



silhouettestudio®  
V4

# Table des Matières

<b>Accord d'utilisation du logiciel.....</b>	<b>1</b>	<b>6 - Manipulation d'images.....</b>	<b>38</b>	11.2 Importer depuis appareil photo .....	85
<b>Marques déposées .....</b>	<b>2</b>	6.1 Notions de base.....	38	11.3 En utilisant des images PIXSCAN .....	87
<b>Mise en garde.....</b>	<b>2</b>	6.2 Grouper / Dissocier .....	41	<b>12 - Fonctionnalités de Curio .....</b>	<b>88</b>
<b>A propos de ce manuel .....</b>	<b>2</b>	6.3 Chemins composés.....	43	12.1 Gaufage .....	88
<b>1 - Informations générales .....</b>	<b>3</b>	6.4 Déplacer des images.....	45	12.2 Pointillage .....	92
1.1 Configuration requise .....	3	6.5 Pivoter .....	46	12.3 L'utilisation de plusieurs outils	
1.2 Aperçu des caractéristiques .....	4	6.6 Dimensionnement.....	47	avec Curio .....	95
1.3 Formats de fichiers du logiciel .....	5	6.7 Miroir .....	50	<b>13 - Caractéristiques du</b>	<b>96</b>
1.4 Contenu numérique disponible.....	6	6.8 Organiser .....	51	<b>Designer Edition Plus .....</b>	<b>96</b>
<b>2 - Installer Silhouette Studio® .....</b>	<b>7</b>	6.9 Aligner .....	53	13.1 Broderie de l'appliqué .....	96
2.1 Télécharger .....	7	6.10 Répliquer .....	55	13.2 Strass améliorés .....	98
<b>3 - Présentation sommaire du logiciel .....</b>	<b>8</b>	6.11 Emboîtement (Designer Edition		<b>13 - Fonctionnalités de la</b>	<b>102</b>
3.1 Lancement du logiciel.....	8	uniquement) .....	57	<b>Business Edition .....</b>	<b>102</b>
3.2 Sections du logiciel .....	9	6.12 Options Fusionner et Modifier .....	58	13.1 Prise en charge de la multicoque .....	102
3.3 Zone de découpe / de dessin.....	11	6.13 Options offset.....	61	13.2 Compatibilité avec les fichiers	
3.4 Ouvrir des documents .....	12	6.14 Options de traçage .....	62	Ai/EPS/CDR .....	103
3.5 Onglets du document .....	13	<b>7 - Bibliothèque et Magasin de design</b>		13.3 Mode design vs Mode Mise en page	
3.6 Taille du document.....	14	<b>Silhouette .....</b>	<b>63</b>	média .....	103
3.7 Orientation de découpe .....	15	7.1 Bibliothèque .....	64	13.4 Fonctionnalité de Mosaïque.....	104
3.8 Affichage et Zoom .....	17	7.2 Magasin de design Silhouette .....	66	13.5 Aperçu automatique de	
3.9 Préférences.....	18	<b>8 - Enregistrer.....</b>	<b>73</b>	l'imbrication.....	106
<b>4 - Dessiner / éditer des images.....</b>	<b>21</b>	<b>9 - Découpe / croquis .....</b>	<b>74</b>	13.6 Fonction de Copie matricielle .....	108
4.1 Outils de dessin de base.....	21	9.1 Envoyer.....	74	13.7 La fonction Ligne de sarclage	
4.2 Édition d'images .....	23	9.2 Exécuter un test de coupe .....	79	automatisée.....	109
4.3 Outils ligne.....	27	9.3 Découpe / croquis .....	80	<b>14 - Dépannage .....</b>	<b>110</b>
4.4 Outils de remplissage .....	29	<b>10 - Impression et découpe.....</b>	<b>81</b>	14.1 Conseils de dépannage courants .....	110
<b>5 - Texte.....</b>	<b>33</b>	10.1 Les marques calage .....	81	14.2 Talonnage .....	113
5.1 Création d'un texte.....	33	10.2 Couper des images imprimées .....	82	14.3 Pour plus d'informations pour	
5.2 Manipulation de texte .....	34	<b>11 - PixScan™ .....</b>	<b>84</b>	contacter le support.....	115
5.3 Ajustement du texte sur le chemin .....	37	11.1 Importer depuis Scanner .....	84	<b>Silhouette Studio Raccourcis.....</b>	<b>116</b>

## Accord d'utilisation du logiciel

Silhouette America Corporation ("Silhouette America") accorde à l'acheteur et à l'utilisateur autorisé ("Utilisateur") le droit d'utiliser le logiciel ("Logiciel") conformément aux termes et conditions spécifiés. Par l'achat et / ou l'utilisation du logiciel, l'utilisateur accepte et s'engage à respecter les termes et conditions énoncés.

### 1. Droits d'auteur

Tous les droits relatifs au Logiciel et aux documents d'accompagnement imprimés, tels que les manuels, doivent être conservés par les individus ou les organisations qui sont indiqués dans le logiciel ou le matériel imprimé.

### 2. Licence

L'Utilisateur peut utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur à la fois.

### 3. Copie et modification

- (1) L'utilisateur peut copier le Logiciel à des fins de sauvegarde.
- (2) L'Utilisateur ne peut modifier, combiner, amender ou adapter le Logiciel par quelque moyen que ce soit, y compris le désassemblage et la décompilation.

### 4. Utilisation par des tiers

L'Utilisateur ne peut transférer, céder ou autrement aliéner à des tiers les droits relatifs au Logiciel ou à son utilisation.

### 5. Garantie

((1) Si le logiciel ne fonctionne pas correctement en raison de défauts physiques sur le CD d'installation du logiciel, contactez Silhouette America. Le CD du logiciel serait échangé dans le cas d'un défaut de fabrication physique ou, alternativement, un lien pour télécharger le logiciel serait fourni, à la discrétion de Silhouette America.

(2) Silhouette America ne garantit pas les CD, dans la situation ci-dessus.

(3) Silhouette America fournit le logiciel "tel quel". Ni Silhouette America ni le fournisseur ne garantissent la performance ou les résultats qui peuvent être obtenus en utilisant le logiciel et la documentation d'accompagnement. Ni Silhouette America ni le fournisseur ne donnent aucune garantie explicite ou implicite, quant à la violation des droits d'un tiers découlant de l'utilisation du Logiciel ou des manuels d'accompagnement, à leur performance commerciale ou à leur caractère approprié à des fins spécifiques. Ni Silhouette America ni le revendeur n'assument aucune responsabilité pour les dommages indirects, secondaires ou spéciaux résultant de l'utilisation du Logiciel ou des manuels d'accompagnement, en toutes circonstances, y compris les cas dans lesquels la possibilité d'un tel préjudice particulier pouvant survenir est indiqué à l'utilisateur par le détaillant. En outre, ni Silhouette America ni le revendeur n'assument aucune responsabilité pour les réclamations de tiers.

## Marques déposées

Les noms de sociétés et noms de produits décrits dans ce manuel sont des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

## Mise en garde

Certaines des images de logiciels utilisées dans ce manuel sont celles qui ont été utilisées lorsque le logiciel était en cours de développement et elles peuvent être légèrement différentes de celles effectivement affichées. Il n'y a pas de différences entre les fonctions et les réglages montrés ici et ceux de la version réelle.

## A propos de ce manuel

Ce manuel est destiné à fournir un aperçu de la façon d'utiliser le logiciel Silhouette Studio. Alors que d'autres dispositifs de coupe peuvent être compatibles, ce manuel suppose l'utilisation des unités de coupe numériques Silhouette ou Silhouette SD. Les instructions sur l'utilisation de l'unité de coupe Silhouette peuvent être trouvées dans les manuels complémentaires concernant le matériel Silhouette lui-même, y compris les instructions sur la mise en place de silhouette pour couper ou dessiner, le chargement des matériaux et l'utilisation de la fonction de carte SD (modèle Silhouette SD uniquement) pour couper directement à partir du périphérique matériel Silhouette.

- (1) Le contenu de ce manuel ne peut être copié, en partie ou en totalité, sans permission.
- (2) Les détails et les spécifications du produit dans ce manuel sont sujets à changement sans préavis.
- (3) Le plus grand effort a été fait pour la clarté et l'exactitude des informations contenues dans ce manuel. Veuillez contacter Silhouette America ou votre revendeur pour toute question que vous pourriez avoir.
- (4) Veuillez noter que Silhouette America n'assume aucune responsabilité pour les engagements découlant de l'utilisation de ce manuel et du produit.

## 1 - Informations générales

Silhouette Studio est un logiciel de dessin / d'édition / de sortie, qui permet la création de données de contour, l'impression des objets et des textes et la sortie des données créées sur l'outil de coupe Silhouette Digital Craft Cutter, pour une variété d'applications incluant : la coupe et la perforation des matériaux de support pour des projets à deux dimensions ; la fabrication de modèles à trois dimensions pliés ensemble, à partir de modèles de coupe, croquis et dessins au trait. Le logiciel est compatible avec tous les modèles Silhouette. Le logiciel s'interface également avec d'autres modèles de traceurs Graphtec, les modèles des séries CC100 à CC300. Les caractéristiques et les résultats de coupe ne peuvent être garantis pour les unités de traceur compatible ou les unités de coupe numériques qui ne sont pas offertes par Silhouette America. Certaines fonctionnalités, telles que les applications d'impression et de découpe, peuvent ne pas être disponibles pour d'autres unités de coupe compatibles, qui ne sont pas offertes par Silhouette America. Silhouette Studio prend également en charge des fonctions pratiques qui permettent la saisie de données image dans le logiciel et la création automatique de marques de calage pour les applications d'impression et de découpe.

### 1.1 Configuration requise

L'environnement système suivant est nécessaire pour utiliser Silhouette Studio.

#### Système d'exploitation :

**Windows** - Windows 7 ou supérieur

**Mac** - OSX 10.7 ou ultérieur

**CPU** : Pentium III 800 MHz ou supérieur

**Mémoire** : 1 Go de RAM recommandé

**Moniteur** : 1024 x 768 en vraies couleurs recommandé ( bouton mode compact disponible pour les ordinateurs portables)

**Souris et / ou tablette graphique**

**CD-ROM (pour l'installation)**

**Unités de coupe supportées** : Silhouette (original ), Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, Craft ROBO et les modèles Graphtec (CC100, CC200, CC300/CC330, CC300L/CC330L)

Imprimantes supportées : Imprimantes compatibles avec Windows ou Mac (imprimantes à jet d'encre fortement recommandées pour les applications Impression et découpe )

## 1.2 Aperçu des caractéristiques

Le logiciel Silhouette Studio inclut, mais sans s'y limiter, les fonctions logicielles et les avantages suivants :

- Importer une variété de formats de fichiers
- La technologie Impression et découpe (exige une imprimante)
- Télécharger des contenus numériques exclusifs
- Organiser et optimiser la collection d'images de la bibliothèque
- Supprimer les fichiers TTF (True Type Font) déjà installé sur votre ordinateur
- Manipuler du texte avec :
  - o Encartage de mot et de lettre
  - o Justification de l'alignement
  - o Contrôle de l'espacement des lettres
  - o Ajustement du texte sur le chemin
- Dessinez vos propres images aux formats d'impression et de découpe, y compris
  - o Lignes
  - o Cercles, carrés et rectangles arrondis
  - o Polygones et lignes courbes
  - o Outil de dessin à main levée
- Redimensionner des images selon des spécifications exactes
- Dégrouper / grouper des ensembles de lignes pour les manipuler
- Éditer et manipuler des points du texte et des images
- Effacer des parties de l'image avec l'outil Effacer à main levée
- Fusionner des images ensemble
- Créer des effets d'ombre mate
- Arrangez des images les possibilités suivantes :
  - o Transformer
  - o Pivoter
  - o Aligner
  - o Répliquer
  - o Modifier
- Manipuler les types de lignes pour des actions de coupe différentes
- Créer vos propres images imprimées et découpées en remplissant des images avec des couleurs personnalisées, des dégradés, des motifs de remplissage
- Actions "Annuler" et "Rétablir" illimitées

### 1.3 Formats de fichiers du logiciel

Le logiciel Silhouette Studio utilise un format de fichier propriétaire, STUDIO, qui se compose de données vectorielles art pour la ligne et de données de type couleur / remplissage dégradé, destinées à l'impression et / ou à la découpe. Silhouette est également en mesure d'ouvrir\* les formats de fichiers vectoriels suivants dans un format prêt à couper :

- GSD / TPS (fichiers de programme ROBO Master)
- DXF
- SVG (Designer Edition uniquement)

Le logiciel Silhouette Studio peut aussi importer certains autres formats de fichiers vectoriels et raster afin de pouvoir décalquer ces images pour créer des lignes de coupe pour les images impression et découpe. Les types de fichiers supplémentaires suivants peuvent être importés :

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF
- WMF
- PDF (Designer Edition uniquement)

Outre les fichiers pouvant être ouverts ou importés, Silhouette Studio peut également accéder aux fichiers de police au format TTF (True Type Font). Veuillez noter que Silhouette America ne peut pas garantir la qualité ou le succès des polices qui ne sont pas fournies par notre société, car toutes les polices ne sont pas conçues dans la perspective de découper ou de dessiner.

Vous êtes également en mesure de créer vos propres images à découper avec le logiciel Silhouette. Il y a des fonctions de dessin de ligne simples, intégrées au logiciel Silhouette, qui vous permettront de le faire à partir du programme Silhouette.

*\* Toutes les fonctionnalités de ces types de fichiers peuvent être importées dans le logiciel Silhouette Studio.*



### 1.4 Contenu numérique disponible

Le logiciel Silhouette Studio® est déjà chargé avec des designs. Ceux-ci deviennent disponibles lorsque vous vous connectez et mettez sous tension votre outil de coupe électronique.



Du contenu supplémentaire est disponible dans Magasin de design Silhouette (accessibles via le logiciel Studio Silhouette®). Magasin de design Silhouette en ligne vous permettra d'acheter et d'accéder à d'autres contenus numériques pour le logiciel, créés tout à la fois par des artistes de Silhouette America, des artistes indépendants et diverses entreprises, ce qui vous assure une grande variété d'apparences des contenus préexistants à disposition. De plus amples informations sur le magasin et le téléchargement de contenu seront fournis plus loin dans ce manuel.



## 2 - Installer Silhouette Studio®

### 2.1 Télécharger

Silhouette Studio® est un logiciel à télécharger gratuitement sur [silhouetteamerica.com](http://silhouetteamerica.com). Suivez les instructions pour télécharger le logiciel sur votre ordinateur. Assurez-vous de choisir le système d'exploitation correspondant (PC ou MAC) sur l'ordinateur que vous utilisez.

*NOTE POUR LES UTILISATEURS WINDOWS UNIQUEMENT : Lorsque vous branchez le câble USB de l'outil Silhouette à votre ordinateur et alimentez l'unité Silhouette, vous pourrez être invité par "l'Assistant de nouveau matériel" à installer un pilote. Vous pouvez continuer, afin de trouver automatiquement le pilote sur le CD d'installation et de l'installer. Le pilote n'est pas nécessaire au bon fonctionnement du logiciel Silhouette Studio, mais peut être installé en vue de satisfaire la caractéristique automatique de Windows "Plug and Play", qui incite à installer un pilote pour le matériel chaque fois que silhouette est sous tension.*

### 3 - Présentation sommaire du logiciel

#### 3.1 Lancement du logiciel

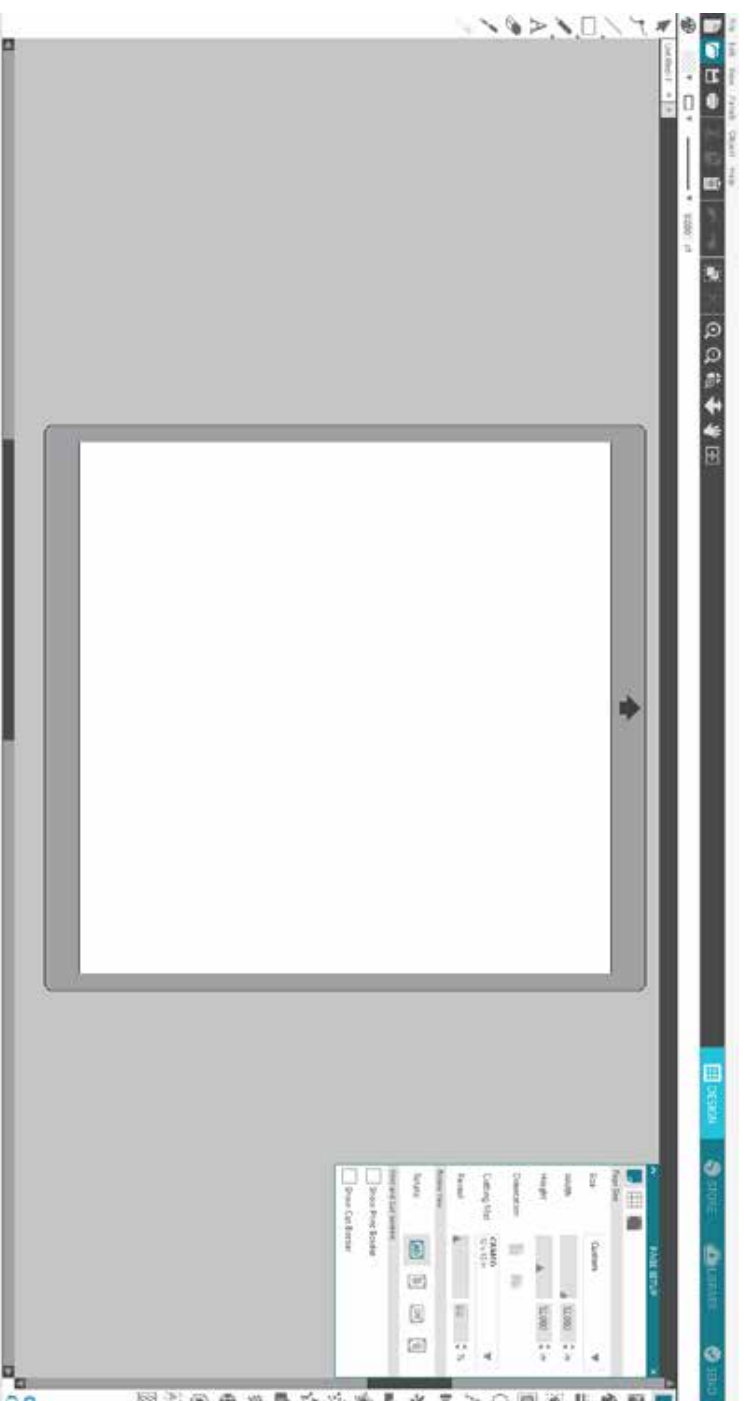
Pour lancer le logiciel sur PC, recherchez l'icône du bureau et double-cliquez dessus, si vous avez choisi de le créer pendant l'installation, ou allez au menu Démarrer de Windows et choisissez d'exécuter Silhouette Studio.

Pour lancer le logiciel sur Mac , ouvrez le dossier Applications et lancez Silhouette Studio .

L'icône Silhouette Studio apparaîtra comme suit :



Une fois lancé, le logiciel doit présenter un document disponible à partir de l'espace de travail et de la façon suivante :



### 3.2 Sections du logiciel

Le logiciel offre plusieurs sections distinctes. Les détails des fonctions spécifiques à chaque bouton sont discutés dans les sections qui suivent. Toutefois, pour que vous puissiez vous familiariser avec l'endroit où chaque chose se trouve, un bref aperçu est fourni ici pour chacune des sections.

#### ***Gestion générale des documents***



Cette section, située sur la partie supérieure gauche de l'écran, concerne les fonctions de gestion de documents, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'envoi du documents vers une imprimante ou votre unité de découpe numérique Silhouette.

#### ***Outils d'édition Standard***



Cette section, située sur la partie supérieure gauche de l'écran, concerne les actions courantes copier / coller / couper et annuler / rétablir, que l'on trouve dans de nombreux programmes.

#### ***Outils de zoom***



Cette section, située sur la partie supérieure gauche de l'écran, concerne les fonctions de base de zoom avant et arrière pour visualiser des parties du document de plus près ou de plus loin.

### Outils Silhouette Studio®

Cette section, située sur la partie supérieure droite de l'écran, offre une gamme d'outils pour remplir les images, modifier les lignes, ajuster les attributs de texte, régler et reproduire les images et ajuster à la page et les conditions de coupe.

#### Outils de dessin



Cette section, située sur la partie gauche de l'écran, fournit des outils utilisés pour la sélection et le dessin des images, ainsi que la capacité à déposer du texte directement dans votre espace de travail.

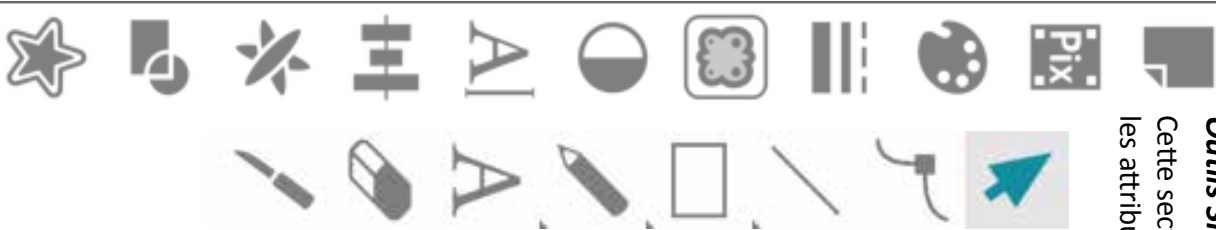
#### Onglets

Les onglets situés en haut à droite de l'écran permettent de naviguer sur la page de concepts, le Magasin, la Bibliothèque et la section Envoyer.



#### Barre d'outils d'accès rapide

Cette section, située sur la partie haut de l'écran, fournit une gamme d'outils pour le regroupement et la sélection des images, la duplication et la suppression d'éléments, la priorité de positionnement de l'image (mettre des images à l'avant ou les envoyer à l'arrière derrière d'autres images), la fusion et la compensation.



### 3.3 Zone de découpe / de dessin

Vous noterez qu'il y a deux sections différentes dans votre espace de travail :



- un espace de travail blanc
- une zone d'attente grise

L'espace de travail blanc dénote la zone du document actif. Les images peuvent être placées ou glissées dans cette zone, ou elles peuvent être placées ou glissées dans la zone d'attente grisée. Toutes les images dans cette zone grise sont invisibles pour votre unité de coupe ou votre imprimante. Vous pouvez placer des images sur le côté afin de les mettre de côté lorsque vous ne souhaitez pas les inclure dans votre travail à imprimer et / ou à découper.

Vous noterez une bordure rouge à l'intérieur de votre espace de travail blanc. La ligne rouge représente la zone de coupe active. L'unité de coupe ne sera capable de voir et de découper que ce qui est à l'intérieur de cette ligne rouge. Toutes les images envoyées à Silhouette pour la découpe doivent se situer à l'intérieur de la ligne rouge.

### 3.4 Ouvrir des documents



Bien que le lancement du logiciel ouvre toujours un nouveau document, vous pouvez sélectionner un nouvel espace de travail pour démarrer un nouveau projet à tout moment. Pour démarrer un nouveau document, vous pouvez, soit utiliser l'option Nouveau dans le menu Fichier, soit sélectionnez l'icône Nouveau :



Pour ouvrir les fichiers existants, vous pouvez soit utiliser l'option Ouvrir dans le menu Fichier, soit sélectionnez l'icône Ouvrir :

Vous serez ensuite invité à naviguer vers l'endroit où le fichier désiré est situé. Grâce à la fonctionnalité Ouvrir, le logiciel Silhouette Studio a la possibilité d'ouvrir les fichiers de découpe suivants :

- STUDIO (fichiers Silhouette Studio)
- GSD / GST (fichiers de programme Graphtec "ROBO Master")
- DXF \*
- SVG (Designer Edition uniquement)

*\* Silhouette Studio ne prend en charge que les fonctionnalités DXF suivantes : Arc, cercle, ellipse, ligne, DWmulti ligne, courbes splines et texte*

La fonction Ouvrir permet également d'accéder à des fichiers de type image simples, qui ne sont pas au format de découpe, mais peuvent être importés pour l'impression ou des fins de traçage. Lorsque vous utilisez un PC, vous devez sélectionner "Tous les fichiers" dans le type de fichier lorsque vous cherchez à ouvrir un autre type de format de fichier.

La liste des documents récemment utilisés est également accessible, depuis le menu Fichier sous Récemment ouvert.

Vous pouvez également utiliser l'option Fusion dans le menu Fichier pour ouvrir n'importe quel fichier dans l'espace de travail que vous utilisez plutôt que d'ouvrir un espace de travail pour le nouveau document.

Enfin, les types de fichiers compatibles peuvent également être consultés en faisant glisser le fichier enregistré, à partir de votre ordinateur directement dans l'espace de travail du logiciel.

### 3.5 Onglets du document

Chaque nouveau document ou document ouvert vous fournira un nouvel onglet document dans le coin inférieur gauche de votre écran.



L'onglet sera étiqueté "Sans titre" jusqu'à ce que vous enregistriez votre fichier avec un nom, ou lorsque vous aurez ouvert un fichier qui avait déjà un nom, cas dans lesquels le nom du fichier sera affiché. L'onglet blanc sera toujours le document actif tandis que tous les autres documents ouverts inactifs seront gris. Vous pouvez cliquer sur les onglets inactifs pour en faire l'espace de travail actif et basculer ainsi entre les documents ouverts. Cliquer sur le "X" fermera tout espace de travail ouvert.





### 3.6 Taille du document

Lorsqu'un nouveau document est ouvert, la taille du document par défaut est le format d'une lettre standard (22 cm x 28 cm) pour les modèles originaux Silhouette, Silhouette SD et Silhouette Portrait®, et un format de 30,5 cm x 30,5 cm pour le modèle Silhouette CAMO®.

