l'onglet Boutonnères du docker Propriétés de l'objet. Utilisez Placer boutonnières pour numériser un rang de boutonnières avec tous les points nécessaires.
	Courtepoinées d'ambiance Créer des blocs de capitonnage « écho ».
	Créer des contours et des décalages Créer des contours et des décalages pour le ou les objets fermés sélectionnés.
	Créer contours trapunto Utiliser avec le Satin en relief pour donner une apparence « ouatée » à la broderie.
	Point couché Générez un remplissage léger pour aplatir le duvet des tissus texturés comme les tissus éponge ou la fourrure pour une broderie ultérieure.
	Marqueur de point de faufilage Insérer un repère de référence à n'importe quel angle et position.
	Insérer marqueur graphique Insérer un marqueur graphique représentant les autocollants adhésifs attachés au tissu pour indiquer l'emplacement et l'orientation.

Boîte à outils Encadrement multiple

Si votre broderie est trop grande ou contient un certain nombre de dessins espacés autour d'un article, vous pouvez utiliser la boîte à

outils **Encadrement multiple** pour le fractionner en plusieurs encadrements.

Outil	Astuce
	Options d'encadrement multiple Modifier les options d'encadrement multiple dans l'onglet Encadrement multiple de la boîte de dialogue des paramètres de broderie.
	Agencement de cadres automatique Ajouter automatiquement des cerclages à l'ensemble du dessin de broderie
	Ajouter ligne de fractionnement Numériser un ou plusieurs guides dans un agencement multi-cadre pour fractionner des objets entre encadrements.
	Prévisualiser des encadrements Calculer la distribution d'objets et les marques d'enregistrement pour les positions de cadre et afficher les vignettes de encadrement dans un docker. Cliquez sur la vignette d'ecadrement dans le volet pour l'afficher dans la fenêtre dessin.
	Calculer encadrements Calculer les encadrements résultant de l'agencement actuel.
	Ajouter cadre Ajouter un nouvel encadrement à un agencement de plusieurs encadrements.
	Supprimer cadre Supprimer un cadre sélectionné de l'agencement d'encadrements.
	Ajouter cadre à droite Placer un nouvel encadrement à droite du cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.
	Ajouter cadre à gauche Placer un nouvel encadrement à droite du cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.

Outil	Astuce
 Ajouter cadre en bas	Placer un nouvel encadrement sous le cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.
 Ajouter cadre au-dessus	Placer un nouvel encadrement au-dessus du cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.
 Ajouter 4 cadres autour	Créer quatre positions de cadre autour d'un périmètre de cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.
 Ajouter 8 cadres autour	Créer huit positions de cadre autour d'un périmètre de cadre sélectionné. Ménager un chevauchement de 10 mm entre les champs de couture.

Boîte à outils Faire sortir dessin

En utilisant la boîte à outils **Faire sortir dessin**, vous pouvez faire sortir des dessins de broderie de diverses façons – en les imprimant comme feuilles de programmation, comme patrons d'appliqué, comme séquence de couleurs ou comme nuanciers de fils. Hatch Embroidery vous permet aussi d'enregistrer vos dessins comme images, qui seront utilisées avec des applications sur tissu ou vêtement. Vous pouvez aussi les envoyer directement sur machine pour qu'ils y soient brodés. Lorsque vous travaillez avec des dessins qui sont plus grands que le cadre disponible, vous pouvez les fractionner en parties plus petites, chacune contenant un objet ou un groupe d'objets. Hatch Embroidery calcule automatiquement quels fichiers seront

envoyés et vous montre à quoi ils ressembleront.

