ARTlink BERNINA®

Manuel d'Utilisation En Ligne

Version 2.0

COPYRIGHT 1997–99 FRITZ GEGAUF SA, BERNINA MACHINES A COUDRE. TOUS DROITS RESERVES.
Il est strictement interdit de copier ou distribuer, transmettre, transcrire, enregistrer dans un système de recherche ou de traduire en une autre langue, humaine ou informatique, tout ou partie de ce document et du logiciel l'accompagnant, que ce soit sous n'importe quelle forme ou par n'importe quel moyen, électronique, mécanique, magnétique, manuel, ou autre, ou de le communiquer à un tiers sans autorisation écrite formelle de Fritz Gegauf SA, BERNINA Machines à Coudre, CH-8266 Steckborn/Suisse.

NOTE

Les dessins d'écrans présentés dans ce documents sont des illustrations données à titre d'exemple, et ne sont pas nécessairement une réplique strictement exacte des écrans générés par le logiciel.

GARANTIE LIMITEE

Fritz Gegauf SA, BERNINA garantit pour une période de 90 jours, à compter de la date à laquelle le logiciel vous est livré, que les produits n'ont aucun défaut de matériel ou de fabrication. En cas de rupture de cette garantie, vous devez renvoyer les produits avec une preuve d'achat à BERNINA ou à ses revendeurs autorisés avant la fin de la période de garantie, et ceux-ci seront remplacés gratuitement. Les frais de port et d'assurance sont à votre charge, de même que la responsabilité en cas de perte, dommages et égarement des 'produits'.

L'acheteur doit compter sur ses propres capacités et jugement lors de la sélection du logiciel pour son propre usage, et assume l'entière responsabilité concernant les résultats et la performance du logiciel. Bien que sujet aux garanties et conditions imposées par la loi, Fritz Gegauf SA, BERNINA rejette expressément toutes autres garanties et conditions, qu'elles soient explicites ou implicites, y compris et sans limitation les garanties et conditions marchandes, d'aptitude pour un but particulier, de titre et d'absence de contrefaçon. Plus spécifiquement, Fritz Gegauf SA, BERNINA ne garantit pas que le logiciel réponde aux exigences de l'acheteur, ni qu'il fonctionne sans interruptions ou erreurs, ni qu'il apparaisse exactement comme il est décrit dans la documentation fournie avec le logiciel.

LIMITATIONS DE RESPONSABILITE

Dans les limites maximum permises par la loi applicable, Fritz Gegauf SA, BERNINA ou ses développeurs, représentants, employés ou affiliés ne pourront en aucun cas être tenus responsables des dommages et intérêts directs ou indirects, ou accidentels (y compris les dommages pour perte de profits d'entreprise, interruption des affaires, perte d'informations commerciales et autres), qu'ils soient prévisibles ou imprévisibles, qu'ils résultent de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le logiciel, le câble ou l'appareil de sécurité fournis avec ce dernier, ou la documentation l'accompagnant, et ceci sans tenir compte des conditions de la réclamation, même dans le cas où BERNINA ou un représentant officiel de BERNINA aurait été avisé de la possibilité de tels dommages.

Certains Etats ou juridictions ne permettent pas l'exclusion de dommages et intérêts indirects, par incident, ou spéciaux ; les limitations ou exclusions décrites ci-dessus ne s'appliquent donc peut-être pas à vous.

RESILIATION

Votre Licence pour utiliser le logiciel BERNINA est valide tant que vous respectez les termes et conditions du Contrat de Licence. Cette Licence sera résiliée automatiquement et sans préavis par Fritz Gegauf SA, BERNINA si vous ne respectez pas les termes du Contrat de Licence.

Vous pourrez résilier cette Licence à tout moment en retournant à Fritz Gegauf SA, BERNINA le logiciel BERNINA et toutes les copies de ce dernier, l'appareil de sécurité, les câbles et toute la documentation fournie avec le logiciel.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à contacter votre distributeur BERNINA, ou

Fritz Gegauf SA, BERNINA Machines à Coudre
Ch-8266 Steckborn/Suisse,

T,l : (41) 052-762 11 11
Fax : (41) 052-762 16 11

P/N 8100227 REV 1. 10 SEPT 99

Table des Matières

A propos de ce guide vii

Utiliser ce guide vii

Utiliser la documentation de BERNINA ARTlink viii

Chapter 1 Introduction à BERNINA ARTlink 1

A propos de BERNINA ARTlink 1

Réactualisez votre logiciel de broderie avec BERNINA artista Customizer ou Designer 1

BERNINA artista Customizer 1

BERNINA artista Designer 2

Chapter 2 Installer votre logiciel 3

Installer BERNINA ARTlink 3

Installer des appareils périphériques 7

La Machine à broder domestique BERNINA artista 7

Imprimantes 8

Moniteur d'affichage 8

Sélectionner le système de mesure préféré 9

Chapter 3 Pour commencer 11

Démarrer BERNINA ARTlink 11

Modes de fenêtre BERNINA ARTlink 12

Ouvrir un dessin 13

Utiliser les commandes 14

Utiliser les barres d'outils 14

Sélectionner des objets de broderie 15

Annuler et Rétablir des commandes 15

Obtenir de l'Aide En-ligne 16

Lire le Manuel En-ligne 16

Utiliser la fenêtre de dessin 20

Utiliser les effets de zoom 20

Changer la couleur de fond et la texture du tissu 21

Mesurer la taille d'un objet de dessin 23

Mesurer une distance ou une longueur sur l'écran 23

Visualiser la grille 25
Visualiser le cadre 27
Visualiser les points d'aiguille 28
Imprimer votre dessin 29
Enregistrer un dessin 31
Récupérer après une panne de hardware ou de logiciel 33
Fermer un dessin et quitter BERNINA ARTlink 36

Chapter 4 Broder un dessin 37
Broder des dessins 37
Broder un dessin en réserve 37
Après la broderie 40
Transférer un dessin dans une carte de dessin 40
Récupérer un dessin conservé sur une carte de dessin 42
Gérer vos cartes de dessin 43
Avant de commencer à broder 44
Broder sur différents types de tissu 44

Chapter 5 Faire des changements simples 47
Faire des changements simples à un dessin 47
Rendre un dessin plus grand ou plus petit 47

Chapter 6 Modifier des dessins 49
Sélectionner des dessins 49
Sélectionner dessins 49
Personnaliser le dessin 51
Déplacer des dessins 51
Supprimer des dessins 52
Redimensionner un objet 52
Faire pivoter et incliner dessins 54
Refléter (retourner) des dessins 56
Se déplacer à travers le dessin 57
Résumé des fonctions de déplacement 60

Chapter 7 Travailler avec des couleurs 61
Changer la couleur de l'écran 64
Changer les couleurs de fil 66
Déterminer les couleurs de fil de dessins existants 68

Chapter 8 Personnalisation avancée 71
Conseils et limitations sur le redimensionnement de dessins 71
Limitations concernant le redimensionnement 71

Modifier la taille de différents types de point de broderie 71
Ecarts et trous 73

Appendix A Guide de Référence Rapide 75

The BERNINA ARTlink fenêtre de dessin 75
Onglets de Mode 75
barre d'outils Général 75
Barre d'outils de Dessin 76
menus 77
Liste de raccourcis de clavier 78

Appendix B Résumé du logiciel 79

Barre de titre 79
Barre de menu déroulant 79
Modes 83
Barres d'Outils 83
Barre d'outils Générale 83
Barre d'outils Dessin 84

Appendix C Glossaire 85

Index 91

A propos de ce guide

Bienvenue à BERNINA ARTlink, une application de logiciel révolutionnaire pour numériser sur des dessins de broderie depuis chez vous. Le logiciel BERNINA ARTlink est un produit conçu pour Windows 95 et 98 et qui comporte de nombreuses fonctions informatiques déjà familières pour la plupart des utilisateurs d'ordinateur.

Utiliser ce guide

Ce guide est divisé en chapitres qui traitent des différentes caractéristiques et fonctions de BERNINA ARTlink. Les différences de fonctionnement entre les deux produits sont indiquées dans tous les autres chapitres.

Voici une liste des chapitres et des informations qu'ils contiennent :

- Chapitre 2, *Installer votre logiciel*, donne les instructions nécessaires pour installer votre logiciel BERNINA ARTlink sur votre ordinateur.
- Chapitre 3, *Pour commencer*, décrit les procédures de bases que vous devez connaître avant d'utiliser BERNINA ARTlink.
- Chapitre 4, *Broder un dessin*, vous permet de commencer la broderie proprement dite en vous indiquant comment broder un des dessins qui sont en réserve.
- Chapitre 5, *Faire des changements simples*, introduit la personnalisation simple de dessins en réserve.
- Appendix 3, *Changing Designs*, décrit les techniques vous permettant de personnaliser vos dessins.
- Chapitre 7, *Travailler avec des couleurs*, décrit les fonctions relatives à l'usage de couleurs dans BERNINA ARTlink.
- Annexe A, *Guide de Référence Rapide*, donne une liste de raccourcis clavier disponibles dans BERNINA ARTlink.
- Annexe B, *Résumé du logiciel*, décrit toutes les barres d'outils et les options de menus disponibles avec BERNINA ARTlink.
- Annexe D, *Séquence de couleurs des dessins en réserve*, donne la séquence de couleur de chaque dessin en réserve fourni avec BERNINA ARTlink.



- Annexe C, *Glossaire*, donne une définition des termes informatiques et de broderie utilisés dans ce manuel.

Bien évidemment, vous souhaitez certainement commencer à utiliser BERNINA ARTlink dès que possible. Cependant, avant de commencer à travailler avec ce produit, nous vous recommandons de vous familiariser avec le Chapitre 3, *Pour commencer*. Vous y verrez comment démarrer l'application, créer ou ouvrir un dessin, imprimer des feuilles de programmation de production, et comment utiliser tous les outils et fonctions offerts par BERNINA ARTlink.

Utiliser la documentation de BERNINA ARTlink

BERNINA ARTlink vous offre différentes façon d'obtenir des informations sur le logiciel et comment l'utiliser.

Guide de l'Utilisateur

Le Guide de l'Utilisateur est également disponible sur ordinateur (Guide en Ligne) — *Lire le Manuel En-ligne* à la page 16

Aide En-Ligne

Vous pouvez accéder à l'Aide En-Ligne à partir du menu Aide de BERNINA ARTlink. L'Aide En-ligne contient les mêmes instructions que dans le manuel imprimé, en format Windows Aide. Pour les détails, voir *Obtenir de l'Aide En-ligne* à la page 16.

Instructions d'installation

Les instructions pour installer BERNINA ARTlink sur votre ordinateur se trouvent au Chapitre 2, *Installer votre logiciel*. Ces instructions simples vous montrent comment installer correctement BERNINA ARTlink dans votre système et comment connecter les appareils périphériques.

Guide de Référence Rapide

Des informations relatives aux barres d'outils et options de menu, ainsi que la liste des raccourcis clavier, se trouvent dans Appendix A, *Guide de Référence Rapide* de ce guide.

Windows 95 et 98

BERNINA ARTlink est compatible avec les systèmes Windows 95 et 98, mais pas avec les versions précédentes de Windows, comme par exemple Windows 3.1.

Quand il rest mentionné “Windows” dans ce Guide, c’est à Windows 95 ou 98 qu’il est fait référence.

Boîtes de dialogue et fenêtres

La plupart des boîtes de dialogue utilisées dans BERNINA ARTlink proviennent de Windows 95. Les boîtes de dialogue ne sont montrées dans le manuel que si elles fournissent des informations importantes sur l’utilisation de BERNINA ARTlink. Les boîtes de dialogue standard ne sont en général pas montrées.

Some illustrations in this Guide contain filenames and images from the BERNINA range of products. These images are for illustration purposes only.

Conventions de clavier

Instructions pour les actions de la souris :

Instruction	Symbole	Action
Cliquer		Cliquez avec le bouton gauche de la souris.
		Cliquez avec le bouton droit de la souris.
Double-cliquer		Cliquez deux fois sur le bouton de la souris sans déplacer celle-ci.
MAJ-cliquer		Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur le bouton de la souris.
Cliquer sur OK		Cliquez sur OK avec la souris ou appuyez sur la touche ENTREE pour terminer l’action.

Exemples de combinaisons de touches pour les raccourcis clavier :

Raccourci	Description
CTRL+E	Tout en maintenant la touche Contrôle (CTRL) enfoncée, appuyez sur la touche de la lettre E minuscule.
CTRL+MAJ+H	Tout en maintenant la touche Contrôle (CTRL) enfoncée, appuyez sur la touche MAJ et sur la touche H.

Pour une liste complète des raccourcis clavier, reportez-vous à Annexe A, *Guide de Référence Rapide*.

Chapitre 1
Introduction à BERNINA ARTlink

Félicitations pour votre achat du logiciel de broderie à domicile BERNINA ARTlink. Ce logiciel vous permet d'utiliser votre ordinateur personnel pour créer des broderies de qualité et de style professionnel sur votre Machine à broder domestique BERNINA artista.

Ce Guide de l'Utilisateur va vous guider à travers le logiciel et vous introduire à l'art de la broderie sur ordinateur.

A propos de BERNINA ARTlink

Des échantillons supplémentaires de dessins et d'alphabets peuvent être achetés chez votre revendeur local BERNINA.

Réactualisez votre logiciel de broderie avec BERNINA artista Customizer ou Designer

Les programmes BERNINA artista Customizer et Designer décrits ci-dessous comportent davantage de fonctions et de caractéristiques que BERNINA ARTlink. Renseignez-vous auprès de votre revendeur BERNINA sur les possibilités de réactualisation de votre logiciel.

BERNINA artista Customizer

BERNINA artista Customizer vous propose une variété de dessins qui peuvent être brodés sur votre machine. Vous pouvez également charger et visualiser des dessins provenant de votre disque dur, d'un CD-ROM ou d'une disquette. Il peut s'agir de dessins provenant d'un autre logiciel de broderie.

BERNINA artista Customizer vous permet de :

- Personnaliser les dessins de réserve — déplacer, redimensionner, faire pivoter, refléter, etc.
- Combiner des dessins
- Ajouter des caractères et créer des monogrammes
- Appliquer des alphabets et des formes différentes aux caractères
- Travailler avec les vraies couleurs de fil — des tableaux de fil sont fournis pour plusieurs marques courantes
- Visualisation Artistique — avoir un aperçu du dessin de broderie final sans avoir à le broder
- Visualiser et mesurer avec précision la taille finale de votre dessin
- Télécharger des dessins dans une carte de dessins ou directement dans votre Machine à broder domestique BERNINA artista
- Imprimer une feuille de programmation de production avant de broder
- Enregistrer les dessins sous différents formats

BERNINA artista Designer

BERNINA artista Designer vous permet d'exécuter toutes les fonctions incluses dans BERNINA artista Designer — avec en plus la possibilité de créer vos propres dessins.

BERNINA artista Designer vous permet de :

- Réaliser de la personnalisation et de la numérisation avancées
- Scanner vos propres images directement dans le logiciel
- Numériser automatiquement une image avec le Magic Wand ('Baguette Magique')
- Numériser manuellement avec des outils de dessin
- Sélectionner différents types de points de broderie pour remplir ou tracer le contour d'une forme
- Définir et changer les propriétés d'objet
- Personnaliser des objets — y compris les refaçonner
- Varier l'angle de broderie
- Changer la séquence de broderie
- Appliquer des effets spéciaux pour donner une apparence plus professionnelle à votre broderie
- Créer des objets avec des trous (fonction supprimer la doublure)

Chapitre 2
Installer votre logiciel

Si vous n'êtes pas habitués à l'informatique, certains termes utilisés dans ce chapitre ne vous seront probablement pas familiers. Dans ce cas, reportez-vous à Annexe C, *Glossaire*, à la fin de ce guide, pour une définitions des termes utilisés.

Vous pouvez installer votre logiciel BERNINA ARTlink sur tout ordinateur répondant aux conditions suivantes :

- Ordinateur compatible avec Pentium, Pentium II ou Pentium III
- Systèmes d'exploitation Windows 95 ou 98 installés
- 32Mb RAM, mais 64 Mb RAM est recommandé
- 100Mb d'espace disponible sur votre disque dur
- Port de série disponible pour la connexion à la machine à broder (COM1 ou COM2, et parfois COM3 et COM4)
- Port parallèle disponible pour connecter l'imprimante
- Port PS/2 disponible si vous connectez un appareil de lecture/écriture de cartes de broderie BERNINA ARTlink

Installer BERNINA ARTlink

Votre nouveau logiciel BERNINA ARTlink est disponible sur un CD standard (Compact Disque). Si vous n'avez pas de lecteur CD sur votre ordinateur, demandez à votre distributeur BERNINA ARTlink de vous préparer un jeu de disquettes 3.5" à partir du CD.

Installation à partir d'un CD

Suivez les instructions dans *Pour installer BERNINA ARTlink à partir d'un CD* à la page 4

Installation à partir de disquettes

Suivez les instructions dans *Pour installer BERNINA ARTlink à partir de disquettes* à la page 5.

Pour installer BERNINA ARTlink à partir d'un CD



Important Fermez tous les programmes Windows, mais ne fermez pas Windows lui-même. Vous ne devez voir que des icônes sur votre écran de départ, et uniquement le bouton Démarrer sur la barre de tâches de Windows au bas de l'écran.

1. Insérez le CD dans le lecteur CD et fermez le délicatement.

   Le programme d'installation doit démarrer automatiquement. (S'il ne démarre pas automatiquement, suivez les instructions présentées dans *Si le CD ne démarre pas l'installation automatiquement*, ci-dessous.)

2. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran, et cliquez sur le bouton Suivant après avoir complété chaque écran.



Suggestion Si vous souhaitez modifier un des écrans précédents ou vérifier les informations qu'il contient, cliquez sur le bouton Précédent pour revenir en arrière.

3. Il vous sera ensuite demandé de choisir sur quel répertoire (dossier de fichiers) du disque dur de votre ordinateur vous voulez mettre le logiciel. Nous vous recommandons d'accepter celui qui vous est suggéré (le répertoire **C:**artista).



   Si vous voulez utiliser un autre répertoire, situez-le avec le bouton Parcourir (ou tapez son nom dans la boîte de texte de la boîte de dialogue). Si le répertoire que vous choisissez n'existe pas encore, le logiciel d'installation peut le créer.

4. Une fois l'installation terminée, une icône BERNINA ARTlink apparaît sur votre écran de départ (de Windows).



Important Redémarrez votre ordinateur après avoir installé le logiciel, sinon il risque de ne pas fonctionner correctement.

Si le CD ne démarre pas l'installation automatiquement

Méthode 1 :

- Ouvrez Windows Explorateur en cliquant sur le bouton Démarrer puis en sélectionnant Programmes > Explorateur.
- Sélectionnez le lecteur CD dans Mon Ordinateur (il est certainement appelé D: ou E:).

- Dans le répertoire principal, vous verrez un certain nombre de dossiers et quelques fichiers, y compris setup.exe.
- Double-cliquez sur setup.exe pour démarrer l'installation du CD.
- Suivez les instructions ci-dessus, à partir de l'étape 2.

Méthode 2 :

- Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre tâches de Windows, puis choisissez Exécuter dans le menu.
- Dans la fenêtre Exécuter, tapez la lettre correspondant à votre lecteur CD, suivie de deux points (ex. D:) et cliquez sur OK.
- Suivez les instructions ci-dessus, à partir de l'étape 2.

Pour installer BERNINA ARTlink à partir de disquettes



Important Fermez tous les programmes Windows, mais ne fermez pas Windows lui-même. Vous ne devez voir que des icônes sur votre écran de départ, et uniquement le bouton Démarrer sur la barre de tâches de Windows au bas de l'écran.

1. Insérez la Disquette 1 dans le lecteur disquette.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer sur la barre de tâche Windows, puis choisissez Exécuter dans le menu
3. Tapez A:\setup.exe dans la boîte de dialogue Exécuter et cliquez sur OK.
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran, et cliquez sur le bouton Suivant après avoir complété chaque écran.



Suggestion Si vous souhaitez modifier un des écrans précédents ou vérifier les informations qu'il contient, cliquez sur le bouton Précédent pour revenir en arrière.

5. Changez de disquette quand le programme d'installation vous le demande puis appuyez sur Entrée.
6. Il vous sera ensuite demandé de choisir sur quel répertoire (dossier de fichiers) du disque dur de votre ordinateur vous voulez mettre le logiciel. Nous vous recommandons d'accepter celui qui vous est suggéré (le répertoire **C:\artista**).



Si vous voulez utiliser un autre répertoire, situez-le avec le bouton Parcourir (ou tapez son nom dans la boîte de texte de la boîte de dialogue). Si le répertoire que vous choisissez n'existe pas encore, le logiciel d'installation peut le créer.

7. Une fois l'installation terminée, une icône BERNINA ARTlink apparaît sur votre écran de départ (de Windows).

Important Pensez à redémarrer votre ordinateur après avoir installé le logiciel, sinon il risque de ne pas fonctionner correctement.

Pour démarrer BERNINA ARTlink

Important Lors du premier démarrage de BERNINA artista, vous aurez besoin de la boîte du CD fourni avec le logiciel car vos codes d'accès de sécurité sont inscrits dessus.

1. Double-cliquez sur l'icône BERNINA ARTlink de votre bureau (écran de départ).

   Ou, sélectionnez Windows Démarrer > Programmes > BERNINA > BERNINA ARTlink (C'est à dire, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre de tâches en bas à gauche de votre écran, puis sélectionnez Programmes, puis sélectionnez BERNINA et enfin BERNINA artista).
2. Il faut environ 15 secondes pour que BERNINA ARTlink se charge et mette en route l'affichage, mais la durée peut également varier en fonction de la vitesse de votre ordinateur.
3. Si c'est la première fois que vous démarrez le logiciel BERNINA ARTlink, vous verrez s'afficher un message d'Erreur de Sécurité après un court instant.



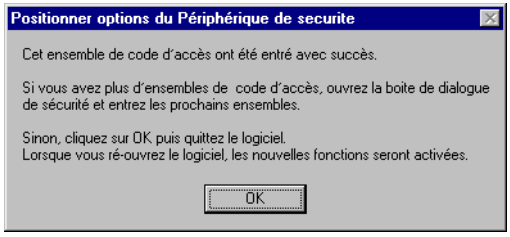
4. Cliquez sur OK pour ouvrir la boîte de Définition des Options du Périphérique de Sécurité.

Note Cette fenêtre vous permet d'entrer les deux séries de codes d'accès indiquées sur la boîte du CD BERNINA ARTlink.

5. Tapez les 12 premiers caractères dans l'espace indiquant Code d'Accès 1.

Important Ne tapez pas d'espaces - le logiciel les ajoutera automatiquement.

6. Tapez ensuite la deuxième série de 12 caractères dans l'espace Code d'Accès 2., et cliquez sur OK.
7. Si les codes ont été entrés correctement, le message suivant vous le confirme.



8. Vous n'avez pas d'autres codes à entrer, cliquez sur OK et fermez BERNINA ARTlink. Vous pourrez utiliser toutes les fonctions de BERNINA ARTlink la prochaine fois que vous l'ouvrez.

Important Si vous n'avez **pas** tapé les codes correctement, répétez les opérations successives depuis l'Etape 5.

Pour supprimer BERNINA ARTlink de votre ordinateur

- Choisissez Programmes >BERNINA >Désintaller avec le bouton Démarrer de Windows.

Installer des appareils périphériques

Les “appareils périphériques” (ex., imprimantes, machines à broder) sont installés en les connectant à un “port” disponible (une connexion au dos de l’ordinateur sur laquelle vous pouvez brancher des câbles); en configurant les paramètres du port sur l’appareil et en configurant les paramètres du logiciel par l’intermédiaire du Panneau de Configuration de Windows.

Cela n’est pas aussi difficile qu’il peut sembler, il vous suffit de suivre les instructions pour chaque type d’appareil, présentées dans les pages suivantes.

Les ports au dos de l’ordinateur sont soit de série, soit parallèles. Les ports de série sont normalement appelés COM1, COM2, etc. Les ports parallèles sont normalement appelés LPT1, LPT2 etc.

Important Vous devez pouvoir identifier le nom du port et le type de port sur l’ordinateur. Reportez-vous au manuel d’utilisation de votre ordinateur, ou contactez le magasin où vous l’avez achetez, si vous ne trouvez pas cette information.

La Machine à broder domestique BERNINA artista

Votre Machine à broder domestique BERNINA artista devrait être connectée au port COM1 ou COM2 de votre ordinateur.

Reportez-vous au manuel de votre Machine à broder domestique BERNINA artista pour avoir plus de détails sur la connexion de votre machine à l'ordinateur.

Imprimantes

Votre imprimante est connectée à un port parallèle. BERNINA ARTlink utilise l'imprimante par défaut que vous aurez précisée avec l'icône Imprimante dans le Panneau de Configuration de Windows.

Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre imprimante pour l'installer correctement.

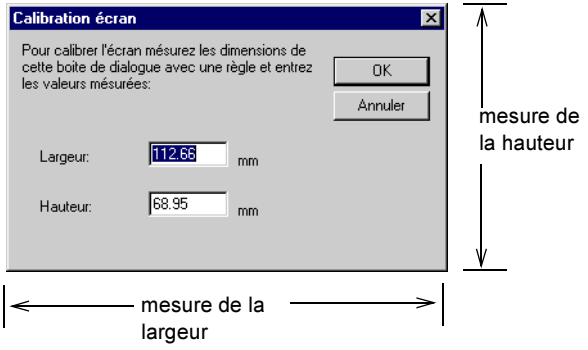
Référez-vous aussi à l'Aide Windows (en choisissant Démarrer Windows > Aide > Index, puis en tapant **imprimante par défaut**) pour savoir comment installer une imprimante par défaut.

Moniteur d'affichage

Quand la calibration de l'écran est correcte, un dessin à une échelle 1:1 est affiché aux mêmes taille et proportions que sur la broderie finale. Pour une image exacte, vous devez entrer les informations qui permettent au logiciel d'ajuster l'affichage à la taille du moniteur que vous utilisez. Les paramètres de calibration d'écran doivent être entrés au moment où vous installez le logiciel ou bien quand vous changez de moniteur.

To set the screen calibration

1. Démarrez BERNINA ARTlink.
2. Choisissez Paramètres > Installation Affichage...
3. Quand la boîte de dialogue Calibration Ecran est affichée, mesurez la largeur et la longueur de la boîte de dialogue avec une règle.





Important Utilisez une règle en plastique. Une règle en métal pourrait déformer l'écran.

4. Tapez la largeur et la longueur dans les boîtes de texte.
5. Cliquez sur OK.

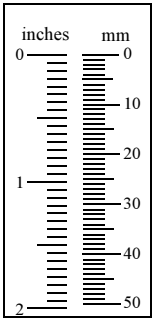
Sélectionner le système de mesure préféré

Quand vous travaillez avec BERNINA ARTlink, vous pouvez choisir d'avoir vos mesures en millimètres ou en pouces (inches). Voir *Pour changer d'unité de mesure* à la page 9. Les professionnels de la broderie préfèrent en général les millimètres.



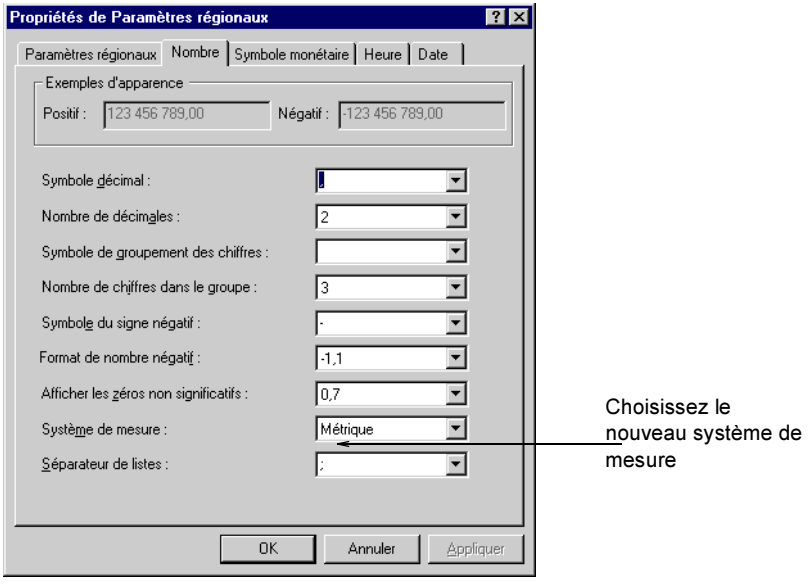
Note Certaines valeurs dans BERNINA ARTlink seront toujours affichées en millimètres, indépendamment du système de mesure que vous utilisez.

1 pouce = 25.4mm



Pour changer d'unité de mesure

1. Fermez BERNINA ARTlink si vous êtes en train de l'utiliser.
2. Cliquez sur Démarrer > Paramètres > Panneau de Configuration > Paramètres Régionaux > Nombre > Système de mesure :



3. Choisissez soit Métrique soit Américain (US) dans le menu déroulant.
4. Cliquez sur OK.
5. Démarrer BERNINA ARTlink.

Chapitre 3
Pour commencer

Ce chapitre vous indique comment ouvrir des dessins existants, et comment utiliser les commandes, boîtes de dialogue et fenêtres. Il explique également comment paramétrer la fenêtre de dessin, visualiser le dessin de différentes manières, enregistrer des fichiers de dessin, imprimer et conserver le dessin. Enfin, ce chapitre vous explique ce qu'il faut faire quand vous avez fini de travailler avec un dessin.

Démarrer BERNINA ARTlink

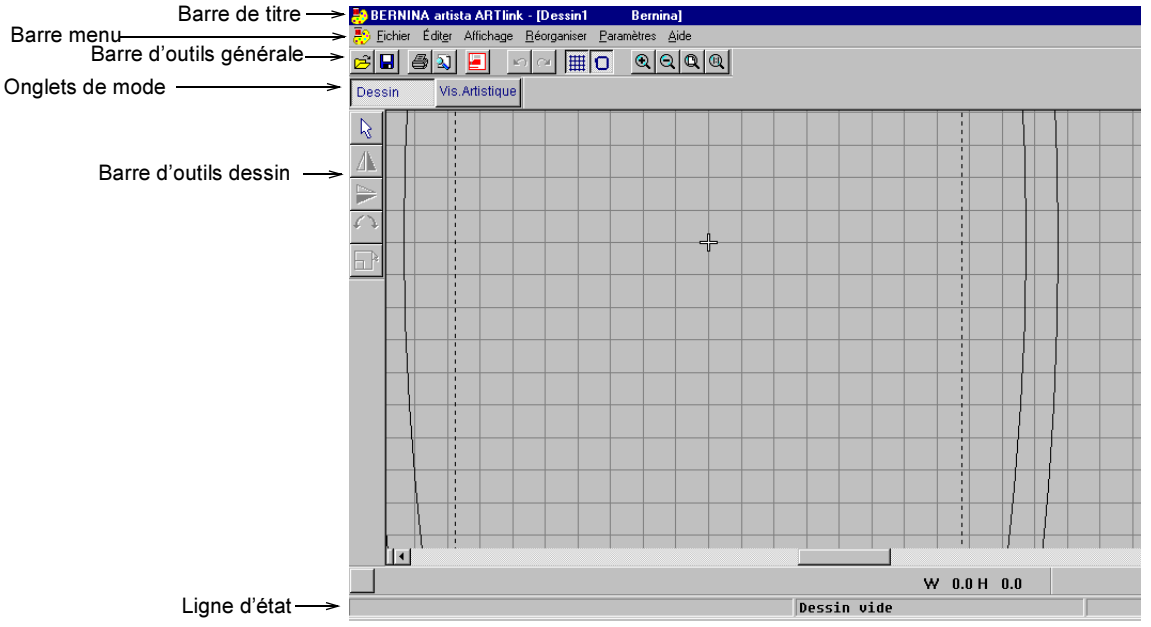
To start BERNINA ARTlink

- Cliquez deux fois sur l'icône de raccourci 

sur le bureau (écran de départ) Windows.

Ou, depuis la barre de tâches de Windows, choisissez Démarrer > Programmes > BERNINA > BERNINA ARTlink.

La fenêtre d'application BERNINA ARTlink apparaît et un nouveau fichier est automatiquement créé. .



Modes de fenêtre BERNINA ARTlink

Dans la fenêtre BERNINA ARTlink, vous pouvez afficher vos dessins dans deux modes différents:

- Dessin
- Visualisation Artistique

Note Certains écrans de Windows 95 présentés dans ce manuel sont légèrement différents de ceux qui apparaissent sur un ordinateur avec Windows 98, mais ils fonctionnent de la même façon.

Dessin

Dans le mode Dessin, vous ouvrez et personnalisez tous vos dessins.

Visualisation Artistique

Le mode Visualisation Artistique vous permet de voir comment votre dessin apparaîtra une fois brodé. L'aperçu du dessin est plus proche de la réalité dans ce mode que dans le mode Dessin.

Si un outil est sélectionné dans le mode Dessin, cet outil reste actif quand vous passez dans le mode Visualisation Artistique. Vous pouvez utiliser cet outil dans Visualisation Artistique, mais nous vous recommandons de réaliser toute la personnalisation et la numérisation quand vous êtes dans la fenêtre Dessin.

Ouvrir un dessin

Quand vous démarrez BERNINA ARTlink, un nouveau fichier vide nommé 'Dessin 1' est automatiquement créé. Vous pouvez utilisez ce fichier vide pour créer vos nouveaux dessins, mais nous vous recommandons de tout de suite redonner un nom plus explicite au fichier (ex., Badge scolaire). Voir *Pour enregistrer un dessin* à la page 32 pour les détails.

Pour ouvrir un dessin existant

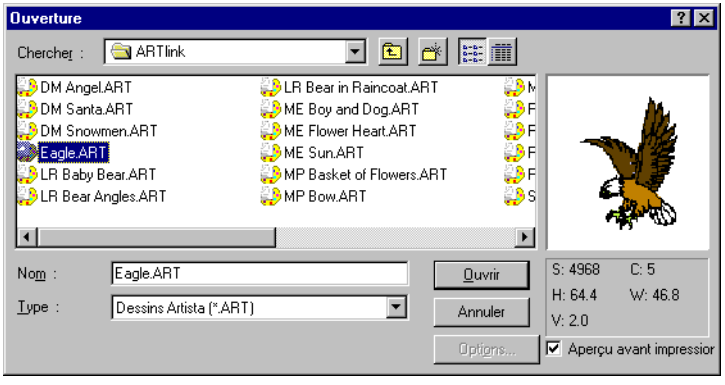
1. Cliquez sur le bouton Ouvrir sur la barre d'outils Général. Ou, choisissez Fichier > Ouvrir... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche, avec la liste des fichiers .ART de votre dossier Mes Dessins ainsi que quelques sous-répertoires (Formes Appliqués, Exemple 1, et Exemple 2) qui contiennent des dessins fournis avec le logiciel.

   Suggestion Cochez la case Aperçu et surlignez (sélectionnez) le fichier .ART pour voir apparaître une copie réduite du dessin dans la fenêtre aperçu.

   Suggestion Cliquez sur n'importe quel dessin de la liste, puis utilisez les touches de flèches pour vous déplacer dans cette liste, jusqu'à ce que vous trouviez le dessin que vous voulez ouvrir.

2. Sélectionnez le nom du dessin que vous voulez ouvrir.

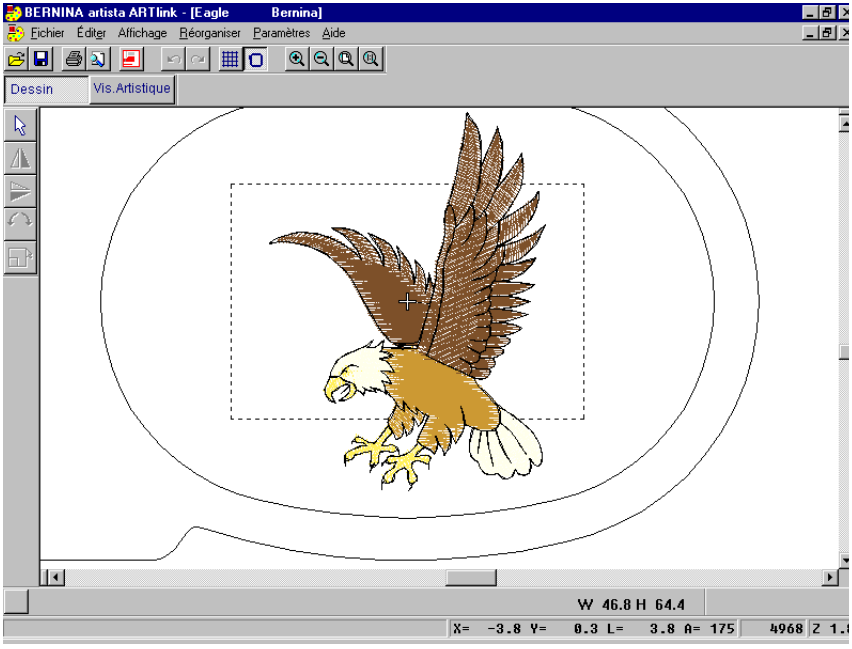


   Tous les fichiers de broderie BERNINA ARTlink ont cette extension .ART. Chaque fichier .ART possède une icône qui lui est associée et qui s'affiche dans la fenêtre Aperçu.

   Pour ouvrir un dessin avec une seule manipulation, il vous suffit de cliquer deux fois sur son nom dans la liste. Si le dessin que vous voulez ouvrir n'apparaît pas dans la liste, passez à un autre dossier.

3. Cliquez sur Ouvrir.

Le dessin sélectionné s'ouvre.



Utiliser les commandes

Une fois que vous avez démarré BERNINA ARTlink, vous utilisez des commandes et des boîtes pour accomplir les différentes tâches. Vous choisissez des commandes dans BERNINA ARTlink de la même façon que dans d'autres applications Windows — à partir de menus déroulants ou de barres d'outils. Des raccourcis clavier sont également disponibles pour les commandes les plus fréquemment utilisées. Voir Annexe A, *Guide de Référence Rapide*, pour une liste complète des raccourcis claviers.

Vous pouvez annuler et rétablir la plupart des commandes. Si vous avez besoin d'aide pour une commande, choisissez Rubriques d'Aide... dans le menu Aide.

Utiliser les barres d'outils

Les barres d'outils vous permettent d'accéder facilement aux commandes utilisées fréquemment.

Pour utiliser les barres d'outils

- Pour connaître la fonction de chaque bouton, posez le pointeur de la souris sur ce dernier. Une petite case apparaît, affichant le nom du bouton.

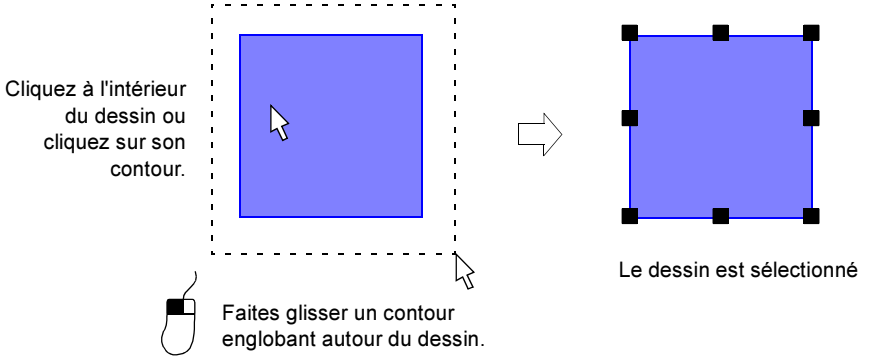
- Pour choisir une commande dans une barre d'outils, cliquez sur son bouton de commande avec le bouton gauche de la souris.
- Une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de faire des ajustements aux paramètres avant de commencer à utiliser cette commande.
- Pour déplacer une barre d'outils, placez votre pointeur sur une zone inutilisée de la barre, sur le côté gauche ou bien entre deux outils, puis faites glisser la barre d'outils vers une nouvelle position.

Suggestion Déplacez la barre d'outils que vous utilisez près de la partie du dessin sur laquelle vous êtes en train de travaillez. Quand vous avez fini de travailler avec cette barre d'outil, faites-la glisser vers sa position de départ, ou cliquez deux fois sur sa barre de titre pour la remettre à sa place.

Sélectionner des objets de broderie

Pour sélectionner un dessin de broderie

1. Cliquez sur l'outil Sélectionner Objet sur la barre d'outils Dessin.
2. Cliquez sur le dessin que vous voulez sélectionner. Cliquez à l'intérieur du dessin si celui-ci se trouve sur le dessus. Cliquez sur le contour du dessin si celui-ci se trouve en dessous d'autres dessins.



Huit poignées de taille (ou poignées de redimensionnement) apparaissent autour du dessin sélectionné. Vous pouvez faire glisser le dessin sélectionné vers une nouvelle position en cliquant à l'intérieur du dessin et en déplaçant la souris. Quand vous faites glisser une des huit poignées (après avoir cliqué dessus), vous redimensionnez le dessin.

Annuler et Rétablir des commandes

Vous pouvez annuler les effets de la plupart des commandes. Si vous changez d'avis, vous pouvez les rétablir de nouveau. BERNINA ARTlink conserve en

mémoire les dernières commandes utilisées. Vous pouvez annuler plusieurs commandes qui se suivent.

Pour annuler et rétablir une commande

- Pour annuler la dernière, avant-dernière, etc. commande, cliquez à plusieurs reprises sur le bouton Annuler  sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Editer > Annuler depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

  Quand BERNINA ARTlink ne se rappelle pas d'autres commandes, le bouton Annuler est estompé.
- Pour rétablir une commande, cliquez sur le bouton Rétablir (Annuler l'annulation)  de la barre d'outils Général. Ou, choisissez Editer > Rétablir depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

Obtenir de l'Aide En-ligne

L'Aide En-ligne de BERNINA ARTlink vous permet d'accéder rapidement à des instructions détaillées point par point.

Pour obtenir l'Aide En-ligne

- Depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink , choisissez Aide > Rubriques d'Aide.

  L'Aide BERNINA ARTlink affiche alors une liste de rubriques (sujets) pour lesquelles une aide est disponible.

Lire le Manuel En-ligne

Une copie informatique de ce Manuel de l'Utilisateur a été installée automatiquement au moment de l'installation du logiciel BERNINA ARTlink. C'est un fichier .PDF de Adobe Acrobat®, qui peut donc être lu, utilisé et imprimé en utilisant Acrobat Reader 3 ou 4.

Si vous avez déjà Acrobat Reader (lecteur Acrobat) sur votre ordinateur, le Manuel s'ouvre dès que vous le sélectionnez (voir *Pour ouvrir le Manuel En-ligne*).

Si vous n'avez *pas* Acrobat Reader, et que votre ordinateur a un lecteur CD-ROM, vous pouvez rapidement installer Reader 4 grâce aux instructions que vous trouverez dans *Pour installer le lecteur Adobe Acrobat à partir d'un CD-ROM*.



Note Si vous n'avez pas de lecteur CD-ROM, vous pouvez télécharger gratuitement une copie de Reader 4 depuis le site internet de Adobe : **http://www.adobe.com**.

Vous pouvez rapprocher ou éloigner le texte afin de lire plus aisément ou d'examiner une image de plus près (Voir *Pour ajuster l'affichage dans Acrobat Reader* à la page 19).

Pour ouvrir le Manuel En-ligne

1. Depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, choisissez Aide > Manuel En-ligne.
2. Si vous avez déjà une copie de Acrobat Reader (ou Acrobat Exchange), le manuel s'ouvrira automatiquement.



Suggestion Choisissez Aide > Reader Guide depuis le haut de l'écran Reader pour avoir des informations plus complètes sur l'utilisation de Reader. Voir *Pour ajuster l'affichage dans Acrobat Reader* à la page 19.



Note Si vous n'avez pas Acrobat sur votre ordinateur, un message Adobe apparaît, vous informant que le Lecteur Acrobat est introuvable, et vous demandant si vous voulez l'installer maintenant.

Si vous avez un lecteur CD-ROM, Cliquez sur Oui et suivez les instructions dans *Pour installer le lecteur Adobe Acrobat à partir d'un CD-ROM*.

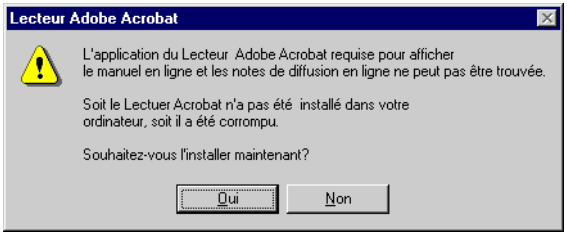
Si vous n'avez *pas* de lecteur CD-ROM, cliquez sur Non. Vous pouvez gratuitement télécharger une copie de Reader 4 depuis **http://www.adobe.com**.

Pour installer le lecteur Adobe Acrobat à partir d'un CD-ROM



Note Prenez votre CD-ROM BERNINA ARTlink avant de commencer mais ne l'insérez pas dans le lecteur avant d'avoir le message vous indiquant de le faire.

1. Depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, choisissez Aide > Manuel En-ligne.
2. Quand le message suivant apparaît, cliquez sur Oui.



3. Insérez le CD-ROM BERNINA ARTlink dans le lecteur quand c'est indiqué, mais ne cliquez *pas* OK tout de suite.

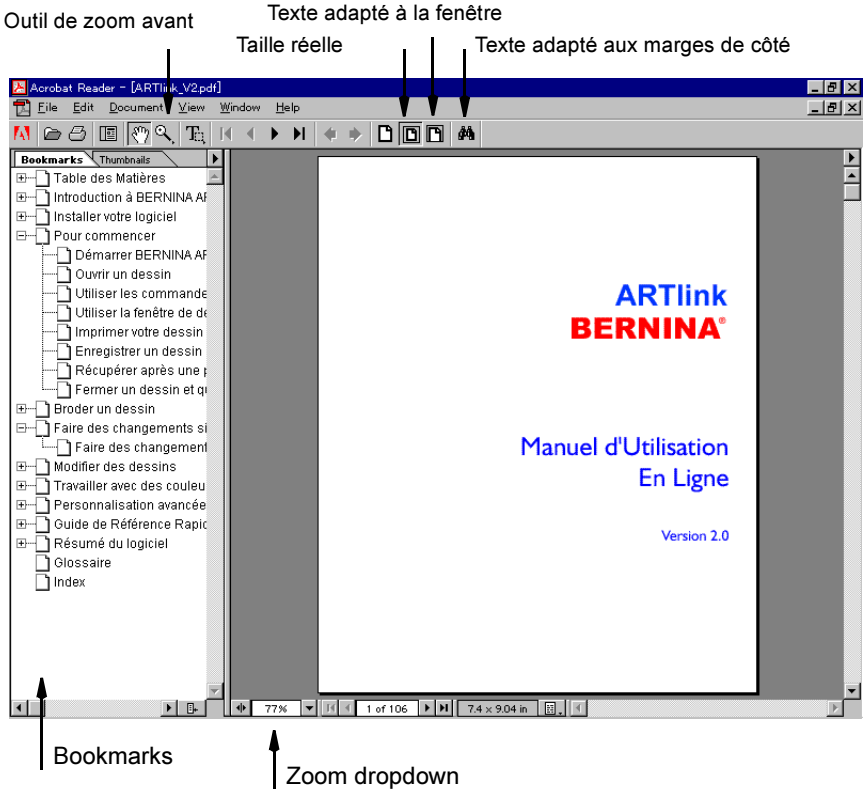


- **Si l'installation de** BERNINA ARTlink **commence**, cliquez sur Annuler dans l'écran de bienvenue de BERNINA ARTlink, *puis* cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Adobe. L'installation de Acrobat Reader va alors commencer automatiquement.
- **Si l'installation de** BERNINA ARTlink **ne commence** *pas*, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Adobe. L'installation de Acrobat Reader va alors commencer automatiquement.

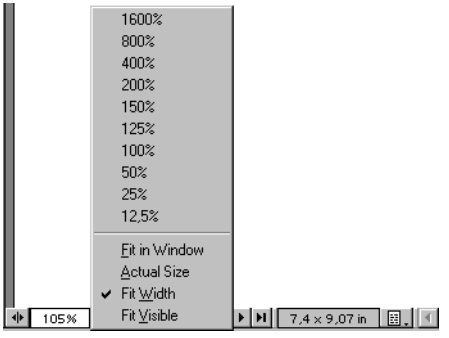
4. Quand la boîte de dialogue Acrobat Reader s'affiche, cliquez sur Suivant.
5. Suivez les messages apparaissant à l'écran pour accepter le contrat de licence et terminer l'installation de Acrobat.

Pour ajuster l'affichage dans Acrobat Reader

1. Ouvrez votre document dans Reader (Voir *Pour ouvrir le Manuel En-ligne* à la page 17).



2. Sélectionnez le chapitre désiré en cliquant sur ce dernier dans les signets (ex., Pour commencer).
3. Changez le grossissement dans Reader:
   - cliquez sur le zoom déroulant et sélectionnez un pourcentage (nous vous conseillons 200% si vous voulez clairement voir les diagrammes et dessins d'écran) ou,



- sélectionnez l'Outil de Zoom Avant, puis cliquez n'importe où sur la page (le grossissement augmente à chaque fois que vous cliquez) ; ou,
- cliquez sur les boutons Taille Réelle, Texte adapté à la fenêtre ou Texte adapté aux marges de côté.

