



Manuel

*Tout ce que vous devez savoir pour créer
avec votre Silhouette*

CE GUIDE VOUS EST OFFERT PAR L'ÉQUIPE SILHOUETTE EDUCATION

Bonjour ! Chez Silhouette, nous adorons nos machines ! Nous savons qu'il existe une foule d'informations concernant les produits et logiciels Silhouette et, si vous venez d'arriver dans cet univers, peut-être ne savez-vous pas par où commencer. Quant à nos utilisateurs plus aguerris, il est possible que vous ne sachiez pas encore tout faire ou que vous n'ayez pas encore découvert toutes les capacités de votre machine. C'est pourquoi nous avons élaboré ce guide complet grâce auquel votre Silhouette n'aura plus aucun secret pour vous. Vous apprendrez comment utiliser nos supports spéciaux, comment créer des designs simples ou plus complexes dans le logiciel, ou même choisir le modèle de machine qui convient le mieux pour votre projet. Nous avons rassemblé autant d'informations que possible pour vous apporter les connaissances et les compétences nécessaires à vos travaux et libérer votre créativité. Considérez ce guide comme un vade mecum précieux qui vous aidera en cas d'interrogation. Nous avons fait en sorte que ce guide électronique soit le plus simple possible à utiliser grâce des références croisées cliquables, des hyperliens vers des vidéos et un glossaire. Alors commencez à cliquer et trouvez ce que vous cherchez ! Son format électronique nous permettra de l'alimenter régulièrement avec de nouveaux contenus dès leur parution pour que vous puissiez accéder aux informations les plus récentes. Nous espérons que cet ouvrage répondra à vos attentes et vous encouragera à donner vie à vos projets avec enthousiasme et créativité !

Manual Silhouette
Publicado por Silhouette America, Inc.
618 N. 2000 W. Bldg 2
Lindon, Utah 84042

Copyright © 2019
Todos os direitos reservados

Última atualização 05/05/19



3D Paper Rose | por Alaa' K
ID do Projeto: 11563



Introduction

DÉCOUVERTE DE SILHOUETTE

Nous sommes ravis que vous ayez décidé de rejoindre notre communauté dynamique et croissante de « DIYers », créateurs et artistes talentueux. Nous nous efforçons de vous offrir des produits qui vous assisteront dans vos travaux, créations et réalisations. Un projet occupe vos rêves ? Nous vous aidons à lui donner vie.

QU'EST-CE QUE SILHOUETTE ?

Silhouette est un fabricant de machines de découpe électroniques et de produits connexes établi à Lindon, Utah. Notre objectif est de proposer de nouveaux produits et technologies aux créatifs du monde entier avec le plus de choix et le moins de limitations possibles en matière de découpe, de conception et de créations artisanales par voie électronique. Bienvenue dans la famille !

Passons maintenant à ce qui nous occupe : nos machines ! La gamme Silhouette comprend trois machines de découpe : Silhouette CAMEO®, Silhouette Portrait® et Silhouette Curio™. Cela inclut aussi un système d'estampage personnalisé innovant, Silhouette Mint™, et la première imprimante 3D Silhouette, Silhouette Alta®. Nous proposons notre Silhouette Design Store, un site de vente en ligne dédié aux designs numériques. Notre Design Store présente plus de 130 000 créations et des nouveautés sont ajoutées chaque semaine. Des artisans et créateurs de tous horizons découpent, estampent, gravent, dessinent et expriment bien d'autres talents sur leur Silhouette.

Cet ouvrage est conçu pour VOUS. C'est un outil qui vous aidera à découvrir tout ce que vous pouvez faire avec votre Silhouette et comment le faire. Passionnés par nos produits, nous voulons que vous sachiez utiliser nos machines, logiciels et matériels créatifs afin de réaliser vos projets en un rien de temps. Nous allons vous guider dans la mise en route de votre nouvelle Silhouette, vous révéler tous les secrets de Silhouette Studio®, vous renseigner sur les autres produits Silhouette et répondre aux questions que vous pourriez vous poser. Et sans même vous en apercevoir, vous allez vite devenir expert en Silhouette !

POURQUOI POSSÉDER UNE SILHOUETTE ?

Les raisons d'acquérir une machine Silhouette sont innombrables. Les artisans et bricoleurs se servent de nos machines depuis des années pour réaliser des projets uniques et personnalisés qu'ils utilisent à la maison, à l'école, au travail et en bien d'autres occasions. Mais saviez-vous que posséder une Silhouette vous offre bien des avantages même sans être un pro de l'artisanat ?



ÊTES-VOUS UN CRÉATEUR ?

Grâce à la précision de votre machine de découpe Silhouette, même les designs les plus complexes prennent vie. De nombreux créateurs ou designers professionnels apprécient nos machines et notre logiciel Silhouette en raison de leur facilité d'utilisation.

[Voir la vidéo.](#)



ÊTES-VOUS UN ÉDUCATEUR ?