Pour ajuster la taille de votre document à un autre paramètre, vous pouvez, soit utiliser l'option Outils page dans le menu Affichage, soit sélectionner l'icône Outils page :

Le panneau de la page vous permettra de modifier la largeur ou la longueur de votre document. Il y a des tailles courantes prédéfinies, que vous pouvez choisir, ou vous pouvez déterminer manuellement les mesures pour toute taille de page personnalisée que vous souhaitez utiliser.

La largeur minimale recommandée pour une taille personnalisée est de 3 pouces. La hauteur peut être ajustée jusqu'à toute mesure souhaitée. Cependant, la hauteur maximale recommandée est de 40 pouces. Alors que de plus grandes tailles de matériaux peuvent être sélectionnées, les longueurs de plus de 40 pouces peuvent se trouver mal alignées sur les rouleaux de la machine Silhouette, lorsque le processus de coupe continue au-delà de cette dimension maximale recommandée. La largeur minimale recommandée pour une taille personnalisée est de 3 pouces.

Pendant la lecture du menu Paramètres de page, si votre matériau est dimensionnée pour s'adapter sur une feuille de support, la feuille de support sera affichée pour vous aider à voir comment votre matériau peut être placé sur la feuille de support pour alimenter Silhouette lorsqu'il sera temps de découper. Plus tard, lorsque vous découperez, elle sera également affichée pour vous aider à vous assurer que vous alimentez correctement le matériau dans Silhouette. Le mouvement de cette feuille de support peut être sélectionné de façon à être toujours affiché selon les paramètres de préférences (abordés dans la section 3.9).

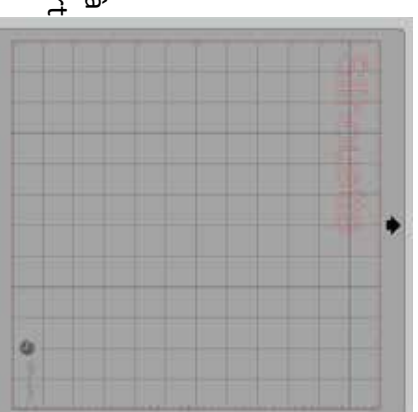
Lorsque la feuille de support est affichée, vous pouvez sélectionner l'option Révéler la feuille de support dans le menu Paramètres de page afin de vous repérer précisément, sur le tapis où les images seront découpées, par rapport aux références de la grille imprimées sur la feuille de support réelle.

Reveal



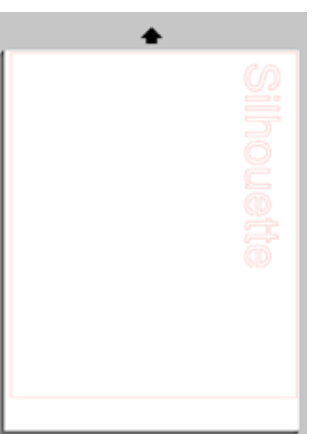
A mesure que vous faites glisser la barre vers la droite ou augmentez le nombre du pourcentage, l'espace de travail blanc deviendra plus transparent et montrera la feuille de support, en dessous. Un réglage à 100%, ou la barre glissée tout à fait à droite, vous permettra de voir la feuille de support complètement et votre espace de travail blanc sera alors totalement transparent.

Lorsque vous visualisez de cette manière, la ligne rouge représentera encore votre zone de découpe. Les images à l'extérieur de cette zone de découpe rouge ne seront pas découpées. La zone plus sombre sur la feuille de support représente la région d'impression de votre imprimante et la marge est seulement indiquée pour référence.



### 3.7 Orientation de découpe

Les documents peuvent être affichés dans l'orientation paysage ou portrait. Selon la façon dont vous désirez afficher votre espace de travail, les images envoyées à Silhouette varient en fonction de l'orientation.



Paysage est l'orientation par défaut, chaque fois qu'un nouveau document est ouvert.



Lorsqu'un document est orienté paysage, il sera envoyé à Silhouette, le coin supérieur gauche de l'écran coïncidant avec le côté supérieur droit de votre matériau, comme on le voit ci-dessous :

L'orientation portrait est une orientation optionnelle qui peut être déclenchée avec les Outils page. Dans cette orientation, votre écran apparaîtra comme suit :



Lorsqu'un document est orienté portrait, il sera envoyé à Silhouette, le coin supérieur droit de l'écran coïncidant avec le côté supérieur droit de votre matériel, comme on le voit ci-dessous :



Les Outils page offrent également la possibilité de faire pivoter la façon dont vous voyez votre page. Bien que l'orientation de la page dicte la façon dont votre travail de découpe est envoyé à Silhouette pour le découper, l'option Faire pivoter la vue fera simplement pivoter votre espace de travail à l'écran pour une perspective différente.

### 3.8 Affichage et Zoom

Souvent, lorsque vous affichez votre espace de travail, vous pouvez vouloir zoomer pour voir de plus près des images plus petites ou des parties d'une image avec laquelle il peut être plus difficile de travailler.



#### ***Zoom avant***

Cet outil zoomera au centre de votre espace de travail pour une vue rapprochée.



#### ***Zoom arrière***

Cet outil fera un zoom arrière à partir de votre point de vue pour une perspective plus large.



#### ***Zoom avec sélection***

Cet outil vous permettra de zoomer sur des zones spécifiques de votre espace de travail en dessinant un cadre autour de la zone sur laquelle vous souhaitez effectuer un zoom avant.



#### ***Faire glisser le zoom***

Après avoir cliqué sur cet outil, l'icône apparaîtra sous la forme de l'icône Faire glisser le zoom montrée ci-dessus. Vous pouvez ensuite cliquer et maintenir votre souris pour zoomer avant ou arrière, manuellement, à n'importe quelle échelle sélectionnée.



#### ***Déplacer***

Cela vous permet de déplacer tout votre espace de travail.



#### ***Ajuster à la page***

Cliquer sur l'icône Ajuster à la page adapte immédiatement l'ensemble de l'espace de travail défini au centre de votre écran.

### 3.9 Préférences

Il existe un certain nombre d'options, contrôlées par l'utilisateur, qui peut être trouvées dans le menu **Editor** (PC) ou **Silhouette Studio** (Mac) sous **Préférences**.

#### **Généralités**

Cette section vous permet de sélectionner manuellement le langage du programme et les fréquences de contrôle programme désirées pour les mises à jour automatiques du logiciel disponible. Cette section offre aussi les préférences relatives aux unités de mesure affichées dans le programme. Vous avez la possibilité d'ajuster ce qui suit :

- Unité de mesure – Ajuster toutes les mesures affichées à l'unité désirée.

- Dimensions – Activer ou désactiver les propriétés de mesure de l'image au fur et à mesure que les images sont sélectionnées.

#### **Défauts**

Cette section vous permet d'ajuster les paramètres prédéfinis quand le logiciel **Silhouette Studio®** est ouvert. Vous pouvez ajuster les paramètres suivants :

- Style de Trame par Défaut – Offre la capacité de sélectionner le mode de création de nouvelles images dessinées par l'utilisateur à savoir si elles sont affichées uniquement comme un aperçu (sous forme d'image à tiret rouge ou image à tiret gris), ou comme des images complètement pleines (préférables pour la création d'images à imprimer et à couper formées par l'utilisateur).
- Repère d'alignement – Ajuste le programme par défaut pour activation ou désactivation des symboles d'enregistrement.
- Orientation Page – Définit la sélection entre l'orientation Paysage et Portrait à chaque fois qu'on se prépare à commencer un nouveau document.
- Bordure page – Offre l'option de coupe de la marge de votre page.

## **Affichage**

Cette section offre les options d'affichage, notamment :

- Lissage – Aide à affiner les lignes inégales comme elles se créent et s'affichent. Plus les taux test s'élèvent, plus la finesse des lignes augmente. Le paramètre « Off » produira des marges inégales, mais accroîtra la vitesse de tracé.
- Taille Bouton – Permet l'affichage des boutons plus grands ou moins petits.
- Animation – Contrôle la vitesse des actions animées, telles que le déplacement d'images sous les actions Annuler ou Restaurer, ou durant le zoom avant ou arrière. Peut être ajusté à « Instantané » pour désactiver les animations.
- Dessiner Couleur de Fond de la Zone – vous permet de déterminer la couleur de l'espace de travail inactif.
- Qualité de la courbe – Améliore l'aspect visuel des lignes à l'écran. N'affecte pas la qualité réelle de la coupe.

## **Importer des options**


Vous permet de déterminer le comportement de divers types de fichier à l'ouverture.

## **Outils**

Cette section offre les préférences pour ajustement du mode de sélection des images par le programme ou la commande soit de la progression de divers outils à dessiner ou de leur arrêt une fois la tâche accomplie. Cette section offre les préférences du mode que vous aimeriez utiliser pour afficher les boutons de commande Bézier et la façon dont vous voudriez voir se comporter les images lors de l'application de certaines modifications.

## Avancé

Cette section offre des options avancées supplémentaires. Dans cette section, vous pouvez ajuster ce qui suit :

- Restaurer les paramètres d'usine – Réinitialise toutes les préférences.
- Réindexer la bibliothèque – Exécuter cette action réindexe la bibliothèque pour s'assurer de la correction de la corruption ou des erreurs dans le cas des problèmes liés au chargement de votre bibliothèque ou au bon usage des fonctions Recherche de la bibliothèque.
- Définir les paramètres d'accès à la Bibliothèque – Permet d'accéder correctement à la bibliothèque conformément aux permissions du compte informatique.
- Restaurer les dessins pré-chargés – Restaure les conceptions pré-chargées en fonction du modèle Silhouette détecté.
- Réinitialisation Bibliothèque – Cette action éliminera toutes les images et dossiers de votre bibliothèque et restaurera la bibliothèque vers ses paramètres d'installation de logiciel initiaux.
- Paramètres OpenGL – Assiste dans la sélection des problèmes d'affichage.
- Prises HTTP – En fonction de la vitesse de votre connexion internet, cette option peut être ajustée sur un nombre plus important de sockets pour augmenter la vitesse de téléchargement pendant que vous achetez des images de Magasin de design Silhouette en ligne.
- Utiliser IME – Vous permet de taper des caractères non-occidentaux.
- Paramètres de proxy – Utilisés pour les paramètres de connexion proxy.
- Taille du paquet – Vitesse avec laquelle les informations sont transmises vers Silhouette.
-  Une autre option du programme ne figurant pas dans le menu Préférences est le bouton Thème de couleurs du logiciel situé dans le coin inférieur droit de l'écran du logiciel.

En cliquant sur ce bouton, vous passerez en revue une liste de thèmes de couleur présélectionnés pour l'apparence générale du logiciel. Si vous préférez avoir de la couleur plutôt que l'interface gris foncé par défaut, il vous suffit de cliquer à droite de la souris sur cette icône pour choisir le thème de couleur de la zone inactive autour de votre espace de travail.



## 4 - Dessiner / éditer des images

### 4.1 Outils de dessin de base

Silhouette Studio permet aux utilisateurs de dessiner et de créer des images très facilement, grâce à un ensemble d'outils de dessin de base. Tous les outils de dessin sont situés sur le côté gauche de l'écran du logiciel.



#### **Outil ligne**

L'outil Ligne permet la création de simples lignes droites. Maintenir la touche Maj de votre clavier enfoncée, tout en dessinant une ligne, forcera la création d'une ligne droite verticale, horizontale, ou à 45 degrés du point de départ.



#### **Outil Polygone**

L'outil polygone permet la création de lignes droites multiples. Un point sera créé à chaque clic de souris. Les lignes continueront à être tracées jusqu'à ce que l'image soit fermée, en alignant le point final avec le point de départ ou en double-cliquant avec la souris pour arrêter de dessiner. Maintenir la touche Maj de votre clavier enfoncée, tout en dessinant, forcera la création d'une ligne droite verticale, horizontale, ou à 45 degrés du point de départ.



#### **Outil courbe**

L'outil courbe permet la création de lignes courbes multiples. Un point sera créé à chaque clic de souris. Les lignes continueront à être tracées jusqu'à ce que l'image soit fermée, en alignant le point final avec le point de départ ou en double-cliquant avec la souris pour arrêter de dessiner.



#### **Outil Arc**

L'outil Arc vous permet de dessiner des arcs de n'importe quelle taille sur votre page.



### ***Outil Rectangle***

L'outil Rectangle permet la création d'un carré ou d'un rectangle. Maintenir la touche Maj de votre clavier enfoncée, tout en dessinant, créera un carré et maintenir la touche Alt enfoncée générera le point du curseur initial où votre image est démarrée comme centre exact de l'objet.

### ***Outil Rectangle arrondi***



L'outil Rectangle arrondi permet la création d'un carré ou d'un rectangle aux angles arrondis. Maintenir la touche Maj de votre clavier enfoncée, tout en dessinant, créera un carré arrondi, tandis que maintenir la touche Alt enfoncée générera le point du curseur initial où votre image est démarrée comme centre exact de l'objet. Lorsqu'un rectangle arrondi est sélectionné, vous trouverez deux points de contrôle rouges en haut de l'angle gauche du rectangle. Ces points peuvent être déplacés pour ajuster les courbes du haut et du bas du rectangle ou sur les côtés, ou bien vous pouvez sélectionner les deux simultanément en maintenant enfoncée la touche Maj de votre clavier et en faisant glisser les points de contrôle.

### ***Outil Ellipse***



L'outil Ellipse permet de créer un ovale ou un cercle. Maintenir la touche Maj de votre clavier enfoncée, tout en dessinant, créera un cercle, tandis que maintenir la touche Alt de votre clavier enfoncée générera le point du curseur initial où votre image est démarrée comme centre exact de l'objet.



### ***Polygone régulier***

Les outils polygones permettent la création de différentes formes ayant un nombre différent de côtés. Le nombre de côtés par défaut est de cinq, mais la barre de curseur au milieu fournit une méthode pour augmenter ou réduire le nombre pour produire différentes formes, comme un triangle.

### ***Outil de dessin à main levée***



L'outil de dessin à main levée permet de créer une ligne continue de forme libre. Les lignes tracées avec cet outil continueront jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché ou ou que l'image soit fermée en alignant le point d'arrivée sur le point de départ.

### ***Tracé continu à main levée***



Tracé continu à main levée permet la création d'une ligne en forme libre harmonieuse, continue. Les lignes tirées à l'aide de cet outil auront des transitions en continu et n'auront pas d'angles aigus. Les lignes tirées au moyen de cet outil continueront jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché, ou que l'image soit bouclée en alignant le bout final avec le bout initial.

## 4.2 Édition d'images

Tous les points d'une ligne sur les images peuvent être édités, si des modifications de l'image existante sont souhaitées. Outil de sélection

### Outil de sélection



L'outil de Sélection détermine à quel endroit l'image est sélectionnée comme image active et vous permet de déplacer des images sur votre écran. C'est votre outil par défaut pour cliquer sur les images afin de montrer qu'elles sont sélectionnées.

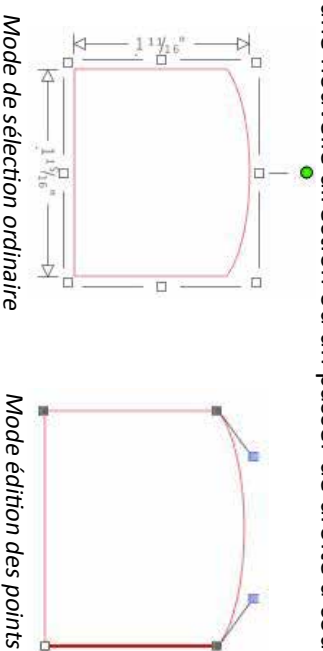
### Éditer les points



Pour entrer dans le mode édition de point, vous pouvez, soit double-cliquer sur une image sélectionnée, soit utiliser l'outil d'édition de points. Cet outil vous permettra de modifier tous les points de votre image pour les déplacer ou les supprimer. Seules les sélections d'une seule ligne dissociée peuvent être éditées. Le dégroupage sera discuté dans les sections suivantes. Pour quitter le mode édition des points, vous pouvez à nouveau double-cliquer sur votre image ou revenir au mode normal de sélection en cliquant sur l'outil Sélectionner.

### Mode édition des points

Lorsque vous entrez dans le mode édition des points, les images sélectionnées passeront de l'affichage du contrôle de redimensionnement et de rotation des poignées autour de l'image à l'affichage des points, ou noeuds, de l'image. Les points sur les lignes sont situés là où la ligne peut prendre une nouvelle direction ou un passer de droite à courbée.



Dans le mode édition des points, le point sélectionné sera affiché en blanc alors que tous les autres points seront gris foncé. La ligne sélectionnée associée au point sélectionné sera soulignée par une ligne en caractères gras rouges. Des lignes supplémentaires ayant des points bleus sont des poignées pour ajuster les lignes courbes.

Dans le mode édition des points, la barre d'outils d'édition de point (point de montage) sera également affichée sur le côté droit de l'écran. Vous pouvez effectuer les actions suivantes dans le mode édition des points :

### **Déplacer / ajuster les points**

Déplacer un point en positionnant le curseur de votre souris sur n'importe quel point de la ligne. Une fois encore, pour un point qui peut être édité, le curseur se réglera de façon à ce que vous puissiez cliquer et saisir le point pour le déplacer à l'endroit souhaité. Avec des lignes courbes, vous pouvez de même récupérer les points bleus et les faire glisser sur l'écran pour ajuster la courbe du segment de ligne associé.

### **Ajouter des points**

Ajouter un point en positionnant le curseur sur une ligne où aucun point n'existe actuellement, là où vous souhaitez déposer un nouveau point pour éditer votre image. Sur une ligne où un point peut être supprimé, le curseur se réglera pour vous montrer que vous pouvez cliquer sur un point pour le supprimer, à l'emplacement désiré de la ligne.

### **Supprimer un point**



Tout point sélectionné sera effacé en utilisant l'outil Supprimer le point, ou par un clic droit sur le point sélectionné et en choisissant l'option Supprimer le point. La suppression d'un point fera que le plus proche des points de chaque côté du point à supprimer adhéreront et créeront une nouvelle ligne de raccordement. Notez que cet outil est différent de la suppression d'une image et ne vise qu'à supprimer des points individuels. Il ne sera alors disponible que dans le mode édition des points .

### **Chemin de coupure**



Vous pouvez rompre le chemin en tout point d'un ligne en utilisant l'outil Chemin de coupure, ou par un clic droit sur le point sélectionné et en choisissant l'option Chemin de coupure. Briser un chemin va créer deux nouveaux points à partir du point sélectionné à l'origine à l'endroit où le chemin a été rompu.

Vous noterez que la voie brisée, ou deux points d'extrémité sans lien avec les extrémités opposées de la même ligne, peut être refermée en faisant glisser un point final sur le point opposé de l'image.

**Outil Angle**

L'outil Angle permettra à un point d'être sélectionné de telle sorte que les poignées de contrôle au point d'intersection sélectionné puissent

**Lisser**

L'outil Lisser permettra à un point sélectionné d'être réglé pour faire un point de transition douce à l'endroit sélectionné comme point d'intersection.

**Aplatir**

L'option Aplatir ajuste la ligne sélectionnée (la ligne soulignée en rouge gras qui est associée à n'importe quel point sélectionné) en une ligne aplatie, droite.

**Courber**

L'option Courber ajuste la ligne sélectionnée (la ligne soulignée en rouge gras qui est associée à n'importe quel point sélectionné) en une ligne courbe.

**Simplifier**

Quelques images de bibliothèque ou d'autres images importées à partir d'autres sources peuvent contenir un très grand nombre de points. L'outil Simplifier ré-ajustera automatiquement les points de l'image et la simplifiera à la forme la plus simple possible, tout en maintenant la forme d'origine des lignes de l'image dans son ensemble.

Outre les outils existants dans le mode Édition des points, il existe deux outils d'édition supplémentaires, situés sur le côté gauche de l'écran.



### Outil Gomme

Vous pouvez effacer une partie d'une image à l'aide de l'outil Gomme afin d'enlever facilement et immédiatement les parties intérieures d'une image ou les bords d'une image au trait.



Image originale



Nouvelle image avec l'outil Gomme



### Outil Couteau

Vous pouvez segmenter des images en utilisant l'outil Couteau. Cet outil fournit une coupe en ligne droite pour séparer les parties de l'images afin de créer une nouvelle forme distincte et indépendante.

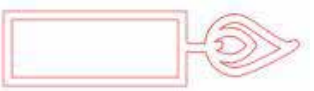


Image originale



Nouvelles images avec l'outil Couteau

### 4.3 Outils ligne

Les lignes dans le programme, y compris les textes, les images créées à l'aide des outils de dessin et les images de bibliothèque, peuvent être modifiées pour avoir des propriétés différentes.

#### **Options Couleur de ligne**



Alors que les lignes seront affichées en rouge par défaut, vous pouvez modifier la couleur des lignes en toute autre couleur désirée.

Modifier les couleurs de ligne n'affectera pas leurs propriétés concernant la façon dont elles peuvent être coupées. Modifier les couleurs de ligne peut être utile pour vous permettre de voir plus facilement les différentes images ou parties d'images, de voir les lignes dans lesquelles il peut être important que les couleurs de ligne soient sélectionnées pour être imprimées.

Pour ajuster les couleurs de ligne, sélectionnez votre image et accédez au menu Couleur de ligne, en cliquant sur l'icône ci-dessus. Vous pouvez ensuite choisir l'une des options de base dans le menu couleur. Le choix de la ligne de hachage sera toujours représenté "effacé". L'outil Pipette vous permettra de sélectionner une couleur d'un autre objet dans la zone de dessin afin de dupliquer la couleur désirée.



*Effacé    Pipette de couleur*

Le menu Options avancées vous permettra de créer des lignes dans n'importe quelle couleur personnalisée. Vous pouvez, soit faire glisser la cible sur le spectre de couleurs correspondant visuellement à la couleur que vous recherchez, soit taper la valeur de la couleur désirée en RGB (Rouge Vert Bleu) ou HSL (Teinte Saturation Luminosité). Vous aurez également la possibilité de régler la transparence de la ligne.



## Options Style de ligne



Dans le menu Style de trait, vous pouvez ajuster le style de votre trait ; vous pouvez choisir le trait plein (par défaut) ou le pointillé. Les traits seront ainsi découpés ou imprimés dans le style sélectionné.

Les lignes sont vues dans une taille en points pour ce qui est de leur largeur. La taille en points peut être ajustée à toute spécification souhaitée. Quoi que la largeur de ligne puisse être ajustée, la ligne sera toujours coupée ou esquissée dans une largeur fixe, c'est-à-dire, selon l'épaisseur de la lame ou du crayon que vous utilisez. Les styles de ligne ne sont réellement utilisés que pour la création des effets d'image pour les images imprimées et découpées.

L'épaisseur des lignes peut être ajustée, soit manuellement en faisant glisser la barre d'option d'Épaisseur, soit en saisissant dans l'épaisseur le nombre de points désiré.

L'option Style d'angle ajuste la manière dont les lignes apparaissent à l'un quelconque des points d'angle de l'image, dans laquelle l'angle est une arête vive alors que l'arrondi aura un bord plus lisse.

L'option de style d'extrémité ajustera seulement les lignes qui ont des extrémités ouvertes, dans lesquelles Aplatis donne un bord plat plus aigu à l'extrémité de ligne et Arrondi fournit un bord lisse arrondi à l'extrémité de la ligne.

L'option Position ajustera la ligne si elle se trouve à l'avant-plan d'une image remplit, ou à l'arrière-plan d'une 'image remplit.

Si vous souhaitez envoyer votre document à une imprimante pour imprimer vos images, l'option Imprimer les lignes des formes sélectionnées permettra à toutes les lignes d'images sélectionnées d'être imprimées telles qu'elles apparaissent à l'écran.

#### 4.4 Outils de remplissage

Les images fermées (dans lesquelles le point de départ de la ligne se connecte avec le point d'arrivée de la ligne), y compris du texte, des images créées à l'aide des outils de dessin et des images de bibliothèque, peuvent être modifiées pour avoir la propriété remplie. Seules les images fermées peuvent avoir l'attribut rempli. Si le chemin est brisé sur des images fermées, tout attribut de remplissage appliqué disparaît immédiatement.

##### **Options Couleur de remplissage**



Alors que les images fermées seront affichées par défaut comme vides, vous pouvez remplir une image fermée avec toute couleur désirée. Modifier les couleurs de ligne peut être utile pour vous permettre de voir plus facilement les différentes images ou parties d'images, pour voir les formes et le texte dans toute couleur dans laquelle vous préférez les afficher, ou pour ajuster des images, spécifiquement en gardant à l'esprit l'impression et la découpe.



Pour ajuster les couleurs de remplissage, sélectionnez votre image fermée et accédez au menu Couleur de remplissage, en cliquant sur l'icône ci-dessus. Vous pouvez ensuite choisir l'une des options de base dans le menu couleur. Le choix de la ligne de hachage sera toujours représenté "effacé". L'outil Pipette vous permettra de sélectionner une couleur d'un autre objet dans la zone de dessin afin de dupliquer la couleur désirée.



*Effacé*



*Pipette de couleur*

Le menu Options avancées vous permettra de créer des couleurs de remplissage dans n'importe quelle couleur personnalisée. Vous pouvez, soit faire glisser la cible sur le spectre de couleurs correspondant visuellement à la couleur que vous recherchez, soit saisir la valeur de la couleur désirée en RGB (Rouge Vert Bleu) ou HSL (Teinte Saturation Luminosité), si vous recherchez une couleur connue spécifique. Vous aurez également la possibilité de régler la transparence de la couleur de remplissage manuellement, en faisant glisser la barre d'options Transparence ou en tapant dans le pourcentage désiré le niveau de transparence de la couleur de remplissage que vous désirez, où 0% est solide et 100% est totalement transparent.

### Options de remplissage dégradé

A l'égal du remplissage des images avec des couleurs solides, vous pouvez aussi choisir de remplir toutes les images fermées avec un remplissage en dégradé.