Utiliser la fenêtre de dessin

Dès que vous ouvrir ou ouvrez un dessin, vous travaillez sur une fenêtre de dessin dans laquelle vous pouvez visualiser les objets et les points de broderie du dessin. Pour chaque dessin, vous pouvez changer l'apparence de la fenêtre de dessin.

Vous pouvez afficher ou cacher le cadre, la grille, les points de piqûres d'aiguille, les points de broderie, les couleurs. Vous pouvez afficher toutes les combinaisons de guides de la fenêtre de dessin.

Si vous voulez vérifier l'apparence finale de la broderie, vous pouvez afficher les points de broderie dans Visualisation Artistique.

Utiliser les effets de zoom

Vous pouvez faire un zoom avant sur le dessin pour vous concentrer sur des points de broderie individuels ou sur d'autres détails, ou bien faire un zoom arrière pour afficher une plus grande partie du dessin dans la fenêtre. Le fait de changer le coefficient de zoom n'affecte pas la taille de la broderie finale — il affecte seulement l'apparence du dessin sur l'écran d'affichage. Le coefficient actuel de zoom est indiqué dans le coin en bas à droite de l'écran.

Pour utiliser le zoom

- Pour réduire par deux les points de broderie et ainsi en faire apparaître plus dans la fenêtre, cliquez sur le bouton Zoom Arrière 2x sur la barre d'outils Général. Ou, choisissez Affichage > Zoom Arrière 2X depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink. Ou, appuyez sur le raccourci clavier MAJ+PGPREC, ou appuyez sur F10.
- Pour agrandir une partie sélectionnée du dessin, cliquez sur le bouton Boîte Zoom sur la barre d'outils Général et, en utilisant le bouton gauche de la souris, cliquez en maintenant le bouton enfoncé et faites glisser une case autour des points sur lesquels vous voulez faire un zoom avant. Ou, choisissez Affichage > Boîte Zoom depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, et faites glisser une case autour des points. Ou utilisez le raccourci clavier en appuyant sur la touche B.

  BERNINA ARTlink adapte la zone sélectionnée à la fenêtre.
- Pour afficher le dessin à la taille de la broderie finale, cliquez sur le bouton Affiche 1:1 sur la barre d'outils Général. Ou, choisissez Affichage > Affiche 1:1 depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink. Ou utilisez le raccourci clavier en appuyant sur la touche 1.
- Pour afficher le dessin tout entier dans la fenêtre, cliquez sur le bouton Tout Afficher sur la barre d'outils Général. Ou, choisissez Affichage > Tout Afficher depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

Changer la couleur de fond et la texture du tissu

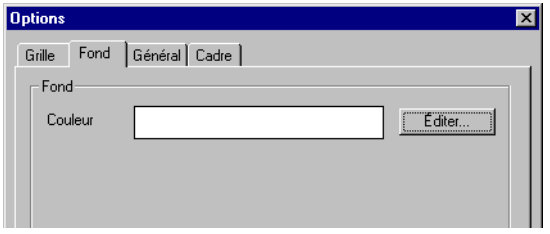
La fenêtre de dessin a un fond gris par défaut. Nous recommandons cette couleur car elle permet de voir clairement les points de broderie et les points d'aiguille, mais vous pouvez changer cette couleur de fond si vous le souhaitez.



Suggestion Vous pouvez également enregistrer des couleurs et toiles de fond et les utiliser comme fonds pour d'autres dessins. (La section Fond de la boîte de dialogue Options... possède un bouton Enregistrer qui est utilisé pour garder des paramètres et les utiliser comme modèles). Voir *Créer et modifier les modèles* à la page 170 pour les détails.

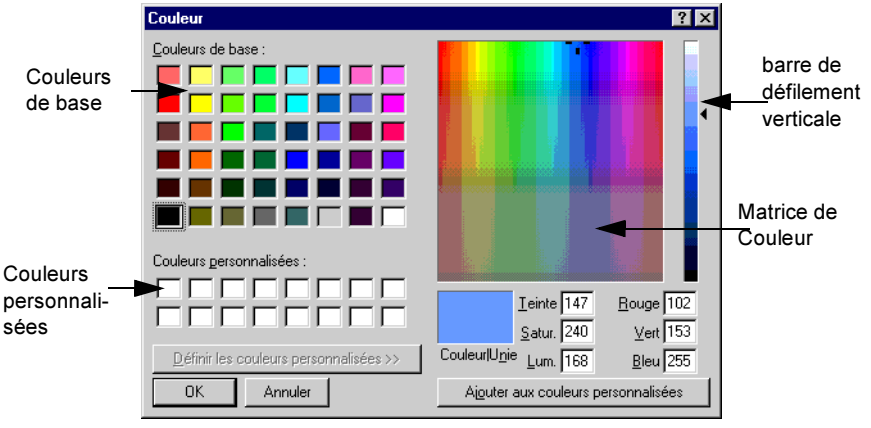
Pour changer la couleur de fond

1. Depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, choisissez Paramètres > Options... pour ouvrir la boîte de dialogue Options.



2. Cliquez sur l'onglet Fond.
3. Cliquez sur le bouton Couleur, puis sur Editer...

   La boîte de dialogue Couleur s'affiche.



4. Sélectionnez la couleur de base de votre choix en cliquant sur la case correspondante.
5. Ou, créez votre propre couleur en utilisant comme méthode de mélange des couleurs soit RVB (Rouge, Vert, Bleu) soit TLS (Teinte, Lumière, Saturation).
   - Changez la couleur en cliquant sur une couleur de la partie matrice, puis ajustez avec la barre de défilement verticale jusqu'à ce que la couleur désirée apparaisse dans la boîte d'échantillon.
   - Cliquez sur Ajouter aux Couleurs Personnalisées pour enregistrer et conserver cette nouvelle couleur.

   La nouvelle couleur apparaît alors dans l'une des cases Couleurs Personnalisées restées vierges jusqu'à présent, et vous pouvez la réutiliser pour d'autres dessins.
6. Cliquez sur OK.

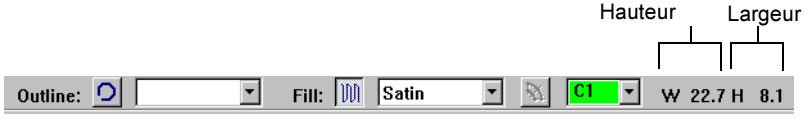
   Le changement de couleur de fond est affiché immédiatement.

Si vous voulez revenir à la couleur de fond par défaut, entrez les valeurs suivantes :

RGB	HLS
R 192	H 0
G 192	L 180
B 192	S 0

Mesurer la taille d'un objet de dessin

BERNINA ARTlink mesure automatiquement la hauteur et la largeur de chaque objet sélectionné sur l'écran. La largeur est affichée à côté de la lettre L et la hauteur à côté de la lettre H sur la barre des Points et Couleurs en bas de l'écran.



Pour mesurer la hauteur et la largeur d'un objet

1. Cliquez sur l'outil Sélectionner Objet sur la barre d'outils Dessin.
2. Sélectionnez l'objet.
3. Lisez les mesures de largeur (W) et de hauteur (H) sur la barre Point et Couleur.

Mesurer une distance ou une longueur sur l'écran

Vous pouvez mesurer la distance entre deux points sur l'écran (par exemple, la largeur et la hauteur d'une partie du dessin). Vous pouvez également mesurer un angle de rotation. La distance et l'angle mesurés sont indiqués dans la ligne d'état en taille réelle, sans tenir compte de l'échelle d'affichage utilisée.

Suggestion Pour obtenir des résultats plus précis, faites un Zoom Avant avant de mesurer une distance

Pour mesurer une distance sur l'écran

1. Choisissez Affichage > Mesurer depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.
2. Placez le pointeur au-dessus du point à partir duquel vous voulez mesurer une distance, et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

3. Déplacez la souris.

   Dans la ligne d'état, lisez la longueur et l'angle de rotation de la ligne imaginaire qui relie le premier point sur lequel vous avez cliqué et la position actuelle du pointeur.

4. Pour continuer à mesurer la distance entre des points, répétez les étapes 2 et 3.

5. Pour arrêter d'utiliser l'outil Mesurer, appuyez sur la touche ESC de votre clavier.

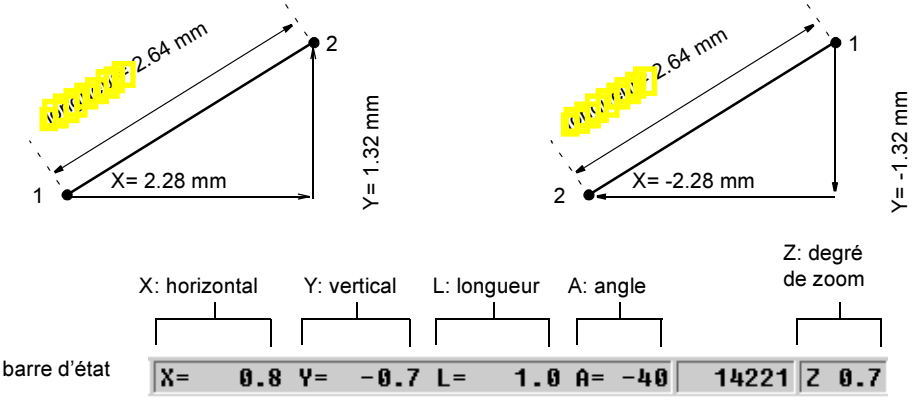
Mesures absolues et relatives

BERNINA ARTlink vous donne le choix pour mesurer vos dessins d'utiliser :

- les Valeurs Relatives, qui vous indiquent la distance entre le pointeur et le point marqué précédemment ; ou
- les Valeurs Absolues, qui vous indiquent la distance entre le pointeur et la première piqûre d'aiguille du dessin.

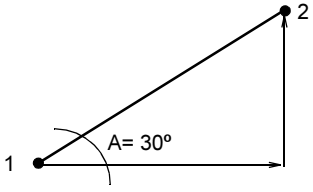
Si vous voulez limiter votre dessin à une certaine largeur, utilisez des mesures absolues afin de connaître la distance de votre déplacement par rapport à la première piqûre d'aiguille.

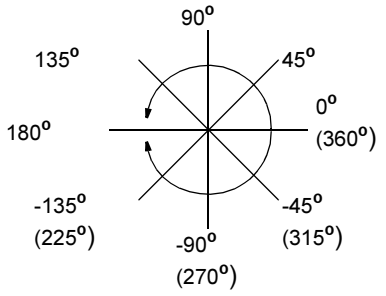
Les valeurs X et Y indiquent la distance horizontale (X) et verticale (Y) entre le pointeur et le point précédent. La valeur de longueur (L) indique la longueur de la ligne qui relie le pointeur au point précédent.



Si une valeur négative X, Y ou L est affichée sur la barre d'état, ceci indique que le deuxième point a été placé à gauche ou au-dessous du premier point.

Des valeurs négatives A indiquent que l'angle est supérieur à 180 degrés (par exemple, un angle de -60° est égal à 300°).





Pour choisir le type de mesure

1. Choisissez Paramètres > Options... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink à sélectionner.

   La boîte de dialogue Options s'affiche.

2. Cliquez sur l'Onglet Général.
3. Dans la section Afficher Valeurs, choisissez si vous voulez mesurer en termes Absolus ou Relatifs.
   - les **Valeurs Relatives** vous indiquent la distance entre le pointeur et le point marqué précédemment; ou
   - les **Valeurs Absolues** vous indiquent la distance entre le pointeur et la première piqûre d'aiguille du dessin.
4. Cliquez sur OK.

   Toutes les mesures seront désormais affichées sous la forme que vous avez spécifiée.

Visualiser la grille

Les lignes de la grille, que l'on peut facilement rendre apparentes ou au contraire cachées, donnent des indications visuelles pour vous permettre de placer avec précision les objets de broderie.

Pour visualiser la grille

- Cliquez sur le bouton Afficher la Grille sur la barre d'outils Général.

  Afficher grille 

  Quand le bouton grille est enfoncé, la grille est affichée sur votre écran. Quand le bouton grille n'est pas enfoncé, la grille est cachée.

Pour changer l'affichage de la grille

1. Cliquez sur le bouton Grille de la barre d'outils Général avec le bouton droit de la souris. Ou bien, choisissez Affichage > Grille... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   L'onglet Grille est affiché dans la boîte de dialogue Options.



   Si la grille est déjà affichée sur votre écran, la boîte Afficher la Grille sera cochée.

   Si vous ne voulez pas que la grille soit affichée sur votre écran, désactivez la case Afficher la Grille en cliquant sur la case cochée.

2. Si nécessaire, cochez Fixer Point de Référence.

   Cochez cette case si vous voulez qu'un point particulier du dessin soit aligné avec une ligne de la grille ou un point de la grille. Par exemple, vous pouvez fixer comme point de référence de la grille le centre du dessin.



   Suggestion Fixer ou changer le point de référence de la grille est plus facile et plus rapide que de déplacer le dessin.

3. Si nécessaire, tapez un nouvel espacement horizontal ou vertical des lignes de la grille.

   L'espacement horizontal et vertical détermine la taille des carrés de la grille sur votre écran. Si vous voulez des carrés plus grands, tapez une valeur plus grande dans les boîtes de texte. Si vous voulez des carrés plus petits, tapez une valeur plus petite dans les boîtes de texte.

4. Cliquez sur OK.

5. Si vous avez coché Fixer Point de Référence, cliquez sur le point où vous voulez placer un point de grille.

   Ce point de grille détermine la position de la grille tout entière. Une fois que vous avez cliqué sur le point de référence, la grille apparaît.

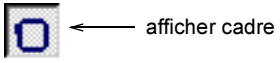
   Si vous n'avez pas coché Fixer Point de Référence, la grille est affichée une fois que vous avez cliqué sur OK.

Visualiser le cadre

Quand vous ouvrez BERNINA ARTlink, le grand cadre est affiché automatiquement. Le cadre représente le cadre de broderie que vous connectez à votre Machine à broder domestique BERNINA artista.

Pour visualiser le cadre

- Cliquez sur le bouton Cadre sur la barre d'outils Général.

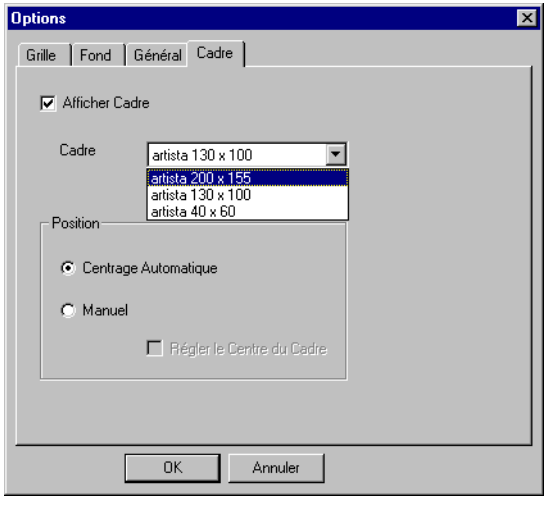


Quand le bouton cadre est enfoncé, le cadre est toujours affiché — et quand le bouton cadre n'est pas enfoncé, le cadre est toujours caché.

Pour changer l'affichage du cadre

1. Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Cadre de la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Affichage > Cadre... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   L'onglet Cadre est affiché dans la boîte de dialogue Options.



   Si le cadre est déjà affiché sur votre écran, la boîte de dialogue Afficher Cadre est cochée. Vous pouvez cacher le cadre en désactivant la boîte Afficher Cadre (cliquez dessus pour enlever la coche).

2. Sélectionnez la taille du cadre dont vous avez besoin dans le menu déroulant Cadre.



Suggestion Sélectionnez le cadre le plus petit pouvant contenir le dessin. Cela maintiendra le tissu tendu pendant la broderie.

3. Si vous voulez qu'un point particulier du dessin soit brodé dans une partie spécifique du cadre, cochez les cases Manuel et Définir le Centre du Cadre.
4. Cliquez sur OK.

   Si vous avez coché Définir le Centre du Cadre, cliquez sur le point où vous voulez que le centre soit placé.

   Le cadre est affiché dans la fenêtre dessin.

   Si vous n'avez pas coché Définir le Centre du Cadre, le cadre s'affiche quand vous cliquez sur OK.

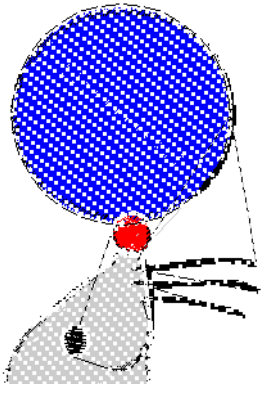
Visualiser les points d'aiguille

Les points d'aiguille d'un dessin peuvent être activés ou désactivés en appuyant sur la touche '.'. Les points d'aiguille montrent les endroits où l'aiguille de la machine à broder va pénétrer le tissu. Visualiser les points d'aiguille vous aide à repérer les endroits où vous avez numérisé une forme et où la broderie sera placée.

Pour visualiser des points d'aiguille

- Choisissez Affichage > Points d'Aiguille depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, ou appuyez sur la touche '.'.

  Les points d'aiguille dans votre dessin apparaissent sous la forme de points blancs. L'option Points d'Aiguille sur le menu Affichage est cochée.



- Pour cacher les points d'aiguille, choisissez Affichage > Points d'Aiguille depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink, ou appuyez sur la touche '.' .

  Les points d'aiguille dans votre dessin sont cachés. L'option Points d'Aiguille sur le menu Affichage n'est pas cochée.

Imprimer votre dessin

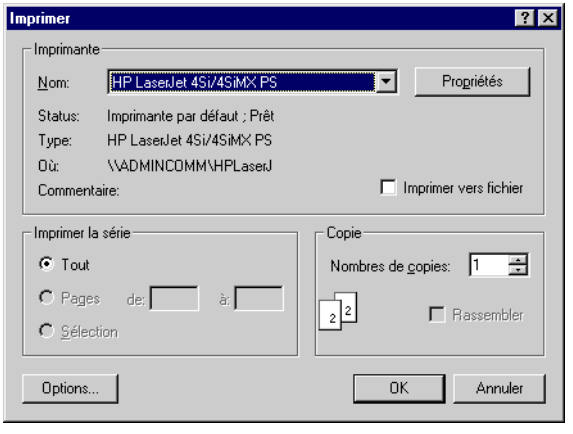
L'option Imprimer vous permet d'imprimer une copie du dessin que vous allez broder avec des informations détaillées à propos de ce dernier. Elle contient des informations essentielles concernant le dessin (telles que la taille du dessin, la séquence de couleur, le nombre de points de broderie, etc.) et une image du dessin.

Vous pouvez imprimer des dessins en couleur ou en noir et blanc sur la plupart des imprimantes acceptées par Windows 95 et 98. Utilisez le dialogue Windows Propriétés d'imprimante pour fixer la taille du papier et son orientation (portrait ou paysage)

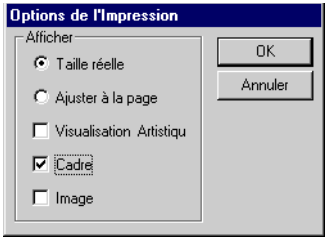
Pour imprimer un dessin

1. Cliquez sur le bouton Imprimer sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Fichier > Imprimer depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   Vous pouvez faire un aperçu avant impression de votre dessin pour vérifier que tout est correct. Voir *Pour faire un aperçu avant impression d'un dessin* à la page 30 pour les détails.



2. Quand la boîte de dialogue Imprimer s'affiche, choisissez l'imprimante dans la liste déroulante Nom si vous en avez plusieurs.
3. Tapez le nombre de copies que vous voulez imprimer ainsi que d'autres informations relatives à l'impression si besoin.
4. Sélectionnez Options... si vous voulez changez la taille de l'image, le type d'affichage ou les choses à inclure.
5. Quand la boîte de dialogue Options d'Impression est affichée, choisissez ce que vous voulez inclure dans l'impression.



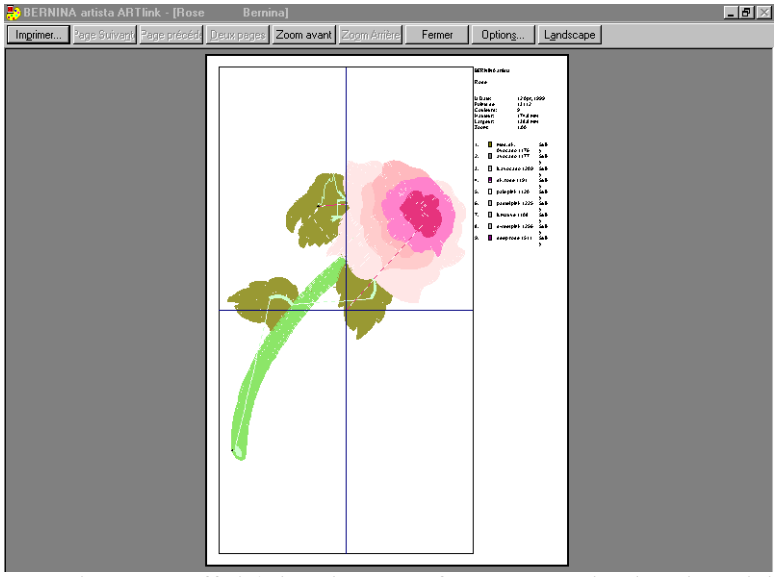
Si vous cliquez sur :

- Taille réelle — le dessin est imprimé dans la même taille que celle où il sera brodé.
- Adapté à la Page — les grands dessins seront réduits pour tenir sur la page, tandis que les petits dessins seront agrandis au moment de l'impression.
- Visualisation Artistique — le dessin est imprimé comme il apparaît dans Visualisation Artistique.
- Cadre — le dessin est imprimé comme il apparaît dans la fenêtre dessin avec le cadre affiché.
- Image — le dessin est imprimé comme il apparaît dans la fenêtre dessin avec l'image derrière lui.

6. Cliquez sur OK.

Pour faire un aperçu avant impression d'un dessin

1. Cliquez sur le bouton Aperçu Avant Impression  sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Fichier > Aperçu Avant Impression... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.
2. Quand la boîte de dialogue Options d'Impression est affichée, choisissez ce que vous voulez inclure dans l'impression, puis cliquez sur OK.
3. Quand les informations sont affichées, vérifiez qu'elles sont correctes.



Votre dessin est affiché dans le même format que celui dans lequel il sera imprimé. Les grands dessins peuvent être affichés sur plusieurs pages si vous voulez les imprimer en taille réelle.

Cliquez sur le bouton Zoom Avant pour examiner des parties du dessin ou pour lire les informations de production sur l'écran.

4. Cliquez sur le bouton Imprimer... pour imprimer la page. Ou cliquez sur Fermer pour revenir à la fenêtre dessin sans imprimer..

Enregistrer un dessin

Si vous êtes en train de personnaliser un dessin ou d'en créer un nouveau, vous devez faire des sauvegardes (enregistrements) de votre dessin à cadence régulière. N'attendez pas d'avoir terminé votre travail.

Suggestion Quand vous enregistrez une version personnalisée d'un dessin existant, donnez-lui un nom différent ainsi vous ne perdrez pas le dessin original. Utilisez des noms qui décrivent le plus possible les dessins afin que vous — ou d'autres personnes qui pourraient les utiliser ensuite — puissiez les reconnaître facilement.

Avant de commencer à modifier un dessin, enregistrer une copie de ce dessin sous un nouveau nom et conserver l'original, au cas où vous voudriez renoncer à tous vos changements et recommencer.

BERNINA ARTlink a également une option d'enregistrement automatique que vous pouvez installer afin que votre dessin soit régulièrement enregistré dans un fichier de sauvegarde pendant que vous travaillez dessus. Ceci vous évitera de

perdre votre travail en cas de panne de hardware ou de logiciel. Avant d'enregistrer un dessin automatiquement, BERNINA ARTlink affiche un message vous demandant si vous voulez enregistrer les changements.

Les fichiers de sauvegarde sont destinés à être utilisés en cas d'urgence. Vous devez toutefois continuer à enregistrer votre dessin régulièrement avec la commande Enregistrer dans le menu Fichier.

Pour enregistrer un dessin

1. Cliquez sur le bouton Enregistrer sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Fichier > Enregistrer depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

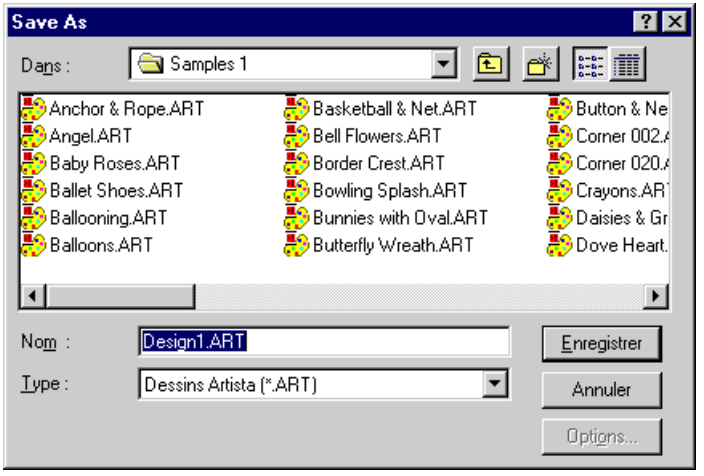
   Si vous enregistrez ce dessin pour la première fois, BERNINA ARTlink affiche la boîte de dialogue Enregistrer Sous.
2. Tapez un nouveau nom pour le dessin.
3. Cliquez sur Enregistrer.