Outil	Astuce
 Démarrage et fin automatiques	Paramétrer les points de démarrage et de fin pour tout le dessin de broderie.
 Enregistrer dessin sous	Enregistrer le motif EMB courant avec un nom ou un emplacement différent.
 Exporter dessin	Exporter le dessin actuel dans un fichier machine pour la broderie.
 Exporter coupe	Exporter le dessin actuel ou des objets sélectionnés en format fichier SVG pour la découpe.
 Transférer dessin	Transférez le dessin actuel dans un dossier de dessin prédéfini. Cliquez à droite pour les paramètres.
 Envoyer au périphérique / à la machine	Envoyez le dessin actuel à un périphérique EmbroideryConnect ou à une machine à broder via WLAN.
 Aperçu avant impression	Prévisualiser les feuilles de programmation. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.
 Imprimer dessin	Imprimer le dessin actuel. Raccourci <Ctrl+P>
 Saisir image de dessin	Enregistrer l'image du dessin au format bitmap selon les paramètres actuels.

RACCOURCIS CLAVIER

Hatch Embroidery utilise des barres d'outils et des raccourcis clavier pour procurer un accès rapide et facile aux commandes fréquentes. Cette section fournit une liste de tous les raccourcis clavier disponibles dans Hatch Embroidery. Toutes les raccourcis ne concernent pas forcément tous les niveaux installés du logiciel.



Suggestion : En plus des touches de raccourci, les raccourcis standard MS Windows® de la touche **Alt** s'appliquent aux commandes de menu. Utilisez la touche **Alt** avec la lettre soulignée dans le menu. Par exemple, appuyez sur **Alt+F+O** pour accéder à la commande **Ouvrir dessin** dans le menu **Fichier**.

Fonctions générales

Pour...	Presser...
Activez 'Numériser forme ouverte' et ouvrez l'onglet Contour.	^ <Maj+N>
Activez le lettrage et ouvrez le menu fixe du lettrage.	<A>
Appliquer/sélectionner satin	<Maj+I>
Appliquer/sélectionner tatami	<Maj+M>
Créer un nouveau dessin	<Ctrl+N>
fermer le logiciel	<Alt+F4>
Définir l'espace de travail	^ <Ctrl+W>
Exporter fichier machine	^ <Maj+E>
Ouvrir un dessin existant	^ <Ctrl+O>
Imprimer dessin	^ <Ctrl+P>
Enregistrer dessin	^ <Ctrl+S>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Pour...	Presser...
Envoyer au périphérique / à la machine	<Maj+Alt+S>
Basculer la barre d'outils Couleur de dessin	<Ctrl+Maj+R>
Basculer le menu fixe Informations relatives au dessin	<Alt+P>
Basculer vers l'affichage de grille	<Maj+G>
Basculer vers l'affichage des règles	<Ctrl+R>
Basculer la fenêtre Vue d'ensemble	<Maj+V>
Basculer la séquence docker	<Maj+L>
Basculer le menu fixe Fils	<Alt+T>
Basculer la zone de travail	<W>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Fonctions de sélection

Pour...	Presser...
Ajouter un nouvel objet à la sélection	<Ctrl+Tab>
Ajouter l'objet précédent à la sélection	<Ctrl+Maj+Tab>
choisir l'outil Sélectionner	^ <O>
Désélectionner tous les objets	<Échap> ou <X>
Sélectionner une série d'objets	<Maj>+cliquer à gauche sur le premier et le dernier objets
Sélectionnez tous les objets	^ <Ctrl+A>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Pour...	Presser...
sélectionner des objets multiples	^ <Ctrl>+cliquer à gauche
Sélectionner un composant dans un objet groupé	^ <Ctrl>+cliquer à gauche
Sélectionner l'objet sous-jacent	^ <2>+cliquer à gauche
Sélectionner l'objet suivant	^ <Tab>
Sélectionner l'objet précédent	^ <Maj + Tab>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Fonctions d'affichage