Pour appliquer les options de remplissage en dégradé, sélectionnez votre image fermée et accédez au menu Remplissage dégradé en cliquant sur l'icône ci-dessus. Vous pourrez ensuite choisir l'une des options pré-existantes dans le menu dégradé. Le choix de la ligne de hachage sera toujours représenté "effacé".



Effacé

Vous pouvez également modifier l'orientation fondamentale du dégradé en cliquant sur l'une des options de Direction en bas du panneau Options de base. Le menu Options avancées vous permettra de créer votre dégradé personnalisé basé sur le remplissage du dernier dégradé choisi. Les dégradés auront toujours un minimum de deux (2) couleurs, avec une couleur en haut et une couleur en bas. Le dégradé va alors créer une gamme de couleurs entre les deux couleurs sélectionnées.



Vous pouvez modifier l'une ou l'autre de ces couleurs dans la gamme, en cliquant sur les barres de flèches de couleur sur le côté gauche de cet outil créateur de dégradé. Une fois que la couleur est sélectionnée, vous pouvez alors sélectionner n'importe quelle nouvelle couleur avec les outils Sélectionner la couleur directement en-dessous. Vous pouvez également ajouter de nouvelles barres à n'importe quel intervalle entre les couleurs du haut et du bas ou faire glisser les barres de couleur, entre les barres de dégradé de couleurs du haut et du bas, pour créer de nouveaux effets de dégradé.

Toujours dans le menu Options avancées vous avez la possibilité de faire pivoter l'angle de l'effet de dégradé à un degré quelconque, mesuré manuellement avec glisser l'outil Angle ou en tapant un degré déterminé. Vous aurez également la possibilité de régler la transparence de la ligne manuellement, en faisant glisser la barre d'options Transparence ou en tapant dans le pourcentage désiré le niveau de transparence de la couleur de remplissage que vous désirez, où 0% est solide et 100% est totalement transparent.



### Options *Motif de remplissage*

L'option finale de remplissage est utilisée pour remplir les images fermées avec un motif de remplissage. Pour ajuster les motifs de remplissage, sélectionnez votre image fermée et accédez au menu *Motifs de remplissage*, en cliquant sur l'icône ci-dessus. Vous pouvez ensuite choisir l'une des options de motifs.

Une fois que votre motif de remplissage est sélectionné, le menu *Options avancées* vous permettra de changer le sens du motif *Horizontalement* ou *Verticalement* ou de régler le ratio d'aspect sur *Fixe* ou *Étiré*. Les options sont fournies dans ce menu pour faire pivoter le motif, soit en degrés *préétablis*, soit à n'importe quel degré *personnalisé*, manuellement ou en faisant glisser l'outil *Angle* ou en tapant un degré déterminé.

En outre, vous avez la capacité de mettre à l'échelle la taille du motif afin de modifier le motif lui-même car il remplit alors la forme sélectionnée. Vous pouvez le faire manuellement en glissant la barre *Mettre le motif à l'échelle* ou en entrant une nouvelle valeur en pourcentage qui rendra le motif de remplissage plus grand ou plus petit.

Vous aurez également la possibilité de régler la transparence de la ligne manuellement, en faisant glisser la barre d'options *Transparence* ou en tapant dans le pourcentage désiré le niveau de transparence de la couleur de remplissage que vous désirez, où 0% est solide et 100% est totalement transparent.

Des motifs supplémentaires peuvent être téléchargés depuis *Magasin de design Silhouette* en ligne *Silhouette*.

Vous pouvez créer des motifs à partir de vos propres images originales en allant sur *Fichier > Importer > Options d'importation*. Naviguez vers l'image que vous souhaitez utiliser et sélectionnez-la. Une nouvelle boîte de dialogue apparaîtra dans laquelle vous pourrez ajouter les informations concernant votre image. Appuyez sur *OK* pour ajouter l'image au dossier *Mon propre dessin*, de votre bibliothèque. À partir de là, vous pourrez faire glisser votre image sur n'importe quelle forme de votre espace de travail pouvant la contenir.

***Ombre (Designer Edition uniquement)***

Vous pouvez ajouter et ajuster une ombre en cliquant sur l'icône Ombre dans la barre d'outils au-dessus de l'espace de travail. Sous le menu Ombre, vous pouvez ajuster le décalage d'ombre, la couleur et la transparence.

***Croquis (Designer Edition uniquement)***

Pour créer une conception de croquis en cliquant sur l'icône Croquis dans la barre d'outils au-dessus de l'espace de travail. Sous le menu Croquis, vous pouvez ajuster le périmètre du croquis, le type de remplissage et l'effet de remplissage.

***Strass (Designer Edition uniquement)***

Pour créer une conception strass en cliquant sur l'icône Strass dans la barre d'outils au-dessus de l'espace de travail. Sous le menu Strass, vous pouvez choisir un effet strass, une dimension strass et des options d'espacement, et de placement.

## 5 - Texte



Avec Silhouette Studio, il est possible d'utiliser toute police TTF (police True Type) installée sur votre ordinateur. Vous n'avez pas besoin d'installer ces polices dans le programme. Silhouette Studio accèdera simplement à tous les fichiers TTF installés et les affichera pour vous afin que vous puissiez créer le texte de votre choix.

### 5.1 Création d'un texte

Pour utiliser vos polices, cliquez sur l'outil texte situé sur le côté gauche de l'écran du logiciel :

Cliquer dessus vous permet de placer un curseur de texte sur votre espace de travail et de commencer à taper directement à l'écran.



La ligne rouge clignotante est le curseur qui vous permet de voir où vous tapez. Vous pouvez sauvegarder ou continuer par un clic de votre souris ou en utilisant les touches flèches droite et gauche de votre ordinateur.

La boîte verte entourant le texte est votre zone de texte. Cette boîte peut être ajustée en cliquant et en maintenant la barre noire sur le bord droit de la zone de texte. Faire glisser cette barre vers la gauche vous permettra de faire revenir votre texte à la ligne. Faire glisser cette barre vers la droite vous permettra de mettre le texte en arrière sur une trajectoire linéaire simple.

Vous pouvez aussi double-cliquer ou cliquer en dehors du texte pour quitter le mode édition de texte. Vous pouvez retourner à tout moment pour rééditer des mots ou des lettres en double-cliquant à nouveau sur le texte créé.

## 5.2 Manipulation de texte

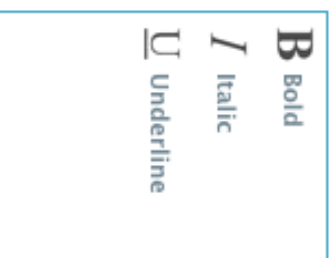
Lors de la création de votre texte, le menu Style de texte sera ouvert sur le côté droit de votre écran pour vous fournir des options de réglage multiples.

### Polices disponibles

La première section de ce menu affiche la police actuellement sélectionnée avec les options de polices supplémentaires qui sont installées sur votre ordinateur et que vous pouvez faire défiler. Le début de cette section peut être utilisé pour rechercher toute police spécifique, en saisissant un nom de police connu.

Vous pouvez modifier les polices en mode Édition de texte et utiliser une nouvelle police dans la même zone de texte combinée à d'autres polices. Différentes polices peuvent également être appliquées à un texte existant ou à des lettres lors du mode Édition de texte, en mettant en évidence la chaîne désirée et en sélectionnant la nouvelle police souhaitée. Si vous n'êtes pas en mode Édition de texte, de nouvelles polices peuvent toujours être appliquées au texte sélectionné, mais ces ajustements vont changer la police pour l'ensemble de la zone de texte sélectionnée.

### Caractéristiques de polices



Certaines polices sont programmées pour permettre l'utilisation de certaines caractéristiques de style qui vous autorisent à mettre en gras, en italique ou à souligner du texte ou des lettres. Ces caractéristiques ne seront mises en évidence comme disponibles pour la sélection que si la police en question est programmée avec cette caractéristique et que celle-ci peut être appliquée. Pour appliquer l'une de ces caractéristiques, vous pouvez mettre en évidence les lettres envisagées ou des mots et puis cliquer sur la caractéristique disponible.

Alors que les options gras, italique, et souligné sont affichées, s'il y a des options supplémentaires programmées pour la police sélectionnée, une barre de défilement apparaît sur le côté droit de cette boîte d'option, qui vous permet de faire défiler et d'afficher toutes les autres options qui peuvent être programmées.



## Justification du texte



Alors que le texte sera automatiquement justifié à gauche, si votre texte revient à la ligne plusieurs fois, vous pouvez modifier la justification de votre texte comme vous le souhaitez.

## Taille du texte

La taille du texte aura toujours par défaut une taille de 72 points. Il s'agit de la taille de la police de caractères imprimée. Bien que des polices différentes varient car elles sont programmées par une grande variété de sources, on considère généralement que cela vaut environ un (1) pouce de hauteur (ou 25 mm). Les tailles les plus courantes pour les polices d'impression sont incluses dans la liste déroulante des tailles disponibles, quoiqu'un nombre personnalisé puisse être saisi manuellement dans la préférence de taille.



Les autres mesures communes équivalentes dans la liste comprennent :

- 18 pt = 0,25 po (6 mm)
- 24 pt = 0,33 pouce (8 mm)
- 36 pt = 0,5 pouce (13 mm)
- 48 pt = 0,66 pouces (17 mm)
- 144 points = 2 pouces (50 mm)
- 288 points = 4 pouces (100 mm)

Encore une fois, ces mesures sont approximatives et varient d'une police à l'autre, si vous cherchez à obtenir une mesure spécifique, vous pouvez redimensionner la taille de votre texte selon les spécifications désirées, après création.

### Espacement des caractères

L'espacement des lettres peut être ajusté à partir de leur espacement normal programmé, soit en les rapprochant, soit en les espaçant, grâce à l'option Espacement des caractères.



L'espacement commence toujours à 100%, ce qui indique un espacement normal entre les caractères. Lorsque le nombre est abaissé ou lorsque la barre est glissée vers la gauche, les lettres se rapprochent. Lorsque le nombre est rehaussé ou lorsque la barre est glissée vers la droite, les lettres s'espacent.

### Interligne

Si le texte que vous avez créé est constitué de plusieurs lignes, vous pouvez de même augmenter ou diminuer l'option Interligne pour régler la distance entre les lignes de texte.



L'espacement commence toujours à 100%, ce qui indique un espacement normal entre les lignes. Lorsque le nombre est diminué ou lorsque la barre est glissée vers la gauche, les lignes se rapprochent. Lorsque le nombre est augmenté ou lorsque la barre est glissée vers la droite, les lignes s'espacent.

### 5.3 Ajustement du texte sur le chemin



Lorsque le texte est créé, ou lorsque vous êtes en mode Édition de texte, vous trouverez un point de contrôle situé sur le côté gauche du texte en cours de création :



Ce point de contrôle peut être déplacé pour se poser directement sur un chemin en ligne dans votre espace de travail. Par exemple, vous pouvez créer un ovale avec l'outil Cercle, puis faire glisser votre texte sur cette ligne pour obtenir un effet en arc .

Lorsque le texte est appliqué à un chemin de cette manière, vous remarquerez une barre verticale à gauche du texte. Cela génère une nouvelle barre de contrôle, qui peut être utilisée pour ajuster la position de votre texte par rapport à la ligne sur laquelle le texte a été appliqué, de sorte qu'il puisse être placé, au-dessus ou en-dessous, en conformité avec le chemin.

Notez également que l'objet utilisé comme chemin devient gris. Ceci indique que cette image est maintenant désactivée aux fins de découpe. Si vous souhaitez réactiver l'objet utilisé comme un chemin de découpe, vous pouvez utiliser les options Style de découpe, comme décrit précédemment et sélectionner Activer Style de découpe lorsque l'objet chemin gris est sélectionné.

## 6 - Manipulation d'images

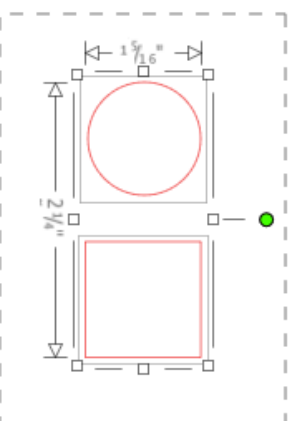
Dans Silhouette Studio, il existe de nombreux outils qui permettent des manipulations de base et avancées d'images et de texte. La section qui suit donne un aperçu de tous les outils inclus et de la façon dont ils peuvent être utilisés.

### 6.1 Notions de base

Comme la plupart des programmes logiciels, Silhouette Studio dispose d'un ensemble d'outils d'édition courants, présentés ci-après :

#### Sélection

Les images peuvent bien sûr être sélectionnées en cliquant dessus. Plusieurs images peuvent être sélectionnées en maintenant la touche Maj de votre clavier enfoncée et en cliquant sur une autre image. Vous pouvez répéter cette action pour sélectionner autant d'images que souhaité. Maintenez la touche Maj enfoncée et, tout en cliquant sur une image qui est déjà sélectionnée, désélectionner cette image.



Plusieurs images peuvent également être sélectionnées en cliquant au-dessus de l'image et en faisant glisser la souris pour inclure toutes les formes dans la sélection en même temps. Lorsque vous maintenez le bouton de votre souris enfoncé et faites glisser la souris, vous verrez une ligne pointillée créant une zone de sélection et montrant ce que vous sélectionnez. Lorsque vous relâchez votre souris, toutes les images enfermées dans cette boîte seront sélectionnées ensemble dans la même boîte de sélection.



Si vous souhaitez sélectionner toutes les images disponibles sur l'écran, vous pouvez cliquer sur le bouton Sélectionner tout situé dans la barre des outils d'accès rapide.



Si vous souhaitez sélectionner les images de la même couleur uniquement, vous pouvez cliquer sur le bouton Sélectionner par couleur situé dans la barre des outils d'accès rapide.



Si vous souhaitez désélectionner toutes les images actuellement sélectionnées, vous pouvez cliquer sur le bouton Désélectionner tout situé dans la barre d'outils d'accès rapide.



### ***Outils Copier / Coller / Couper***

Ces outils effectuent les actions de base prévues, copier les images sélectionnées, les coller, ou les couper de la vue. Les images copiées ou coupées vont résider dans la mémoire de votre ordinateur, dans le presse-papier virtuel. Dans le presse-papiers, vous ne pouvez avoir qu'un seul objet à la fois. Cela signifie que si vous copiez une image et qu'ensuite vous en copiez une autre, l'image la plus récente sera seule en attente dans le presse-papiers pour être collée. Ces actions sont accessibles à partir de la barre d'outils du haut, dans le menu Modifier ou par un clic droit sur une image, ainsi qu'à l'aide des touches de raccourci standard de ces actions.

Le collage d'une image copiée place la copie directement à la droite de votre image d'origine afin que vous puissiez facilement voir et trouver votre copie. Une option supplémentaire de Coller en face est également prévue pour vous permettre de coller une copie d'une image directement sur elle-même ; elle est accessible à partir du menu Édition, du menu contextuel pour l'image sélectionnée, ou en utilisant des raccourcis standard pour cette action.



### ***Dupliquer***

L'option Dupliquer effectue la même action que copier et coller l'image sélectionnée sur le côté, mais le fait sans la nécessité d'utiliser votre presse-papiers et c'est une opération en un seul clic. Cette barre d'outils est située le long de la partie inférieure de l'écran du logiciel et peut alternativement être située dans le menu Modifier ou accédée par un clic droit sur une image sélectionnée.



### ***Supprimer***

Les images sélectionnées peuvent être supprimées de votre espace de travail en cliquant sur le bouton Supprimer situé dans la partie inférieure de l'écran du logiciel, par le menu Modifier et en sélectionnant Supprimer, ou par un clic droit sur une image sélectionnée et en choisissant l'option Supprimer, ou tout simplement en appuyant sur la touche Supprimer de votre clavier.

### ***Annuler / Rétablir***



Toute action effectuée, y compris le simple déplacement d'une image, peut être annulée. Pour revenir à l'action précédent, cliquez sur le bouton Annuler . Il y a un nombre illimité d'actions que vous pouvez défaire avec le bouton Annuler, y compris retourner au moment où vous avez d'abord ouvert votre nouvel espace de travail.

De même, vous pouvez cliquer sur le bouton Rétablir pour refaire toutes les actions que vous avez annulées. Vous pouvez continuer à utiliser ce bouton pour revenir à la dernière action effectuée.



### ***Transférer les propriétés (Designer Edition uniquement)***

Les propriétés telles que la couleur de ligne et le style de coupe peuvent être transférées d'une forme à une autre en sélectionnant la forme vers laquelle vous voulez transférer les propriétés, en sélectionnant l'icône Pipette dans la barre d'outils à gauche, et puis en cliquant sur la forme que vous voulez calquer.



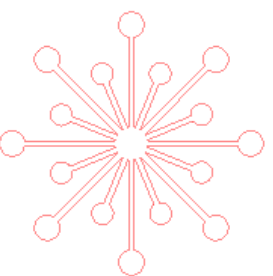
### ***Couches (Designer Edition uniquement)***

En important un projet avec des couches créées dans un autre programme, vous pouvez accéder à ces couches sous le panneau des couches. Vous pouvez également utiliser les touches +/- pour ajouter ou éliminer les couches dans Studio.

## 6.2 Grouper / Dissocier

Ces deux actions sont couramment utilisées et sont des outils précieux pour aider à manipuler et à ajuster les images. Pour comprendre ces concepts, nous devons d'abord comprendre ce que sont les images groupées et non groupées.

Ce qui suit est un exemple de ligne simple :



Bien que l'image puisse avoir de nombreuses régions, elle est encore juste une ligne avec un seul point de départ et point final.

Ce qui suit est un exemple d'image à lignes multiples :



Cette image a une ligne à deux ensembles, le corps d'une feuille et une tige formant une partie, et les détails internes de la feuille en formant une autre. Cette image est regroupée de sorte que si elle est déplacée sur votre écran, vous n'avez pas à déplacer la ligne extérieure de la feuille, puis à déplacer la partie centrale indépendante et à essayer de les harmoniser à l'intérieur.

Même s'il n'est pas nécessairement important de savoir combien exactement de morceaux de ligne a une image, il est important de comprendre que les images à une seule ligne ne sont regroupées avec rien, tandis que tout ce qui comporte plusieurs parties est ou peut être regroupé.



### **Grouper**

Deux ensembles quelconques de lignes peuvent être regroupés de sorte qu'ils sont fixés dans leurs positions relatives, même s'ils sont déplacés, en utilisant l'option Grouper.

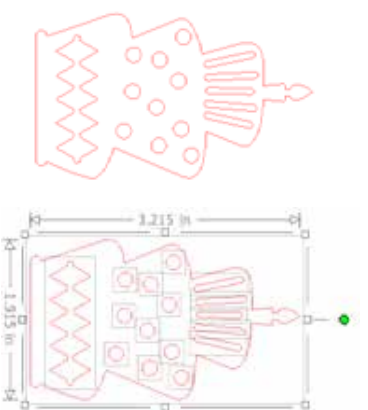
Pour utiliser l'option Grouper, sélectionnez deux ou plusieurs images en même temps et cliquez sur l'icône de groupe située dans la barre d'outils d'accès rapide. Cela peut alternativement se faire par le menu Objet ou par un clic droit sur des images multiples choisis et en sélectionnant Grouper.



### **Dissocier**

Toute image qui contient plus d'un jeu de ligne peut être dissociée, de sorte que certaines parties de l'image peuvent être traitées indépendamment, supprimées, pivotées, redimensionnées, ou autrement manipulées, plutôt que d'avoir à manipuler l'image dans son ensemble.

Par exemple, vous pouvez découper cette image de gâteau, mais en dissociant l'image afin d'éliminer une partie des décorations intérieures de l'image :



Une fois dissociée, l'image s'affiche, indiquant les boîtes de sélection individuelles autour de chaque partie d'image nouvellement dissociée, qui peut désormais être manipulée :

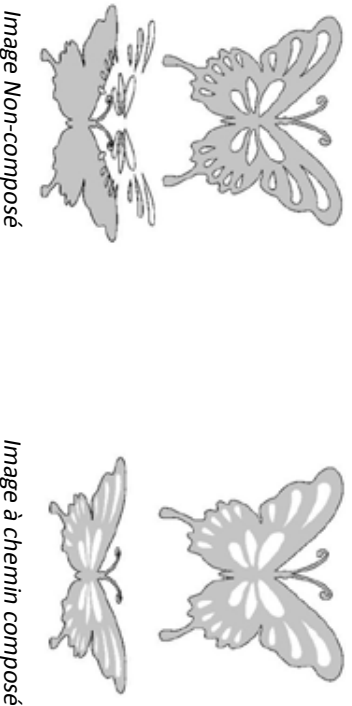
Pour accéder à des parties individuelles non groupées, vous pouvez désélectionner votre image puis cliquez sur n'importe quelle partie indépendante désirée pour poursuivre l'élimination ou la manipulation.



### 6.3 Chemins composés

Le concept de chemins composés est important afin de comprendre pourquoi certains attributs peuvent être appliqués différemment à des situations apparemment identiques. Les chemins composés sont une collection de deux ou plusieurs ensembles de lignes, où les lignes intérieures sont intégrées dans l'image. Un tracé peut sembler le même que celui d'un ensemble groupé de lignes, mais il est tout à fait différent dans la façon dont il réagira lors d'un remplissage de couleur, par exemple.

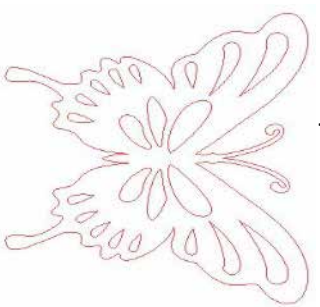
Les chemins composés ne sont réellement un problème lorsque vous créez des images pour imprimer et découper.



Dans les exemples ci-dessus, les deux premières images sont vues de face et semblent être identiques. Cependant, quand on regarde l'ensemble du fond des images, des différences ressortent. Avec l'image de gauche, à partir d'une vue de côté, nous sommes à la recherche d'un cercle gris avec une paire d'yeux et une bouche avec trois autres formes distinctes blanches posées dessus. C'est une image qui n'est pas un chemin composé. Avec l'image de droite, à partir d'une vue de côté, nous voyons que nous nous penchons sur un cercle avec deux trous et un sourire intégrés dans l'image.

Bien sûr, lorsque nous découperons ou esquisserons les deux images avec Silhouette, elles seront découpées exactement de la même manière, mais il est important de comprendre qu'il y a une différence entre ces images et que vous pouvez obtenir certains effets de remplissage avec des images destinées à des applications Impression et découpe.

Par exemple :



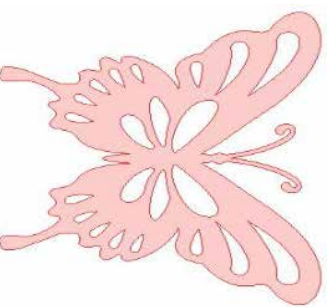
C'est la même image non remplie. Toutes les pièces sont regroupées.

S'il s'agit d'une image non-composée et qu'elle est remplie avec une caractéristique de couleur, voici ce que sera le résultat :



Même s'il sont regroupés, tous les jeux en ligne sont encore des morceaux individuels, posés l'un au-dessus de l'autre, de sorte qu'ils sont tous remplis de l'effet de remplissage sélectionné.

Même s'il sont regroupés, tous les jeux en ligne sont encore des morceaux individuels, posés l'un au-dessus de l'autre, de sorte qu'ils sont tous remplis de l'effet de remplissage sélectionné.



Les parties de l'image non remplies ne pourront être remplies avec des images composées parce que ces zones intégrées sont un espace négatif.

Les chemins composés peuvent encore être dissociés pour déplacer des parties de l'image, mais l'action de dissociation libérera immédiatement le tracé et en fera une image dont le chemin n'est pas composé..

Pour faire d'une série de plusieurs images sélectionnées un chemin composé, vous pouvez faire un clic droit jusqu'à ce que les parties multiples soient toutes sélectionnées et choisir Créer un chemin composé. De même, vous pouvez faire un clic droit sur une image et sélectionner Libérer le chemin composé pour effectuer l'action inverse. Ces options peuvent également être trouvées dans le menu Objet.

#### 6.4 Déplacer des images

Les images peuvent évidemment être déplacées en les sélectionnant puis en les faisant glisser sur l'écran avec votre souris à l'endroit désiré. Certaines images peuvent également être déplacées en utilisant les touches fléchées du clavier de votre ordinateur.

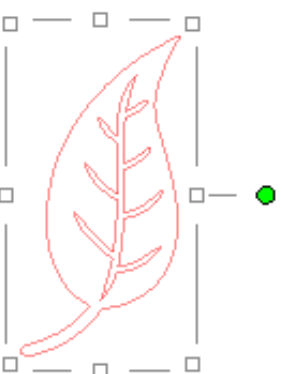


Vous pouvez également déplacer des images grâce au panneau de menu Déplacer.

Les images sélectionnées peuvent être déplacées en utilisant l'une des options Déplacer. Les flèches directionnelles dans cet écran déplacent subtilement les images dans n'importe quelle direction que vous sélectionnez. Cette action peut être répétée jusqu'à ce que l'image se trouve sur votre espace de travail comme vous le souhaitez.

L'option Déplacer de déplace les images sélectionnées à partir de l'emplacement d'une quelconque mesure entrée, tandis que l'option Déplacer à déplace des images quel que soit leur emplacement actuel avec un tracé spécifique de course dans votre espace de travail, où une mesure de 0, 0 (zéro, zéro) représente le coin supérieur gauche de votre espace de travail, et se déplace à partir de ce point, soit à droite, soit vers le bas, à mesure que les valeurs augmentent.

## 6.5 Pivoter



Les objets peuvent être pivotés à l'angle souhaité. Les images sélectionnées apparaîtront toujours avec une poignée de rotation verte, qui peut être saisie manuellement et tournée en utilisant votre souris.