   BERNINA ARTlink enregistre le dessin.

Pour changer le nom et l'emplacement d'un dessin

1. Choisissez Fichier > Enregistrer Sous... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   Dans la boîte de dialogue Enregistrer Sous, sélectionnez un dossier pour y placer le dessin, et tapez un nouveau nom de fichier.



   Pour enregistrer le dessin dans un dossier ou un lecteur de disque différent, parcourez les dossiers jusqu'à ce que le dossier correct soit affiché, ou bien cliquez sur l'icône Nouveau Dossier et tapez le nom du nouveau dossier.

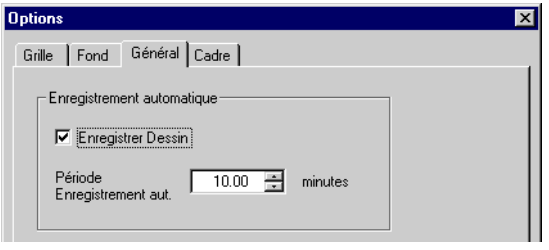
Note BERNINA ARTlink enregistre les fichiers sous le format .ART uniquement. Si vous voulez enregistrer dans d'autres formats, songez à améliorer votre programme avec BERNINA artista Designer ou Customizer.

2. Cliquez sur Enregistrer.

   BERNINA ARTlink enregistre le dessin.

Pour utiliser la fonction enregistrement automatique

1. Choisissez Paramètres > Options... depuis la haut de l'écran BERNINA ARTlink.
2. Quand la boîte de dialogue Options est affichée, cliquez sur l'onglet Général.
3. Cochez Enregistrer Dessin pour activer l'enregistrement automatique.



4. Décidez la fréquence des enregistrements de vos dessins, et tapez le nombre de minutes dans la boîte de texte.
5. Cliquez sur OK.

   Votre dessin est enregistré dans un répertoire appelé Backup (copie de sauvegarde) qui fait partie de votre programme BERNINA ARTlink. Le fichier est enregistré sous le même nom que votre fichier d'origine, mais avec une extension de fichier .BAK. Par exemple, Mondessin.BAK.

Important Les fichiers enregistrés automatiquement sont conservés dans le répertoire Backup jusqu'à ce que vous les supprimiez. Il est donc important que vous supprimiez régulièrement les vieux fichiers de sauvegarde (backup) pour éviter que ce répertoire n'occupe trop de place sur votre disque dur. Voir *Pour supprimer des fichiers de sauvegarde* à la page 35 pour les détails.

Récupérer après une panne de hardware ou de logiciel

Si votre logiciel ne fonctionne plus à cause d'un problème de hardware ou de logiciel, des fichiers de récupération sont normalement créés. Quand vous

redémarrez BERNINA ARTlink après une telle panne, le dessin sur lequel vous étiez en train de travailler est ouvert automatiquement. S'il n'a pas été fait de fichier de récupération pendant la panne, le fichier de sauvegarde automatique (backup) est récupéré si vous avez activé cette option.

Si un fichier de récupération est ouvert, enregistrez-le sous un autre nom avec l'extension .ART extension dans le dossier Mes Dessins (ou un autre dossier de votre choix).

Important Il ne faut pas enregistrer le fichier dans le dossier Récupérer, sinon il sera effacé.

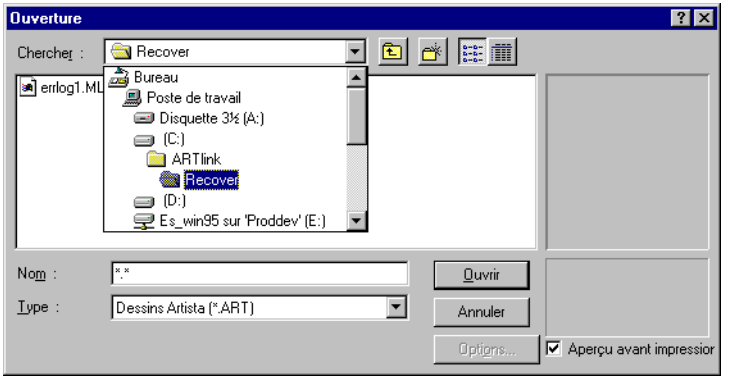
Une fois que vous avez enregistré et renommé avec l'extension .ART votre fichier de récupération, supprimer les fichiers de récupération.

Pour vérifier que votre logiciel fonctionne correctement, utilisez le programme Supprimer Fichiers Récupérés pour supprimer les fichiers créés pendant la panne de hardware ou de logiciel

Il est également important de supprimer périodiquement les fichiers de sauvegarde (backup) créés par Enregistrement Auto.

Pour utiliser des fichiers de récupération

1. Démarrez BERNINA ARTlink.
2. Sélectionnez Fichier > Ouvrir depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.
3. Accédez à artista > répertoire Récupération, en utilisant le menu déroulant Chercher dans: .



4. Sélectionnez Tous Fichiers (*.*) dans le menu déroulant Fichiers de type.
5. Sélectionnez dans la liste et ouvrez le fichier de récupération que vous désirez — il aura l'extension .EMA en dernière partie de son nom — et vérifiez que c'est bien celui que vous voulez.

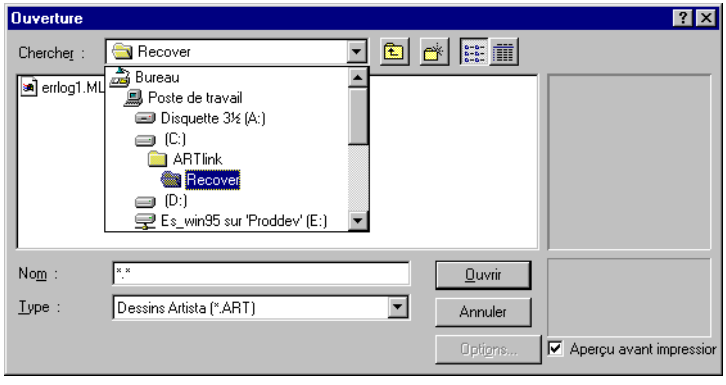
6. Renommez-le avec l'extension .ART dans le dossier Mes Dessins (ou un autre dossier de votre choix).

Pour supprimer des fichiers de récupération

- Choisissez Windows Démarrer > Programmes > BERNINA > Supprimer Fichiers de Récupération.

Pour utiliser des fichiers de sauvegarde (backup) BERNINA ARTlink BAK

1. Démarrer BERNINA ARTlink.
2. Sélectionnez Fichier > Ouvrir depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.
3. Accédez à artista > répertoire de sauvegarde (Backup), en utilisant le menu déroulant Chercher dans: .



4. Sélectionnez Tous Fichiers (*.*) dans le menu déroulant Fichiers de type.
5. Sélectionnez dans la liste et ouvrez le fichier .BAK (backup) que vous désirez, et vérifiez que c'est bien celui que vous voulez.
6. Renommez-le avec l'extension .ART dans le dossier Mes Dessins (ou un autre dossier de votre choix).

Pour supprimer des fichiers de sauvegarde

1. Démarrez Explorateur Windows.
2. Accédez au dossier artista.
3. Accédez au dossier Backup (sauvegarde).
4. Sélectionnez les fichiers backup que vous voulez supprimer et appuyez sur la touche SUPPRIMER (DELETE).

Fermer un dessin et quitter BERNINA ARTlink

Quand vous avez fini de créer ou de modifier un dessin, vous pouvez le fermer pour enlever le dessin de la mémoire de votre système. Quand vous avez fini d'utiliser BERNINA ARTlink, vous pouvez quitter le programme pour terminer la séance.

Pour fermer un dessin

- Choisissez Fichier > Fermer depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink. Ou, cliquez sur la case 'X' dans le coin en haut à droite de la fenêtre *dessin* (et non pas celui en haut à droite de l'écran BERNINA ARTlink, car cela fermerait le programme).

  Si des changements effectués sur le dessin n'ont pas été enregistrés, BERNINA ARTlink vous demande si vous voulez enregistrer les changements ou les annuler quand vous fermez le document.

Pour quitter BERNINA ARTlink

- Choisissez Fichier > Quitter depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink. Ou, cliquez sur la case 'x' dans le coin en haut à droite de l'écran BERNINA ARTlink.

  Si des dessins modifiés sont encore ouverts et n'ont pas été enregistrés, BERNINA ARTlink vous demande si vous voulez les enregistrer.

Chapitre 4
Broder un dessin

La broderie de votre premier dessin est facilitée par la sélection de dessins en réserve disponible sur BERNINA ARTlink. Ces dessins en réserve sont prêts à être brodés avec votre Machine à broder domestique BERNINA artista.

Ce chapitre explique comment broder un des dessins en réserve.

Broder des dessins

Les dessins de BERNINA ARTlink doivent d'abord être transférés (copiés électroniquement) dans la mémoire du module de broderie de la machine ou sur une carte de dessin.

- Si vous voulez broder les dessins tout de suite — transférez-les dans la mémoire du module de broderie de la machine. Les dessins entrés dans cette mémoire seront perdus quand vous quittez BERNINA ARTlink.
- Si vous voulez broder un dessin plusieurs fois, le broder plus tard, ou le broder sur une machine qui n'est pas connectée à votre ordinateur — transférez-le sur une carte de dessin. Voir *Transférer un dessin dans une carte de dessin* à la page 40 pour les détails.

  Les dessins conservés sur une carte de dessin peuvent être récupérés de la carte pour être personnalisés dans BERNINA ARTlink. Vous pouvez supprimer ou renommer les dessins que vous créez et les enregistrer sur une carte de dessin en utilisant la fonction administration. Voir *Récupérer un dessin conservé sur une carte de dessin* à la page 42.

Broder un dessin en réserve

Avant de commencer à broder un des dessins en réserve fourni avec BERNINA ARTlink, vous devez vous poser les questions suivantes :

- Votre machine est-elle prête pour la broderie ? Vérifiez grâce au manuel de votre machine.

- Avez-vous quelque chose sur quoi broder ? Trouvez un morceau de tissu pour tester le dessin dessus avant de le broder dans sa forme finale.

Suggestion Pour obtenir de meilleurs résultats lors d'un test, choisissez un tissu qui soit similaire au tissu de la broderie finale.

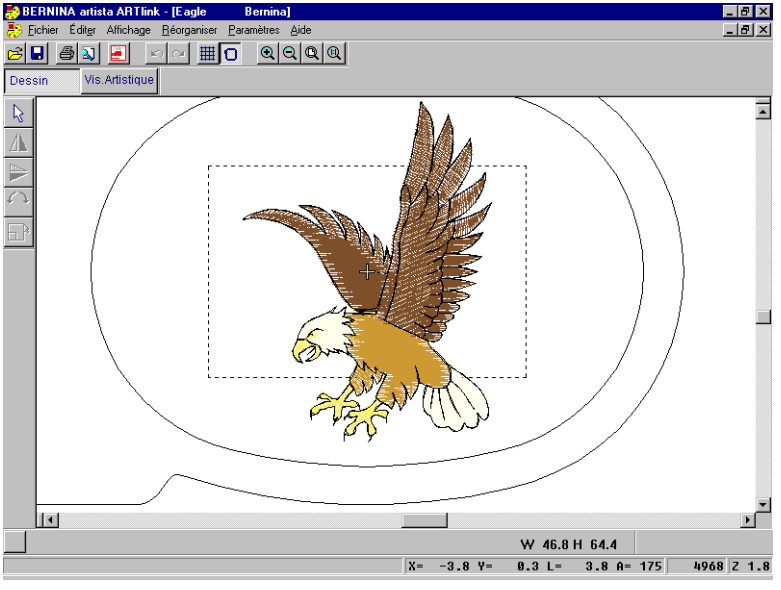
- Avez-vous une sélection de couleurs de fil ? Calculez combien de couleurs de fil vous avez besoin pour broder votre dessin. Si vous n'avez pas toutes les couleurs affichées dans le dessin que vous avez choisi, remplacez-les avec des couleurs que vous avez.

Suggestion Vérifiez toujours la séquence de couture avant de broder un dessin. Vous devez connaître la séquence dans laquelle les couleurs seront brodées. Utilisez l'option Aperçu Avant Impression pour visualiser les informations de broderie concernant le dessin que vous allez broder. Voir *Imprimer votre dessin* à la page 29 pour les détails.

Ces questions sont traitées plus en détails à la fin de ce chapitre.

Pour broder un dessin

1. Ouvrez le dessin que vous voulez broder. Par exemple, ouvrez le dessin appelé Eagle.ART. Voir *Ouvrir un dessin* à la page 13 pour les détails.



Important Cliquez sur l'onglet de mode Dessin Design si vous n'êtes pas déjà en train de travailler en mode Dessin.

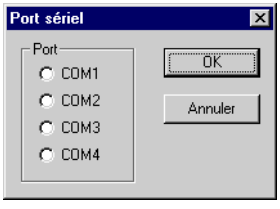
Vérifiez la manière dont le dessin tient dans le cadre. Le dessin de l'Aigle est petit et pourrait facilement tenir dans un cadre plus petit.

Suggestion Il est recommandé de broder un dessin dans le plus petit cadre possible. Si le cadre est trop grand pour le dessin, le tissu peut devenir lâche dans le cadre et les broderies risquent de ne pas s'aligner correctement..

2. Cliquez sur le bouton Ecrire vers Machine sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Carte/Machine Ecrire... dans le menu Fichier.

Note Si vous brodez un dessin pour la première fois après avoir connecté la machine, la boîte de dialogue Port de série est affichée. Si vous avez déjà brodé un dessin auparavant, passez directement à l'étape 4.

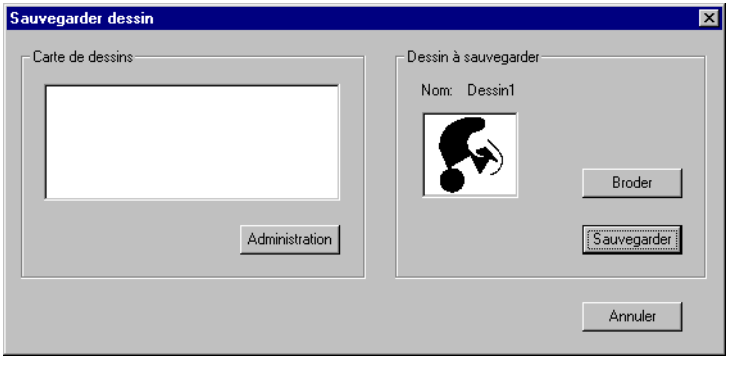
3. Si la boîte de dialogue Port de série s'affiche, sélectionnez le port de série de votre PC auquel la machine est connectée et cliquez sur OK.



Si votre machine à broder n'est pas correctement raccordée au PC, une boîte de dialogue Erreur s'affiche. Assurez-vous que le port de série est correctement connecté avant de recommencer l'essai.

Si le lien au port de série est correct, la boîte de dialogue Transférer Dessin est affichée. Le nom et une image de votre dessin sont affichés dans la section Dessin à Transférer.

4. Quand la boîte de dialogue Transférer Dessin est affichée, cliquez sur Broder pour envoyer le dessin dans la mémoire du module de broderie de votre machine.



Note Assurez-vous que la barre des aiguilles est levée et que le cadre est attaché pendant le transfert du dessin.

Suggestion Si un message d'erreur apparaît, sortez la carte et remettez-la pendant que la machine est allumée.

L'écran tactile de la machine devient blanc pendant le transfert. Une fois le transfert terminé, l'écran tactile de la machine affiche le dessin transféré.

5. Appuyer sur le bouton Retour en Arrière Rapide (Quick Reverse) sur votre machine pour commencer à broder. Quand la machine nécessite un changement de couleur, elle s'arrêtera. Vous devez passer à la couleur suivante dans la séquence de broderie, puis appuyez sur le bouton Quick Reverse pour continuer.



Suggestion Quand vous brodez un dessin en réserve, consultez Annexe D, *Séquence de couleurs des dessins en réserve* pour la séquence de couleur de chaque dessin. Ou imprimez votre dessin (voir *Pour imprimer un dessin* à la page 29).



Suggestion Coupez toujours les points de liaison entre les changements de couleur pour donner au dessin une apparence plus jolie et nette.

Référez-vous au manuel de votre Machine à broder domestique BERNINA artista pour plus de détails sur le fonctionnement de la machine pendant la broderie d'un dessin.

Après la broderie



Suggestion Quand un dessin a fini d'être brodé, vous devez couper les points de liaison.

Les points de liaison sont créés quand l'aiguille finit de broder une partie du dessin et passe à une autre partie, ils sont affichés sur l'écran par des lignes en pointillés.

Transférer un dessin dans une carte de dessin

Quand vous transférez un dessin dans une carte de dessin, il est conservé sur la carte pour toute utilisation future. Vous pouvez le broder autant de fois que vous voulez. Une carte de dessin élimine la nécessité de connecter l'ordinateur à la machine quand vous brodez un dessin. Reportez-vous à la documentation qui accompagne votre machine pour plus de détails sur la manière de broder un dessin à partir d'une carte de dessin.

Note Downloading to the Embroidery Card Reader/Writer Box. See the instructions which came with your Embroidery Card Reader/Writer Box for connection details.

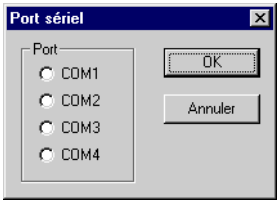
Pour transférer un dessin dans une carte de dessin

1. Insérez une carte de dessin dans la machine.
2. Cliquez sur le bouton Ecrire vers Machine sur la barre d'outils Général. Ou bien, choisissez Fichier > Carte/Machine Ecrire... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.



Note Si vous transférez un dessin pour la première fois après avoir allumé la machine, la boîte de dialogue Port de série est affichée. Si vous avez déjà transféré un dessin auparavant, passez directement à l'étape 4.

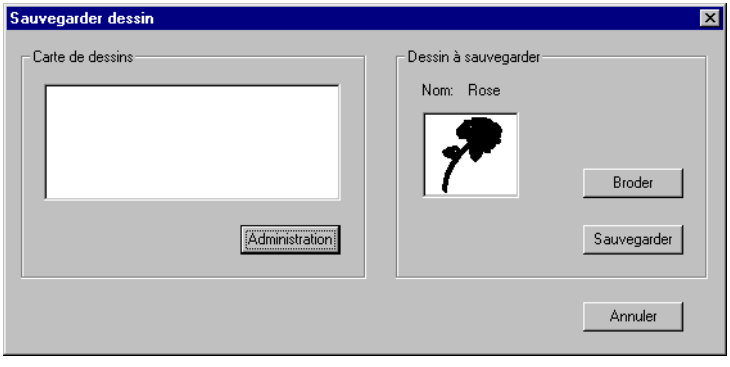
3. Quand la boîte de dialogue Port de Série est affichée, sélectionnez le port de série de votre PC sur lequel votre machine est connectée et cliquez sur OK.



Si votre machine à broder n'est pas correctement raccordée au PC, une boîte de dialogue Erreur est affichée. Assurez-vous que le port de série est correctement connecté avant de ré-essayer.

Si le lien au port de série est correct, la boîte de dialogue Télécharger Dessin est affichée. Le nom et une image de votre dessin sont affichés dans la section Dessin à Transférer.

4. Quand la boîte de dialogue Transférer Dessin est affichée, cliquez sur Transférer pour envoyer le dessin dans votre Carte de Dessin.





Note Assurez-vous que la barre des aiguilles est levée pendant le transfert du dessin.

L'écran tactile de la machine devient blanc pendant le transfert.

Le dessin est maintenant conservé sur votre carte de dessin. Vous pouvez broder un dessin conservé sur une carte de dessin à tout moment, sans devoir connecter l'ordinateur à votre machine.

Récupérer un dessin conservé sur une carte de dessin

Vous pouvez utiliser les dessins conservés sur des cartes de dessin en utilisant BERNINA ARTlink.

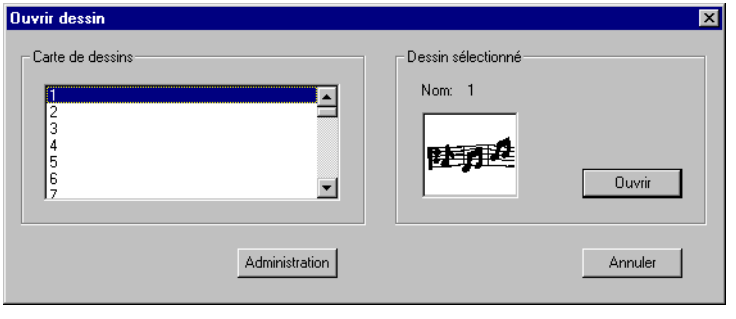
Pour récupérer un dessin conservé sur une carte de dessin

1. Ouvrez un nouveau fichier de dessin vierge dans BERNINA ARTlink.
2. Insérez une Carte de Dessin dans votre Machine à broder domestique BERNINA artista.

   Note Vous devez allumer la machine avant d'insérer la carte — sinon les dessins n'apparaîtront pas sur l'écran de la machine et ne seront pas chargés dans la machine.
3. Cliquez sur l'icône Ours sur l'écran de la machine pour afficher le contenu de la carte. (ou, enlevez la carte et insérez-la de nouveau).
4. Choisissez Fichier > Carte/Machine Lire... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.



   Note Si vous récupérez un dessin pour la première fois après avoir allumé la machine, la boîte de dialogue Port de Série est affichée. Si vous avez déjà récupéré un dessin auparavant, passez directement à l'étape 5.
5. Quand la boîte de dialogue Port de Série est affichée, sélectionnez le Port de Série de votre PC auquel votre machine est connectée.
6. Quand la boîte de dialogue Récupérer Dessin est affichée, sélectionnez le dessin que vous voulez récupérer.



   Une liste des dessins conservés sur la carte de dessin est affichée dans la fenêtre Carte de Dessin. Quand vous sélectionnez un dessin, un aperçu du dessin est montré dans la fenêtre Dessin Sélectionné avec son nom.

7. Cliquez sur Récupérer.

   Le dessin que vous avez sélectionné est affiché dans la fenêtre de dessin et peut être used.

Gérer vos cartes de dessin

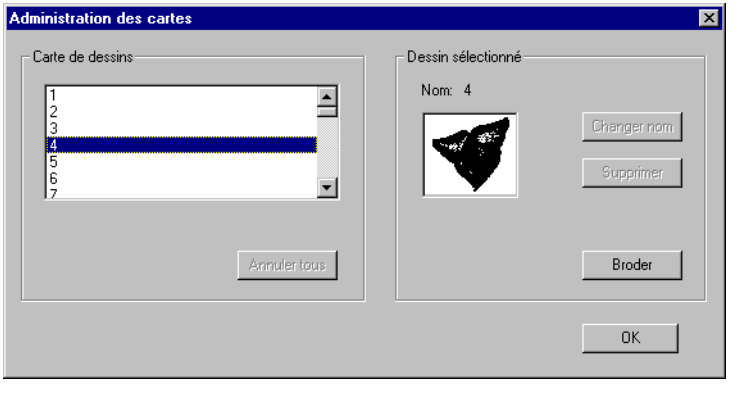
Les cartes de dessin peuvent conserver beaucoup de dessins différents en une seule fois. Chaque dessin peut être renommé ou supprimé de la carte de dessin quand vous l'avez modifié ou qu'il ne vous est plus nécessaire.

Pour gérer vos cartes de dessin

1. Ouvrez un nouveau dessin.
2. Insérez une Carte de Dessin dans la machine.
3. Choisissez Fichier > Carte/Machine Lire... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.
4. Quand la boîte de dialogue Port de Série est affichée, sélectionnez le Port de Série de votre PC auquel votre machine est connectée.

   Note Si vous gérez une carte de dessin pour la première fois après avoir allumé la machine, la boîte de dialogue Port de Série est affichée. Si vous avez déjà géré un dessin auparavant, passez directement à l'étape 6.
5. Quand la boîte de dialogue Récupérer Dessin est affichée, cliquez sur le bouton Administration.
6. Quand la boîte de dialogue Administration de Carte est affichée, supprimez ou renommez un ou plusieurs dessins sur la carte de dessin.



Une liste des dessins conservés sur la carte de dessin est affichée dans la fenêtre Carte de Dessin. Quand vous sélectionnez un dessin dans la liste, un aperçu du dessin apparaît avec son nom dans la fenêtre Dessin Sélectionné.