Pour...	Presser...
Centrer au point de broderie en cours	<C>
mesurer distance sur écran	^ <M>
Rafraîchir l'écran d'affichage	<R>
Affichage précédent	<V>
Basculer les point de liaison	<Maj+C>
Basculer les symboles de fonction	<Maj+F>
Basculer le cadre	<Maj+H>
Basculer les images	<D>
Basculer les pénétrations d'aiguille	<.> (point)
Basculer les formes	<L>
Basculer le Simulateur de broderie	<Maj+R>
Basculer les points de broderie	<S>
Basculer en mode non-sélectionné	<Maj+S>
Basculer les vecteurs	<Maj+D>
Basculer TrueView	<T>
Afficher par couleur	<Alt+C>
Fenêtre zoom dans fenêtre Vue d'ensemble	<Maj+B>
Zoom sur article	<Ctrl+0>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Fonction de zoom

Pour...	Presser...
Panoramique	^ <P>
Zoom	
Zoom 1:1	<1>
Faire un zoom avant 1.25x	<+>
Faire un zoom arrière 1.25x	<->
Faire un zoom avant 2x	<Z>
Faire un zoom arrière 2x	<Maj+Z>
Zoom pour faire cadrer	<0> (zero)
Zoom sur cadre	</>
Zoom sur objets sélectionnés	<Maj+0> (zero)
Échelle de zoom	^ <F>
^ Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Fonctions de parcours

Pour aller	Clavier †	Pavé numérique‡
au début du dessin	<Début>	<7>
à la fin du dessin	<Fin>	<1>
à la couleur suivante	<PgDn>	<3>
à la couleur précédente	<PgUp>	<9>
à l'objet suivant	<Ctrl+T>	
à l'objet précédent	<Shift+T>	
100 points de broderie en avant		<+>
100 points de broderie en arrière		<->
10 points de broderie en avant	v	<2>
10 points de broderie en arrière	^	<8>
1 point de broderie en avant	>	<6>
1 point de broderie en arrière	<	<4>
† Presser la touche Échap en premier ‡ Verrouillage numérique DÉSACTIVÉ		

Fonctions d'édition

Pour...	Presser...
Activez l'outil Couteau	<Ctrl+Maj+K>
Ajouter des angles de point	[^] <Ctrl+H>
Appliquer jointure la plus proche aux objets sélectionnés	<J>
Appliquez Redwork aux objets sélectionnés	[^] <Ctrl+I>
Désassembler des objets composés	<Ctrl+K>
Copier objets sélectionnés	<Ctrl+C>
Couper objets sélectionnés	<Ctrl+X>
Supprimer le dernier point de référence (lors de la numérisation)	<Bksp>
Supprimer les objets sélectionnés.	<Supprimer>
Dupliquer objets sélectionnés	<Ctrl+D>
Dupliquer objets sélectionnés avec décalage	<Ctrl+Maj+D>
Générer des points de broderie pour des objets sélectionnés.	<G>
Grouper les objets sélectionnés	<Ctrl+G>
Verrouiller des objets sélectionnés.	<K>
Refléter horizontalement	<Ctrl+1>
Refléter verticalement	<Alt+1>
Pousser les objets sélectionnés	Cliquer à gauche+touches de direction
Coller objets sélectionnés	<Ctrl+V>
Rétablir une commande	<Ctrl+Y>
Supprimer chevauchements	<Ctrl+Maj+E>
Refaçonner objets sélectionnés	[^] <H>
Activer la fonction 'Sélectionner en parcourant' (mode d'édition de points)	<Q>
[^] Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Pour...	Presser...
Basculer l'assise des objets sélectionnés	<U>
Défaire une commande	<Ctrl+Z>
Dissocier les objets sélectionnés	<Ctrl+U>
Déverrouiller tout	<Maj+K>
[^] Appuyez <Esc> pour annuler la commande	

Numériser des fonctions

Pour...	Presser...
Créer des contours et des décalages	[^] <Ctrl+Maj+O>
Numériser appliqué	[^] <F7>
Basculer déroulement automatique	<Ctrl+Maj+A>
Désactiver (temporairement) Défilement automatique	<Alt> (maintenir)
[^] Appuyez <Esc> pour annuler la commande	