Les options du menu Rotation fournissent également des options de rotation supplémentaires pour des options de rotation plus précises ou spécifiques.



Dans le menu Rotation, vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes.

### **Rotation de**

Ces options feront pivoter l'image sélectionnée de l'angle commun choisi, à partir de l'angle actuel de l'image.

### **Rotation à**

Ces options feront pivoter l'image sélectionnée de l'angle choisi à partir de l'angle de l'image à 0 degré.

### **Rotation personnalisée de**

Cette option vous permettra soit de glisser manuellement une barre de mesure du degré ou d'entrer un degré spécifique de mesure et de l'appliquer pour faire pivoter l'image sélectionnée à partir de l'angle actuel de l'image.

### **Rotation personnalisée de**

Cette option vous permettra, soit de glisser une barre de mesure du degré manuellement, soit de saisir un degré spécifique de mesure et de l'appliquer pour faire pivoter l'image sélectionnée à partir de l'image à 0 degré.

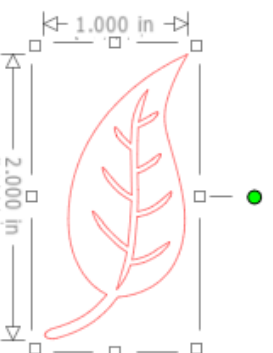
### **Centre de rotation (Designer Edition uniquement)**

Pour ajuster le point autour duquel votre forme tourne, vous pouvez ajuster le centre de rotation. Pour ce faire, sélectionnez la forme que vous voulez faire pivoter, appuyez sur la lettre « O » sur votre clavier pour afficher une petite icône en croix au centre de la forme. Vous pouvez alors déplacer l'icône en croix vers le nouveau point de rotation souhaité.

## 6.6 Dimensionnement

Les objets peuvent être dimensionnés à toute mesure souhaitée. Il est important de noter, toutefois, que si vous pouvez personnaliser vos images à la taille souhaitée, la qualité des découpes peut varier, notamment lors de la découpe de matériaux épais tels que du papier cartonné. La réduction de la taille d'une image constituée de pièces complexes et une découpe dans un matériau plus épais sont un exemple dans lequel la qualité de coupe pourrait souffrir.

Vous serez en mesure de voir les mesures à côté de votre image lorsque vous dessinez ou sélectionnez des images.



Il y a aussi des points de contrôle sur la boîte de sélection pour le redimensionnement manuel des images. Pour redimensionner manuellement, il suffit de cliquer sur une de ces cases et de faire glisser votre souris dans la direction voulue pour agrandir ou diminuer votre forme. Les points de contrôle d'angle redimensionneront l'image proportionnellement et maintiendront la hauteur et la largeur relative, tandis que les points de contrôle de côté étendront votre image dans le sens du déplacement de votre souris.



Les options du menu Rotation fournissent également des options de rotation supplémentaires pour les options de rotation plus précises ou spécifiques.

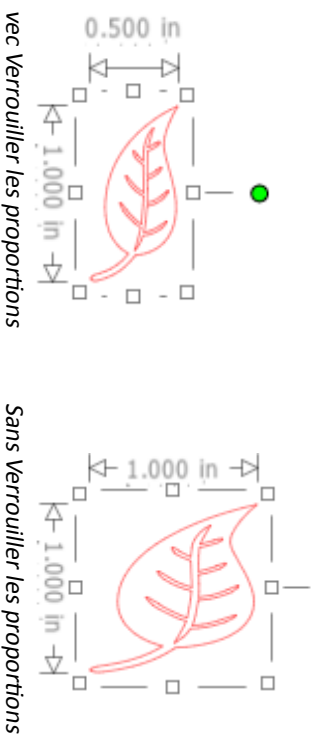
Dans le menu Rotation, vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes.

### Échelle

Ces options redimensionneront les images sélectionnées par un pourcentage de sa taille actuelle. N'importe quel nombre inférieur à 100% rendra votre image plus petite et un nombre plus grands que 100% l'agrandira. Par exemple, redimensionner votre image à 50% de la taille actuelle la rendra moitié moins grande, alors que redimensionner votre image à 200% de la taille actuelle la rendra deux fois plus grande. Tout pourcentage personnalisé peut être appliqué selon les besoins.

### Préciser les dimensions

Cette option vous permettra de redimensionner une image sélectionnée à toute mesure spécifique. L'option Verrouiller les proportions, lorsqu'elle est cochée, garantira que votre image est redimensionnée proportionnellement lorsqu'une seule mesure est modifiée, mais que vous souhaitez conserver les proportions de l'image. Si l'on prend l'exemple d'origine des feuilles, qui a commencé avec une hauteur de 1 pouce par 2 pouces de largeur et que l'on ajuste la largeur de 1 pouce, vous pouvez voir les résultats suivants :



### Cisaille (Designer Edition uniquement)

Utiliser un Cisaille pour obliquer votre conception verticalement ou horizontalement. Vous pouvez sélectionner à partir des quantités préétablies ou spécifier un ciseau personnalisé.

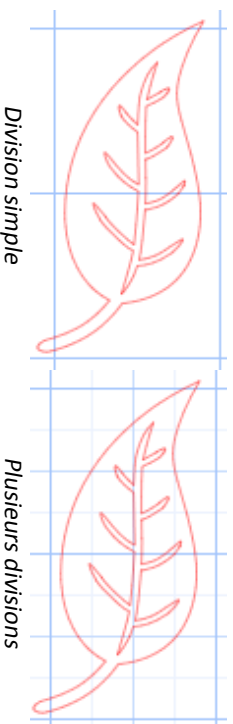




## Grille

Pour aider à la visualisation des mesures, vous pouvez également choisir d'activer la grille, soit par un clic droit sur votre espace de travail, en l'absence d'images sélectionnées et en cliquant sur Afficher la grille, soit en allant au menu Grille.

Dans le menu Grille, vous pouvez activer et désactiver la grille, ajuster l'espacement de la grille à toute mesure voulue et définir le nombre de divisions de la grille.



L'option Aligner sur la grille lorsqu'elle est activée va forcer l'image à se conformer à la mesure et aux divisions de la grille. Cela peut être particulièrement utile lors de l'élaboration d'images, pour les forcer à se conformer à des mesures souhaitées.

Le Style de la grille peut être une grille classique carrée ou une grille isométrique. Encore une fois, les différents styles peuvent être utiles lorsque l'on fait glisser des images dans le logiciel, pour fournir une référence de la mesure que vous dessinez.



La couleur de la grille peut également être ajustée selon les besoins et propose un ensemble présélectionné de suggestions de couleurs qui peuvent donner un aspect non intrusif à votre grille, même si toute couleur personnalisée peut bien entendu être sélectionnée.

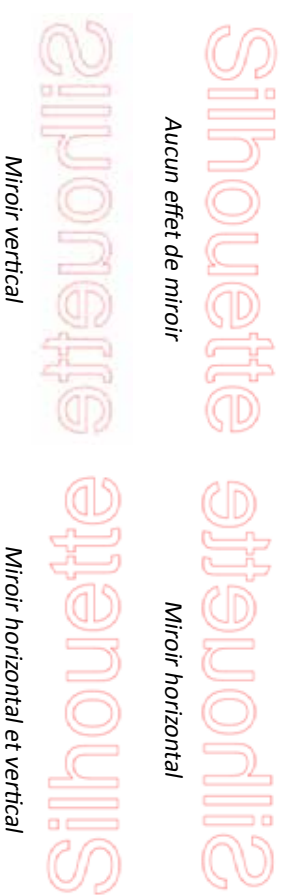
Dans Designer Edition, vous pouvez également activer Règles et Curseurs croisés pour faciliter la mise en page.



## 6.7 Miroir

Certains matériaux ou certaines situations nécessitent que les images soient découpées dans un miroir de l'image, ou bien vous pourrez tout simplement retourner des objets pour réaliser l'apparence d'image désirée.

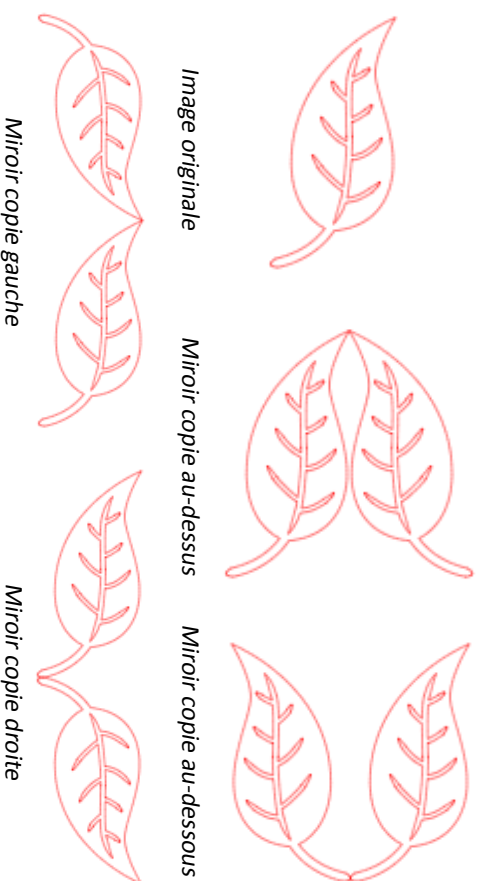
Pour mettre en miroir une image, vous pouvez faire un clic droit sur n'importe quelle image sélectionnée pour sélectionner l'option Miroir horizontal ou Miroir vertical.



Des options de mise en miroir complémentaires peuvent être consultées dans le menu **Objet** et le sous-menu **Transformer**, indiquant les Options de miroir.

Dans ce menu, vous pouvez également retourner vos images (comme affiché ci-dessus) grâce aux options du menu **Retourner**.

Vous pouvez en outre créer des copies miroir des images sélectionnées avec les options du menu **Miroir**, où vous pouvez créer une copie miroir vers la gauche, vers la droite, en miroir au-dessus, ou en miroir en-dessous.





## 6.8 Organiser

Plusieurs images peuvent se chevaucher les unes les autres. L'ordre dans lequel l'image est en avant-plan et une autre est à l'arrière-plan peut être organisé. Cela est principalement utilisé avec des images remplies pour les applications d'impression et découpe, pour vous permettre de déterminer quelle image doit être au-dessus de l'autre.

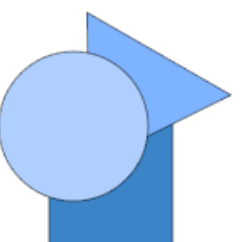
### ***Envoyer au premier plan***



Cette option prendra l'image sélectionnée et la déplacera à l'avant-plan, au-dessus de toutes les autres images qui se chevauchent.



*Ordre image originale*



*Cercle sélectionné et placé à l'avant-plan*



### ***Envoyer à l'arrière***

Cette option prendra l'image sélectionnée et la déplacera à l'arrière-plan, en-dessous de toutes les autres images qui se chevauchent.



*Ordre image originale*



*Triangle sélectionné et envoyé à l'arrière*



En plus de ces options, vous pouvez aussi faire un clic droit sur une image et sélectionner Envoyer à l'arrière pour envoyer l'image sélectionnée à l'arrière-plan plutôt que faire tout le chemin vers l'arrière.



*Ordre image originale*



*Triangle sélectionné et envoyés à l'arrière*



De même, vous pouvez faire un clic droit sur une image et sélectionner Envoyer à l'avant pour mettre l'image sélectionnée d'un niveau vers l'avant plutôt que de faire tout le chemin vers l'avant.



*Ordre image originale*



*Cercle sélectionné et placé à l'avant-plan*

## 6.9 Aligner



Plusieurs images peuvent être alignées l'une par rapport à l'autre. Les options d'alignement suivantes sont disponibles :

### ***Centraliser (aligner au centre et au milieu)***



Cette option centre deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte qu'ils seront alignés les uns avec les autres au milieu de l'autre.

### ***Aligner à gauche***



Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte qu'ils seront alignés sur le bord gauche du cadre englobant partagé, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position au-dessus ou en-dessous de l'autre.

### ***Aligner au centre***



Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte que leurs centres seront alignés, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position au-dessus ou en-dessous de l'autre.

### ***Aligner à droite***



Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte qu'ils seront alignés sur le bord droit du cadre englobant partagé, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position au-dessus ou en-dessous de l'autre.

**Aligner en haut**

Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte qu'ils seront alignés sur le bord supérieur du cadre englobant partagé, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position l'un à côté de l'autre.

**Aligner au milieu**

Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte que leurs centres seront alignés, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position l'un à côté de l'autre.

**Aligner en bas**

Cette option permettra d'aligner deux ou plusieurs objets sélectionnés, de sorte qu'ils seront alignés sur le bord inférieur du cadre englobant partagé, tout en conservant leurs distances respectives concernant leur position l'un à côté de l'autre.

**Espacer horizontalement**

Quand un minimum de trois objets sont sélectionnés, cette option prend toutes les images et les espace horizontalement de telle sorte que tous les objets sont à égale distance les uns des autres, horizontalement.

**Espacer verticalement**

Quand un minimum de trois objets sont sélectionnés, cette option prend toutes les images et les espace verticalement de telle sorte que tous les objets sont à égale distance les uns des autres, verticalement.



### 6.10 Répliquer

Répliquer, quoique similaire à copier et coller une image ou à sa duplication, offre la possibilité de créer n'importe quel nombre de copies et de les placer en même temps sans avoir à copier et coller les images plusieurs fois de suite et ensuite à les placer manuellement sur l'écran comme vous le souhaitez. Ces options créeront également des copies l'une à côté de l'autre, aussi près que possible, afin de maximiser votre zone de découpe.

Vous trouverez les options suivantes dans les options du menu de base Répliquer.

#### ***Dupliquer à gauche***



Cette option va dupliquer l'objet sélectionné et placer une copie directement à sa gauche avec le moins d'espace possible entre les objets.

#### ***Dupliquer à droite***



Cette option va dupliquer l'objet sélectionné et placer une copie directement à sa droite avec le moins d'espace possible entre les objets.

#### ***Dupliquer au-dessus***



Cette option va dupliquer l'objet sélectionné et placer une copie directement au-dessus avec le moins d'espace que possible entre les objets.

#### ***Dupliquer en-dessous***



Cette option va dupliquer l'objet sélectionné et placer une copie directement en-dessous avec le moins d'espace possible entre les objets.

### ***Rangée de trois / rangée de quatre***



Ces options copieront l'objet sélectionné et le reproduiront à deux ou trois exemplaires supplémentaires, à côté les uns des autres dans une rangée, remplis horizontalement les uns à côté des autres, avec le moins d'espace possible entre les objets.

### ***Colonne de trois / colonne de quatre***



Ces options copieront l'objet sélectionné et le reproduiront à deux ou trois exemplaires supplémentaires, à côté les uns des autres dans une rangée, remplis verticalement les uns sur les autres, avec le moins d'espace possible entre les objets.

### ***Pivoter une copie / Deux copies / Trois copies / Cinq copies***



Ces options copieront l'objet sélectionné et le reproduiront de une à cinq copies pivotées, au-dessus de l'image originale.

### ***Remplir une page***

Cette option permet de copier et de répliquer l'objet sélectionné afin de remplir la zone avec le maximum d'exemplaires possible.



Dans le menu Répliquer, vous pouvez également accéder au menu Options avancées. Ici, vous aurez la possibilité de sélectionner un nombre quelconque de répliques de l'image sélectionnée et de la distance aux images répliquées, y compris la possibilité de choisir n'importe quelle direction personnalisée. Une fois le nombre de copies désirées et la direction sélectionnées, vous pouvez cliquer sur le bouton Répliquer en bas du menu Options avancées pour appliquer les attributs sélectionnés.

### ***Déplacer un objet selon une trajectoire***



Cette option vous permet de prendre un objet et de le placer sur le chemin d'un autre objet. Une fois sur le chemin, vous pouvez faire des copies et dupliquer l'objet en tirant simplement sur les poignées de contrôle.



### 6.1.1 Emboîtement (Designer Edition uniquement)

Pour minimiser l'espace requis pour la coupe d'une certaine conception, on peut utiliser la fonction Emboîtement. Vous pouvez opter d'utiliser tout votre surface de supports pour imbriquer vos formes ou créer un espace donné pour leur imbrication.

#### **Utilisation de la zone coupée**

Si vous choisissez d'utiliser la zone coupée, votre surface de coupe complète peut être utilisée pour emboîter les formes.

#### **Utiliser la sélection**

Si vous souhaitez d'imbriquer vos formes dans un certain champ, tracez d'abord ce champ sur votre espace de travail. Ensuite, cliquez sur Utiliser la sélection dans le menu Emboîtement. Une Emboîtement se produira dans ce champ défini.

Sélectionnez toutes les formes que vous souhaitez imbriquer. Dans le menu Emboîtement, vous pouvez ajuster les rotations et une zone tampon pour les formes à imbriquer. L'augmentation et/ou la diminution de la zone tampon entraînera un effet imbriqué.

Après avoir procédé aux ajustements nécessaires, cliquez sur Emboîter et les formes s'imbriqueront en bloc pour maximiser l'espace. Si vous avez sélectionné plus de formes qu'il n'en fallait dans le champ Imbrication, le logiciel déterminera les formes qui conviennent les mieux dans le champ défini.



## 6.12 Options Fusionner et Modifier

Les images qui se chevauchent peuvent être modifiées dans une variété de façons. Les options du menu Modifier offrent la fusion et d'autres options avancées pour permettre de régler des vues se chevauchant.

Dans le menu Modifier, vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes.



### Fusion

Bien que l'option Fusion puisse être trouvée dans le menu Modifier menu, il y a également un bouton d'accès rapide, situé le long de la palette d'outils en bas de l'écran du logiciel. La fusion prendra deux ou plusieurs images sélectionnées qui se chevauchent et les réunira en une seule image unique et continue.



*Des images non fusionnées avec des lignes qui se chevauchent*

*Des images fusionnées avec des lignes qui se chevauchent*

La fusion peut être particulièrement utile lors de la découpe pour que les lignes de coupe ne se chevauchent pas au cours du processus de découpe.



### Soustraire Tous

Cette option va supprimer une partie d'une image qui est à l'arrière, derrière une autre image.



*Images originales*



*Soustraire Tous appliqué*





### ***Diviser***

Cette option permettra de créer des images individuelles à partir de l'intersection d'un maximum de huit images sélectionnées.



*Images originales*



*Diviser appliqué*

### ***Soustraction***



Cette option supprime toutes les parties des images se chevauchant, qui sont à l'avant d'autres images, de sorte que seule l'image située à l'arrière restera, les parties qui se chevauchent ayant été supprimées.



*Images originales*



*Soustraction appliquée*

### ***Intersection***



Cette option ne laisse que la partie en chevauchement, ou intersection, des images sélectionnées lorsqu'elle est appliquée.



*Images originales*



*Intersection appliquée*

**Recadrer**

Cette option supprime tous les domaines qui ne sont pas partagés par au moins deux formes se chevauchant.

*Images originales**Recadrer appliqué***Chemins composés ( Tracer / libérer)**

Ces options sont les mêmes options déjà présentées dans la section 6.3 en ce qui concerne les Chemins composés . Cet outil prendra les images intégrées se chevauchant et Tracera entre eux un chemin composé ou Libérera le chemin composé.

**Détachez les lignes**

Lorsque des images sont remplies ou ont des lignes épaisses définies, cette option peut être utilisée pour détacher et déplacer le contour, afin de créer deux images distinctes, l'une avec l'ensemble des lignes et l'autre avec seulement les effets de remplissage laissés pour compte.





### 6.13 Options offset

L'option Offset ou décalage peut être utilisée pour souligner les lignes découpées des images, conférant à l'image un effet ombré mat en dessous. Elles peuvent également être utilisées pour créer des contours des lignes intérieures des images.

Pour appliquer des conditions de décalage, vous devrez d'abord sélectionner une image.

*Image originale de départ*

Dans le menu Offset, vous pouvez commencer par sélectionner l'action de compensation :

Vous pouvez choisir que le décalage de votre image ait une apparence plus aiguë à l'angle, ou plus douce, ou plus pétillante et Ronde.

Cliquer sur le bouton d'action offset offre un point de départ, vous pouvez affiner l'effet compensé à toute distance indiquée l'aide du curseur, ou en saisissant une mesure spécifique.

À tout moment l'effet désiré est atteint, vous pouvez définir les propriétés de l'image nouvellement créée en place en cliquant sur Appliquer.

*Image Offset*

Vous pouvez au contraire créer une situation de décalage interne.

Cette caractéristique est généralement mieux adaptée à la création de lignes internes pour une utilisation avec des crayons à croquis.

*Image offset Interne*



### 6.14 Options de traçage

Les options de Traçage peuvent être utilisées pour tracer automatiquement des images externes importées, dans le but de créer des lignes de découpe. Silhouette America ne peut pas garantir la qualité des images qui n'ont pas été créées par la société, ni supporter des images de tiers, qui ne sont pas offertes par Magasin de design Silhouette en ligne Silhouette. Silhouette Studio ne doit pas être utilisé pour tracer des images sous licence de tiers ou dont les droits d'auteur ne vous appartiennent pas spécifiquement.

Une fois que vous avez ouvert une image externe que vous possédez (comme on le verra dans la section 3.4), vous pouvez ouvrir les options de Traçage, puis cliquez sur Sélectionnez la zone de tracé. Cela vous permettra de dessiner un cadre, autour de la zone prévue pour l'image importée que vous désirez tracer. Cette zone de sélection, une fois établie, peut être ajustée ou déplacée comme tout autre objet dans le programme car vous pourriez en avoir besoin pour développer ou affiner la zone de tracé. La sélection de la zone de tracé fournira un aperçu de l'image originale avec un revêtement de zone jaune où la zone de tracé sera appliquée selon les filtres de Réglage de tracé. Ces filtres permettent de garantir une application, plus raffinée ou plus libre, de l'effet de tracé recherché, en fonction des réglages choisis.

Une fois que l'aperçu de l'effet de traçage désiré est atteint, vous pouvez alors choisir d'appliquer la méthode de tracé en sélectionnant l'une des options suivantes :

#### Tracé

cette option vous permet de tracer un contour de ligne autour de toutes les parties de la zone de prévisualisation jaune affichée.

#### Tracer le bord extérieur

cette option permettra de créer une ligne de tracé, sur le bord extérieur de la zone de prévisualisation jaune uniquement, et d'ignorer toute pièce interne qui pourraient autrement être affichée en jaune et montrer un chemin potentiel de traçage.

#### Tracer et détacher

cette option trace le bord extérieur des zones d'aperçu de l'image jaunes et les détache du reste de l'arrière-plan de l'image raster.

### **Tracer par couleur (Édition Designer)**



Cela tracera une seule zone remplie d'une couleur unie. Cochez « Tracez toutes les zones avec la même couleur » pour tracer toutes les instances de la même couleur.

### **Tracer avec aimant (Édition Designer)**

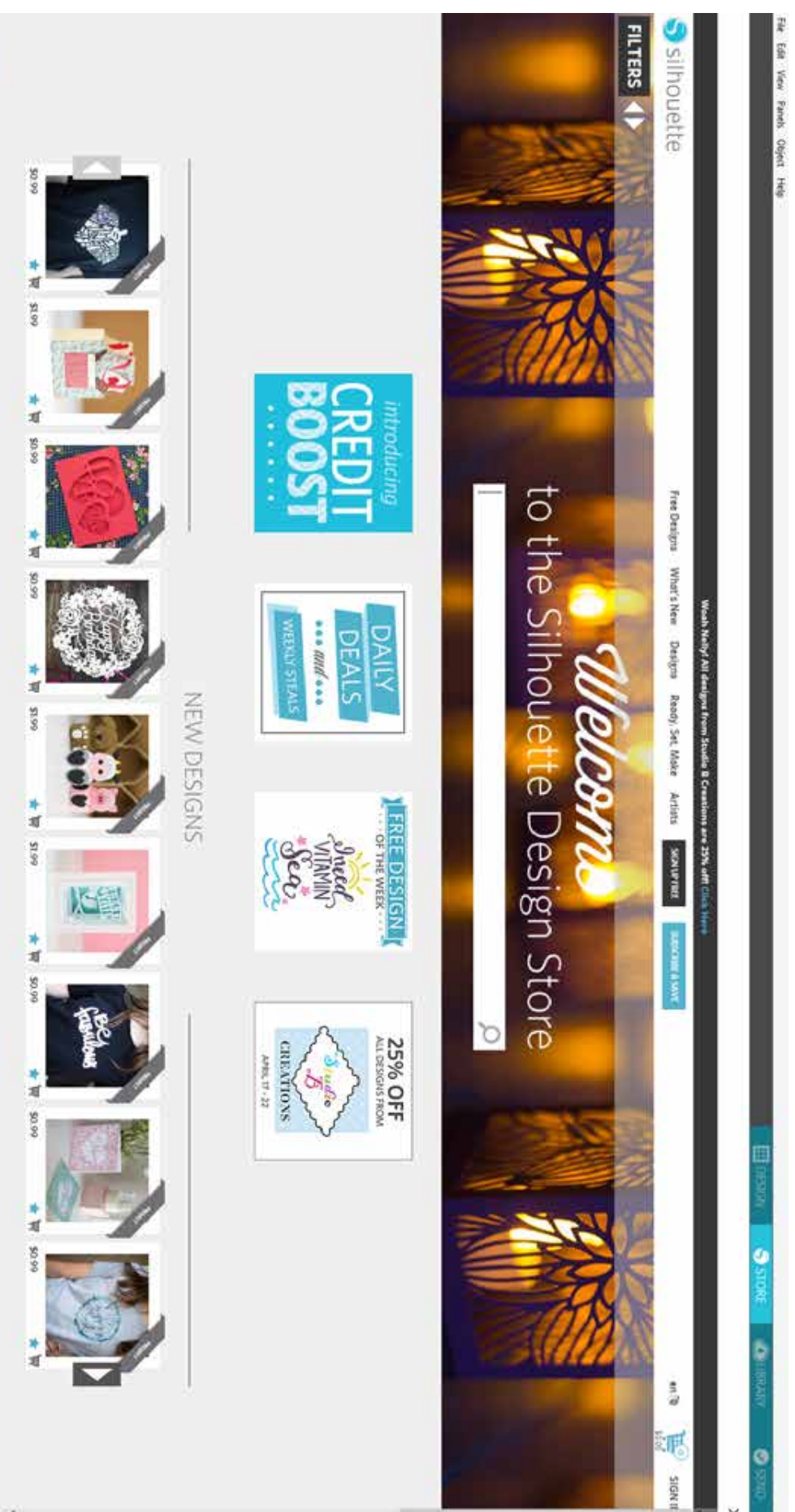


Cela donnera un outil magnétique qui s'accroche à une image en la traçant. Chaque clic de souris entraînera un point de trace magnétique ajouté à l'image. Une fois l'image tracée, l'arrière-plan restant sera recadré.