- Pour supprimer tous les dessins sur la carte de dessin, cliquez sur Annuler Tous.
- Pour supprimer un seul dessin, sélectionnez le dessin requis dans la liste et cliquez sur Supprimer.
- Pour renommer un dessin, sélectionnez le dessin requis dans la liste et cliquez sur Changer Nom. Tapez le nouveau nom et cliquez sur OK.
- Pour broder un dessin, sélectionnez le dessin requis dans la liste et cliquez sur Broder.

7. Cliquez sur OK pour terminer la gestion de votre Carte de Dessin.

Avant de commencer à broder

Comme mentionné au début de ce chapitre, vous devez vous poser quelques questions importantes avant de broder un dessin :

- Sur quoi allez-vous broder le dessin ?
- De quelles couleurs de fil disposez-vous ?

Broder sur différents types de tissu

Selon le tissu sur lequel vous allez broder, vous devrez peut-être ajouter une couche au-dessus ou au-dessous du tissu avant de broder.



Suggestion Pour de meilleurs résultats, cadrez tous les stabilisateurs.

Stabilisateur

Les tissus très fins, comme le coton ou les tissus à tissage lâche, nécessitent quelque chose pour les stabiliser quand ils sont brodés. Les tissus très épais, comme la toile de jean, n'ont normalement pas besoin d'un stabilisateur en dessous mais nécessiteront peut-être sur le dessus un stabilisateur partant au lavage si la texture du tissu n'est pas lisse.

Ce stabilisateur est placé sous le tissu pour empêcher que les points de broderie ne poussent trop de fibres de côté. Un stabilisateur donnera une apparence plus professionnelle à votre broderie.

Le stabilisateur ne doit pas nécessairement être de la même couleur que le tissu que vous brodez. Dans la plupart des cas, il ne sera pas visible sur le devant. Si vous brodez un tissu extra-fin, vous devrez peut-être utiliser des stabilisateurs amovibles (qui se retirent facilement ou qui partent au lavage).

Stabilisateur de dessus

Quand vous brodez un tissu qui a une surface rêche ou un poil profond, comme le velours, vous devez utiliser un stabilisateur sur le dessus. Le stabilisateur de dessus empêche la disparition des points de broderie dans l'épaisseur du tissu.

Les stabilisateurs de dessus sont habituellement des films plastiques solubles dans l'eau. Le stabilisateur de dessus est toujours enlevé une fois la broderie terminée.

Chapitre 5
Faire des changements simples

Avant de broder un dessin, vous pouvez l'agrandir ou le rétrécir.

Faire des changements simples à un dessin

Faire des changements simples à un dessin vous permet de personnaliser les dessins en réserve ; ainsi ceux-ci pourront être utilisés de différentes manières et pourront être brodés dans des endroits différents.

Rendre un dessin plus grand ou plus petit

Vous voudrez peut-être broder le même dessin sur deux vêtements différents. Mais le dessin ne peut tenir que sur un seul des deux vêtements. En rendant le dessin plus petit, vous pouvez le broder sur le second vêtement.

Quand vous rendez un dessin plus grand ou plus petit, vous redimensionnez le dessin. Ne redimensionnez pas un dessin radicalement. Si vous faites un dessin trop grand ou trop petit, la qualité de la broderie finale en souffrira. A titre indicatif, ne réduisez pas un dessin de plus de la moitié, ou ne l'agrandissez pas plus de deux fois par rapport à sa taille d'origine.



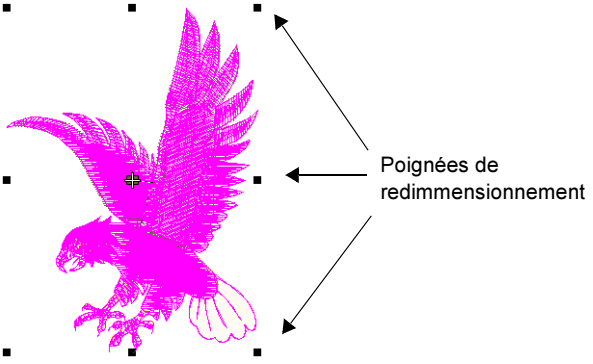
Suggestion Pour de meilleurs résultats, n'agrandissez pas un dessin de plus de 150%, et ne le réduisez pas de plus de 65%.

Le redimensionnement est expliqué de façon détaillée dans *Redimensionner un objet* à la page 52. Vous devriez également lire *Conseils et limitations sur le redimensionnement de dessins* à la page 71.

Pour redimensionner un dessin

1. Sélectionnez un dessin avec l'outil Sélectionner Objet . Par exemple, sélectionnez Eagle.ART.

   Huit poignées de redimensionnement sont affichées autour du dessin.



2. Pour changer la taille du dessin, faites glisser une des poignées de redimensionnement en utilisant le bouton gauche de la souris.
3. Relâchez le bouton de la souris pour accepter la nouvelle taille.

Suggestion Expérimentez avec chacune des poignées. Vous constaterez que les poignées des quatre coins peuvent être utilisées pour agrandir/réduire le dessin sans modifier la forme de l'aigle. Changez la largeur du dessin sans changer la hauteur en utilisant les poignées de droite et de gauche. Ou changez la hauteur du dessin sans changer la largeur en utilisant les poignées du haut et du bas.

Chapitre 6
Modifier des dessins

Vous savez dorénavant broder des dessins en réserve dans leurs taille et disposition d'origine, ou avec des changements simples. Mais un dessin en réserve peut aussi être personnalisé de nombreuses manières.

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- sélectionner des dessins
- déplacer, redimensionner, faire pivoter et refléter des dessins
- supprimer des dessins
- vous déplacer à travers un dessin

Sélectionner des dessins

Avant de pouvoir déplacer, redimensionner, faire pivoter, incliner ou supprimer un dessins, vous devez d'abord le sélectionner en utilisant l'outil Sélectionner Objet.

Pour annuler une sélection, appuyez sur la touche ESC ou bien sélectionnez un autre objet. Vous pouvez aussi cliquer dans une zone vide de l'arrière-plan qui n'est pas occupée par d'autres objets.



Dans BERNINA ARTlink, le dessin tout entier forme un seul objet et ne peut être sélectionné que comme un tout.

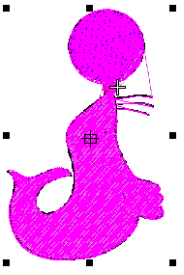
Sélectionner dessins

Pour sélectionner un dessin, cliquez simplement dessus avec l'outil Sélectionner Objet.

Pour sélectionner un dessin

1. Cliquez sur l'outil Sélectionner Objet  sur la barre d'outils Dessin.
2. Cliquez sur l'dessin que vous voulez sélectionner en utilisant le bouton gauche de la souris.

   L'dessin sélectionné change de couleur, et huit poignées de dimensionnement sont affichées autour de dessin.



Pour désactiver un dessin

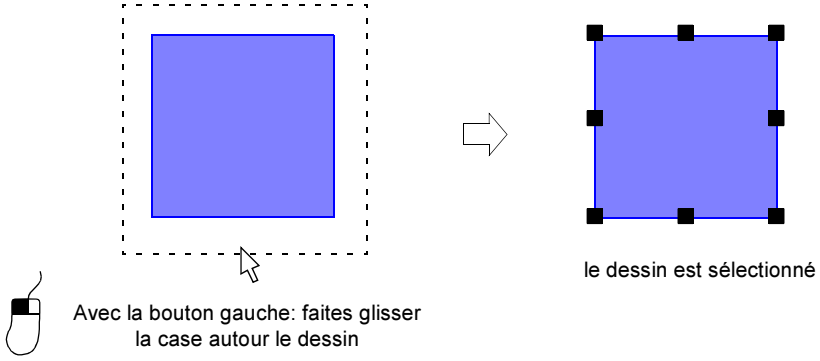
- Choisissez Editer > Désactiver Tout depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink pour désactiver tous les dessin actuellement sélectionnés.
- Ou, cliquez sur l'outil Sélectionner Objet  sur la barre d'outils Dessin, puis
  - cliquez n'importe où à l'extérieur de la zone sélectionnée avec le bouton gauche de la souris.
  - ou, appuyez sur la touche ECHAP.
  - ou, appuyez sur la touche X de votre clavier.

Pour sélectionner des dessins en utilisant une case englobante

1. Cliquez sur l'outil Sélectionner Objet  sur la barre d'outils Dessin.
2. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la case englobante au-dessus du dessin.

   Commencez à un point de la fenêtre de dessin ne contenant un dessin. Ceci empêchera de déplacer accidentellement tout objet. Une case englobante (rectangle en pointillés) est formée en partant d'un coin vers le coin diagonalement opposé.
3. Relâchez le bouton pour sélectionner le dessin qui est entièrement compris dans la case englobante.

Huit poignées de dimensionnement sont affichées autour de le dessin sélectionné.



Personnaliser le dessin

Vous pouvez déplacer, faire pivoter, incliner, supprimer et retourner des dessins. Après avoir personnalisé un dessin, celui-ci est retraité en fonction des propriétés d'objets choisies.

Déplacer des dessins

Vous pouvez déplacer dessins en les sélectionnant et en les faisant glisser avec la souris ou avec les touches fléchées (←→↑↓) de votre clavier.

Suggestion Utilisez la souris pour déplacer des dessins sur les plus longues distances, et utilisez les touches fléchées pour ajuster avec plus de précision.

Pour déplacer des dessins en utilisant la souris

1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Positionnez le pointeur de la souris sur le ou les dessins sélectionnés.
3. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le dessin vers une nouvelle position.

   Un contour ombré et des lignes de visée apparaissent pour permettre un positionnement exact.
4. Relâchez le bouton de la souris pour placer le dessin dans sa nouvelle position.

   Le dessin est retraité dans sa nouvelle position.

Pour déplacer des dessins avec les touches fléchées de votre clavier

1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Appuyez sur les touches fléchées appropriées du clavier pour déplacer les dessins.

   Un contour ombré du dessin et des lignes de visée apparaissent pour permettre un positionnement plus exact.



   Note Les touches fléchées permettent seulement de déplacer les dessins verticalement et horizontalement. Si vous voulez déplacer un dessin en diagonale (ex., vers le bas et sur la gauche) vous devez faire deux mouvements (ex., avec les touches fléchées BAS, puis GAUCHE).
3. Relâchez les touches fléchées pour placer le dessin dans sa nouvelle position.

   Le dessin est re-traité dans sa nouvelle position.

Supprimer des dessins

Le fait de supprimer un dessin l'enlève définitivement de votre écran (et, selon la méthode utilisée pour supprimer le dessin, il peut également être enlevé de la mémoire de votre ordinateur).

Pour supprimer des dessins

1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Choisissez Editer > Supprimer, depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink. Ou, appuyez sur la touche SUPPRIMER.

   Les dessins sélectionnés disparaissent de l'écran.
3. Si nécessaire, choisissez Affichage > Redessiner, depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink afin de rafraîchir l'écran.

   Si vous changez d'avis, choisissez Annuler dans le menu Editer.

Redimensionner un objet

Vous pouvez redimensionner le dessin tout entier . Quelques conseils et limitations concernant le redimensionnement des dessins sont décrits dans *Personnalisation avancée* à la page 71.

Deux méthodes sont disponibles pour redimensionner les dessins. La première, décrite dans la section *Pour redimensionner les dessins rapidement et précisément* à la

page 53, est utilisée pour faire des modifications de taille relativement précises. La seconde méthode (voir *Pour redimensionner des dessins rapidement* à la page 54) est utilisée pour faire des changements rapides.

Pour redimensionner les dessins rapidement et précisément

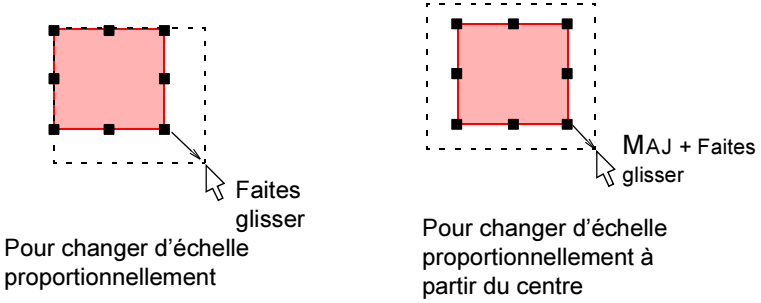
1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .

   Huit poignées de dimensionnement apparaissent sur le contour du dessin.

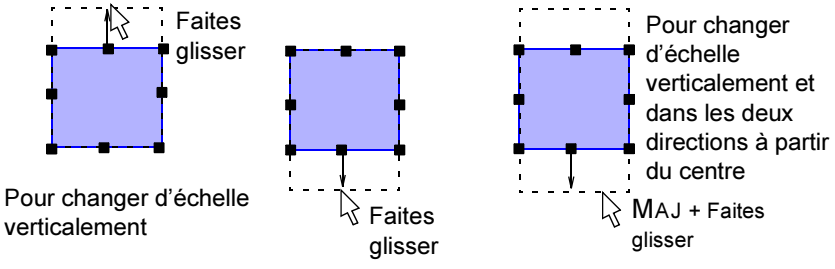
2. Faites glisser une des poignées de dimensionnement avec le bouton gauche de la souris pour modifier la taille du dessin.

   Faire glisser en éloignant du dessin agrandit ce dernier. Faire Glisser vers le centre réduit la taille du dessin. Un contour ombré du dessin et des lignes de visée montrent la taille du dessin au fur et à mesure que vous la modifiez.

   Les poignées de dimensionnement dans les coins dimensionnent le dessin proportionnellement. Le coin opposé est ancré et le dessin est dimensionné proportionnellement à partir du point ancré. Maintenez la touche MAJ enfoncée pendant le glissement pour ancrer le centre du dessin et dimensionner proportionnellement à partir du centre.



   Les poignées de dimensionnement situées au milieu en haut et au milieu en bas du dessin dimensionnent le dessin verticalement. Le coin à l'opposé est ancré et le dessin est mis à l'échelle proportionnellement à partir du point ancré. Maintenez la touche MAJ enfoncée pendant le glissement pour ancrer le centre du dessin et dimensionner verticalement et également à partir du centre.



Les poignées de dimensionnement du mileu de chaque côté du dessin dimensionnent le dessin horizontalement. Le coin à l'opposé est ancré et le dessin est mis à l'échelle proportionnellement à partir du point ancré. Maintenez la touche MAJ enfoncée pendant le glissement pour ancrer le centre du dessin et dimensionner horizontalement et également à partir du centre.

3. Relâchez le bouton de la souris pour finaliser le nouveau contour du dessin.

Pour redimensionner des dessins rapidement

1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez sur le bouton Mettre à l'échelle Réduire/Agrandir  sur la barre d'outil. C'est le bouton de la souris qui permet de choisir entre agrandissement et rétrécissement :
   - Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour réduire de 20% la taille de l'objet.
   - Cliquez sur le bouton droit de la souris pour agrandir l'objet de 20%.



Note A chaque fois que vous cliquez, cela agrandit ou rétrécit le dessin de 20% par rapport à sa taille *actuelle* (celle qu'il a au moment où vous cliquez). Si vous agrandissez un objet de 20%, puis que vous le rapetissez de 20%, l'objet final ne sera donc pas de la même taille qu'au départ — il sera légèrement moins grand.

Faire pivoter et incliner dessins

Vous pouvez faire pivoter ou incliner un dessin dans son ensemble.

Par exemple, vous devrez peut-être faire pivoter de 90° le dessin tout entier dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il est en effet possible qu'un vêtement ou une nappe ne puisse être inséré que de côté dans le cadre afin de maintenir l'excès de tissu hors de la zone de broderie.

Deux méthodes de rotation (faire pivoter) et une méthodes d'inclinaison sont disponibles dans BERNINA ARTlink.

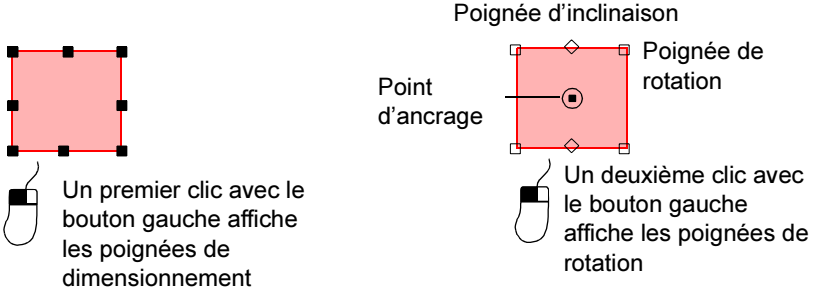
La première méthode de rotation, décrite dans le paragraphe *Pour faire pivoter des dessins précisément* à la page 55, est utilisée pour faire pivoter des objets selon des angles parfaitement exacts. La seconde méthode (voir *Pour faire pivoter des dessins rapidement* à la page 56) est utilisé pour faire faire aux objets des rotations très rapides de 45° dans n'importe quelle direction.

La méthode d'inclinaison, décrite dans le paragraphe *Pour incliner dessins rapidement* à la page 56, est utilisée pour faire des changements rapides.

Pour faire pivoter des dessins précisément

1. Sélectionnez le dessin avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez une deuxième fois sur le dessin en utilisant le bouton gauche de la souris.

   Des poignées de rotation apparaissent aux coins du dessin et un point d'ancrage est affiché au centre du dessin.



3. Sélectionnez le point d'ancrage de rotation.

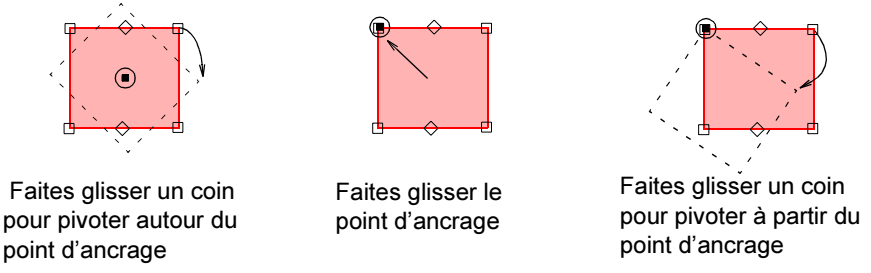
   Pour changer le point d'ancrage de rotation, faites glisser ce point du centre vers l'emplacement requis. Ce point d'ancrage restera dans sa position, pendant que le dessin pivotera autour de ce point.

   Vous pouvez choisir un point d'ancrage où vous voulez à l'intérieur ou à l'extérieur du dessin.

   Le centre de l'objet est le point d'ancrage par défaut.

4. Faites pivoter le dessin.

   Pour faire pivoter le dessin, faites glisser une poignée de rotation de l'un des coins dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Une ombre du dessin et des lignes de visée sont fournies comme guide pour réussir une rotation précise.



5. Relâchez le bouton de la souris quand le dessin a été pivoté jusqu'à la position désirée.

   Le dessin est retraité dans sa nouvelle position.

Pour faire pivoter des dessins rapidement

1. Sélectionnez le dessin avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez sur le bouton Faire Pivoter CCW/CW (sens inverse des aiguilles d'une montre/sens des aiguilles d'une montre) sur la barre d'outil.

   C'est le bouton de la souris qui permet de choisir le sens de rotation:

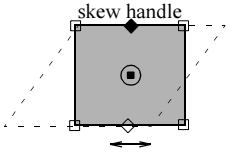
   - Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour faire pivoter le dessin de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
   - Cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire pivoter le dessin de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour incliner dessins rapidement

1. Sélectionnez un ou plusieurs dessins avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez une deuxième fois sur l'dessins.

   Des poignées d'inclinaison apparaissent en haut au centre et en bas au centre de l'objet.
3. Faites glisser les poignées d'inclinaison vers la gauche ou la droite pour incliner l'dessins.

   L'dessins s'incline le long du plan horizontal. Le contour ombré du dessin indique le contour de l'dessins modifié.



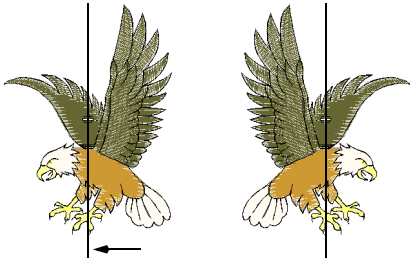
Faites glisser une poignée d'inclinaison pour incliner les dessins.

4. Relâchez le bouton de la souris quand l'angle est correct.

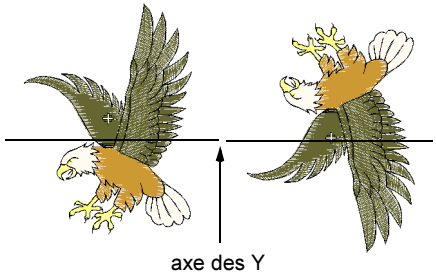
   BERNINA ARTlink retraite automatiquement le dessin et l'affiche sur votre écran.

Refléter (retourner) des dessins

Vous pouvez refléter (retourner) un dessin tout entier ou un objet. Habituellement, vous retournerez un dessin de gauche à droite ou de haut en bas. Par exemple, vous pouvez refléter un dessin si vous voulez le broder sur les bords opposés d'un col. Quand vous le retournez de gauche à droite, vous le reflétez sur l'axe des X. Quand vous le retournez de haut en bas, vous le reflétez autour de l'axe des Y.



Reflet gauche/droite (sur l'axe des X)



Reflet haut/bas (sur l'axe des Y)

Pour retourner un dessin de gauche à droite (horizontalement)

1. Sélectionnez un dessin avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez sur l'outil Refléter à l'Horizontale depuis la barre d'outil Dessin. Ou, choisissez Réorganiser > Refléter à l'Horizontale depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   Le dessin est retourné autour de l'axe X.

   Si vous changez d'avis, choisissez Edit > Annuler depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

Pour retourner un dessin de haut en bas (verticalement)

1. Sélectionnez un dessin avec l'outil Sélectionner Objet .
2. Cliquez sur l'outil Refléter à la Verticale depuis la barre d'outil Dessin. Ou, choisissez Réorganiser > Refléter à la Verticale depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   Le dessin est retourné autour de l'axe Y.

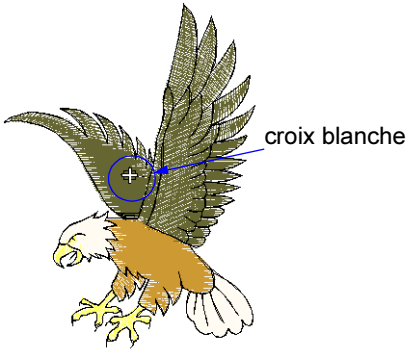
   Si vous changez d'avis, choisissez Edit > Annuler, depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

Se déplacer à travers le dessin

Pour voir comment un dessin sera brodé, vous pouvez vous déplacer en avant et en arrière à travers le dessin pour découvrir la séquence de broderie et de couleur.

Le point de broderie actuel — le point de broderie où vous êtes en ce moment— est marqué d'une croix blanche. Quand vous ouvrez un dessin en réserve, la croix blanche se trouve initialement à la fin du dessin. Le dernier point de broderie est

le “point de broderie actuel”. Quand vous vous déplacez à travers le dessin, vous déplacez cette croix blanche en arrière et en avant.



Le numéro du point de broderie actuel est affiché dans la ligne d’état, dans le coin inférieur droit du dessin. Le numéro du dernier point de broderie indique le nombre total de points de broderie dans le dessin.

Suggestion Se déplacer à travers un dessin est un excellent outil d’apprentissage. Avant que vous ne commenciez à créer vos propres dessins, explorez d’abord quelques-uns des dessins de démonstration (dessins en réserve). Portez une attention particulière à la séquence des objets, à la séquence des couleurs et au type de points de broderie utilisés.

Pour se déplacer vers le début d’un dessin

- Appuyez sur la touche ORIGINE (HOME) de votre clavier.

  La croix blanche est maintenant placée sur le premier point de broderie, et tout le dessin est affiché en gris foncé. Tous les points de broderie après la croix blanche sont affichés en gris foncé, pour vous permettre de voir facilement le point de broderie actuel même si vous travaillez avec une échelle d’affichage relativement petite.

Pour se déplacer vers la fin d’un dessin

- Appuyez sur la touche FIN (END) sur votre clavier.

  La croix blanche est maintenant placée sur le dernier point de broderie, et le dessin est affiché avec les couleurs de fil sélectionnées.

  Si un dessin débute et finit au centre, il peut sembler que la croix blanche n’ait pas bougé, même si sa position dans la séquence de points de broderie a bel et bien changé.

Pour se déplacer selon les couleurs

Il peut être plus rapide de se déplacer selon les couleurs. Ceci est utile quand vous voulez connaître la séquence des couleurs d'un dessin et savoir combien de couleurs différentes sont utilisées.

- Appuyez sur la touche PG.PREC (PG UP) de votre clavier pour vous déplacer vers la couleur précédente.
- Appuyez sur la touche PG.SUIV (PG DOWN) de votre clavier pour vous déplacer vers la couleur suivante.