## 7 - Bibliothèque et Magasin de design Silhouette

Silhouette Studio® offre une fonction de bibliothèque pour conserver et classer toutes vos images téléchargées et créées par l'utilisateur, pour plus de commodité, ainsi qu'une boutique en ligne pour fournir de nouveaux contenus à télécharger aux utilisateurs.

Les modes bibliothèque et magasin peuvent se trouver dans les onglets supérieurs de l'écran du logiciel et montrent quel panneau de Design, Magasin, Bibliothèque ou Envoi est l'onglet actif sélectionné actuellement.



### 7.1 Bibliothèque

La bibliothèque est l'endroit où l'ensemble du contenu, pré-chargé et acheté, est conservé, accessible et peut être classé et trié.

#### Visionner

 Vous pourrez visionner vos images sous forme d'icônes en cliquant sur l'option Voir icône :

 Vous pouvez visualiser les images de votre bibliothèque alternativement dans une liste, à afficher plus en détail en cliquant sur l'option Voir dans la liste :

Dans le mode Voir liste, vous pouvez trier vos images par nom, catégorie, artiste, date de téléchargement, ou taille en cliquant sur les en-têtes de colonne.



Bibliothèque en mode  
Voir icône

Bibliothèque en mode  
Voir liste



## Accès au contenu de la bibliothèque

Pour accéder aux images de la bibliothèque, vous pouvez :

- Double-cliquez sur l'image pour l'ouvrir sur votre espace de travail
- Faites glisser les images de votre bibliothèque sur votre espace de travail (uniquement si votre espace de travail est affiché)

## Catégorisation et gestion de la bibliothèque

Comme votre bibliothèque continue de croître avec du contenu supplémentaire, il peut être pratique de personnaliser votre bibliothèque avec de nouveaux dossiers et de trier les images en fonction de vos besoins.

Vous pouvez ajouter de nouveaux dossiers personnalisés en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant « Nouveau dossier ».

Lorsqu'un nouveau dossier sans titre est créé, vous pouvez immédiatement nommer votre dossier du nom souhaité. Une fois que votre nouveau dossier a été créé, vous pouvez faire glisser des images dans le dossier. Un clic droit sur un dossier vous permettra de créer un nouveau sous-dossier dans ce dossier sélectionné, de supprimer le dossier (avec tout le contenu), ou de renommer le dossier.

Outre la personnalisation des dossiers, vous pouvez également ajuster chacune de vos images dans la bibliothèque. Un clic droit sur une image vous permettra de supprimer l'image, de la renommer, de trier les images dans le dossier courant, ou d'afficher / cacher les propriétés des images. Les propriétés de l'image vous donneront la description de l'image (par exemple, téléchargé à partir du magasin en ligne) et s'afficheront tous les mots clés associés.

A mesure que des images ou des dossiers sont supprimés, ils seront déplacés dans la Corbeille de la bibliothèque. Vous pouvez toujours restaurer une image ou un dossier de la corbeille, en les faisant glisser vers votre bibliothèque. Cependant, une fois que vous avez supprimé tout le contenu de votre Corbeille, celui-ci sera définitivement supprimé de votre ordinateur.



## 7.2 Magasin de design Silhouette

Magasin de design Silhouette offre du contenu supplémentaire téléchargeable, créé non seulement par Silhouette America, mais aussi par de nombreux artistes indépendants et par les entreprises qui y contribuent. Magasin de design Silhouette peut être consultée dans le logiciel Silhouette Studio et nécessite une connexion Internet.

La section "Achat en ligne" de Silhouette est accessible à tout moment, 24 heures sur 24, 7 jours par semaine.

Quoique les images puissent être achetées individuellement, des options abonnement mensuel sont aussi disponibles pour personnaliser votre expérience de la bibliothèque. De plus amples informations sur les abonnements sont disponibles dans Magasin de design Silhouette en ligne Silhouette.

Toutes les images sont fournies avec les avantages suivants :

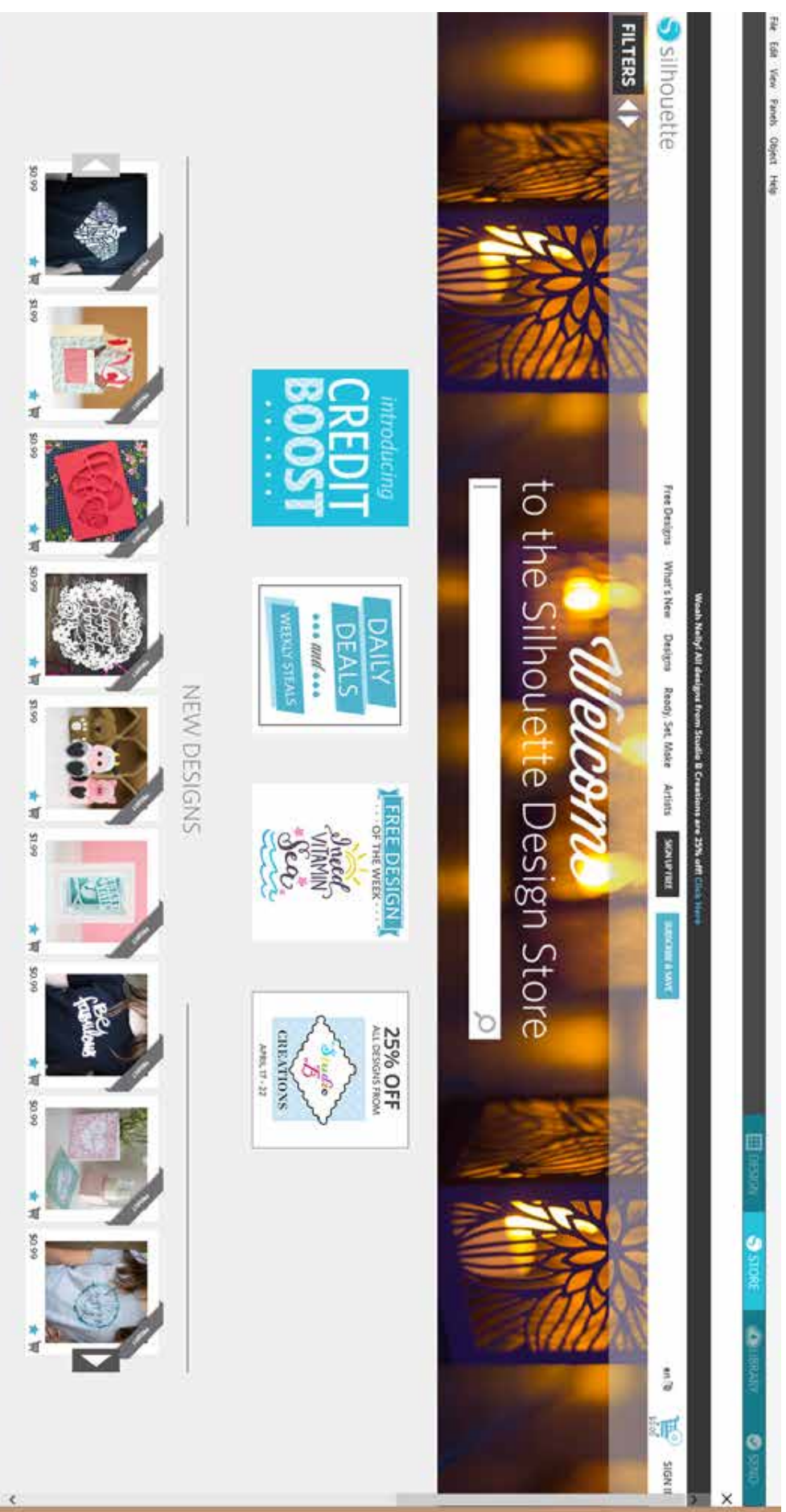
- Vous pouvez télécharger des images en utilisant une carte de crédit, au moyen d'un carte de téléchargement, ou en utilisant des crédits d'abonnement
- Utilisation à durée indéterminée (vous n'avez pas besoin d'être connecté à Internet pour accéder à image, une fois achetée)
- Récupérable (en cas de crash informatique ou de remplacement)
- Redimensionnable et personnalisable selon vos spécifications (au moyen des outils Silhouette Studio évoqués dans les sections précédentes)

### **Cartes de téléchargement**

Silhouette America offre des cartes de téléchargement qui fournissent des crédits de téléchargement valables pour tout contenu à télécharger depuis Magasin de design Silhouette, que vous désirez acheter et ajouter à votre bibliothèque. Vous trouverez deux codes au dos de chaque carte. Dans le coin inférieur droit se trouve le numéro d'identification de la carte. Derrière la bande de sécurité argentée se trouve le code de téléchargement réel. Il s'agit d'un code de 16 chiffres.

## Se connecter à Magasin de design Silhouette

En accédant au magasin Silhouette Design en cliquant sur l'onglet Magasin, vous serez dirigé vers la page d'accueil du magasin.



Vous pouvez vous connecter, ou vous inscrire pour créer un compte si vous n'en possédez pas encore, en cliquant sur le lien dans le coin supérieur droit, vous noterez que "Vous n'êtes pas connecté".

Pour créer un compte, vous devrez fournir votre nom, votre adresse e-mail (qui sera votre nom de connexion) et le mot de passe souhaité.

### **Options de Mon compte**

Une fois connecté à votre compte, vous trouverez un lien dans le coin en haut à droite appelé Mon compte qui vous fournira des outils pour gérer votre compte. Vous disposez des options suivantes :

**Modifier les informations du compte** – cela vous permettra de modifier votre e-mail et votre mot de passe.

**Historique de téléchargement** – cela vous permettra d'afficher une copie de toutes les commandes passées. Lors de la visualisation de commandes spécifiques, vous pouvez également opter pour récupérer une commande précise, s'il y a eu une rupture de connexion pendant le processus de téléchargement.

**Récupérer Tous les modèles téléchargés** – cela vous permettra de récupérer tout le contenu précédemment téléchargé si vous cherchez à installer le logiciel sur un nouvel ordinateur, dans le cas où votre ordinateur est en panne, ou si vous remplacez tout simplement votre ordinateur.

**Ajouter une carte de téléchargement à mon solde** – c'est là que vous pouvez entrer les codes de cartes de téléchargement pour inscrire le solde disponible sur votre compte.

**Gérer mes cartes de crédit** – vous permet de gérer toutes les informations de la carte de crédit utilisée pour payer les abonnements ou les achats individuels.

## Shopping

Vous êtes libre de parcourir toutes les images disponibles Silhouette sans aucune obligation d'achat. Vous trouverez une aide à la navigation sur le côté gauche de la fenêtre de votre fenêtre de shopping. Comme les catégories sont sélectionnées à mesure que vous recherchez des images, vous obtiendrez également une liste de suggestions liées.

Pour obtenir les images précises que vous recherchez, vous pouvez rechercher des noms d'images ou des termes spécifiques dans le coin supérieur droit :



Lorsque vous parcourez les différents thèmes et les nouveautés ou vos recherches spécifiques et que vous avez trouvé une image que vous souhaitez télécharger, vous pouvez l'ajouter à votre panier en cliquant sur l'option ajouter au panier :



Au-dessous du design vous allez trouver une liste de formes similaires ou connexes qui peuvent également vous intéresser.



Notez que les images qui ont déjà été achetées ne peuvent pas être ajoutées à votre panier et indiqueront qu'elles vous appartiennent déjà.

## Téléchargement



Vous pouvez continuer à naviguer et à ajouter des images supplémentaires jusqu'à ce que vous soyez prêt à payer. Une fois que vous êtes prêt, vous pouvez soit cliquer sur le lien mon panier dans votre aperçu mini panier, ou cliquer sur l'icône du panier dans le coin en haut à droite de la fenêtre de shopping.

Lorsque vous êtes prêt à télécharger, cliquez simplement sur le bouton Commander. Si vous avez un solde sur votre compte à partir d'une carte de téléchargement ou du crédit d'abonnement, le total des frais sera prélevé sur votre solde automatiquement. Si vous n'avez pas de solde ou que le solde de votre compte ne couvre pas le total des images que vous cherchez à acheter, vous serez invité à fournir des informations par carte de crédit ou à ajouter un code de carte de téléchargement à votre compte.

Une fois prêt, vous serez invité à entrer votre mot de passe pour autoriser votre achat. Lorsque vous entrez votre mot de passe pour confirmer l'achat, la bibliothèque apparaît dans un panneau au-dessus du magasin et vous pourrez visualiser vos images car elles sont téléchargées dans votre bibliothèque.



Vous pouvez ensuite continuer à naviguer dans Magasin de design Silhouette en ligne, ou la fermer si vous le souhaitez. Une fois que vos images sont téléchargées, vous pouvez alors les faire glisser de la section du dernier téléchargement et les trier comme vous le souhaitez dans les dossiers de votre bibliothèque. Les images téléchargées restent dans le dossier Dernier téléchargement jusqu'à ce que vous les ayez triées.

Vous noterez que si toutes les images acquises sont stockées dans votre bibliothèque, les polices achetées sera également référencé dans la bibliothèque dans la section "Mes Polices". Vous pouvez alors accéder à ces polices, achetées via Magasin de design Silhouette en ligne, en double-cliquant dessus, ce qui vous amènera à votre espace de travail avec un curseur de texte prêt à indiquer le type, ou encore vous pouvez accéder à vos polices comme indiqué précédemment dans la section 5 .



## Récupération d'images

Silhouette America maintient une base de données de tous les utilisateurs Silhouette et de leurs historiques de téléchargement. En cas de panne ou de remplacement d'ordinateur, une fois réinstallé le logiciel sur votre nouvel ordinateur, vous pouvez vous connecter à votre compte utilisateur Silhouette avec votre adresse e-mail et mot de passe. Une fois connecté à votre compte, vous pouvez utiliser les options Mon compte pour sélectionner Récupérer Toutes les images à Télécharger.

Si vous possédez plusieurs ordinateurs (par exemple un ordinateur de bureau et un portable) et cherchez tout simplement à récupérer vos images les plus récemment acquise sur un ordinateur secondaire, plutôt que d'utiliser l'option Récupérez Tout, vous pouvez visiter votre Historique de téléchargement dans vos options de compte pour accéder à une liste de vos précédents achats. Dans cette section, vous pouvez cliquer sur n'importe quel numéro de commande précédente et récupérer votre commande. Encore une fois, vous ne pouvez effectuer des récupérations de commandes individuelles que sur un nombre limité d'ordinateurs qui vous appartiennent expressément.

L'utilisation des fonctions de récupération ne récupérera pas, bien sûr, les créations graphiques que vous pouvez avoir réalisées. Seules les images achetées dans la section shopping et téléchargées peuvent être récupérées. Vous pouvez sauvegarder vos créations graphiques d'utilisateur tout simplement identifiant l'endroit où vous avez enregistré les fichiers créés par l'utilisateur et en les sauvegardant sur un disque ou un autre périphérique de stockage.

Silhouette America n'impose pas le nombre d'ordinateurs uniques auxquels vous vous connectez mais se réserve le droit de suspendre ou de supprimer des comptes d'utilisateurs enregistrés dont lorsque l'activité des utilisateurs apparaît suspecte ou indique un partage de fichiers public.

## Silhouette Cloud

Silhouette Cloud va de pair avec Silhouette Studio® Mobile pour garder toutes vos créations synchronisées sur plusieurs appareils. Vous pouvez synchroniser jusqu'à cinq périphériques avec votre compte Cloud. Si vous n'utilisez pas plusieurs appareils, Silhouette Cloud est utile dans la sauvegarde de vos créations et ainsi vous n'aurez plus à restaurer vos données à chaque fois.

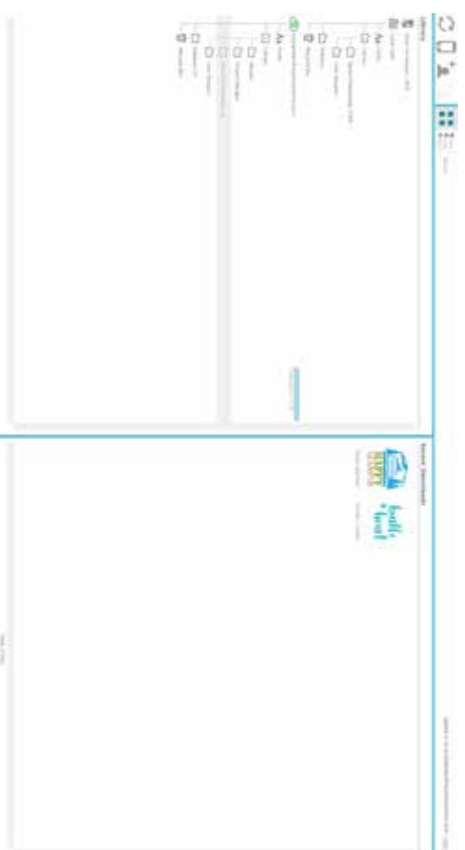
Dans Silhouette Cloud, il existe un stockage illimité disponible pour les téléchargements dans la boutique en ligne de Silhouette Design. Il y a 1 Go disponible pour le propre contenu. Les membres Club Silhouette reçoivent 5 Go de stockage pour leur propre contenu.

Pour synchroniser vos fichiers, faites-les glisser vers l'icône du nuage dans votre dossier Bibliothèque. Le logiciel vous invitera à vous connecter au Cloud avec votre compte Silhouette. Une fois connecté, votre Cloud commencera à synchroniser vos fichiers.



Votre Bibliothèque Cloud laissera son propre dossier dans votre bibliothèque. Vous avez la possibilité d'enregistrer des choses sous votre dossier Utilisateur local ou dans votre bibliothèque Cloud intitulée avec votre courrier électronique Silhouette. Les fichiers enregistrés dans votre dossier Utilisateur local ne seront accessibles qu'à partir de cet appareil.

Pour gérer vos appareils Cloud, accédez à vos options de compte dans la boutique Silhouette Design.





## 8 - Enregistrer

Après avoir créé une mise en page image ou un document, vous aurez une variété d'options pour enregistrer vos images.

### ***Enregistrer***

L'option Enregistrer est la fonction de base qui vous permet de créer un fichier STUDIO et de l'enregistrer à n'importe quel emplacement sur votre ordinateur. Ces fichiers peuvent être sauvegardés sur tout périphérique amovible.

### ***Enregistrer sous***

Cette option se trouve dans le menu Fichier et vous permet d'attribuer un nom à votre image lorsqu'elle est enregistrée. Elle est sauvegardée à tout endroit indiqué sur votre ordinateur et peut être sauvegardée sur un périphérique amovible ou externe comme vous le souhaitez.

### ***Enregistrer la sélection***

Cette option se trouve dans le menu Fichier et vous permettra d'enregistrer un fichier STUDIO comportant seulement les images actives sélectionnées de votre document. Le fichier est sauvegardé à tout endroit indiqué sur votre ordinateur et peut être sauvegardé sur un périphérique amovible ou externe, comme vous le souhaitez.

### ***Enregistrer dans la bibliothèque***

Cette option se trouve dans le menu Fichier et enregistrera votre fichier dans la Bibliothèque de Silhouette Studio. Lors de l'enregistrement des images dans votre bibliothèque, elles seront ajoutées à une section intitulée Mes propres dessins dans la Bibliothèque. Il n'est pas possible de naviguer dans ces images sur votre ordinateur pour les sauvegarder manuellement, il est donc hautement recommandé de sauvegarder une copie de toutes les images en utilisant l'option normale Enregistrer.



## 9 - Découpe / croquis

### 9.1 Envoyer




Une fois que vous avez toutes les images souhaitées et / ou le texte sur votre espace de travail prêts à couper ou esquisser, vous pouvez sélectionner l'onglet Envoyer.

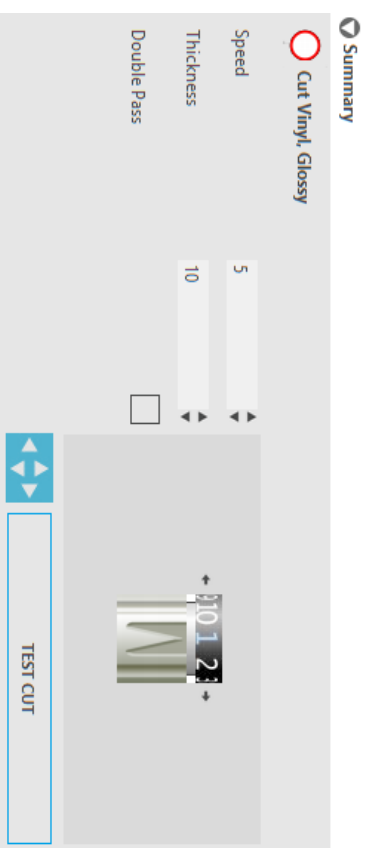


#### Type de matériau

Dans le menu Type de matériau, il vous sera donné une liste de matériaux communs qui peuvent être coupés avec Silhouette ainsi que tous les matériaux spéciaux offerts par Silhouette America. Cliquez sur un matériau dans la liste pour le sélectionner.

 Vous pouvez ajouter à la liste des types de matériau Définis par l'utilisateur en cliquant sur le signe plus de la liste de matériaux et, de la même façon, retirer les types d'éléments non désirés en cliquant que le signe moins.

En sélectionnant un type de matériau dans la liste (ou en le créant vous-même), les paramètres de coupe recommandés s'afficheront. Si vous voulez ajuster ces paramètres pour votre matériau donné, vous pouvez le faire. Vos changements seront mémorisés pour vos futurs projets, il est donc généralement préférable de créer des paramètres personnalisés plutôt que de modifier les paramètres existants.



### Action par : Simple

En mode découpe simple, toutes les lignes doivent être coupées en même temps.



En Mode Coupe simple, vous pouvez ajuster le Style de coupe des lignes individuelles dans votre projet. En cliquant sur cette option, votre espace de travail soulignera immédiatement toutes les lignes et leurs attributs sélectionnés pour référence facile. Pour un style coupe de ligne, cliquez sur l'image voulue, puis sélectionnez le nouveau style de ligne dans la liste. Les styles de ligne suivants sont disponibles :

**Pas de découpe** – cette option désactive l'envoi de la ligne à Silhouette. Pendant que vous serez toujours en mesure de la voir à l'écran, elle sera supprimée de la découpe.

**Découper** – cette option garantit que la ligne sélectionnée sera coupée, où qu'elle soit placée, en chevauchement ou à l'intérieur d'une image plus grande. Les lignes ayant cet attribut seront coupées, même si elles sont contenues dans d'autres lignes dont le type de lignes est défini comme à "Bords découpés" ou à "Bords perforés".

**Bords découpés** – cette option permettra de réduire le bord extérieur de toutes les lignes qui se chevauchent et supprimera toutes les lignes ayant le même attribut si elles sont contenues dans une image plus grande. Cette option peut être préférable à la création d'images pour impression et découpe.

**Action par : couleur de ligne, couleur de remplissage ou couche**

En Mode Coupe avancée, vous avez l'option de sectionner votre projet en multiples stades. Cela importe plus si votre projet est conçu pour être coupé en plusieurs couleurs ou avec des projets à schématiser pour ensuite être découpés. Vous pouvez planifier des coupes par couleur de ligne, couleur de remplissage, ou par couche.



**Par Couleur Trait-** toutes les couleurs de lignes présentes dans votre projet seront visibles dans le menu Coupe. En fonction de la couleur de la ligne, vous pouvez allumer ou couper les lignes, activer ou désactiver le soudage automatique, et arranger une séquence de coupe.



**Par Couleur Trame** - Toutes les couleurs de remplissage présentes dans votre projet seront visibles dans le menu de coupe. En fonction de la couleur de remplissage, vous pouvez allumer ou couper les lignes de coupe, activer ou désactiver le soudage automatique, et arranger une séquence de coupe.



**Par couche (Designer Edition uniquement)** - Toutes les couches présentes dans votre projet seront visibles dans le menu de coupe. En fonction des couches que vous avez créées, vous pouvez allumer ou couper les lignes de découpe, activer ou désactiver le soudage automatique, et arranger une séquence de coupe.



**Allumage ou coupure de lignes** - Vous pouvez allumer ou couper les lignes de découpe en cochant (ou décochant) la case à côté de la couleur ou de la couche de coupe.



**Allumage ou coupure de soudage automatique** - Vous pouvez allumer ou couper le soudage automatique en cliquant sur la case de soudage automatique à côté de la couleur ou couche de coupe. Avec le soudage automatique activé, la superposition des formes de la même couleur ou couche sera soudée ensemble.

**Arrangement de séquence de coupe** - Pour arranger la séquence de coupe de différentes couleurs ou couches, cliquez et faites glisser simplement la couleur ou la couche désirée vers une position supérieure ou inférieure dans la séquence de coupe.

**Ajout de pauses** – les pauses sont particulièrement utiles dans les projets schématiques où il est nécessaire de changer les crayons ou lames entre les couleurs. Pour programmer une pause après qu'on a fini avec une couleur ou couche, cliquez à droite (cliquez sur Contrôle sur un Mac) sur la couleur ou couche et sélectionnez « ajouter une pause ».