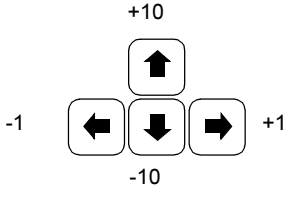
Pour se déplacer de 1, 10 ou 100 points de broderie

Quand vous voulez vous déplacer à travers un dessin, vous pouvez vous déplacer de 100 points de broderie, de 10 points ou de 1 point à la fois, selon la vitesse à laquelle vous voulez vous déplacer.

1. Choisissez Editer > Editer Point depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   Ou appuyez sur la touche ECHAP de votre clavier.

2. Assurez-vous que l'outil sélectionner Objet  est désactivé (OFF), puis appuyez sur les touches fléchées situées sur le côté droit de votre clavier pour vous déplacer de 1 ou de 10 points de broderie, et
   - Appuyez sur la touche fléchée gauche ou droite pour vous déplacer de 1 point de broderie en arrière ou en avant.
   - Appuyez sur la touche fléchée haut ou bas pour vous déplacer de 10 points de broderie en arrière ou en avant.



3. Appuyez sur les touches + ou - situées vers les chiffres (à la droite du clavier) pour vous déplacer de 100 points. La touche **+** vous permet d'aller en avant et la touche **-** d'aller en arrière.



Suggestion Si vous voulez voir exactement comment le dessin sera brodé, activez Points d'Aiguille, faites un zoom avant pour que vous puissiez voir chaque point de broderie et point d'aiguille, et utilisez les touches fléchées pour vous déplacer à travers les points de broderie.

Résumé des fonctions de déplacement

Pour se déplacer	**Appuyez ou choisissez**
au début du dessin	touche ORIGINE
à la fin du dessin	touche FIN
de 1 point de broderie en arrière	touche fléchée gauche
de 1 point de broderie en avant	touche fléchée droite
de 10 points de broderie en avant	touche fléchée haut
de 10 points de broderie en arrière	touche fléchée bas
de 100 points de broderie en avant	+ (sur le pavé de chiffres)
de 100 points de broderie en arrière	- (sur le pavé de chiffres)
vers la couleur précédente	touche PAGE PRECEDENTE
vers la couleur suivante	touche PAGE SUIVANTE

Chapitre 7
Travailler avec des couleurs

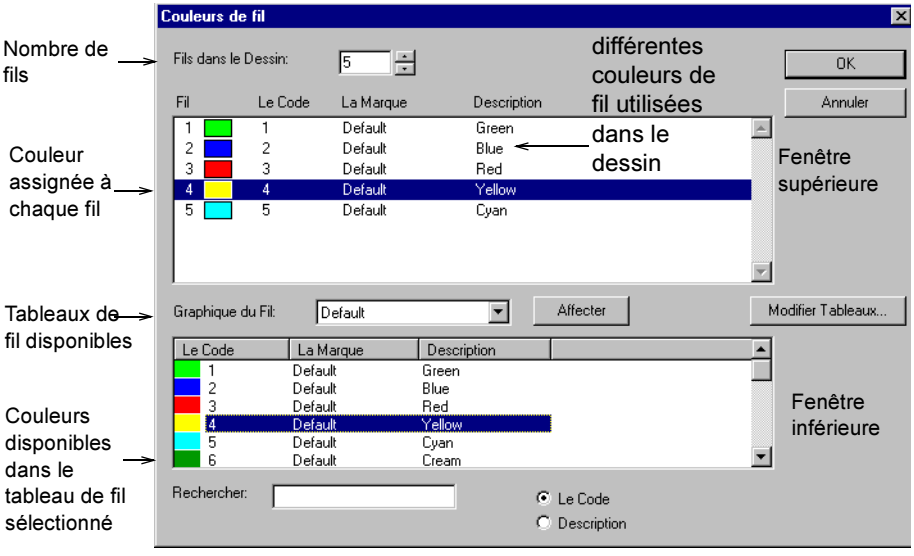
Ce chapitre décrit comment travailler avec les fonctions de BERNINA ARTlink relatives aux couleurs. Il décrit comment :

- Changer les couleurs de fil
- Changer les couleurs d'objet

Pour changer les couleurs d'objets déjà créés

1. Choisissez Paramètres > Couleurs de Fil... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   La boîte de dialogue Couleurs de Fil est affichée.



   La fenêtre supérieure montre les couleurs qui seront utilisées dans le dessin. Ces couleurs sont sélectionnées parmi celles disponibles dans les tableaux de couleurs qui apparaissent dans la fenêtre inférieure.

2. Dans la boîte de texte Fils dans le Dessin, spécifiez le nombre de fils que vous voulez utiliser dans le dessin. Ce chiffre définit le nombre de couleurs qui apparaîtront sur l'écran, dans la liste de la barre de fil.
3. Vérifiez quelles couleurs sont affectées avec tel fil et décidez si vous voulez garder ou non ces couleurs.
4. Regardez les couleurs disponibles dans le Tableau de Fil dans la fenêtre au bas de l'écran et choisissez les couleurs que vous voulez pour votre dessin.
5. Affectez une couleur à chaque fil.
   - Cliquez sur le premier numéro de fil dans la fenêtre supérieure.
   - Sélectionnez une couleur de fil dans la fenêtre inférieure. Vous pouvez parcourir la liste, faire une recherche par code (cliquez sur Code, puis tapez le numéro dans la boîte Recherche) ou par description (cliquez sur Description, puis tapez le nom de la couleur dans la boîte Recherche).
   - Cliquez sur Affecter

   Répétez ce processus jusqu'à ce que chaque fil ait une couleur qui lui soit affectée.
6. Cliquez sur OK.

   Les couleurs que vous avez choisies sont maintenant disponibles dans la liste déroulante Couleur sur la barre d'outils Point de Broderie et Couleur.

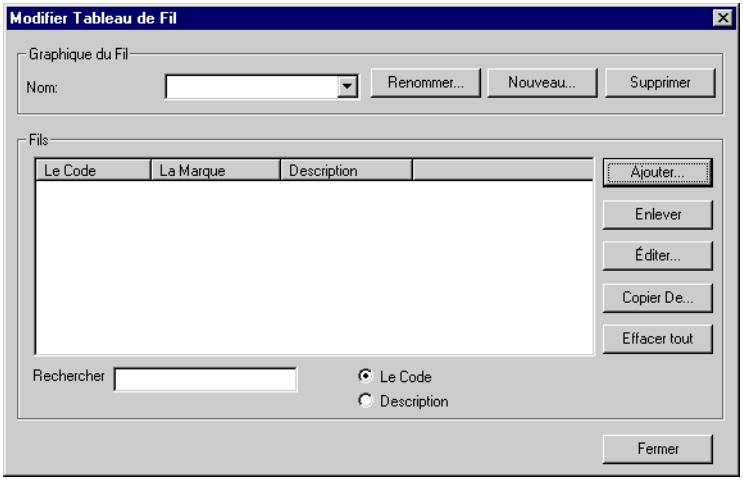


Note Ces paramètres de couleurs s'appliquent seulement au dessin actuel. Si vous ouvrez un dessin existant, ce sont les couleurs définies lors de la création de ce dernier qui s'appliqueront.

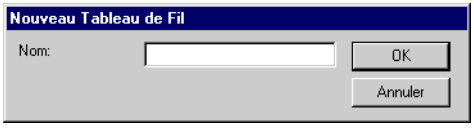
Pour ajouter vos propres tableaux de fil

1. Choisissez Paramètres > Couleurs de Fil... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

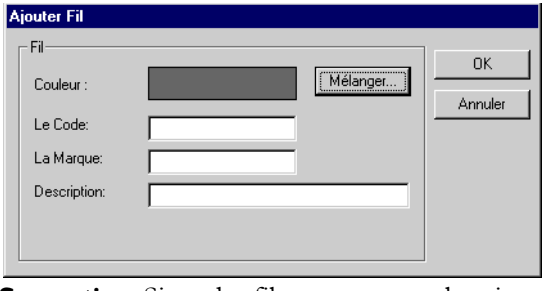
   La boîte de dialogue Couleurs de Fil est affichée.
2. Cliquez sur Modifier Tableaux... pour ouvrir la boîte de dialogue Modifier les Tableaux de Fil.



3. Cliquez sur Nouveau... pour ouvrir la boîte Nouveau Tableau de Fil, puis tapez un nom pour ce nouveau tableau (ex., Mes propres fils), et cliquez sur OK.



4. Cliquez sur Ajouter... pour ouvrir la boîte Ajouter Fil, puis taper le code, la marque et la description du premier fil.





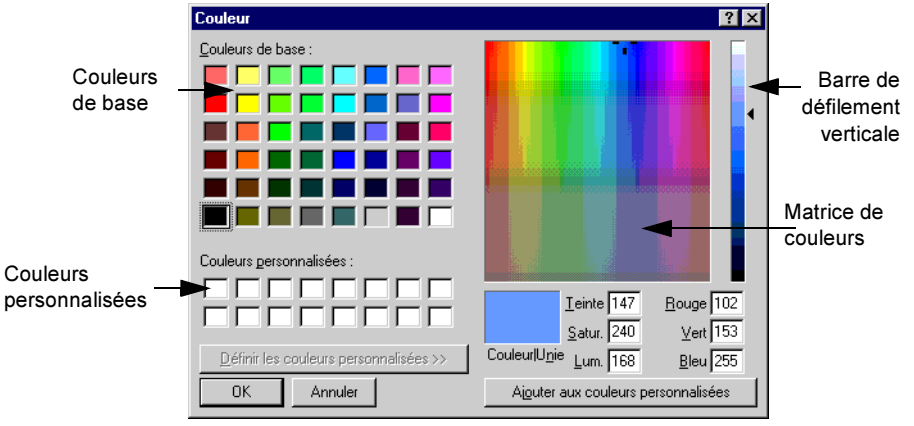
Suggestion Si un des fils que vous voulez ajouter est déjà présent dans un des tableaux existant, cliquez sur Copier Depuis..., sélectionnez le nom du tableau de fil dans la liste déroulante, sélectionnez le fil, et cliquez sur OK. La couleur, la marque et la description du fil copié seront ainsi ajoutées à votre nouveau tableau.

5. Sélectionnez une couleur dans la boîte Ajouter Fil en cliquant sur Mélanger... et en sélectionnant/mélangeant une couleur comme il est décrit dans *Pour créer une nouvelle couleur de fil avec un mélange* à la page 64.

6. Cliquez sur OK quand vous avez terminé, puis répétez l'opération depuis l'étape 4. pour les autres fils à ajouter dans votre nouveau tableau de fil.

Pour créer une nouvelle couleur de fil avec un mélange

1. Suivez les étapes 1 à 4. de *Pour ajouter vos propres tableaux de fil* à la page 62.
2. Cliquez sur le bouton Mélanger... pour ouvrir la boîte de dialogue Couleur.



3. Parmi les cases Couleurs de Base, sélectionnez une des couleurs de base en cliquant sur celle qui correspond à la couleur réelle du fil.
4. Ou, si aucune des couleurs de base ne convient, trouvez une couleur qui correspond en faisant un mélange :
   - Cliquez sur une couleur similaire dans la grande zone de matrice de couleurs.
   - Ajustez la barre de défilement verticale jusqu'à ce que la couleur exacte que vous souhaitez apparaisse dans la boîte d'échantillon.
   - Cliquez sur Ajouter aux Couleurs Personnalisées pour enregistrer la nouvelle couleur.

   La nouvelle couleur va apparaître dans l'une des cases restées vierges des Couleurs Personnalisées et sera ainsi disponible pour d'autres dessins.
5. Cliquez sur OK.

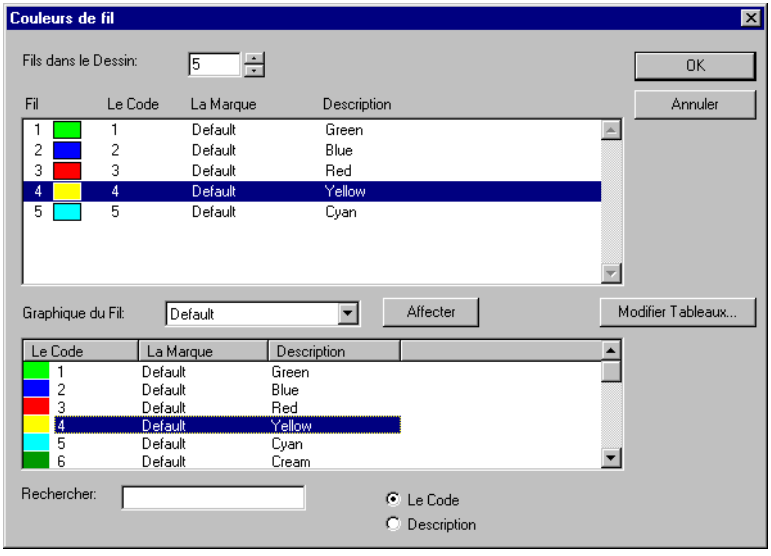
Changer la couleur de l'écran

Il est parfois difficile de distinguer à l'écran les différentes parties du dessin lorsque les couleurs de fil sont très proches (ex, orange clair et jaune foncé). Vous pouvez donc changer l'apparence des couleurs de fil sur l'écran sans modifier la broderie finale ni même la définition des fils (Code, Marque, Description).

Pour changer l'apparence des couleurs à l'écran

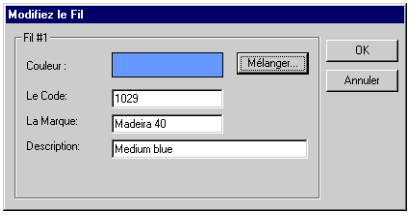
1. Ouvrez votre dessin.
2. Choisissez Paramètres > Couleurs de Fil... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

   La boîte de dialogue Couleurs de Fil est affichée.



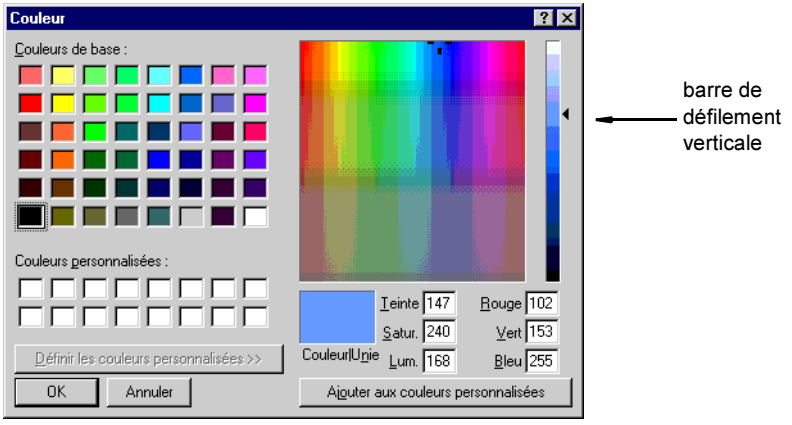
3. Cliquez deux fois sur la Description de la couleur de fil que vous voulez changer (changer son apparence à l'écran).

   Le dialogue Editer Fil apparaît, affichant les détails concernant le fil.



4. Cliquez sur le bouton Mélanger....

   Le dialogue Personnaliser les Couleurs s'affiche.



5. Pour foncer la couleur, faites glisser la barre de défilement verticale vers le bas avec la souris. Pour l'éclaircir, faites-la glisser vers le haut.
6. Si vous voulez faire d'autres changements à la couleur, voir *Pour créer une nouvelle couleur de fil avec un mélange* à la page 64.
7. Recommencer avec chaque fil pour lesquels vous voulez modifier l'apparence.
8. Cliquez sur OK quand toutes les couleurs de fil sont correctes.

   Le dessin s'affiche à l'écran avec les nouvelles couleurs.

Changer les couleurs de fil

Quand vous ouvrez un dessin, les couleurs de fil qui apparaissent sont celles qui ont été enregistrées avec ce dessin.

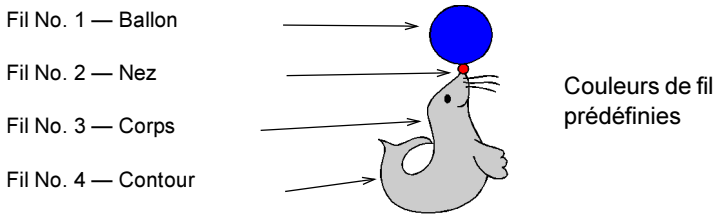
Vous pouvez recolorer un dessin en sélectionnant simplement de nouvelles couleurs pour chaque fil utilisé.

Par exemple, vous voudrez peut-être changer les couleurs de fil prédéfinies d'un dessin en réserve parce qu'elles ne sont pas assorties à la couleur du tissu, ou parce que vous ne disposez pas de ces fils chez vous, ou tout simplement parce que vous préférez autre chose.

Changer les couleurs de fil est le seul moyen de re-colorer un dessin.

Pour changer les couleurs de fil d'un dessin

1. Ouvrez un dessin. Par exemple, ouvrez Seal.ART. 4 couleurs de fil sont utilisées dans ce dessin.





Note Les numéros de fil ne sont pas liés à l'ordre dans lequel les couleurs seront brodées.

2. Choisissez Paramètres > Couleurs de Fil... depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink.

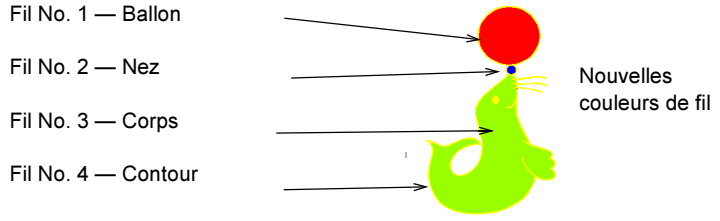
   La boîte de dialogue Couleurs de Fil est affichée.

3. Sélectionnez de nouvelles couleurs pour les fils requis.
   - Sélectionnez un fil en cliquant sur son numéro. Par exemple, cliquez sur 1.
   - Sélectionnez une couleur pour ce fil en cliquant sur une boîte de couleur dans le bas du dialogue. Par exemple, cliquez sur la première boîte colorée.
   - Cliquez sur Affecter. La couleur du fil sélectionné passe à la nouvelle couleur.

   Continuez avec les autres fils. Ne changez que les couleurs de fil qui sont effectivement utilisées dans le dessin. Changer la couleur d'un fil qui n'est pas utilisé dans ce dessin n'aura aucun effet.

4. Cliquez sur OK quand toutes les couleurs de fil sont correctes.

   Le dessin est affiché avec les nouvelles couleurs de fil.

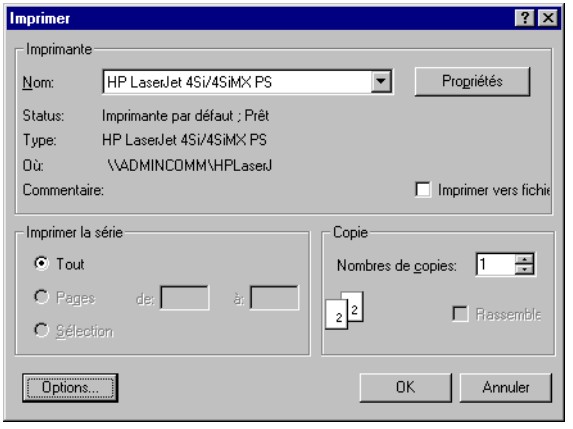


Déterminer les couleurs de fil de dessins existants

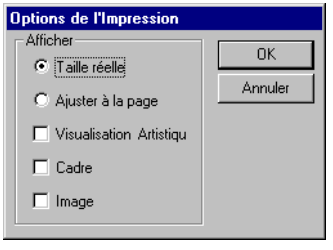
Les exemples de dessins fournis avec le logiciel BERNINA artista, ainsi que ceux achetés par l'intermédiaire de votre revendeur BERNINA, ont déjà des couleurs de fil déterminées. Ces couleurs ont été choisies par des professionnels pour obtenir le meilleur effet sur votre broderie finale. Vous pouvez utiliser la fonction d'impression de rapports de BERNINA artista pour avoir la liste des noms de chaque couleur utilisée dans ces dessins.

Pour imprimer toutes les informations relatives aux fils utilisés dans les dessins

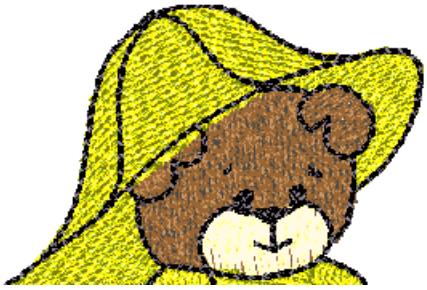
1. Ouvrez un dessin. Par exemple, ouvrez LR Bear in Raincoat.ART.
2. Sélectionnez Fichier > Imprimer depuis le haut de l'écran BERNINA artista.



3. Sélectionnez votre imprimante dans la liste déroulante Nom et changez les paramètres si besoin.
4. Cliquez sur Options et sélectionnez les paramètres spécifiques à votre dessin dans la boîte Options d'impression.



5. Cliquez sur OK lorsque vous avez terminé pour fermer la fenêtre Options d'impression, cliquez à nouveau sur OK pour imprimer le dessin et le rapport.



BERNINA artista

LR Bear In Raincoat

la Date:	28 Sept, 1999
Points de	13875
Couleurs:	7
Hauteur:	99.0 mm
Largeur:	82.6 mm
Zoom:	1.01

1.		brown 1056	Isaco rd 40
2.		beige 0870	Isaco rd 40
3.		orange gold 0800	Isaco rd 40
4.		white 0015	Isaco rd 40
5.		medium olive	Isaco

Tip Choisissez Fichier > Aperçu avant impression depuis le haut de l'écran BERNINA ARTlink si vous souhaitez voir le dessin et le rapport sans les imprimer.

Le dessin sera alors affiché à l'écran, avec tous les détails sur les fils utilisés.

Chapitre 8
Personnalisation avancée

Ce chapitre introduit quelques techniques avancées et conseils pour vous aider à donner une apparence plus professionnelle à vos dessins. Il couvre:

- Nouvelle séquence
- Redimensionner
- Spécifier des angles de broderie multiples
- Créer des objets avec des trous

Conseils et limitations sur le redimensionnement de dessins

Les conseils suivants et la connaissance des limites vous aideront à créer votre broderie avec une apparence encore plus professionnelle. Plus vous comprendrez le processus de dimensionnement, plus vous obtiendrez des meilleurs résultats.



Note *Resizing designs* à la page 37 covers resizing in detail.

Limitations concernant le redimensionnement

Il y a des limitations au redimensionnement que vous pouvez effectuer sur un dessin sans réduire la qualité de la broderie.In practice, limit re-sizing from 75% to 150% of the 'original' design size.

Modifier la taille de différents types de point de broderie

Quand vous modifiez la taille d'un dessin ou d'un élément du dessin, rappelez-vous que vous ne changez pas seulement sa forme — vous changez aussi le nombre de points de broderie qui composent et remplissent la figure.

Davantage de points de broderie sont nécessaires pour remplir une superficie plus grande tandis que moins de points de broderie sont nécessaires pour remplir une superficie plus petite. Le logiciel BERNINA ARTlink doit donc recalculer les points de broderie pour remplir la nouvelle taille. S'il n'y a pas assez de points de

broderie ou s'il y en a trop dans un certain élément du dessin après le dimensionnement, il peut s'avérer nécessaire de changer la densité de point de broderie.



Note Vous ne pouvez pas modifier la densité de point dans BERNINA ARTlink, mais il est possible de faire de nombreux autres changements grâce au logiciel BERNINA artista Designer. Contactez votre revendeur BERNINA pour plus d'information.

Des dessins sont créés en utilisant Point de Contour ou Point Remplissage. Des types de point de broderie différents sont gérés autrement quand vous modifiez l'échelle d'un dessin.

Point de Contour

Quand un dessin devient plus grand, le nombre de points de Contour augmente, mais chaque point de broderie a toujours la même longueur. Si vous rendez un dessin plus petit, la taille de chaque Point de Contour risque d'être trop longue pour suivre une courbe.



Tip Pensez à améliorer votre installation en y ajoutant le logiciel BERNINA artista Designer si vous souhaitez éditer des points de broderie.

Point de Remplissage

Il existe trois types de Point de Remplissage: Satin, Etape et Fantaisie. Chacun nécessite des considérations différentes pendant le redimensionnement.

Remplissage Satin

Quand un dessin est redimensionné, l'espacement entre chaque point Satin est conservé. Le nombre de points de broderie, donc, est réduit ou augmenté pour remplir la nouvelle taille. Comme les points de broderie sont placés le long des côtés de la forme, ils deviennent plus longs ou plus courts après le redimensionnement. Mais les longs points de broderie sont lâches et pourraient ne pas couvrir le tissu de manière adéquate.



Tip Consider upgrading to BERNINA artista Designer if you need to edit stitches.

Remplissage Etape

Remplissage Etape est le type de point de broderie le plus flexible. Quand un dessin est redimensionné, la longueur des points de broderie Etape et l'espacement entre les rangs de points de broderie sont conservés. Le nombre de points de broderie Etape est donc automatiquement réduit ou augmenté pour tenir dans la nouvelle taille. La densité de points de broderie après la mise à l'échelle reste exactement la même.

Remplissage Fantaisie

Remplissage Fantaisie est un point de broderie décoratif. Utilisez-le pour remplir des surfaces grandes et étendues si vous voulez obtenir des effets artistiques uniques tout en gardant l'apparence d'un champ de points de broderie solide.

La broderie est similaire au Remplissage Etape avec point arrière standard, sauf par le fait que dans Remplissage Fantaisie les piqûres d'aiguille forment un modèle en mosaïque. Le modèle est répété le long d'une grille.

Tableau 1: Sommaire pour mettre à l'échelle différents types de point.

Type de Point	Nombre total de points de broderie	Longueur	Espacement
Point de Contour	change	conservée	non applicable
Point de Remplissage Satin	change	change	conservé
Point de Remplissage Etape	change	conservée	conservé
Point de Remplissage Fantaisie	change	conservée	conservé

Ecarts et trous

Un problème qui se produit quand vous augmentez la taille d'un dessin de broderie est que les écarts augmentent aussi en taille. Ce qui pouvait être un écart supportable dans l'original risque de devenir inacceptable une fois le dessin agrandi.

Diminuer la taille de la broderie pose aussi des problèmes. Il peut y avoir des écarts ou des espacements qui forment des parties essentielles du dessin, mais qui pourraient devenir trop petits voire même disparaître.

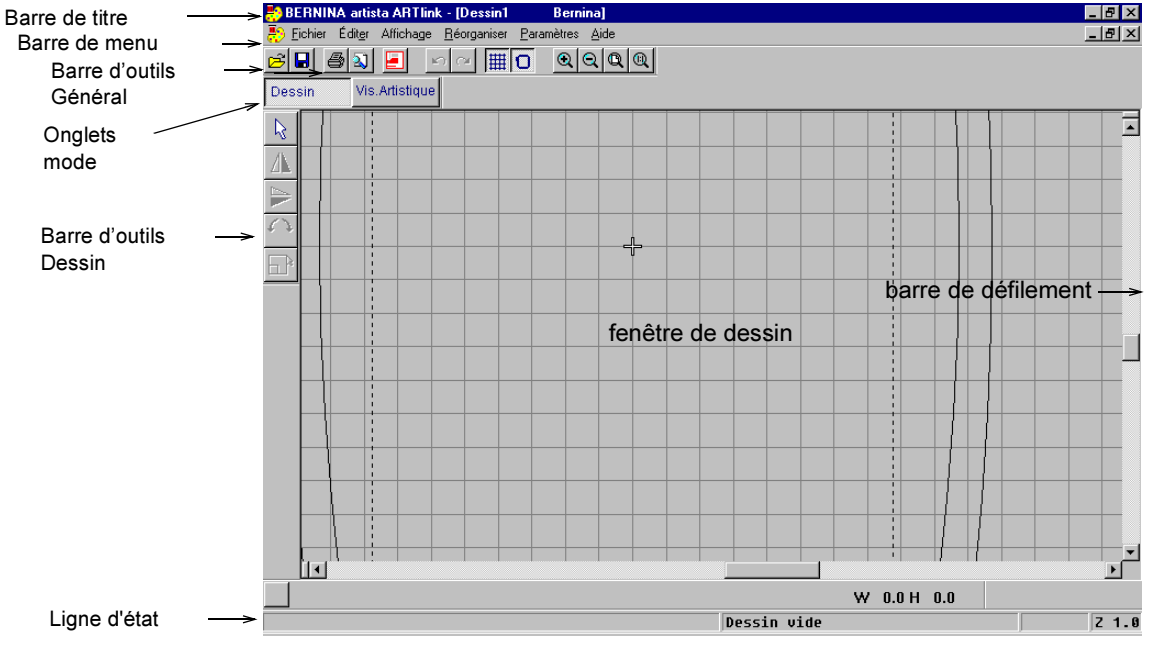
Restez dans les proportions 75%-150% du dessin original lorsque vous voulez remettre à l'échelle.



Suggestion Restez dans les proportions 75%-150% du dessin original lorsque vous voulez remettre à l'échelle.

Annexe A
Guide de Référence Rapide

The BERNINA ARTlink fenêtre de dessin



Onglets de Mode

Il existe deux onglets de mode. Ces onglets donnent accès aux différents fonctions de BERNINA ARTlink:

Dessin	Utiliser mode Dessin pour ouvrir, personnaliser et créer les dessins.
Vis.Artistique	Utiliser mode Vis. Artistique pour voir l'apparence de la broderie finale.

barre d'outils Général

The barre d'outils Général has the Suivre Outils (o):

Ouvrir	Enregistrer	Imprimer	Aperçu avant impression)
Ecrire vers machine	Annuler	Refaire	Grille
Cadre	Boîte de Zoom	Zoom Arrière 2x	Tout Afficher
Afficher 1:1			

Barre d'outils de Dessin

La Barre d'outils de Dessin présente les outils suivants:

Outil Sélectionner Objet
Refléter à l'horizontal (Gauche/Droit)
Refléter à la verticale (Haut/Bas)
Faire pivoter CCW/CW de 45 deg
Réduire/Agrandir Echelle de 20%

menus

Fichier

- Ouvrir...Ctrl+O
- Fermer
- EnregistrerCtrl+S
- Enregistrer sous...
- Information...
- Imprimer...Ctrl+P
- Aperçu avant Impression...
- Carte/Machine Lire...
- Carte/Machine Ecrire...
- Liste de Fichiers récents
- QuitterX

Éditer

- AnnulerCtrl+Z
- RefaireCtrl+Y:
- Supprimer Del

Affichage

- Points de l'Aiguile.
- Affichage 1:11
- Tout afficher0
- Zoom arrière 2XMAJ+Z
- Boîte de zoomB
- RégénérerR
- Cadre...
- Grille...
- Mesurerm

réorganiser

- Centrer Auto
- Refléter à l'horizontal
- Refléter à la verticale

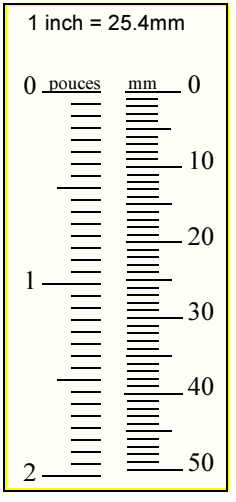
paramètres

- Couleurs de fil...
- Options...
- Sécurité...
- Afficher Paramètres...

Aide

- Rubriques d'Aide...
- Manuel en Ligne
- Information sur...

Imperial vs métrique



Liste de raccourcis de clavier

Travailler avec des dessins

Pour	Appuyer
Ouvrir un dessin existant	Ctrl + O
Enregistrer un dessin	Ctrl + S
Imprimer un dessin	Ctrl + P
Accéder à l'Aide en ligne	F1
Quitter une application	Alt + F4

Sélectionner, déplacer ET supprimer dessins

Pour	Appuyer
Choisir l'outil Sélectionner Objet	O
Ajuster Selectionné dessins	↑ ↓ ← →
Supprimer (s) Selectionné Dessin	SUPPR

Faire un zoom & afficher

Pour	Appuyer	ou
Zoom avant 2x	MAJ + Z	F10
Zoom avant dans une zone sélectionnée (boîte)	B	F8
Zoom à l'échelle 1:1 (100%)	1	
Faire tenir un dessin dans la fenêtre	0 (Zero)	F2
Préciser le facteur de zoom	F	F3
Retourner à la visualisation précédente	V	F5
Redessiner l'écran	R	F4
Afficher/cacher des points de liaison	MAJ + C	
Afficher les Points d'Aiguilles	. (period OU full Arrêter)	

Annuler & commandes d'annulation

Pour	Appuyer
Annuler certaines commandes	ECHAP
Annuler une commande	Ctrl + Z
Refaire une commande	Ctrl + Y

Barres d'outils

Pour	Appuyer ou Cliquer
Afficher la barre d'outils Mode Dessin	+ Dessin
Afficher la barre d'outils Général	MAJ + P

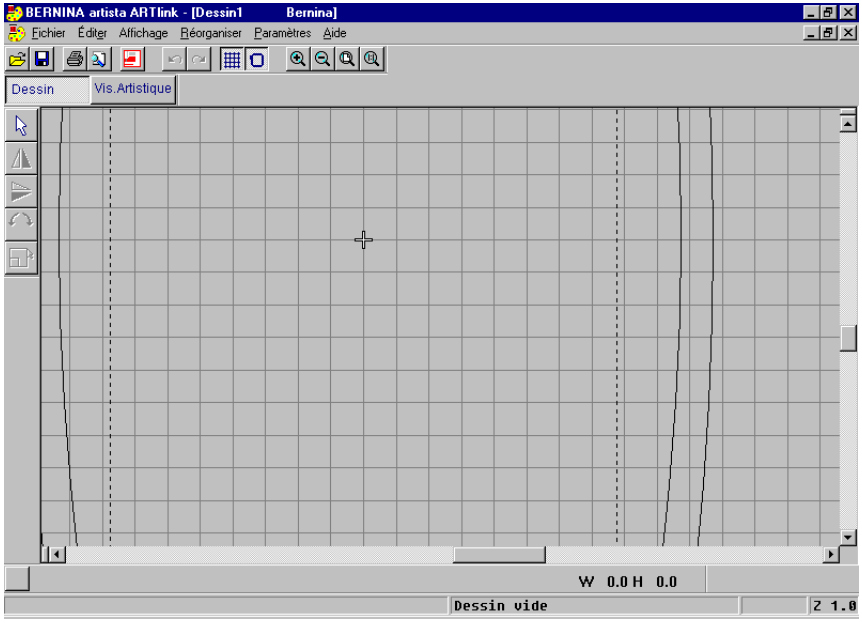
Se déplacer through the Dessin (* = outil Sélectionner Objet Désactivé)

Se déplacer	Appuyer	
	Clavier	Keypad
Au début d'un dessin		7 (VERR.NUM activé)
A la fin d'un dessin	FIN	1 (VERR.NUM activé)
A la prochaine couleur		9 (VERR.NUM activé)
A la couleur précédente	PG.SUIV	3 (VERR.NUM activé)
* 1 point de broderie en avant	→ (flèche droite)	6 (VERR.NUM activé)
* 1 point de broderie en arrière	← (flèche gauche)	4 (VERR.NUM activé)
* 10 points de broderie en avant	↓ (flèche en bas)	2 (VERR.NUM activé)
* 10 points de broderie en arrière	↑ (flèche en haut)	8 (VERR.NUM activé)
100 points de broderie en avant		+
100 points de broderie en arrière		-
1 segment en avant	Ctrl + →	
1 segment en arrière	Ctrl + ←	

Annexe B
Résumé du logiciel

Cette annexe décrit les options de menu et les barres d'outils disponibles dans BERNINA ARTlink.

BERNINA artista ARTlink main window

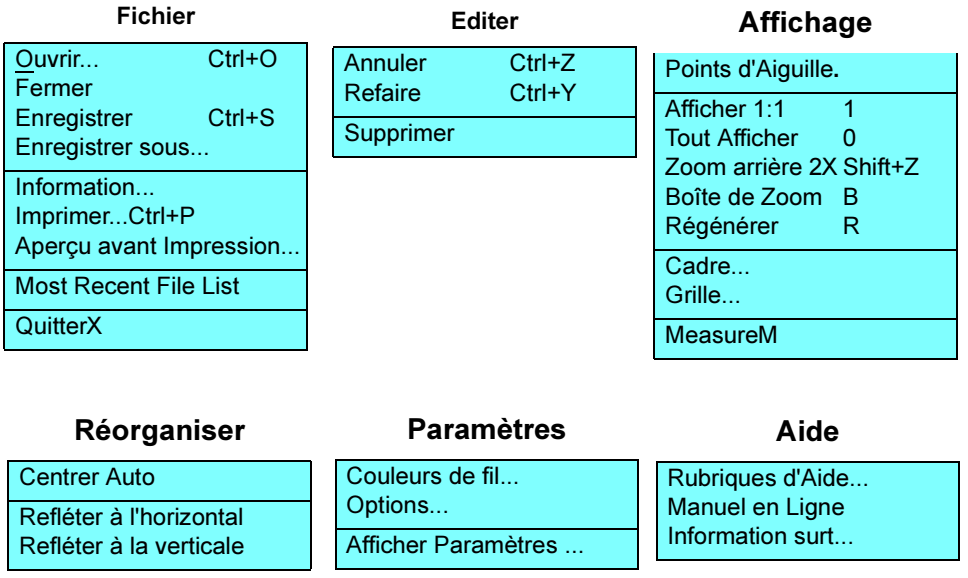


Barre de titre

La barre de titre permet d'identifier le logiciel et le nom du dessin actuellement affiché. Cette barre est une barre typique de Windows sur laquelle sont prévues des icônes dans l'angle droit supérieur pour permettre 'l'icônisation' de la barre de tâches, la réduction de la fenêtre et de quitter l'application.

Barre de menu déroulant

Cette barre offre ces menus déroulants :



Les lettres soulignées vous permettent de sélectionner le menu associé sans utiliser la souris, en appuyant d'abord sur la touche ALT, puis sur la lettre soulignée. Pour quitter cette présentation du mode menu, appuyez sur ESC deux fois. Les menus sont présentés avec plus de détails ci-dessous.

Quand elles sont sélectionnées, les rubriques suivies de trois points de suspension (...) ouvriront une autre boîte qui vous donnera plus d'informations ainsi que des messages d'incitation pour que vous donniez une réponse (une entrée).

Fichier

Ouvrir...	Affiche une boîte de dialogue dans laquelle vous sélectionnez un dessin existant pour l'ouvrir dans une nouvelle fenêtre. Celle-ci affichera une série de types de fichier situés dans des lecteurs Windows, par exemple disque dur, disquette ou CD-ROM.
Fermer	Ferme la fenêtre du dessin actuel et vous donne un message d'incitation à enregistrer si des articles non sauvegardés sont présents dans l'affichage.
Enregistrer	Enregistre le dessin actuel dans un format .ART
Enregistrer Sous...	Enregistre le dessin dans un format .ART sur n'importe quel disque accepté par Windows après vous avoir demandé de choisir un nouveau nom de fichier et d'appareil de disque.
Informations...	Affiche des informations concernant le fichier actuel.

Imprimer...	Imprime le dessin sur n'importe quelle imprimante acceptée par Windows, en utilisant les paramètres pré-établis dans Windows.
Aperçu avant impression...	Affiche une feuille de production pour un dessin.
Carte/Machine Lire	Lit un dessin d'une Carte de Dessin BERNINA ARTlink.
Carte/Machine Ecrire	Transfère un dessin vers la machine à broder personnelle BERNINA ARTlink ou la carte de Dessin BERNINA ARTlink.
Liste de Fichiers les plus Récents	Affiche une liste des fichiers les plus récemment utilisés. Si vous en sélectionnez un, le fichier s'affichera dans une nouvelle fenêtre.
Quitter	Ferme tout dessin ouvert, affichant un message d'incitation vous demandant si vous voulez enregistrer votre travail, et quitte le logiciel BERNINA ARTlink.

Editer

Annuler	Annule la dernière commande que vous exécutiez.
Rétablir	Rétablit la dernière commande que vous avez exécutée.
Supprimer	Supprime la sélection sans la placer dans le presse-papiers.

Affichage

Points d'Aiguille	Vous permet d'activer / de désactiver l'affichage des points d'aiguille.
Affichage 1:1	Affiche le dessin à sa taille correcte. Assurez-vous que l'écran soit correctement calibré.
Tout Afficher	Affiche tous les éléments d'un dessin.
Zoom Arrière X2	Fait un zoom arrière par rapport au dessin avec un facteur de deux.
Boîte de Zoom	Après la sélection, vous pouvez faire glisser une boîte au-dessus de votre dessin avec la souris pour montrer la zone que vous souhaitez élargir dans une fenêtre recouvrant tout l'écran.
Rafraîchir	Rafraîchit l'écran. Parfois, après que vous ayez fait un changement, l'écran ne montre pas le dessin dans son ensemble. Cette commande oblige le PC à rafraîchir toute l'image.
Cadre	Affiche l'onglet Cadre dans la boîte de dialogue Options. Ceci vous permet d'activer ou de désactiver le cadre et de sélectionner la taille du cadre.

Grille	Affiche l'onglet Grille dans la boîte de dialogue Options. Ceci vous permet d'activer ou de désactiver la Grille et de sélectionner la taille de la grille.
Mesure	Vous permet de mesurer la taille de votre dessin ou une partie sélectionnée du dessin.

Réorganiser

Auto Centrer	Calcule le centre du dessin et ajoute des points de saut au début et à la fin du dessin. La broderie commencera et finira au centre du dessin.
Refléter à l'horizontal	Reflète l'objet(s) sélectionné(s) horizontalement autour du centre géométrique de la sélection. Il est désactivé si rien n'est sélectionné.
Refléter à la verticale	Reflète l'objet(s) sélectionné(s) verticalement autour du centre géométrique de la sélection. Il est désactivé si rien n'est sélectionné.

Paramètres

Couleurs de Fil...	Affiche une boîte de dialogue avec une palette à partir de laquelle vous pouvez assigner des couleurs aux fils pour leur utilisation dans votre dessin.
Options...	Affiche une boîte de dialogue ayant plusieurs onglets dans laquelle vous sélectionnez les propriétés pour la fenêtre d'affichage.
Security...	Displays a dialog box in which you enter codes to make your BERNINA ARTlink fully functional.
Afficher Paramètres ...	Vous permet de calibrer votre écran.

Aide

Rubriques d'Aide	Affiche une boîte de Contenus indiquant la liste des titres principaux dans BERNINA ARTlink. Ces titres sont identiques à ceux de la plus grosse rubrique de ce Guide de l'Utilisateur. Cliquez sur n'importe quel titre pour voir les thèmes en bas. Sélectionnez un thème en le cliquant deux fois.
Manuel en Ligne	Ouvre ce Guide de l'Utilisateur dans le format Adobe Acrobate.PDF .
Information sur...	Affiche 'l'écran étalé' de BERNINA ARTlink, lequel contient des informations précises sur la version d'artista que vous êtes en train d'utiliser.

Modes

There are trois modes available in BERNINA ARTlink:



Par défaut, l'onglet Dessin est celui utilisé lorsque vous démarrez le logiciel. Ceci montre toutes les formes de broderie. Utilisez cette vue pour personnaliser et concevoir des dessins de broderie. Le cadre et la Grille apparaissent, cela en fonction des paramètres.



Cet onglet vous montre à quoi ressemblera la broderie finale, une fois achevée.

Aucune barre d'outils n'est associée à Visualisation Artistique.

Barres d'Outils

Il y a deux barres d'outils dans BERNINA ARTlink : la barre d'outils Générale, la barre d'outils Dessin.

Barre d'outils Générale

Immédiatement après les menus déroulants, il y a une barre d'outils à boutons pour réaliser les fonctions communément utilisées. Ces boutons sont des raccourcis de clavier pour les items équivalents des menus déroulants. Les boutons (activés par un clic de la souris) sont :

Ouvrir	Affiche une boîte de dialogue dans laquelle vous sélectionnez un dessin existant pour l'ouvrir dans une nouvelle fenêtre. Ceci affichera une rangée de types de fichier localisés dans des lecteurs Windows, par exemple disque dur, disquette ou CD-ROM.
Enregistrer	Enregistre le dessin actuel sous le format .ART.
Imprimer	Imprime le dessin vers toute imprimante Windows supportée en utilisant les paramètres Windows réglés précédemment.
Aperçu Avant Impression	Affiche une feuille de travail de production pour un dessin.
Ecrire vers Machine	Télécharge un dessin vers la machine à broder à domicile BERNINA artista ou vers une Carte de Dessin BERNINA ARTlink.
Annuler Refaire	Vous permet d'aller en arrière pour corriger des erreurs et des commandes erronées.

 Afficher Grille	Tourne l'affichage de grille Actif ou Inactif. Le clic du bouton droit de la souris affiche l'Onglet de Grille dans la boîte de dialogue Options.
 Afficher Cadre	Tourne le Cadre Actif et Inactif. Le clic du bouton droit de la souris montre l'Onglet Cadre dans la boîte de dialogue Options.
 Boîte de Zoom	Après la sélection, vous pouvez dessiner une boîte sur votre dessin avec la souris montrant la surface que vous voulez agrandir à plein écran.
 Zoom Arrière 2X	Zooms arrière du dessin par facteur de deux.
 Aficher Tout	Affiche tous les éléments du dessin.
 Affichage 1:1	Affiche le dessin avec sa dimension correcte. Assurez-vous que l'écran soit calibré.

Barre d'outils Dessin

La barre d'outils Dessin a les suivants boutons qui sont activés par un clic de la souris.

 Sélectionner Objet	Sélectionne la figure oú le curseur est positionné pour dimensionner, déplacer, refléter et faire pivoter l'image.
 Refléter Horizontal	Reflète la figure sélectionnée horizontalement par rapport au centre géométrique de la sélection. Il devient Inactif si rien n'est sélectionné.
 Refléter Vertical	Reflète la figure sélectionnée verticalement par rapport au centre géométrique de la sélection. Il devient Inactif si rien n'est sélectionné.
 Pivoter 45 deg CCW/CW	Fait pivoter le(s) objet(s) sélectionné(s) CW (dans le sens des aiguilles d'une montre) de 45 degrés avec un clic du bouton droit de la souris ; et de 45 degrés en CCW (en sens inverse des aiguilles d'une montre) avec un clic du bouton gauche de la souris.
 Mettre à l'échelle par 20% Bas/Haut	Diminue (échelle en bas) la dimension de(s) l'objet(s) sélectionné(s) en 20% avec un clic du bouton gauche de la souris; augmente (échelle en haut) la dimension en 20% avec un clic du bouton droit de la souris.

Annexe C
Glossaire

Active Décrit la fenêtre ou l'icône sur laquelle la prochaine commande ou opération de clavier s'appliquera. Si une fenêtre est active, sa barre de titre change de couleur pour la distinguer visuellement des autres fenêtres ouvertes.

Affichage La partie de l'ordinateur qui inclut l'écran. Aussi appelé moniteur.

Aiguille De petites pièces fines en acier avec un trou (chas) pour le fil et une pointe pour percer les tissus. Une aiguille de machine est différente d'une aiguille pour le travail manuel; le chas de l'aiguille de machine se trouve sur le bout pointu. Les aiguilles de machine à broder comportent des pointes acérées pour percer des tissus épais, au tissage serré; des pointes sphériques qui glissent entre les fibres du tissu; et une variété de pointes spéciales, telles que les poinçons, qui sont utilisés pour coudre.

Angle de Broderie L'angle de broderie d'une forme.

Barre de défilement La barre située au bas et sur le côté droit d'une fenêtre dont le contenu n'est pas totalement visible. Chaque barre de défilement contient une petite boîte, appelée boîte de défilement, et deux flèches de défilement pour permettre différents types de défilement.

Barre de menu La rangée d'options en texte située en haut de l'écran. Des articles peuvent être sélectionnés pour afficher des menus déroulants.

Barre de titre La barre horizontale située en haut d'une fenêtre et contenant le titre de la fenêtre. Sur de nombreuses fenêtres, la barre de titre contient aussi la boîte de menu-Contrôle et les boutons Agrandir et Réduire.

Bitmap Une image composée de points.

Boîte à cocher Une petite boîte carrée qui apparaît dans une boîte de dialogue et qui peut être sélectionnée ou désactivée. Quand la boîte est sélectionnée, une coche apparaît dans la boîte. Une boîte à cocher représente une option que vous pouvez choisir.

Boîte de dialogue Une boîte qui demande ou fournit des informations. La plupart des boîtes de dialogue présentent des options entre lesquelles vous pouvez choisir avant qu'une commande ne soit exécutée. Quelques boîtes de dialogue présentent des avertissements ou expliquent pourquoi une commande ne peut pas être exécutée.

Boîte de liste déroulante Une boîte de dialogue d'une seule ligne qui s'ouvre pour afficher une liste de choix.

Bouton Agrandir Dans Windows, la petite boîte au centre du groupe des trois boîtes situées sur la droite de la barre de titre. Cliquez sur le bouton Agrandir pour agrandir une fenêtre à sa taille maximum.

Bouton de commande Un bouton dans une boîte de dialogue. Il exécute ou annule l'action sélectionnée. Deux boutons de commande courants sont appelés Annuler et OK.