**Conseils de réglage de la lame** — Bien que le logiciel et l'unité Silhouette en soi ne connaissent pas le niveau de lame que vous utilisez à un moment donné, ces conseils vous donneront un signal visuel vous indiquant le réglage de lame recommandé pour le matériau concerné, en fonction du type de lame utilisé sur votre outil de découpage. La sélection du Stylet de croquis renvoie aux stylets de croquis Silhouette s'intégrant directement à l'unité Silhouette à l'endroit où la lame est habituellement chargée. Elle est utilisée lorsque l'on réalise des croquis plutôt que des découpes.

**Vitesse** — la Vitesse est mesurée en centimètres par seconde x 10. En d'autres termes, la silhouette peut couper de 10 centimètres par seconde à 100 centimètres par seconde. Pour obtenir les meilleurs résultats, des vitesses plus lentes peuvent être recommandées pour des matériaux plus épais ou des dessins plus complexes.

**Épaisseur** — l'Épaisseur est mesurée sur une force approximative de 7 grammes et dispose de 33 niveaux. En d'autres termes, Silhouette peut couper de 7 à 230 grammes de force. Les matériaux plus épais nécessiteront probablement des niveaux d'épaisseur plus élevés.

**Double passage** — cette case à cocher a pour effet de couper la silhouette à travers toutes les lignes présentes dans votre zone de coupe, à deux reprises. Cela peut être nécessaire pour couper des matériaux plus épais afin d'obtenir une coupe plus nette.

**Feuille de support** — cette case à cocher indique au programme si vous utilisez ou non la feuille de support Silhouette (tapis de découpe collant). Cette option ne peut être sélectionnée que pour les tailles de matériaux ne dépassant pas les matériaux pouvant être chargés sur la feuille de support. De nombreux types de matériaux spéciaux, offerts par Silhouette America, ont leur propre support et ne nécessitent donc pas l'utilisation de la feuille de support. Toutefois, si votre matériau est trop étroit pour être saisi par les rouleaux ou qu'il ne possède pas son propre support adhésif, vous devez cocher cette option.

**Améliorer la piste** — cette case à cocher notifie au programme que vous souhaitez activer la fonction Améliorer la piste, ce qui fera rouler et revenir votre matériau dans Silhouette à plusieurs reprises avant de couper, afin de créer une piste où les rouleaux saisiront le matériau afin de s'assurer que le matériau reste sur la piste lors de la coupe. Cette option ne doit être utilisée si elle est déjà présélectionnée pour votre type de matériau ou si vous rencontrez des problèmes avec un type de matériau spécifique, qui glisse pendant la coupe et provoque des coupures résultant d'un mauvais alignement.

## Surcoupe segment de ligne

Une fois un type de matériau sélectionné, vous trouverez une option Surcoupe segment de ligne qui peut être allumé ou coupé en cliquant sur l'option voulue :



En sélectionnant l'option « Off » toutes les lignes seront normalement coupées. En sélectionnant l'option « On » tous les coins en angle droit seront coupés en forme de léger coupé. Cette option a l'avantage de produire des résultats de coupe plus nets dans les conditions suivantes :

- Coupe de types de matériau plus épais/dense (comme une plaque de bûchette)
- Coupe de fontes séquencées plus petites ou d'images instantanées sur des types de matériaux divers.

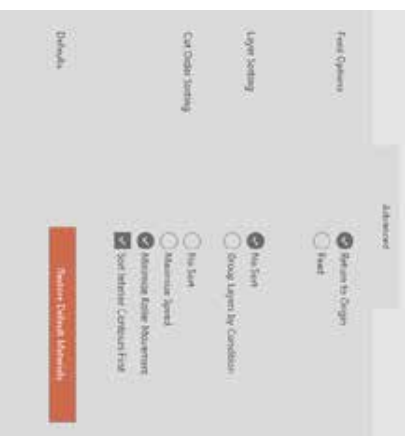
L'option n'aura aucun effet sur les extrémités arrondies. Elle n'a d'impact que sur les images contenant des extrémités vives pour produire les meilleurs résultats de coupe possibles dans les conditions énumérées ci-dessus.

## Configuration de coupe avancée

Le menu Avancé offre plusieurs options pour la découpe spécialisée avec votre Silhouette.

**Options d'alimentation**- L'option Revenir à l'origine ramènera simplement le matériau vers le point de départ initial à la fin de la tâche. L'option Alimentation continuera d'alimenter le matériau au-delà du point de départ initial.

**Trier les couches** - L'option Aucun tri préservera vos images dans leurs formats originaux tandis que l'option Regrouper les couches par condition fera le tri de vos images conformément aux couches qui existent dans le document.



**Tri de commande coupée** - Cette série d'options vous permet de contrôler la séquence de coupe de votre travail. L'option Aucun tri n'imprimera aucune action de commande spéciale et ne fera que couper vos images suivant leur forme. L'option Maximiser la vitesse déterminera la séquence de coupe pour découper l'objet aussi vite que possible. L'option Minimiser le mouvement des rouleaux découpera l'objet en fonction de la plus petite quantité du mouvement de balancement du rouleau d'avant en arrière pour aider tant que possible à découper des matériaux plus délicats dans le cas où une réduction du mouvement de rouleau peut s'avérer utile. L'option case à cocher pour Trier les contours intérieurs d'abord vous permet de contrôler si les contours intérieurs d'images seront coupés en premier (coché), ou si les contours intérieurs sont simplement coupés en ligne avec toutes les autres portions de l'image durant le processus de découpe (décoché).

## 9.2 Exécuter un test de coupe

Lorsque vous allez couper un nouveau type de matériau, que vous n'avez pas préalablement coupé, qu'il s'agisse d'un type de matériau prédéfini ou d'une nouvelle utilisation du type de support pour lequel vous essayez de trouver les bons paramètres, il est conseillé d'effectuer un Test de coupe afin de vous assurer que vos paramètres sont corrects et que vous pourrez obtenir une qualité de coupe correcte pour le travail prévu.



Pour effectuer un Test de coupe, cliquez sur les flèches de position des lames pour déplacer la lame afin qu'elle repose sur le matériau chargé dans l'unité Silhouette.

Une fois que la lame est dans la position que vous désirez pour faire une petite coupure, vous pouvez cliquer sur le bouton Test de coupe. Silhouette découpera ensuite une petite carré avec un triangle inséré, afin que vous puissiez évaluer vos résultats et déterminer si les paramètres doivent être ajustés. Vous pouvez continuer à faire des coupes d'essai jusqu'à ce que les résultats soient entièrement satisfaisants.



### 9.3 Découpe / croquis

Une fois que vous avez sélectionné les paramètres corrects et que vous êtes prêt à envoyer l'espace de travail actif à Silhouette, vous voudrez vous assurer que votre matériau a été correctement chargé et que vous avez sélectionné le capuchon de lame approprié pour couper, ou que vous avez chargé un crayon dans le cas vous dessinez.

S'il vous plaît se référer au « Guide de démarrage rapide Silhouette » reçu avec votre silhouette pour obtenir des instructions sur la lame correcte et couper la préparation de tapis avec votre outil de coupe électronique de Silhouette.

Lorsque vous vous servez du modèle CAMEO, vous prendrez aussi soin de vous assurer que vous avez ajusté les rouleaux à la bonne configuration de distance en fonction du tapis de coupe que vous utilisez ou en fonction de la dimension du support utilisé. La page Envoyer vers Silhouette que vous vous préparez à couper vous instruira sur le type de réglage rouleau à utiliser au cas où vous hésiteriez. Une fois de plus, veuillez consulter « Guide de prise en main rapide de Silhouette » pour de plus amples renseignements sur le processus de réglage des rouleaux CAMEO, le cas échéant.

#### **Exécution de la coupe**

Une fois que votre matériau est chargé dans Silhouette et que les réglages corrects de coupe sont sélectionnés, tout est prêt pour envoyer votre projet vers Silhouette. Appuyez simplement sur l'icône ou le bouton Envoyer vers Silhouette pour commencer.

Lorsque vous avez fini, vous pouvez retirer votre tapis de découpe et/ou matériau en faisant rouler manuellement le bouton d'avance (Silhouette original) ou en appuyant sur la touche Entrer, sur Silhouette (modèles Silhouette SD et CAMEO), ou le bouton Vider dans Portrait.

## 10 - Impression et découpe

Silhouette et Silhouette SD ont la capacité particulière de lire les travaux imprimés envoyés par Silhouette Studio afin de couper les lignes de contour définies dans votre espace de travail, selon les contours définissant les informations d'impression. En d'autres termes, vous êtes en mesure d'imprimer une image avec des couleurs ou des effets remplis avec votre imprimante normale chez vous, puis d'ajouter la feuille imprimée dans silhouette pour découper le pourtour de l'image imprimée.

### 10.1 Les marques calage

Silhouette et Silhouette SD/CAMEO/Portrait/Curio ont un scanner optique pour lire les repères qui peuvent être imprimés par Silhouette Studio. Ces marques sont appelées marques de calage. Ces marques s'imprimeront autour de la frontière de votre espace de travail et seront lues par le scanner optique de Silhouette avant de couper, afin que Silhouette peut trianguler selon l'endroit où ces marques sont situées et sache exactement où les lignes de coupe sont définies autour de vos images imprimées. Les marques de calage ne sont utilisées que lors de l'impression d'images destinées à des tâches d'impression et découpe.

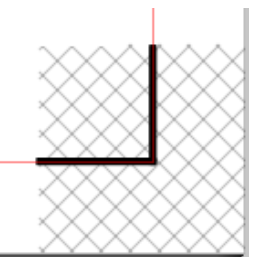


Pour accéder à ces repères, cliquez sur l'icône Repères d'alignement dans le panneau de la page.

Vous pouvez activer les repères d'alignement en sélectionnant Type 1 ou Type 2 sous l'icône Marque d'enregistrement. Si vous le souhaitez, en fonction du travail effectué, ces marques peuvent être ajustées. Veuillez noter que, quoique vous puissiez faire des marques plus petites, si Silhouette ne parvient pas à localiser ces marques, vous pourriez avoir besoin d'ajuster la taille des marques de calage pour garantir que le scanner optique soit en mesure de situer ces marques avec succès.

Vous noterez que les marques ont une marque de hachage remplie autour d'elles.

Ce remplissage hachage indique que les informations d'impression ne peuvent pas être contenues dans cette zone pour que le scanner optique puisse fonctionner correctement.





### 10.2 Couper des images imprimées

Avec la marque calage affichée, vous êtes prêt à effectuer des travaux d'impression et découpe. Encore une fois, cela ne signifie pas que Silhouette va scanner et découper autour de toute information d'impression. Au contraire, Silhouette utilise les marques de calage pour savoir où sont définies vos lignes de coupe autour de l'image imprimée. Votre image doit avoir des lignes autour de l'image imprimée, qui sont définies pour la coupe (voir la section Styles de lignes à la page 28).

Ce qui suit est un exemple d'emploi Impression et découpe.



Dans ce cas, votre imprimante verrait ce qui suit pour imprimer :



Bien que Silhouette voit le message suivant à couper :





Lorsque votre travail est prêt, vous pouvez l'imprimer en accédant à l'option Imprimer.

Une fois imprimé, il est important de se rappeler de ne pas faire d'autres ajustements au document, tel qu'il apparaît sur votre écran. Si des objets sont déplacés et la localisation information d'impression ou de coupe est modifiée, vous aurez besoin de réimprimer votre document.

Pour utiliser la fonctionnalité de lecture des Marques de calage automatiques de Silhouette, définissez votre tâche comme indiqué dans la section précédente. Si vous avez des repères d'alignement sur votre page dans l'écran de conception, votre machine saura les détecter lors de l'envoi de votre travail à couper. Le scanner optique Silhouette sera alors capable de localiser les marques pour vous. Une fois que toutes les marques sont détectées avec succès, vous pouvez alors choisir de couper et à ce point Silhouette coupera les lignes définies autour de l'image imprimée.

Comme indiqué précédemment, Silhouette Studio vous permet de remplir une image avec des couleurs de remplissage, des dégradés et des motifs. Quoique Silhouette America offre des images spéciales pour l'impression et la découpe, prêtes à l'emploi, qui sont conçues pour n'avoir les informations d'impression qu'à l'intérieur et un bord de coupe autour de l'extérieur de l'image, littéralement n'importe quelle autre image peut être transformée en une image à imprimer et découper en utilisant les outils fournis dans Silhouette Studio.

## 11 - PixScan™



La fonction PixScan nécessite l'utilisation d'un tapis PixScan (vendu séparément).

Cette fonction permet d'utiliser des images déjà imprimées ne provenant pas du logiciel Silhouette Studio. Le tapis PixScan permet de découper selon les dimensions réelles d'une image, que ce soit pour une coupe de contour ou pour imbriquer précisément des images dans un support dont la forme est particulière, ou pour reproduire un motif à sa taille originale.

### 11.1 Importer depuis Scanner

Lorsque vous importez directement depuis votre scanner, vous pouvez suivre les étapes suivantes :

1. Placez l'image imprimée voulue sur le tapis PixScan que vous souhaitez découper.

**IMPORTANT :** Assurez-vous que l'image est contenue dans la zone de coupe du tapis, telle que délimitée par la bordure noire du tapis.

2. Cliquez sur l'icône PixScan dans le logiciel Silhouette Studio.
3. Sélectionnez la section Importer depuis Scanner.
4. Placez l'image sur le tapis PixScan recto vers le bas sur le scanner.
5. Sélectionnez votre scanner dans la liste déroulante de sources et cliquez sur l'option Importer image PixScan depuis Scanner.

Import PixScan Image from Scanner

**IMPORTANT :** Si le tapis PixScan est plus large que le scanner, vous pouvez scanner en deux fois. Vous devrez vous assurer que tous les repères sur le tapis sont scannés en même temps que l'image elle-même. Si vous scannez en plusieurs fois, peu importe que les images scannées se chevauchent ; le logiciel recollera correctement les images ensemble.

### 11.2 Importer depuis appareil photo

Lorsque vous importez une image depuis un appareil photo, vous pouvez suivre les étapes suivantes :

1. Placez l'image imprimée voulue sur le tapis PixScan que vous souhaitez découper.
2. Prenez une photo de l'image sur le tapis avec votre appareil.

REMARQUE : Pour des résultats optimum lorsque vous photographiez le tapis PixScan, veuillez vous assurer que :

- Le zoom n'est pas utilisé
- L'éclairage est homogène
- L'intégralité du tapis est bien visible sur l'image
- Le tapis PixScan est à plat
- L'image voulue tient au sein des bordures de coupe noires

3. Transférez l'image sur votre ordinateur.

4. Cliquez sur l'icône PixScan dans le logiciel Silhouette Studio.

5. Sélectionnez la section Importer depuis fichier.



Import PixScan Image from File

6. Une fenêtre va s'ouvrir, vous permettant de naviguer pour sélectionner votre image.

7. Cliquez sur Ouvrir une fois votre image sélectionnée

REMARQUE : Si un profil de calibrage n'existe pas déjà pour votre modèle d'appareil, il vous faudra calibrer la fonction PixScan. Le calibrage PixScan n'est nécessaire qu'une fois par appareil.

## Calibrer votre appareil photo

Vous pouvez suivre les étapes suivantes pour créer un profil de calibrage PixScan :

1. Cliquez sur l'icône PixScan
2. Sélectionnez la section Calibrer l'appareil



3. Cliquez sur l'option Afficher la carte de test de calibrage

4. Allez dans Fichier > Imprimer et imprimez la page



REMARQUE : Que la page n'apparaisse pas en entier ou que certains points soient coupés est sans importance

5. Prenez une photo en vue plongeante de la page de calibrage imprimée

REMARQUE : Pour des résultats optimum lorsque vous photographiez l'image de calibrage, veuillez vous assurer que :

- Aucun zoom n'est utilisé
- L'éclairage est homogène
- La photo est nette et précise
- L'image de calibrage repose sur une surface plane
- L'appareil photo est parallèle à l'image de calibrage et bien aligné
- Seuls les points de calibrage apparaissent sur la photo



6. Une fois votre image sauvegardée sur votre ordinateur, cliquez sur l'icône plus (+) dans la section Calibrer l'appareil du panneau PixScan
7. Une fenêtre va s'ouvrir, vous permettant de naviguer pour sélectionner votre image de calibrage
8. Cliquez sur Ouvrir une fois votre image sélectionnée

Votre calibrage PixScan est désormais terminé pour l'appareil photo concerné. Rappelons que cette procédure n'est nécessaire que chaque fois qu'un nouvel appareil est utilisé. Vous pouvez sélectionner à tout moment un profil de calibrage PixScan pour tout appareil calibré selon l'appareil photo utilisé pour capturer votre image.

### 11.3 En utilisant des images PIXSCAN

Une fois votre image PixScan chargée, vous êtes prêt à créer ou placer vos lignes de coupe.

#### ***Coupe de contours***

Veillez consulter la section Calquage (6.14) pour plus d'informations sur la création de lignes de coupe à appliquer autour de votre image. Vous pourriez opter pour l'ajout d'une petite marge interne (par ex. 0,2 mm) après calquage afin d'éviter les bords blancs sur les images PixScan calquées.

#### ***Imbrication matérielle***

Si vous utilisez un support à forme unique qui a été scanné ou photographié sur le tapis PixScan, vous pouvez utiliser la fonction Calquage (Section 6.14) pour trouver les contours du support. Vous pouvez ensuite utiliser la fonction Imbrication (Section 6.11) pour Établir la forme sélectionnée en tant que limite et imbriquer toute image dans les contours du support. Ceci permettra un placement précis des images que vous souhaitez couper dans la forme spécifique du support.

## 12 - Fonctionnalités de Curio

Certaines fonctionnalités de Silhouette Studio ne peuvent être utilisées que lorsque Curio est connectée. Curio fournit des options de sélection qui ne peuvent pas être effectuées par d'autres outils de Silhouette.

### 12.1 Gaufrage



La Silhouette Curio™ est capable d'embossage lors de l'utilisation du tapis de gaufrage de Curio. Une fois le tapis de gaufrage mis en place pour l'utilisation, vous pouvez aller à l'icône Gaufrage.

En haut du menu Gaufrage, vous trouverez une option pour sélectionner soit Gaufrage, soit Dégaufage. Cette option s'appliquera à l'ensemble du document et n'est pas spécifique aux objets.



Deboss

Lorsque l'option Dégaufage est sélectionnée, votre travail sera traité tel qu'il est affiché sur l'écran. En appuyant sur votre matériau, l'action de l'outil de gaufrage créera un relief en creux de l'image, ou un effet de Dégaufage.



Emboss

Lorsque l'option Gaufrage est sélectionnée, même si vous continuerez à voir votre travail à l'écran tel qu'il a été conçu, votre travail sera inversé horizontalement lorsqu'il est traité de sorte que la page entière soit en miroir. En appuyant sur une image miroir, l'action de l'outil de gaufrage permettra au matériau d'être inversé une fois le travail terminé pour afficher une image en relief, ou un effet de Gaufrage.

**IMPORTANT :** *Lorsque vous choisissez d'appliquer le gaufrage, n'oubliez pas de placer votre matériau sur le tapis de gaufrage face vers le bas.*

Sélectionnez l'une des options de gaufrage suivantes dans le logiciel pour faire en sorte que votre image soit gaufrée ou dégaufree comme souhaité

### ***Gaufrage / Dégaufrage***



L'option Gaufrage/Dégaufrage est rendue possible en utilisant le tapis de gaufrage de la Silhouette Curio™ avec un outil de gaufrage. Si aucun des effets spéciaux de ce panneau n'est appliqué, La Silhouette Curio™ gaufrera / dégaufre uniquement le contour de votre image.

Les effets et les options disponibles dans la section Gaufrage/Dégaufrage offrent d'autres options qui peuvent être souhaitables lors de l'utilisation d'un outil de gaufrage.

Un Effet peut être sélectionné pour remplir une image avec un motif de gaufrage. Pour appliquer un Effet de gaufrage, sélectionnez votre image et cliquez ensuite sur l'effet désiré.

L'option Espacement contrôlera la façon dont l'effet appliqué apparaîtra - compact ou étalé.

L'option Angle contrôlera l'angle appliqué de l'effet sélectionné.

Les options Espacement et Angle sont dynamiques et s'ajusteront automatiquement lorsque les images sont redimensionnées ou ajustées. Toutefois, si vous souhaitez définir ces options de sorte qu'ils soient statiques après les avoir créés à votre goût, vous pouvez cliquer sur l'option Renoncer au Gaufrage.



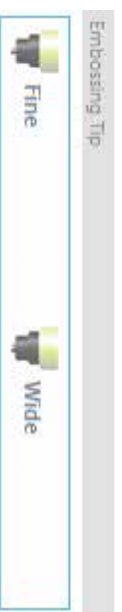
## Marquage et Gaufrage



L'option Marquage et Gaufrage est une action particulière qui marquera d'abord les bords de votre image (à l'aide d'une lame), et appuiera ensuite l'intérieur de la ligne de marquage (à l'aide d'un outil de gaufrage). L'effet qui en résulte fournit un relief de gaufrage accentué ou un effet de gaufrage soulevé.

**IMPORTANT :** Cette fonction est destinée à être utilisée avec la marque « Papier de Marquage et Gaufrage » de Silhouette. Silhouette ne peut garantir des résultats efficaces sur d'autres types de matériaux. Toutes instructions ultérieures supposent l'utilisation de la marque « papier de Marquage et Gaufrage » de Silhouette.

Quand vous allez à l'option Marquage & Gaufrage d'une image, commencez par sélectionner le type de Pointe de Gaufrage.



La sélection de l'outil Gaufrage fin produira un effet de gaufrage/dégaufilage plus accentué, et fera en sorte que la ligne de gaufrage soit plus proche de la ligne de marquage. La sélection de l'outil Gaufrage étendu produira un effet de gaufrage/dégaufilage moins accentué, et fera en sorte que la ligne de gaufrage soit plus éloignée de la ligne de marquage.

**IMPORTANT :** Assurez-vous que la pointe de gaufrage sélectionnée dans le logiciel correspond à l'outil de gaufrage actuellement placé dans la Silhouette Curio™

Vous pouvez régler d'autres paramètres sous les options Marquage et Gaufrage si vous le désirez. Les options trouvées ici vous permettront de contrôler le nombre de passes de gaufrage qui sont effectuées une fois l'image marquée.

Par défaut, l'image ne sera gaufrée qu'une seule fois à proximité de la ligne de marquage.

L'option Augmenter le nombre de passes vous permettra d'effectuer un nombre supplémentaire d'impressions effectuées à l'intérieur de la ligne de marquage.

L'option Remplissage remplira entièrement l'image sélectionnée avec une série de lignes de gaufrage.

Lorsque tous les paramètres sont à votre goût, vous pouvez alors sélectionner l'image et cliquer sur Appliquer les lignes Marquage & Gaufrage.

Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez ajuster vos paramètres si nécessaire en cliquant sur le bouton Ajuster les paramètres de coupe. L'action qui consiste à Appliquer les Lignes de Marquage & de Gaufrage configurera automatiquement votre travail pour qu'il soit marqué et ensuite gaufré selon les options choisies.

**IMPORTANT :** Assurez-vous que votre lame est placée dans le porte-outil gauche de Curio (identifié par le cercle rouge) à un réglage de la lame de « 1 », et que votre outil de gaufrage souhaité est placé dans le porte-outil droit (identifié par le cercle bleu).

## Impression & Gaufrage



L'option Impression & Gaufrage est très identique à l'option Impression & Coupe, qui utilise les marques d'enregistrement pour fournir un bon alignement autour d'une image à imprimer. Les tâches d'impression et de gaufrage vous permettent d'imprimer une image sur la surface d'un matériau, puis d'appuyer vers le bas sur le côté opposé de la surface imprimée avec un outil de gaufrage. L'effet qui en résulte produit une image imprimée en relief. L'effet de gaufrage peut être appliqué soit autour du bord, soit en remplissage selon les options Gaufrage/Dégauffrage précédemment sélectionnées.

Commencez par placer votre conception graphique sur l'écran et créez les lignes de gaufrage souhaitées autour ou à l'intérieur de l'image imprimée.

**ASTUCE** : Si vous utilisez une image Impression & Coupe qui a déjà une ligne de coupe créée autour de l'image et qui a aussi un espace blanc autour d'elle, vous pouvez sélectionner l'image et aller aux options Modifier pour sélectionner Couper. Cela coupera tout l'espace blanc à l'extérieur du contour de la ligne de coupe. Si vous désirez appliquer un type de remplissage par gaufrage, vous pouvez effectuer un clic-droit, Copier, puis un clic-droit, Coller sur le devant. La conception peut alors être sélectionnée pour appliquer n'importe quel type de remplissage par gaufrage pour une utilisation avec la fonction Impression & Gaufrage.

Vous pouvez alors aller à la section Impression & Gaufrage dans le panneau de l'outil Gaufrage et cliquer sur le bouton « Imprimer » dans l'étape 1. Cela enverra votre image vers votre imprimante avec des marques d'enregistrement imprimées.

**IMPORTANT** : Veuillez laisser suffisamment de temps pour que l'encre sèche avant de la placer sur le tapis de gaufrage. L'encre qui n'a pas été entièrement séché peut transférer une empreinte de l'image sur la surface du tapis de gaufrage. Bien que cela ne dégrade ou nuise pas au tapis, cela peut être indésirable.

Retirer la page imprimée avec les marques d'enregistrement découpées de votre tapis de coupe de Curio. Tournez la page imprimée vers le verso (côté non imprimé) et placez-la face vers le bas sur votre tapis de gaufrage. Vous pouvez ensuite faire glisser les trois petits carrés noirs reçus avec votre Curio sous les marques d'enregistrement coupées de sorte que les marques paraissent en noir.