Bouton Réduire Dans Windows 95, la petite boîte à gauche du groupe des trois boîtes situées sur la droite de la barre de titre. Cliquez sur le bouton Réduire pour réduire une fenêtre à sa taille minimum.

Bureau L'écran de fond pour Windows sur lequel les fenêtres, icônes et boîtes de dialogue apparaissent.

Câbles de connexion Appareils de Hardware pour connecter des câbles à des ports. Si la connexion est mâle, le port est femelle, et vice versa. La configuration des fils de chaque appareil est déterminée par sa fonction.

Cadre Un instrument en bois, plastique ou acier avec lequel le tissu est serré fermement entre un anneau intérieur et un anneau extérieur, et attaché au pantographe de la machine. Les cadres de machine sont conçus pour pousser le tissu vers le bas de l'anneau intérieur et le maintenir contre la base de la machine pour la broderie.

Cascade Une manière d'organiser des fenêtres ouvertes sur le bureau, de façon à ce qu'elles se chevauchent les unes sur les autres avec la barre de titre de chaque fenêtre restant visible.

Cliquer Appuyer sur un bouton de la souris puis le relâcher rapidement.

Cliquer deux fois Appuyer sur le bouton de la souris puis le relâcher rapidement deux fois sans déplacer la souris. Cliquer deux fois accomplit une action comme ouvrir une icône.

Coller Pour insérer un objet, lequel a été placé précédemment dans le presse-papier pour copier ou couper des objets sélectionnés, sur un dessin. Vous pouvez coller un objet placé dans le presse-papiers autant de fois que vous le voulez.

COM1 (ou COM2) Un port de série standard utilisé comme un point de connexion pour les périphériques. D'autres ports peuvent être installés si les cartes d'options internes appropriées ont été installées. L'ordinateur doit savoir quel est le port utilisé et par quel périphérique.

Commande Un mot ou une phrase, se trouvant d'habitude dans un menu, que vous pouvez choisir pour accomplir une action.

Configuration La taille et le type de hardware de l'ordinateur. Peut aussi être utilisée pour représenter les options fournies avec votre logiciel.

Coordonnés X et Y Les valeurs X et Y sont les distances horizontale (X) et verticale (Y) dans un graphique ou sur l'écran d'un ordinateur. Utilisez les valeurs X pour mesurer la largeur, et les valeurs Y pour mesurer la hauteur.

Copier Pour placer une copie d'une sélection dans le presse-papiers. Voir Dupliquer

Couper Une fonction d'édition. Pour supprimer une sélection d'un dessin. La sélection supprimée est conservée dans le presse-papiers et peut être collée dans le même dessin ou dans un autre dessin dans une position choisie.

Densité Nombre de points de broderie pour une zone donnée (ou lignes de point de broderie pour une distance dans un remplissage).

Disque dur Un instrument de grande capacité pour la conservation des informations. Habituellement le disque dur se trouve dans l'unité centrale du système; cependant, un second disque peut être ajouté. Il existe également des disques durs "externes" quand vous avez besoin de plus d'espace de mémoire. Quand vous placez des informations sur le disque dur, elles y resteront jusqu'à ce que vous les effaciez. Comme un disque a une capacité finie, il est nécessaire de gérer les fichiers.

Disquette Un disque flexible enfermé en permanence dans une enveloppe en plastique carrée. Utilisée pour conserver des informations "hors ligne" par sécurité et/ou des donnés rarement utilisées. Aussi appelé disquette.

Dithering Une sorte d'illusion optique créée en plaçant deux pixels de couleur différentes l'un à côté de l'autre. L'oeil humain combine automatiquement les deux couleurs en une troisième couleur.

Dongle Un petit mécanisme de sécurité qui est connecté au port parallèle de votre ordinateur afin de permettre à l'ordinateur d'activer un logiciel déterminé.

Dossier Une collection de fichiers et sous-dossiers conservés ensemble sur un disque. Partie d'une structure pour organiser des fichiers sur un disque.

Dossier de destination Le répertoire ou dossier dans lequel vous voulez copier ou déplacer un ou plusieurs fichiers.

Enregistrer Pour conserver des informations (de dessin) dans un fichier. Chaque fois que vous enregistrez un dessin, vous remplacez la version précédente par la nouvelle en utilisant le même nom de fichier. Nous vous recommandons d'enregistrer (sauvegarder) votre dessin fréquemment.

Extension Le point suivi de trois lettres à la fin d'un nom de fichier. Une extension permet d'identifier le type d'informations contenu par le fichier, par ex. .BMP.

Faire glisser Une utilisation de la souris. Maintenir le bouton (gauche) de la souris tout en déplaçant la souris. Habituellement utilisé pour déplacer quelque chose sur l'écran.

Fichier Une collection d'informations spécifiquement apparentées, conservée sur un disque. Les dessins qui ont été sauvegardés sont conservés sous forme de fichiers.

Finis Processus effectué une fois la broderie terminée. Il comprend: couper les fils lâches, couper ou déchirer le renforcement en excès, enlever le dessus ou support, nettoyer les tâches, repasser ou passer à la vapeur pour enlever les plis ou marques de cadre et emballer pour la vente ou le transport.

Fond La zone à l'intérieur de la fenêtre active.

Graphique à matrice à points (bitmapped) Une image ou un autre graphique composé de points plutôt que de contours de formes ou de vecteurs. Typiquement produit par des programmes de peinture, avec comme l'extension de fichier .BMP.

Icônes Des images en miniature utilisées sur l'écran d'affichage au lieu de, ou en plus de, texte. La liste des fichiers peut être affichée sous forme d'icônes avec les noms de fichiers placés en dessous; les boîtes d'outils qui apparaissent sur le côté gauche de l'écran sont composées d'icônes.

Justification La position du lettrage dans la ligne de base de la broderie.

Lecteur de disque Conventionnellement, les ordinateurs disposent de deux types de lecteurs de disque. Un disque dur (ou disque fixe) qui conserve la majeure partie des informations et des applications. L'autre type est un lecteur de disquette pour les données devant être sauvegardées ou déplacées. Un ordinateur peut contenir un ou plusieurs lecteurs de disquettes. Les lecteurs de disquette 3.5" sont plus récents que ceux de disquette 5.25". Le lecteur de disquette le plus haut, de gauche ou le seul sur l'ordinateur est appelé A: par convention. C: est le lecteur de disque dur.

Lettrage Broderie utilisant des lettres ou des mots. Le lettrage communément appelé "lettrage de clavier" peut être créé à partir de styles d'alphabets ou de polices pré-définies, permettant ainsi des variations de taille, hauteur, espacement, densité et autres caractéristiques.

Ligne de base La ligne imaginaire sur laquelle les lettres d'un alphabet sont placées. (Seuls les lettres descendantes la franchissent.)

Logiciel Les programmes qui font fonctionner votre ordinateur.

Longueur de point de broderie La longueur du point de broderie est la distance entre deux points de piqûre d'aiguille. Pour obtenir la longueur maximum du point de broderie, la longueur est mesurée d'après les coordonnées X et Y, en choisissant la plus grande.

Longueur de point de broderie minimum Le mouvement minimum du cadre. Il est mesuré entre les points de piqûre d'aiguille.

Mémoire La place dans l'unité du système de l'ordinateur qui conserve les informations pendant que vous travaillez avec elles. Si vous fermez votre fichier sans sauvegarder les informations en mémoire, celles-ci seront perdues.

Message de confirmation Un message affiché par le logiciel vous demandant si vous êtes sûr de continuer une action, par exemple, quand vous voulez supprimer un dessin.

Monogramme Dessin brodé composé d'une ou plusieurs lettres, habituellement les initiales d'un nom.

Nom d'un fichier Le nom d'un fichier, y compris l'extension.

Nombre de points de broderie Le nombre de points de broderie dans un dessin.

Objet En termes de dessin de broderie, une seule "pièce" du dessin crée en une fois, avec un outil. Un objet présente de nombreuses propriétés, comme sa taille, sa couleur, sa séquence dans le dessin, son type et ses valeurs de points de broderie, y compris les règles pour réussir sa broderie.

Périphériques Tout appareil, connecté à un ordinateur, qui est partiellement contrôlé par l'ordinateur, par ex. une machine à broder ou une imprimante.

Pixel Un point. Par exemple, des points lumineux qui composent une image sur un écran d'ordinateur (Le nom est un diminutif pour "picture element" ou élément d'image). Plus les pixels sont nombreux dans une zone donnée—c'est-à-dire plus ils sont petits et groupés—plus la résolution est de qualité. Les pixels sont souvent appelés dots (points).

Poignées Huit petits carrés qui apparaissent symétriquement aux coins et bords d'une boîte en pointillés autour d'une forme sélectionnée.

Point Satin Un type de point de broderie de remplissage. Le fil est cousu de part et d'autre forme avec une seule piqûre d'aiguille. Ce point ne convient donc que pour les formes petites ou étroites.

Point d'ancrage Un point fixe utilisé pour faire pivoter, mettre à l'oblique ou refléter un dessin.

Point de broderie Un point de broderie est une piqûre d'aiguille; également utilisé pour désigner le fil posé entre une piqûre d'aiguille et la suivante.

Point de broderie Etape Séries de points de broderie parallèles, utilisées généralement pour couvrir de larges zones. Différents modèles de Step peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la séquence de répétition des points de broderie.

Pointeur Le pointeur fait partie de l'écran d'affichage et peut prendre diverses formes. Vous le déplacez en déplaçant la souris; il peut être utilisé pour pointer n'importe quel endroit de l'écran pour faire des sélections et indiquer des points pour faire des entrées. Il indique également quand l'ordinateur "travaille" et qu'aucune entrée n'est alors possible.

Pointeur en I Une des formes prises par le pointeur du PC. Il indique que du texte peut être entré à l'endroit sélectionné. La forme est similaire à la majuscule "I".

Points par pouces (dots per inch) Une mesure de la résolution de l'écran ou de l'imprimante; le nombre de points dans une ligne d'un pouce de longueur. Abréviation ppp (*dpi*).

Police Une série de caractères, y compris les lettres, les chiffres et autres symboles typographiques, de même dessin et style. Egalement appelée Alphabet, même si elle inclut des caractères qui ne sont pas des lettres.

Port Une connexion sur un ordinateur où vous branchez le câble qui transporte les données vers un autre appareil. Les ports qui sont utilisés pour relier des périphériques ont des noms comme COM1 ou LPT1, ce qui vous permet de spécifier où les périphériques sont reliés.

Port de série Un point de connexion sur un ordinateur, habituellement COM1, où vous branchez une table traçante ou d'autres appareils de communication en série, tel qu'un modem.

Port parallèle Une connexion sur un ordinateur, habituellement LPT1, où vous branchez le câble pour une imprimante en parallèle et/ou un lecteur périphérique.

Presse-papiers Une zone de conservation temporaire dans la mémoire où sont conservés les derniers éléments coupés ou copiés. Une broderie dans le presse-papiers peut être collée dans des dessins autant de fois que vous le souhaitez.

Programme Un programme d'ordinateur utilisé pour effectuer un travail particulier, comme le traitement de texte ou la gestion de données.

Quitter Quitter une fenêtre ou une application.

Raccourci de clavier Une touche ou une série de touches que vous pouvez utiliser pour accomplir une tâche au lieu d'utiliser la souris. Par exemple, CTRL+C pour la commande Copier.

Redessiner L'écran d'affichage est rafraîchi. Ceci est utile quand des parties de l'écran sont devenues obscures pendant l'édition.

Refléter Une méthode pour reproduire des objets sélectionnés comme s'ils étaient une réflexion de l'original. La location et l'orientation des points de broderie reflétés sont déterminées par la location et l'angle de l'axe de réflexion relatif à la position des points de broderie originaux.

Renforcement Matériel tissé ou non, utilisé sous l'article ou le tissu à broder pour le renforcer et lui donner de la stabilité. Peut être fixé dans le cadre à broder avec l'article ou placé entre la plaque à aiguille de la machine et le vêtement fixé dans le cadre. Disponible sous différentes masses et types (ces supports peuvent être coupés, déchirés ou solubles).

Saut Un mouvement de cadre sans piqûre d'aiguille, utilisé d'habitude pour passer d'un point dans un dessin à un autre.

Sauvegarde La copie de fichiers sur des disquettes ou d'autres supports pour que les données soient protégées. D'habitude deux copies sont faites et rangées séparément.

Scanner Un appareil qui convertit des images physiques sous forme digitale pour qu'elles puissent être conservées et manipulées par ordinateur.

Scannérisation Les scanners convertissent les images dans un format d'ordinateur. La scannérisation vous permet d'utiliser des illustrations sans recréer le dessin.

Sélectionner Un groupe d'objets sélectionné pour réaliser leur personnalisationg.

Souris Un instrument d'entrée d'informations, équipé de boutons de contrôle, logé dans un boîtier de la taille de la paume et conçu pour rouler sur la table à côté du clavier. Quand la souris est déplacée, ses circuits envoient des signaux qui déplacent le pointeur sur l'écran.

Stabilisateur Avant de broder, le matériel est fixé à un cadre à broder ou placé par dessus les tissus ayant des longs poils ou qui présentent une texture telle que le velours côtelé ou le tissu-éponge. Le stabilisateur resserre les rayures ou les poils et maintient les points de broderie cousus par-dessus. Divers matériaux peuvent être utilisés, tels qu'un film plastique, une feuille de plastique soluble dans l'eau, une étoffe avec tissage lâche et traitée chimiquement pour disparaître sous les effets de la chaleur. Les stabilisateurs sont aussi connus sous le nom de support.

TWAIN Une industrie standard qui permette aux mécanismes (tels que Scanners) de communiquer directement avec les programmes de mise en page et de dessin (telle que BERNINA ARTlink). Les deux mécanisme, et programme doivent être TWAIN-obéissant. Ceci vous permet d'utiliser tout scanner TWAIN-obéissant avec BERNINA ARTlink.

Valeurs par défaut Valeurs qui sont automatiquement utilisées, sauf si vous les remplacez par des valeurs particulières.

Index

A

Active
  définition 85
active
  définition 85
affecter
  couleurs à chaque fil 62
affichage
  calibrer les montieurs 8
  définition 85
Aide
  obtenir l'Aide En-Ligne 16
Aide En-Ligne
  obtenir 16
aiguilles
  définition 85
Américain
  changer en unité de mesure métrique 9
  mesure 9
annuler
  bouton Annuler 16
  commandes 16
aperçu
  boîte à cocher Aperçu 13
  faire un aperçu avant impression 29, 30
  faire un aperçu avant ouverture 13
  faire un aperçu de dessins 13
ART format 13
automatique
  enregistrement auto 33

B

BAK
  fichiers de sauvegarde 35
  fichiers de sauvegarde automatique 33
barre de défilement
  définition 85
barre de menu
  Affichage 81
  Aide 82
  définition 85
  Editer 81
  Fichier 80
  options 79
  Paramètres 82
  Réorganiser 82
barre de titre
  définition 85
barres d'outils 14
  description détaillée 83
  Dessin 84
  générale 83
  utiliser 14
bitmaps
  définition 85
boîte à cocher
  définition 85
boîte de dialogue
  définition 85
Boîte de liste déroulante
  définition 85
bourdon
  Point Bourdon, définition 88
bouton Agrandir
  définition 85
bouton Réduire
  définition 86
boutons
  Affiche 1:1 21
  Afficher la Grille 25
  Annuler 16
  Aperçu Avant Impression 30
  Boîte Zoom 21
  Cadre 27
  Démarrer 4, 5
  Enregistrer 32
  Faire Pivoter CCW/CW 56
  Imprimer... 29, 31
  Ouvrir 13
  Parcourir 4
  Précédent 4
  Refaire 16
  Retour en Arrière Rapide (Quick Reverse 40
  Suivant 4
  Tout Afficher 21
  utiliser sur les barres d'outils 14
  Zoom Arrière 2X 21
  Zoom Avant 31
broder
  un dessin 37
broderie
  objets, sélectionner 15
bureau
  définition 86

C

câbles de connexion
  définition 86
cadres
  afficher sur l'écran 27
  cacher sur l'écran 27
  changer l'affichage 27
  définition 86
  sélectionner la bonne taille 27

carte de dessin 41
  gérer 43
  récupérer des dessins depuis 42
cascade
  définition 86
case englobante 50
  utiliser pour sélectionner des objets 50
clavier
  raccourcis ix
  raccourcis de clavier dans BERNINA artista 78
  utiliser les combinaisons de la touche Contrôle (CTRL) ix
  utiliser les combinaisons de la touche MAJ. ix
cliquer
  définition 86
cliquer deux fois
  définition 86
coller
  définition 86
color
  thread colors in existing designs 68
colors
  printing reports 68
  thread color reports 68
COM1 et COM2
  connexion de machine à broder 7
  définition 86
commande
  bouton de commande (définition) 85
  définition 86
  utiliser les commandes 14
compact disque
  créer disquettes 3
  installer depuis 3
configuration
  définition 86
Coordonnées X
  voir *largeur*
  définition 86
  la distance horizontale 24
Coordonnées Y
  distance verticale 24
copier
  définition 86
couleur
  affecter couleurs à chaque fil 62
  changer couleurs de fil 66
  changer les couleurs de fil d'un dessin 67
  changer les couleurs de fond 21
  créer une nouvelle couleur de fil avec un mélange 64
  faire de nouvelles couleurs de fond 22
  se déplacer entre les couleurs 59
  sélectionner couleurs de fil 62
couper
  définition 86

D

défauts
  système de mesure (pouces ou millimètres) 9
densité
  définition 86
déplacer
  objets 51
  voir aussi*se déplacer*
désactiver
  tous les objets d'un dessin 50
Dessin
  barre d'outils Dessin 84
  mode Dessin 12
dessins
  faire un aperçu sans ouvrir 13
  ouvrir 13
  ouvrir dans BERNINA artista 13
  personnaliser 51
dessus
  définition 90
display
  monitor setup 8
disque dur
  définition 86
disquettes
  créées à partir du CD 3
  définition 87
dithering
  définition 87
dongles
  appareils de sécurité 87
  définition 87
dossier
  définition 87
dossier de destination
  définition 87

E

écarts 73
Écrire vers Machine 39, 41
enregistrer
  définition 87
  dessins 31
  Enregistrer Sous 32
  option Enregistrement automatique 33
étape
  point de broderie Etape, définition 88
extension
  définition 87

F

faire glisser
  définition 87
faire pivoter
  objets précisément 55
  objets rapidement 56

fermer
dessin 36
fichier
définition 87
fichiers de sauvegarde 35
fichiers créés par enregistrement auto 35
fil
boîte de dialogue Couleurs de Fil 62
couleur 62
finis
définition 87
fonds
changer les couleurs 21, 22
changer les textures de fond 21
définition 87
formats
ART (*.ART) format 13
fichiers de sauvegarde automatique artista (*.BAK) 33

G

général
barre d'outils générale 83
gérer vos cartes de dessin 43
graphique à matrice à points
définition 87
grille
afficher grille 25
cacher 25
changer l'espacement 26
régler le point de référence 26
régler Sauter sur la grille 26
visualiser 25

I

icônes
définition 87
imprimantes
installer 8
port parallèle 8
imprimer 29–31
dessins 29
faire un aperçu avant impression 29, 30
information sur le nombre de points 29
nombre de copies 29
nombre de points 29
option Adapté à la Page 30
option Cadre 30
option Image 30
option Taille réelle 30
option Visualisation Artistique 30
séquence de couleur 29
taille du dessin 29
incliner
objets 56
informations sur le dessin
imprimer 29
installer
à partir d'un C 4
à partir de disquettes 5
imprimantes 8
lecteur Adobe Acrobat à partir d'un CD-ROM 17
machines à broder domestique BERNINA artista 7
moniteur d'affichage 8
système de mesure américain ou métrique? 9

J

justification
définition 87

L

lecteur Adobe Acrobat
ajuster l'affichage 19
installer à partir d'un CD-ROM 17
lecteur de disque
définition 87
lettrage
définition 88
ligne de base
définition 88
logiciel
définition 88
longueur
mesurer la longueur réelle 24
mesurer sur l'écran 23
longueur de point de broderie minimum
définition 88
longueur réelle
mesurer 24
longueur relative
mesurer 24

M

manuel en ligne
  ajuster l'affichage 19
  installer le lecteur Adobe Acrobat à partir d'un CD-ROM 17
Manuel En-ligne
  lire 16
  ouvrir 17
mémoire
  définition 88
  quantité nécessaire 3
message de confirmation
  définition 88
mesure
  valeurs par défaut en millimètres 9
  valeurs par défaut en pouces 9
mesurer
  hauteur d'un objet 23
  largeur d'un objet 23
  longueur 23
mesures absolues
  changer en relatives 25
  option à sélectionner 25
  ou mesures relatives 24
  quand utiliser 24
mesures relatives
  changer en mesures absolues 25
  option à sélectionner 25
  ou mesures absolues 24
  quand utiliser 24
métrique
  changer en unité de mesure Américain 9
  mesure 9
millimètres
  changer en pouces 9
monogrammes
  définition 88

N

nom de fichier
  définition 88
nombre de points
  imprimer information 29

O

objets
  définition 88
  déplacer 51
  désactiver tous les objets d'un dessin 50
  faire pivoter précisément 55
  faire pivoter rapidement 56
  incliner rapidement 56
  personnaliser 49–60
  redimensionner rapidement et précisément 53
  refléter 56
  retourner horizontalement 57
  retourner verticalement 57
  sélectionner 15
  sélectionner des objets seuls 49
  sélectionner en utilisant une case englobante 50
  supprimer 52
options
  Enregistrement automatique 33
outils
  Sélectionner Objet 15, 23
ouvrir
  dessins dans BERNINA artista 13
  dessins depuis des disques de dessin 42

P

panne
  fichiers de récupération 34
périphériques
  définition 88
personnaliser
  dessins 51
pixels
  définition 88
poignées
  de redimensionnement 15
  définition 88
poignées de dimensionnement 53
point d'ancrage
  définition 88
point de broderie
  angle (définition) 85, 88
  définition 88
  longueur(définition) 88
  nombre (définition) 88
  point de broderie Etape 88
  préparation 44
point de liaison
  couper après broderie 40
Pointeur en I
  definition 89
pointeurs
  définition 89
points d'aiguille
  afficher 28
  cacher 28
  visualiser 28
Points par pouces (dots per inch)
  définition 89
polices
  définition 89
  voir aussi *alphabets* et *lettrage*
port de série
  définition 89
Port en série 41
port parallèle
  définition 89
ports
  définition 89
ports de série
  sélectionner 39

ports parallèles
connecter les dongles 7
connecter les imprimantes 7
LPT1 et LPT2 7
pouces
changer en millimètres 9
presse-papiers
définition 89
printing
thread color reports 68
programme
définition 89

Q

quitter
BERNINA artista 36
définition 89

R

raccourcis de clavier
dans BERNINA artista 78
définition 89
récupération
fichiers créés pendant une panne 34
récupérer
dessins conservés dans les cartes de dessin 42
redessiner
définition 89
redimensionner
conseils et limitations 71
dessins 47
objets rapidement et précisément 53
rendre un dessin plus grand ou plus petit 47
refaire
bouton Refaire 16
commandes 16
refléter
définition 89
refléter objets 56
renforcement
définition 89
resizing
designs 71
retourner
dessins 57
horizontalement 57
objets 57
objets verticalement 57
verticalement 57

S

sauts
définition 89
sauvegarde
définition 89
fichiers de sauvegarde automatique (*.BAK) 33
option Supprimer Fichiers Récupérés 34
répertoire Backup 33
supprimer les fichiers de sauvegarde (enregistrement auto) 35
scannérisation
définition 90
scanners
définition 90
se déplacer 57–60
à travers le dessin 57
de 1 point de broderie 59
de 10 points de broderie 59
par couleur 59
résumé des fonctions de déplacement 60
selon les couleurs 59
vers la fin d'un dessin 58
vers le début d'un dessin 58
se déplacer par fonctions 60
Security Access Codes
entering 6
Security Error
message when starting ARTlink for the first time 6
sélectionner
définition 90
objets 15, 49–??
objets en utilisant une case englobante 50
objets seuls 49
outil Sélectionner Objet 15, 23, 49
souris
boutons ix
cliquer avec les boutons gauches et droits ix
définition 90
utiliser ix
stabilisateur 44
stabilisateur de dessus 45
starting
BERNINA ARTlink 11
supprimer
dessins 52
objets 52

T

tableaux de fil
ajouter vos propres 62
taille
imprimer information 29
mesure automatique des objets de dessin 23

textures
changer les textures de fond 21
transférer un dessin 39, 41
transférer un dessin vers carte de dessin 40
TWAIN
définition 90
types de tissu 44

V

Valeurs par défaut
définition 90
visualiser
agrandir/réduire sur l'écran. Voir *zoom*

Z

zoom
bouton Affiche 1:1 20
bouton Tout Afficher 20
bouton Zoom Arrière 2X 20
bouton Zoom Avant 2X button 20
faire un zoom arrière 20
faire un zoom avant 20