**IMPORTANT** : Il est conseillé de laisser suffisamment de temps pour que l'encre sèche avant de la placer face vers le bas sur le tapis de gaufrage. De l'encre peut être transféré sur le tapis de gaufrage. Cela est normal et ne nuira pas à une utilisation ultérieure du tapis de gaufrage.

Remplacez la lame par un outil de gaufrage dans le porte-outil de gauche de Curio (identifié par le cercle rouge) et cliquez sur le bouton « Gaufrage » dans l'étape 3. Le dos de la page sera coupé le long des lignes de gaufrage de sorte qu'un effet de gaufrage soulevé sera visible lorsque la page est vue de face.





### 12.2 Pointillage

Le pointillage est le processus de marquage de la surface d'un matériau à l'aide de nombreux petits points pour créer un motif. La Silhouette Curio™ offre la possibilité de créer des points de pointillage soit par la transformation de lignes en des points de pointillage, soit en convertissant les images d'impression importées en des motifs de pointillé.

L'option Pointillé suppose que vous utilisez un outil de pointillage (article vendu séparément) ou un stylo-feutre.

#### **Pointillé**

La section Pointillé vous permettra de convertir des lignes en des motifs pointillés ou de remplir des images avec différents motifs de pointillé.

Pour convertir des lignes en pointillé, cochez la case Bord du pointillé dans le menu Pointillage. Après cela, vous pouvez contrôler la distance entre les points en réglant l'option Espacement.

La sélection de l'un des types de remplissage en pointillé (Motifs ou Formes) remplira l'image de la ligne sélectionnée avec votre motif ou forme souhaités. Seule une option de Motif ou de Forme peut être sélectionnée à la fois. Les paramètres suivants peuvent être ajustés en fonction de votre Motif ou Forme choisis :

Espacement de la grille : Zoom avant ou arrière de la Forme de pointillé sélectionnée

Espacement du pointillé : Contrôle l'espacement des points pour que ceux-ci soient plus rapprochés ou plus espacés les uns des autres

Angle : Contrôle l'angle de remplissage en pointillé

Décalage : Contrôle la manière dont le remplissage en pointillé apparaîtra, soit près ou loin du bord de la forme remplie

L'option Taille du pointillé ajustera la taille d'affichage du pointillé sur votre écran. Cela ne contrôle pas la taille réelle résultante du pointillé créé. Cela est utilisé uniquement à des fins d'affichage.

Lorsque l'option Imprimer le pointillé est cochée, votre image peut être envoyée à une imprimante afin d'imprimer une image des paramètres de pointillé sélectionnés.

### Tracé du pointillé



La section Tracé de pointillé vous permettra de convertir des images raster importées (telles que JPG, PNG et autres bitmaps prises en charge) en des motifs de pointillé.

Une fois que vous aurez ouvert une image externe que vous possédez (tel que discuté à la section 3.4), vous pouvez cliquer sur le bouton Sélectionner la zone de pointillé. Cela vous permettra de dessiner un cadre autour de la zone voulue de votre image importée afin de créer un motif de pointillé. Une fois dessinée, cette zone sélectionnée peut être ajustée ou déplacée comme tout autre objet dans le logiciel selon vos besoins pour étendre ou raffiner la zone du tracé de pointillé. La sélection de la zone du tracé de pointillé fournira un aperçu de l'image originale avec une image en pointillé noir montrant la manière dont le pointillé voulu sera créé.

Après avoir sélectionné toutes les options de pointillé souhaitées (comme indiqué ci-dessous) et votre motif en pointillé apparaît comme vous le souhaitez, vous pouvez cliquer sur le bouton Créer le pointillé pour que le motif soit créé.

Style de pointillé: Différents styles et paramètres de pointillé peuvent être ajustés pour fournir des effets altérants de pointillé.

Inverser: La case à cocher Inverser tracera l'image négative.

Densité: Généralement, les régions les plus claires du dessin seront remplies avec moins de points et les régions sombres sont remplies de manière plus dense. L'obscurité de toute région est amplifiée par le paramètre Densité qui affecte le remplissage, ou la densité du pointillé rendu dans cette région.

Raffinement: Les pointillés sont rendus au niveau des points d'un petit quadrillage invisible, dont l'espacement est défini par l'option « Espacement de la grille ». Certaines options de styles de pointillé permettent de le régler de sorte que les points apparaissent dans des carrés de grille à la moitié, au tiers ou au quart; ainsi, des valeurs plus élevées offrent un affichage plus aléatoire de points qui peut avoir une apparence plus naturelle ou moins compacte.

Espacement de la grille: Indique la distance entre les lignes et les colonnes de la grille carrée sur laquelle les points sont positionnés. Des valeurs moins élevées fournissent une grille plus fine sur laquelle les points peuvent être positionnés.

### **Sélection de l'outil de pointillé**

En optant pour le pointillage, vous pouvez utiliser soit un stylo de type feutre, soit un outil de Pointillage et de Gaufrage de Silhouette. Lorsque vous effectuez une tâche de pointillage, vous aurez besoin de sélectionner l'outil Pointillage pour votre type de matériau dans le panneau Paramètres de coupe.

Pour sélectionner l'outil de pointillage, sélectionnez votre type de matériau dans le panneau Paramètres de coupe, puis cliquez sur l'option déroulante Type d'outil.

Vous pouvez alors faire défiler vers le bas pour sélectionner l'outil de pointillage. Une fois sélectionné, vous aurez deux nouvelles options de réglage d'outil disponibles.

Alors que l'action de pointillage est généralement une action de haut\bas, l'option Taille du pointillé ici vous permettra de créer un point plus grand en laissant tomber l'outil et créant le point via un mouvement circulaire, rendant ainsi le point plus large. Le réglage par défaut de 0,00 mm créera simplement le point au diamètre réel du point de l'outil.

Lors de l'utilisation de l'outil de pointillage pour pointiller une surface métallique, telle que les feuilles métalliques de pointillage de marque Silhouette, vous pouvez cocher la case Force accrue de pointillage afin de créer un point perforé avec plus de force.



### 12.3 L'utilisation de plusieurs outils avec Curio

Les Silhouette Curio™ et Silhouette CAMEO® 3 disposent de deux porte-outils pour pouvoir utiliser simultanément plusieurs outils. Cela signifie que vous êtes en mesure d'effectuer deux actions différentes au cours de la même tâche, telles que la coupe, le gaufrage, la gravure, le pointillé, et le croquis.

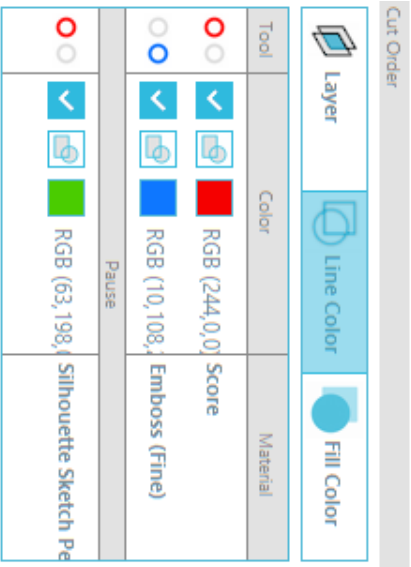
Lorsque la Silhouette Curio est détectée, Silhouette Studio offrira une option dans le panneau Paramètres de coupe pour permettre aux divers ensembles de lignes d'être attribués aux différents porte-outils.

Lorsque vous êtes en Mode de coupe Standard, vous pouvez sélectionner l'objet désiré dans votre espace de travail, puis cliquer sur l'option du porte-outil associé que vous souhaitez utiliser.



Cela établira la ligne sélectionnée pour qu'elle soit exécutée par l'outil désiré que vous avez placé dans votre Curio dans le porte-outil associé.

Lorsque vous êtes en Mode de coupe avancé, vous pouvez établir vos lignes pour qu'elles soient effectuées par le porte-outil désiré en cliquant sur le cercle associé qui se trouve dans la colonne Outils. Ceci peut être réalisé selon la Couleur de la ligne ou la Couleur de remplissage, ou si vous utilisez la version Designer Edition, vous pouvez également configurer votre travail pour différents outils en fonction de la Couche.



Un clic sur le cercle rouge de gauche fera en sorte que la ligne sélectionnée soit effectuée par l'outil de gauche de Curio, tandis que le clic sur le cercle bleu de droite fera en sorte que la ligne sélectionnée soit effectuée par l'outil de droite de Curio.

Si vous avez plus de deux types d'outils que vous souhaitez utiliser pendant la même tâche, vous pouvez effectuer un clic-droit pour ajouter une pause afin d'arrêter Curio entre les actions et de changer votre outil si nécessaire.

## 13 - Caractéristiques du Designer Edition Plus

Silhouette Studio® Designer Edition Plus a deux caractéristiques supplémentaires : broderie de l'appliqué et strass améliorés.

### 13.1 Broderie de l'appliqué

Silhouette Studio® Designer Edition Plus vous permet d'importer des fichiers de broderie de l'appliqué. Si votre fichier de broderie a un placement de points de broderie, vous pouvez l'utiliser pour découper les formes de l'appliqué à l'aide de votre machine de coupe Silhouette.

Pour ce faire, téléchargez votre fichier de broderie sur Silhouette Studio®. Vous pouvez importer les formats de broderie suivants avec Designer

Edition Plus :

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)

DST (Tajima, Barudan, Toyota)

EXP (Stellar, Melco)

JEF (Janome)

XXX (Singer)

Ouvrez votre fichier dans l'écran de design. Supprimez les formes de broderies supplémentaires, de sorte que seule la ligne brodée reste.



Envoyez votre forme à votre Silhouette et découpez la forme de votre tissu. Maintenant, vous avez un appliqué parfaitement découpé.



### ***Esquisser avec des fichiers de broderie***

Vous pouvez transformer les designs de broderie en œuvre d'art tout en utilisant des sketch pens Silhouette.

Chargez votre fichier sur Silhouette Studio®. Affectez une couleur à chaque couche. Envoyez l'image à votre Silhouette avec chaque couche colorée correspondant à un sketch pen coloré.



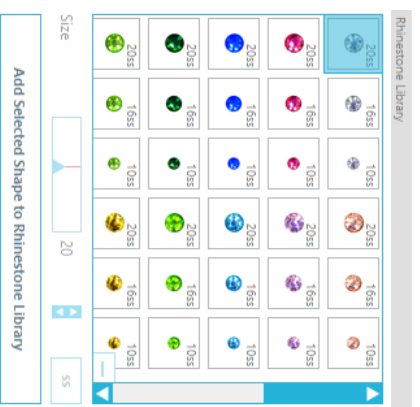


### 13.2 Strass améliorés

Les outils de strass améliorés de Silhouette Studio® Designer Edition Plus offrent des options de personnalisation supplémentaires et vous permettent de visualiser vos designs avec un rendu photo réaliste.

#### Strass personnalisés

Vous pouvez créer vos propres formes de strass personnalisés dans Silhouette Studio®, ou vous pouvez importer des images de vos strass en utilisant un tapis PixScan™ (voir la section PixScan™ pour plus d'informations).



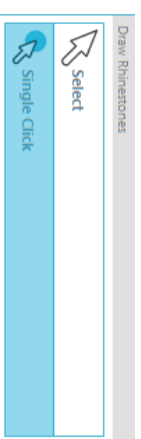
Une fois que vous avez dessiné votre forme ou avez placé l'image de votre strass personnalisé sur la page, sélectionnez l'image. Ensuite, cliquez sur le bouton « Add Selected Shape to Rhinestone Library » (Ajouter la forme sélectionnée à la bibliothèque de Strass). Ceci ajoutera votre forme à une section intitulée « User Rhinestones » (Strass de l'utilisateur) en dessous des strass enregistrés. La forme du strass restera dans votre bibliothèque afin que vous puissiez l'utiliser pour des projets futurs.

#### Redimensionner les strass avec des tailles non standard

La taille des strass circulaires peut être définie en « ss » ou en unités dimensionnelles (« mm » ou « pouces ») dans vos paramètres de préférences. La largeur / longueur des strass non circulaires est définie dans les unités dimensionnelles (« mm » ou « pouces ») dans vos paramètres de préférences. Vous pouvez redimensionner vos strass personnalisés en cliquant sur les barres de défilement sous votre bibliothèque de strass.

#### Placement de strass individuels

(Clique unique) dans le menu de strass améliorés. Sinon, il existe deux options pour placer des strass sur votre design : unique et multiple.

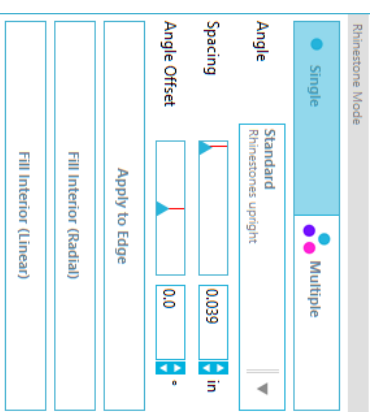


Le mode « Single Click » (Clique unique) fournit un curseur de strass dans la zone de dessin qui place le strass actuellement sélectionné dans la bibliothèque des strass sur la page, ce qui vous permet de placer rapidement un strass répété.

Lorsque vous êtes en mode « Multiple Rhinestones » (Strass multiples), le curseur de strass tourne à travers la séquence des strass définis dans la liste « Strass de l'utilisateur », ce qui permet de placer rapidement des séquences de différents types de strass.

En cliquant sur le curseur de strass au-dessus d'un strass qui a déjà été placé dans la zone de dessin, ce strass est remplacé par le nouveau, en positionnant le nouveau strass au même centre.

## Placer les strass en tant que contour ou en remplissage

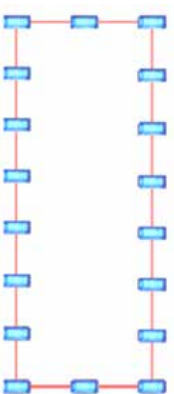


Vous pouvez créer des contours ou des remplissages à l'aide soit d'un seul ou de plusieurs motifs de strass.

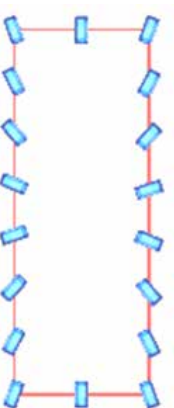
Pour utiliser un seul style de strass, vous pouvez sélectionner un strass et tracer le contour ou remplir votre design avec. Tout d'abord, sélectionnez votre image. Ensuite, sous « Rhinestone Mode » (mode strass) sélectionnez « Single » (Unique). Ensuite, sélectionnez le strass que vous désirez utiliser pour votre design.

Il existe trois options d'ajustement : « Angle » (angle), « Spacing » (espacement) et « Angle Offset » (décalage angulaire).

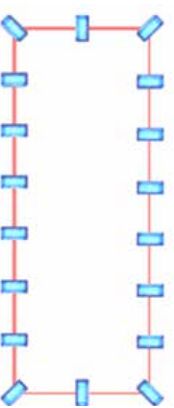
Les options suivantes sont disponibles dans le menu déroulant « Angle ».



Standard : les strass sont orientés selon une direction uniforme.



Centre : Les strass sont orientés vers le centre de la forme de la frontière.



Perpendiculaire : les strass sont orientés perpendiculairement au contour sur lequel ils sont assis.



« Spacing » (Espacement) ajuste la quantité d'espace entre chaque strass individuel.



« Angle Offset » (décalage angulaire) vous permet d'ajuster l'angle selon lequel les strass sont placés.

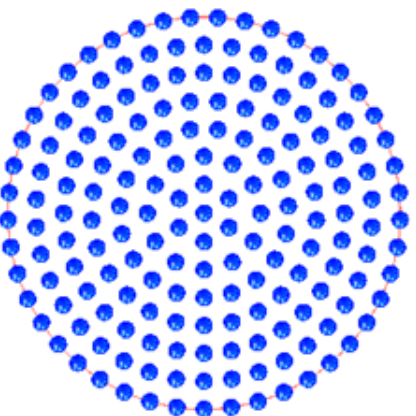
*Cœurs sans décalage angulaire et cœurs avec décalage angulaire 45°.*

Une fois que vous avez sélectionné votre angle, votre espacement et votre décalage angulaire, cliquez sur « Apply to Edge » (Appliquer au contour).

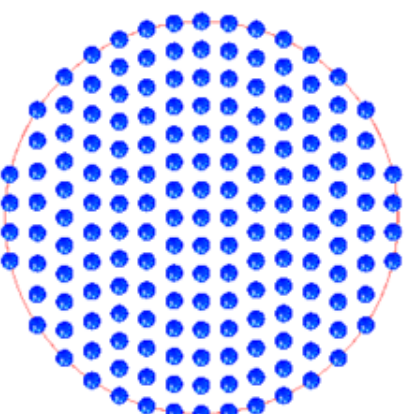
### Options de remplissage

Il existe deux options pour remplir votre design.

« Fill Interior Radial » (remplissage dégradé à l'intérieur) positionne les strass au bord du chemin et sur les contours concentriques à l'intérieur.



« Fill Interior Linear » (remplissage linéaire à l'intérieur) positionne les strass en forme de grille



**Strass multiples**

Le mode « Multiple Rhinestone » (Strass multiples) fonctionne de manière similaire au mode « Single Rhinestone » (Strass unique) sauf que le contour ou le remplissage utilise différents motifs de strass.

Dans le mode « Multiple Rhinestone », vous pouvez créer un modèle de strass pour votre design. Pour concevoir un modèle, cliquez sur le strass désiré et faites-le glisser jusqu'à « User Rhinestones » (Strass d'utilisateur). Revenez à votre bibliothèque de strass et cliquez sur le prochain strass souhaité et faites-le glisser vers le bas à côté du premier. Vous pouvez faire glisser autant de strass que vous souhaitez pour créer votre modèle. Chaque strass sera automatiquement placé à la fin du motif, mais en cliquant et en les faisant glisser, vous pouvez les réorganiser pour créer votre look désiré.



**Total (Toutes les formes)**

Totals (All Shapes)					
Gss	10ss	18ss	20ss	Other	
0	12	0	14	9	

Au bas du menu « Advanced Rhinestone » (Strass amélioré) vous trouvez le nombre total de strass. Il indique combien vous utilisez de strass pour chaque taille dans votre conception.

## 13 - Fonctionnalités de la Business Edition

Silhouette Studio® Business Edition a quelques outils utiles pour la réalisation de grands projets, de projets complexes ou par lot.

### 13.1 Prise en charge de la multicope

La Silhouette Studio® Business Edition prend en charge la multicope. Cela signifie que lorsque vous utilisez la Business Edition, vous obtenez la capacité d'envoyer des travaux de découpe à plusieurs unités de Silhouette en même temps, tant qu'elles sont branchées à votre ordinateur.

Pour utiliser la capacité d'envoyer des travaux à plusieurs unités de Silhouette raccordées au même ordinateur, vous pouvez simplement aller à l'onglet Envoyer à Silhouette et sélectionner à quelle unité Silhouette vous souhaitez envoyer la tâche, puis appuyez sur le bouton Démarrer.

Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour couper un ou différents travaux pour n'importe quel onglet sélectionné et activement affiché du document, comme si vous optiez pour commencer le travail.

La possibilité d'utiliser plusieurs unités Silhouette fournit également, dans la Business Edition, la capacité de nommer vos unités Silhouette au sein du programme. C'est alors que vous êtes en mesure de déterminer quelle tâche est envoyée à quelle unité. Pour renommer une Silhouette connectée, il suffit de cliquer sur le nom du modèle Silhouette (montré en gris ci-dessous) dans l'écran Envoyer à Silhouette :

Une fois que vous cliquez sur le nom du modèle, vous pouvez écrire n'importe quel nouveau nom désiré pour cette unité Silhouette. Le nom sera conservé chaque fois que l'ordinateur ayant servi à créer le nom est utilisé, même si l'appareil est débranché puis rebranché. Cependant, veuillez noter que la désignation est spécifique à l'ordinateur en question.



### 13.2 Compatibilité avec les fichiers Ai/EPS/CDR

La Silhouette Studio® Business Edition offre la possibilité d'ouvrir directement les fichiers Ai, EPS et CDR qui ont été créés à partir de tout autre logiciel majeur d'imagerie vectorielle (tels que Adobe Illustrator® ou CorelDraw®).

Pour accéder à cette fonctionnalité dans la Business Edition, allez dans le menu Fichier et sélectionnez Ouvrir. Si vous utilisez un PC, vous devez sélectionner le type de fichier que vous cherchez à ouvrir et sélectionner l'option Ai, EPS ou CDR.

Vous pouvez sélectionner couper par calque et simplement activer les calques désirés ou opter pour couper par couleur de trait et soit activer la ligne de coupe « Pas de Couleur » soit recolorer vos lignes comme vous le souhaitez à l'aide de l'outil Couleur Trait.

Vous pouvez opter alternativement, pour l'usage du programme Silhouette Connect™ pour couper ces fichiers à partir de leurs logiciels natifs.



#### 13.3 Mode design vs Mode Mise en page média

Silhouette Studio® Business Edition offre une option d'affichage différente pour permettre aux utilisateurs d'afficher le mode design original qui permet de voir comment les images sont disposées du point de vue de la conception et le mode mise en page média pour voir la façon avec laquelle sont traitées les lignes pour apparaître dans le travail de coupe final. Tandis que le mode design traditionnel « ce que vous voyez est ce que vous obtenez » peut être utilisé et les tâches sont traitées de cette manière, lorsque vous utilisez la Business Edition, il y a une option supplémentaire pour modifier vers le mode mise en page de média afin de maximiser l'efficacité de la pose des dessins à couper sur des matériaux spéciaux utilisés couramment dans le cadre d'affaires.

Cette possibilité de vue côte à côte donne accès à d'autres fonctionnalités de la Business Edition, tels que les options de copie de matrice, imbrication de mise en page de média et Mosaïque.

Lorsque vous exécutez la version Business Edition, vous trouverez deux modes de disposition indiqués dans la partie supérieure droite de l'écran :

#### **Mode design**

Cette option mettra le logiciel au mode traditionnel à volet unique et les objets seront découpés comme s'ils ont été placés dans leur design originale.

#### **Mode de mise en page média**

Cette option fournira une vue côte à côte de votre mise en page originale (mode design sur le côté gauche de l'écran) et une vue de la façon avec laquelle votre travail sera traité pour couper à vos supports, ou le matériel qui est à découper (mode de mise en page média sur la partie droite de l'écran).






### 13.4 Fonctionnalité de Mosaïque

La Silhouette Studio® Business Edition offre une fonction automatisée de Mosaïque.

La fonctionnalité de Mosaïque fournit une méthode par laquelle un travail plus important peut être découpé par une série de plus petits carreaux qui sont ensuite assemblés à la fin du processus de découpe afin de créer le travail à une plus grande échelle.

Par exemple, la fonctionnalité de Mosaïque permettra à l'utilisateur de concevoir une image à grande échelle d'une hauteur de 24 pouces par 24 pouces de largeur et la découper en plusieurs passes. Même si le calibre d'un tel matériel ne peut pas être coupé en un seul passage en raison de la limitation de la largeur de coupe maximale de Silhouette à 12 pouces, la fonctionnalité de Mosaïque segmentera automatiquement le travail en une série de petits travaux que l'on peut découper et ensuite assembler pour atteindre le projet final de 24 pouces par 24 pouces.

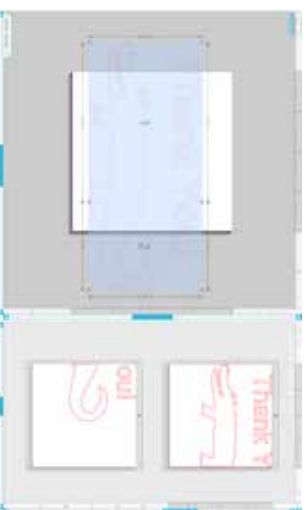
La fonctionnalité de Mosaïque est disponible uniquement lorsque vous exécutez la version Business Edition en mode mise en page média. 

Alors que la conception originale peut conserver sa disposition de conception originale, l'option de Mosaïque fournit une méthode pour réorganiser le dessin à couper dans une série de plusieurs panneaux, permettant ainsi au projet cible qui est plus grand que les médias utilisés d'être créé avec succès dans une série de plusieurs petites tâches.

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau de Mosaïque :

#### ***Mosaïque actif***

Cette option active et désactive la fonctionnalité comme vous le souhaitez. L'option peut être associée avec d'autres fonctionnalités de la Business Edition, tels que l'imbrication de mise en page de média et la copie matricielle. (REMARQUE : La conception traitée affichée dans le mode de mise en page média, va seulement changer en panneaux multiples si l'image dépasse la zone de coupe disponible.)



Lorsque le Mosaïque est actif, le mode Design affiche une série de carreaux numérotés pour afficher comment le projet est divisé dans les tâches de coupe qui en découlent.

Ces carreaux peuvent être contrôlés par les outils suivants disponibles dans le panneau de Mosaïque :

**Configurer l'orientation et les dimensions** - Les options figurant dans cette section permettront l'ajustement de la taille et le positionnement du carreau par rapport à la manière à laquelle les carreaux vont procéder au travail de découpe qui en découle.

**Conserver les proportions** - Cette option maintiendra les proportions du carreau principal.

**Automatique** - Cette option redimensionnera les carreaux à la taille du projet à découper. Les lignes de division du Mosaïque se placeront automatiquement selon la taille des médias définis.

**Personnalisé** - Cette option vous permettra d'éditer les carreaux en faisant glisser les lignes de division et les nœuds.

**Grille standard** - Cette option redimensionnera les carreaux pour maintenir les dimensions d'hauteur et de largeur des carreaux individuels, plutôt que de les redimensionner spécifiquement selon la taille du support.

**Marge** - Cette option créera un chevauchement de la coupe qui en résulte, qui peut être utile si un chevauchement dans le travail final est exigé.

**Dimensionen anzeigen** - Cette option active et désactive les tailles des carreaux.

**Tous les panneaux** - Cette option permet de découper tous les carreaux sélectionnés.

**Tuiles sélectionnées** - Cette option permet la découpe des carreaux sélectionnés uniquement. Alternativement, vous pouvez cliquer sur le mode design sur les carreaux pour les activer ou les désactiver.

**Séparation** - Cette option active / désactive les tailles des carreaux.



### 13.5 Aperçu automatique de l'imbrication

La Silhouette Studio® Business Edition fournit un mode d'Aperçu automatique de l'imbrication où les formes sont automatiquement imbriquées dans le Mode de mise en page média pour assurer une utilisation efficace du matériau à couper, tout en conservant le positionnement original de l'image dans le Mode design, ce qui permet à l'utilisateur de continuer l'édition et le raffinement du design.

L'imbrication de la mise en page de média est une option disponible lors de l'exécution de la version Business Edition dans le mode Mise en page de média.

Alors que la conception originale peut conserver sa mise en page de conception originale, l'option d'imbrication de la mise en page de média fournit une méthode pour réorganiser les objets à découper d'une manière qui rend l'usage de vos médias plus efficace.

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau d'imbrication de la mise en page de média :

**Emboîtement actif** - Cette option active ou désactive la fonctionnalité comme vous le souhaitez. L'option peut être associée avec d'autres fonctionnalités de la Business Edition, tels que le Mosaïque et la copie matricielle.

**Bloquer les formes** - Cette option imbriquera les formes concaves par des moyens plus efficaces et tentera de les emboîter pour économiser plus d'espace sur votre support.

**Conserver le grain** - Lorsqu'elle est activée, la fonctionnalité d'imbrication est contrainte de laisser les images sans rotation, ou de les pivoter uniquement de 180 degrés. Cela peut être utile lors de l'usage de supports spéciaux qui ont un grain afin d'assurer que le grain va dans le bon sens pour la découpe d'images qui en résulte.

**Aligner** - Lorsqu'elle est activée et que les images sont tournées vers un angle irrégulier en Mode design, l'option Aligner mettra l'image à la verticale pour compenser avant de déterminer le meilleur angle pour imbriquer la forme.

**Mots entiers** - Cette option maintiendra les lettres des mots qui ont été créés avec l'outil texte ensemble, au lieu d'imbriquer chaque lettre individuellement.

**Maintenir les groupes** - Cette option conservera toutes les images regroupées dans leur groupe original plutôt que d'imbriquer chaque objet.

**Rotations** - l'option Rotations va permettre ou restreindre le niveau des angles que vous pouvez autoriser pour faire pivoter les images. Par exemple, un paramètre de Rotations de « 0 » tiendra les images exactement dans leur angle de rotation initial, alors qu'un cadre de Rotations de « 2 » permettra des rotations d'images de 0° et de 180°. Un cadre de Rotations de « 4 » permettra aux images de pivoter de 0°, 90°, 180° et 270°. Tant que le réglage des Rotations augmente, le nombre d'angles de rotation possibles pour chaque image augmente aussi. Le paramètre est présent, parce que tandis que le réglage le plus élevé peut tenter de rendre l'utilisation de l'espace plus efficace, il peut y avoir des cas où l'angle des images est important et il est plus souhaitable d'organiser les images dans un certain angle.

**Remplissage** - Cette option contrôle la distance minimale entre deux formes adjacentes après que celles-ci sont imbriquées.



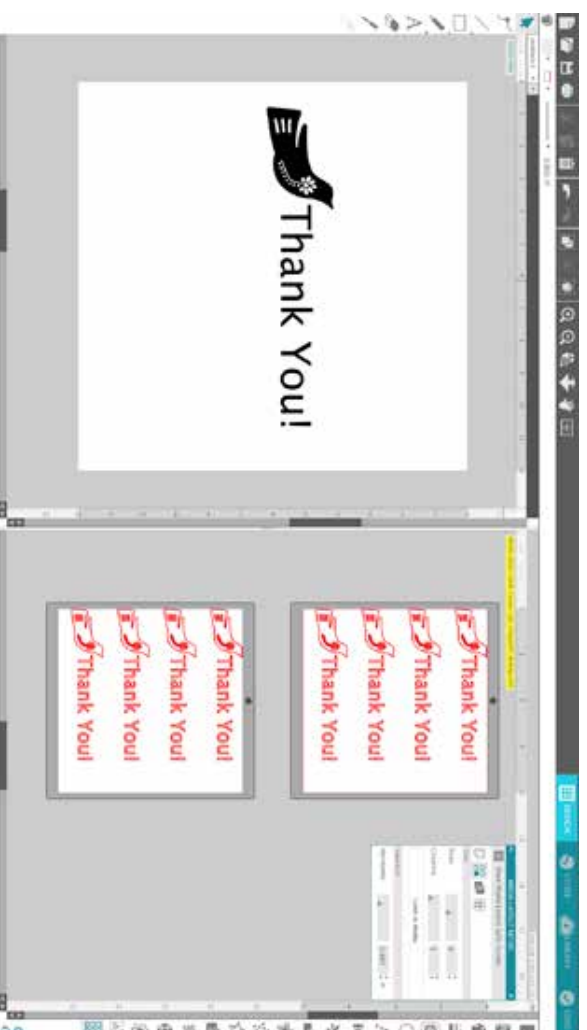
### 13.6 Fonction de Copie matricielle

La Silhouette Studio® Business Edition fournit une Fonctionnalité de copie matricielle. Cette fonctionnalité offrira la possibilité de créer la matrice de plusieurs copies du même projet qui sont répliquées au cours du traitement de la tâche de coupe mais qui n'altère ou n'affecte pas réellement votre design initial.

La fonctionnalité Copier est disponible uniquement lorsque vous exécutez la version Business Edition en mode mise en page média.

Alors que la conception originale peut conserver sa disposition de design originale, les options du panneau Copier fourniront une méthode pour reproduire le dessin à couper en plusieurs copies comme souhaité.

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau Copier :



**Rangées** - Cette option fournira plusieurs lignes de travail tel que défini.

**Colonnes** - Cette option fournira plusieurs colonnes de travail tel que défini.

**Limiter au support** - Appuyer sur ce bouton fera entrer les nombres spécifiés pour les lignes et les colonnes et supprimera tout ce qui dépasse la taille autorisée de la taille de votre média.

**Séparation** - L'option Horizontal détermine l'Remplissage horizontal entre les copies, tandis que l'option Vertical détermine l'Remplissage vertical entre les copies.



### 13.7 La fonction Ligne de sarclage automatisée

La Silhouette Studio® Business Edition fournit un outil de Paramètres cadre d'échenillage. Cette fonctionnalité offre la possibilité de créer des lignes de sarclage dans les chemins d'accès de ligne ouverte pour une épuración plus facile des matériaux, tel que le vinyle et le transfert par la chaleur. Les options incluent une bordure de sarclage environnante ainsi qu'une ligne de sarclage interne à l'intérieur des espaces ouverts du design (tel que dans les lettres) pour fournir une méthode facile d'enlever l'excès de matériau après l'achèvement du travail de découpe.

Le panneau des Paramètres cadre d'échenillage est disponible lors de l'exécution de la version Business Edition dans la partie supérieure droite de l'écran.

Les options suivantes sont disponibles dans le panneau des Paramètres cadre d'échenillage :

**Afficher les cadres d'échenillage** - Cette option permet de créer une bordure automatisée de sarclage autour du travail de découpe tout entier.

**Remplissage** - L'option ajustera la dimension de Remplissage pour ajouter ou supprimer l'Remplissage entre la bordure et la bordure de sarclage intégrée.

**Lignes de sarclage** - L'option Lignes de sarclage fournit une option permettant d'inclure des lignes de sarclage internes, comme ils peuvent être possibles d'inclure à l'image.

Toutes les bordures et les lignes de sarclage internes sont automatisées et ajustées à la volée puisque les réglages sont effectués pour le positionnement ou le dimensionnement des objets placés sur votre espace de travail.

Toutes les bordures et les lignes de sarclage sont affichées en bleu :





## 14 - Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes, une liste de conseils de dépannage courants et d'informations de support supplémentaires peuvent être trouvés ci-dessous.

### 14.1 Conseils de dépannage courants

#### ***La lame ne coupe pas le matériau***

Si vous utilisez Silhouette original, vérifiez que l'encoche sur la lame ("aillette" noire à la base de la lame) est bien tournée vers la droite, face à la lumière bleue d'alimentation, dans la position 3 heures. Lorsque l'encoche est placée dans ce sens et bien fixée, la lame sera légèrement plus basse et donc offrira plus de force de coupe. Encore une fois, ceci s'applique à Silhouette original seulement.

Quel que soit le modèle Silhouette que vous avez, le positionnement de la lame pourrait encore être un problème si la lame a été enlevée récemment pour changer le capuchon. La lame peut ne pas être bien en place dans le support et donc ne pas fournir des résultats corrects lors de la coupe. Pour vérifier cela, débloquent la lame et, tout en maintenant le levier de verrouillage en place, tournez et poussez la lame vers le bas pour vous assurer qu'elle est placée tout en bas dans le support. Vous pouvez également consulter les Paramètres de coupe Silhouette. Si vous coupez avec une profondeur qui est trop faible ou avec un capuchon trop mince (bleu ou jaune), vous devrez peut-être ajuster vos paramètres de coupe ou le capuchon de lame, en fonction du type de papier ou de matériau que vous essayez de couper. Utilisez le bouton Test de coupe pour vérifier que vos paramètres sont correctement configurés pour le type de matériau que vous utilisez, avant d'accomplir l'ensemble du processus de coupe. Si la coupe d'essai ne fonctionne pas, vous avez probablement besoin de régler à nouveau les paramètres. Si le test de coupe réussit, le travail réel devrait fonctionner. Si vous trouvez, pour quelque raison que ce soit, que certaines zones ne donnent pas une coupe nette, vous pouvez également choisir d'utiliser l'option Double coupe dans les Paramètres de coupe Silhouette pour vous assurer que tous les points bénéficieront d'un deuxième passage pendant le travail de coupe.

#### ***Les images ne sont pas alignées à la coupe***

Lors de la coupe d'un papier ordinaire ou d'un papier qui ne dispose pas de son propre support adhésif, veuillez vous assurer que vous avez chargé votre papier sur la feuille de support. Ce problème peut survenir si vous n'utilisez pas le tapis de coupe correctement ou ne l'utilisez pas avec des matériaux qui nécessitent l'utilisation d'une feuille de support.

Si vous utilisez la feuille de support, vous devrez vous assurer que le revêtement du tapis a été enlevé afin d'exposer la surface collante et maintient votre matériau fermement en place lors de la coupe. Si le tapis a perdu sa qualité d'adhérence pour une raison quelconque et ne retient pas le papier fermement en place, votre papier peut dériver lorsqu'il est coupé. Si vous utilisez le tapis de coupe et votre papier est chargé sur le tapis de coupe correctement et maintenu fermement en place, vous pouvez rencontrer ce problème si vous avez chargé votre feuille de support ou de matériel dans la Silhouette alignée avec le côté gauche de la machine, par opposition à la queue de la feuille de support ou de matériel avec le guide en relief. Si la feuille de support ou le matériau coupé n'est pas aligné correctement avec ce guide et n'est pas d'abord saisi entre les deux rouleaux blancs, vous rencontrez un problème dû à ce que votre feuille de support ou le matériau dérive alors qu'il est coupé et votre image n'est pas être alignée correctement.



### ***Nouveau matériel détecté s'affiche chaque fois que Silhouette est sous tension***

Si votre ordinateur vous demande d'installer le logiciel (même si il est déjà installé), c'est probablement parce que vous allumez Silhouette ou que vous avez débranché le câble USB et le rebranchez. Votre ordinateur considère tout simplement qu'il y a là un nouveau matériel qui n'est pas encore reconnu. Vous pouvez naviguer en toute sécurité grâce à l'installation automatique recommandée car c'est une simple référence au pilote. Le pilote est contenu sur votre CD d'installation, ou dans le cas du téléchargement du logiciel, il peut être obtenu à partir de [www.silhouetteamerica.com](http://www.silhouetteamerica.com) dans la section Support. Le pilote n'est en fait pas nécessaire à une bonne utilisation du logiciel, mais peut être utilisés pour répondre à la fonctionnalité Plug & Play de Windows, qui essaye de trouver les pilotes de matériel lorsque de nouveaux périphériques sont connectés. Après réinstallation du pilote, vous ne devriez plus recevoir ce message pour installer.

NOTE : Vous pouvez voir un message menaçant à partir de Microsoft lors de l'installation du pilote qui mentionne que le pilote est un risque potentiel ou n'a pas passé le test du logo Windows. Veuillez noter que le pilote a été testé à grande échelle et en toute sécurité avec Windows, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, et Windows 8. Cliquez sur "Continuer" et procédez à l'installation du pilote.

### ***Déchargez les matériaux est affiché immédiatement après le chargement (Modèle SD/CAMEO uniquement)***

Ce n'est pas une erreur. Une fois que vous avez sélectionné l'une des options de chargement, que vous ayez ou non quoi que ce soit d'effectivement chargé dans la machine, Silhouette considérera que le matériel a été chargé et attendra de nouvelles instructions pour couper, que ce soit de votre ordinateur ou via une carte SD. Comme il est en attente de coupe, la première option affichée est Décharger les matériaux. Cette information est affichée au cas où vous avez chargé votre matériel de façon non correcte ou s'il n'a pas été chargé droit dans la machine. Une fois le processus de coupe terminé, cette option vous sera également montrée pour décharger votre matériel.

S'il n'y a pas de matériau effectivement déjà chargé et que la touche Entrée ait été enfoncée par inadvertance, vous pouvez simplement appuyer sur le bouton Décharger le matériau, puis faire défiler à nouveau pour trouver les options de chargement sur l'écran LCD de Silhouette afin de charger correctement votre matériau à couper.

### ***La feuille de support est coincée dans Silhouette (Modèle SD/CAMEO uniquement)***

Allumez Silhouette SD et appuyez sur les touches de direction de l'écran LCD de Silhouette jusqu'à ce que l'option Décharger les matériaux soit affichée. Une fois affichée l'option, appuyez sur la touche Entrée. Si le tapis n'est pas éjecté, veuillez effectuer ces actions jusqu'à ce que le tapis soit éjecté. Vous pouvez alternativement éteindre Silhouette et retirer manuellement le tapis de la machine.

***Silhouette est bruyant pendant le fonctionnement***

Veillez soulever le couvercle de Silhouette afin de vous assurer que toute bande branchée au moteur sur le côté de l'appareil a bien été enlevée. Si elle n'a pas déjà été retirée, cela serait la cause des bruits que vous entendez lorsque votre machine est sous tension. Si la bande avait été laissée ouverte, aucun dommage ne devrait être survenu, mais les bruits entendus serait atypiques. Veillez retirer la bande et mettre à nouveau sous tension l'unité Silhouette. Sinon, merci de noter que silhouette n'est malheureusement pas une unité totalement silencieuse. Les sons que vous entendez sont sans doute normaux.

***ERREUR : Impossible de se connecter à Silhouette***

Dans l'écran Envoyer à Silhouette, lorsque vous envoyez votre travail à Silhouette, si ce message est affiché, vous devrez vérifier votre connexion USB afin de vous assurer qu'elle est bien connectée à partir de l'ordinateur dans Silhouette. Vous pouvez éteindre Silhouette, puis débrancher les deux extrémités du cordon USB. Vous pouvez ensuite rallumer Silhouette et brancher le cordon USB sur votre ordinateur et sur Silhouette. Si les problèmes persistent, fermez Silhouette Studio et redémarrez votre ordinateur.

***ERREUR : Échec de la détection des marques de calage***

Lorsque vous utilisez des marques de calage pour les tâches d'impression et de découpe, si ce message est affiché, retirez votre feuille de support de matériau de Silhouette et rechargez. Le plus souvent, cette erreur est rencontrée lorsque les matériaux ou la feuille de support ont été chargés de telle sorte qu'il n'ont pas été correctement alignés avec les repères de chargement, ou une méthode de chargement incorrecte a été sélectionnée ("Charger le matériau" et "Charger le support").

***Le téléchargement s'arrête ou le temps de téléchargement continue d'augmenter***

Si, pendant le processus de téléchargement, le téléchargement s'arrête et / ou le temps estimé ne cesse d'augmenter, alors que le nombre d'images qui restent à télécharger reste le même, vous pouvez aller dans l'écran de Préférences et sélectionner Avancé. Dans cet écran, augmentez le paramètre Sockets HTTP jusqu'à ce que le nombre restant de téléchargements commence à diminuer et progresse à nouveau.

### 14.2 Talonnage

L'outil ne doit être calibré que pour régler l'alignement de la découpe dans le cadre de travaux Imprimer et Couper, et l'alignement des découpes liées aux données imprimées. Cette action ne doit être entreprise que si vous rencontrez des problèmes spécifiques quant à l'alignement des lignes de découpes avec le contour des images imprimées dans le cadre des travaux Imprimer et Couper qui font appel à des Marques d'enregistrement. Ces options peuvent être trouvées en cliquant à droite à n'importe quel point du menu Envoyer vers Silhouette et en sélectionnant Calibrage.

Pour cette opération, il est recommandé d'utiliser un crayon à croquis, afin de mieux visualiser les résultats et de faire des ajustements en conséquence.

Pour commencer, vous devrez d'abord sélectionner Imprimer la page de test d'étalonnage, afin d'imprimer la page de test sur votre imprimante personnelle. Ne pas faire d'ajustements à la page de test d'étalonnage sur votre écran d'ordinateur. Une fois imprimé, vous devez placer la feuille imprimée sur le tapis de découpe comme affiché à l'écran. Lorsque vous utilisez Silhouette SD, vous devez sélectionner l'option w Charger / matériau sur l'unité.



Une fois chargé, utilisez les flèches à l'écran pour aligner la lame de sorte qu'elle pointe vers la première marque transversale dans la zone qui est représentée en vert sur votre écran d'ordinateur ou, en d'autres termes, le coin supérieur gauche de la première marque.

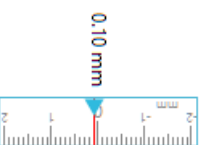
Une fois la lame en position, cliquez sur l'option Étalonner. Cela engagera Silhouette à tenter de lire la marque et le croquis / la coupe le long des lignes qui se croisent.

Si une ligne est désactivée, vous devrez procéder à des ajustements, en fonction de la mesure de la distance exacte au-dessus ou en-dessous ou combien vers la gauche ou la droite, le croquis ou la ligne de coupe qui en résulte a été effectué. Pour ce faire, mesurer la distance entre la marque imprimée originale et la marque réellement effectuées.

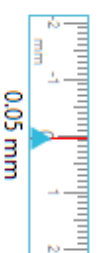
Si la marque effectuée horizontale est au-dessus ou en dessous de la marque imprimée, vous devrez régler la barre de défilement verticale sur l'écran en fonction de la mesure précise observée entre la marque imprimée et la réalité.

Si la marque effectuée verticale est au-dessus ou en dessous de la marque imprimée, vous devrez régler la barre de défilement horizontale sur l'écran en fonction de la mesure précise observée entre la marque imprimée et la réalité.

Vous pouvez répéter cette action selon vos besoins en utilisant à nouveau les touches fléchées sur l'écran pour aligner sur l'espace vert comme indiqué sur l'écran avec la marque en croix suivante, cliquez sur le bouton Talonner, puis observez les résultats et continuer à faire les corrections nécessaires jusqu'à ce que les marques réelles effectuées soient alignées sur les marques imprimées.



Un outil Ajustement de la distance peut être trouvé en cliquant à droite à n'importe quel point du menu Envoyer vers Silhouette et en sélectionnant Ajustement de la distance. Vous ne devez l'utiliser que si vous remarquez que les dimensions de l'image figurant sur l'écran diffèrent de la taille réelle exacte que vous avez mesurée. De tels réglages devraient être tout à fait exceptionnels.



Pour utiliser cet outil, sélectionnez Imprimer la page de test d'étalonnage sur votre imprimante et placez la feuille imprimée sur le tapis de découpe comme affiché à l'écran. Lorsque vous utilisez Silhouette SD, vous devez sélectionner l'option w Charger / matériau sur l'unité. Une fois chargé, cliquez sur l'option Couper les lignes test d'ajustement de distance .

Il y aura deux lignes de coupe sur les positions 1 et 2 indiquées sur votre page. Vous devrez ensuite mesurer la distance exacte entre les deux lignes et ajuster la barre de défilement horizontale sous la section Distance de réglage pour qu'elle corresponde à la mesure exacte faite. Une fois la mesure ajustée, la correction de distance sera effective. Vous pouvez fermer l'écran d'étalonnage et continuer à couper comme vous le souhaitez. Des résultats de tests supplémentaires ne sont pas nécessaires car des coupes de test supplémentaires donneraient les mêmes résultats sur la page de test et correspondraient avec le nouvel ajustement. Vous ne devez effectuer ce test qu'une fois.

### 14.3 Pour plus d'informations pour contacter le support

Des informations de support supplémentaires peuvent être obtenues auprès des sources suivantes :

Web : [www.silhouetteamerica.com](http://www.silhouetteamerica.com)

Email : [Support@silhouetteamerica.com](mailto:Support@silhouetteamerica.com)

Téléphone : 800.859.8243 (sans frais des États-Unis et du Canada uniquement)

Silhouette America, Inc. est basée à Lehi, Utah et ses heures d'ouverture sont de 8 heures à 17 heures (heure des Rocheuses).

The specifications, etc., in this manual are  
subject to change without notice.

---


July 2017, 11<sup>th</sup> edition  
Silhouette America, Inc.

# Silhouette Studio Raccourcis

DOCUMENT		PC	MAC
	nouveau document	ctrl + n	cmd + n
	ouvrir	ctrl + o	cmd + o
	enregistrer	ctrl + s	cmd + s
	imprimer	ctrl + p	cmd + p
	copier	ctrl + c	cmd + c
	coller	ctrl + v	cmd + v
	découper	ctrl + x	cmd + x
	annuler	ctrl + z	cmd + z
	rétablir	ctrl + shift + z	cmd + shift + z
	panoramique	spacebar	spacebar
	glisser-zoom	z	z
	taille fenêtre	ctrl + 1	cmd + 1
FICHIER		PC	MAC
enregistrer sous...	ctrl + shift + s	cmd + shift + s	
enregistrer dans bibliothèque	ctrl + alt + r	cmd + alt + r	
fermer	ctrl + w	cmd + w	
quitter	ctrl + q	cmd + q	
MODIFIER		PC	MAC
coller devant	ctrl + f	cmd + f	
dupliquer	ctrl + d	cmd + d	
tout sélectionner	ctrl + a	cmd + a	
tout désélectionner	ctrl + shift + a	cmd + shift + a	
orthographe	F7	F7	
préférences	ctrl + k	cmd + k	

OUTILS		PC	MAC
	sélectionner	v	v
	éditer points	a	a
	ligne	\	\
	rectangle	r	r
	rectangle arrondi	shift + r	shift + r
	ovale	e	e
	polygone	p	p
	courbe	c	c
	a main levée	f	f
	continu à main levée	shift + f	shift + f
	arc	shift + a	shift + a
	polygone régulier	shift + p	shift + p
	texte	t	t
	gommer	shift + e	shift + e
	cutter	k	k
	afficher zone de dessin	ctrl + alt + d	cmd + alt + d
	afficher bibliothèque	ctrl + alt + l	cmd + alt + l
	boutique en ligne	ctrl + alt + s	cmd + alt + s
	pipette	i	i
DÉCOUPAGE		PC	MAC
	envoyer à silhouette	ctrl + l	cmd + l
	paramètres de découpe	ctrl + F2	cmd + F2
	fenêtre des repères d'alignementoptions	ctrl + F3	cmd + F3

ORGANISER		PC	MAC
	avancer au premier-plan	ctrl + shift + ]	cmd + shift + ]
	avancer	ctrl + ]	cmd + ]
	reculer	ctrl + shift + [	cmd + shift + [
	envoyer arrière-plan	ctrl + [	cmd + [

RÉPLIQUER		PC	MAC
	dupliquer gauche	ctrl + ←	cmd + ←
	dupliquer droite	ctrl + →	cmd + →
	dupliquer au-dessus	ctrl + ↑	cmd + ↑
	dupliquer au-dessous	ctrl + ↓	cmd + ↓
	reproduire à gauche	alt + shift + ←	alt + shift + ←
	reproduction à droite	alt + shift + →	alt + shift + →
	reproduire à au-dessus	alt + shift + ↑	alt + shift + ↑
	reproduire en-dessous	alt + shift + ↓	alt + shift + ↓
	rotation 1 copie	ctrl + shift + F1	cmd + shift + F1
	rotation 2 copies	ctrl + shift + F2	cmd + shift + F2
	rotation 3 copies	ctrl + shift + F3	cmd + shift + F3
	rotation 5 copies	ctrl + shift + F5	cmd + shift + F5
	rangée de 3	ctrl + shift + →	cmd + shift + →
	rangée de 4	ctrl + alt + →	cmd + alt + →
	colonne de 3	ctrl + shift ↓	cmd + shift ↓
	colonne de 4	ctrl + alt + ↓	cmd + alt + ↓
	remplir page	ctrl + shift + f	cmd + shift + f

MODIFIER		PC	MAC
	souder	ctrl + shift + w	cmd + shift + w

AFFICHER		PC
	afficher quadrillage	g
	options	ctrl + F4
	outils page	ctrl + F1
	frontière d'impression	ctrl + shift + p
	bordure découpée	ctrl + shift + l

OBJET		PC
	grouper	ctrl + g
	dégrouper	ctrl + shift + g
	créer tracé composite	ctrl + e
	scinder le tracé composite	ctrl + shift + e

AUTRE		PC
	repères d'alignement	m
	style découpe = découpe	ctrl + t
	style découpe = aucune découpe	ctrl + shift + t
	règle	ctrl + r
	croix	ctrl + =
	modifier	double click
	défiler	ctrl + scroll wheel
	zoom avant/arrière	alt + scroll wheel