Les applications pratiques d'une machine Silhouette sont nombreuses dans une salle de classe. Passez moins de temps à préparer vos supports pédagogiques comme les jeux de lecture ou figures à assortir pour mieux vous consacrer à enseigner.

Avec des fonctions comme PixScan™, la découpe d'objets est aussi simple que prendre une photo, la transférer sur votre ordinateur, réaliser le croquis et l'envoyer à votre Silhouette pour la découpe. Décorez votre salle de classe pour en faire un lieu plus accueillant et attractif ou utilisez votre Silhouette pour aider les élèves dans leurs travaux pratiques. Imaginez toutes les possibilités. [Voir la vidéo.](#)



ÊTES-VOUS GÉRANT D'UNE PETITE ENTREPRISE ?

Silhouette encourage et soutient les petites entreprises en créant des machines et des accessoires fiables et utiles pour vous aider à réaliser vos objectifs. Que vous utilisiez nos machines de découpe pour votre production artisanale ou nos estampages Mint pour mettre en avant votre marque et promouvoir votre entreprise, vous constaterez que chaque produit de la gamme Silhouette est à la hauteur de vos exigences.

ÊTES-VOUS UN DESIGNER PROFESSIONNEL ? OU SIMPLEMENT UN DÉBUTANT ?

Notre logiciel leader du marché, Silhouette Studio®, permet aux designers de tous niveaux de créer un projet et de le transférer sur leur machine Silhouette. Les débutants ont à leur disposition des outils de création simples à utiliser dans un espace de travail interactif offrant un rendu numérique réaliste de leur support et tapis de découpe. Et comme Silhouette Studio® Business Edition interagit avec Adobe Illustrator® et CorelDraw®, les designers professionnels peuvent créer des rendus matériels de leurs créations en quelques étapes seulement. Si vous aimez concevoir puis transformer vos projets en objets tangibles, il vous faut une Silhouette.

[Voir la vidéo.](#)

ÊTES-VOUS HABILE DE VOS MAINS ?

Chez Silhouette, nous le sommes, assurément ! Si vous vous agitez en voyant les lettres « DIY », il vous faut une Silhouette ! Vous souhaitez décorer votre maison, imaginer des soirées, créer des

matelassages ou des cartes, ou encore ajouter votre touche personnelle PARTOUT ? Vous ne résistez pas à l'envie d'appliquer un transfert à chaud, des strass, des paillettes ou du vinyle sur le moindre support ? Le scrapbooking est votre domaine de prédilection ? Une machine Silhouette vous tend les bras. [Regarder la vidéo.](#)



QUE PEUT FAIRE VOTRE SILHOUETTE ?

Votre Silhouette n'a de limites que celles de votre imagination. Si vous avez un projet en tête, votre Silhouette vous aide à le concrétiser.

Les machines de découpe Silhouette prennent en charge toute une variété de médias. Nous proposons des supports spéciaux conçus expressément pour votre machine de même que les types de supports les plus courants. Vous pourrez ainsi découper sur votre machine les matériaux les plus utilisés tels que :

- ▶ Cardstock
- ▶ Tissu
- ▶ Vinyle
- ▶ Transfert à chaud

Grâce à sa flexibilité, votre Silhouette peut accepter quasiment tous vos projets créatifs. Créations en papier, décoration intérieure, personnalisation de vêtements ou projets particuliers, notre gamme de machines de découpe Silhouette s'adapte à toutes vos idées.

Parmi les médias spéciaux, citons le ruban adhésif imprimable, papier magnétique, feuille d'or rose,

vinyle à pochoir, feuille de bois, film adhésif double face, papier autocollant, film autocollant pour vitrage et paillettes par transfert à chaud. Ces matériaux ne sont qu'un exemple des produits que nous proposons d'utiliser avec votre Silhouette. Accédez à la page 244 pour parcourir notre catalogue de médias. Tous les produits Silhouette sont fournis avec les paramètres de coupe recommandés afin d'obtenir des découpes parfaites en toutes circonstances.

Nos machines Silhouette n'ont de limites que celles de votre imagination. Plus votre vision se précise, plus votre Silhouette vous aide dans votre création.

[Voir la vidéo.](#)



QUELLE SILHOUETTE EST FAITE POUR VOUS ?

Nous savons combien la quantité de possibilités offertes par votre Silhouette peut parfois se révéler écrasante, c'est pourquoi nous sommes là ! La première étape pour obtenir exactement ce que vous voulez de votre Silhouette est de bien la choisir.

Le Cameo et le Portrait sont les deux machines les plus similaires, parfaites pour les projets de création sur papier. Le Curio est spécialisé avec plus de fonctions, comme la possibilité de gaufrer du papier et de graver des films métalliques. Le Mint permet de créer des tampons personnalisés. L'Alta est une imprimante 3D qui utilise un matériau plastique appelé filament pour imprimer des objets. Pour plus de détails sur chaque machine, découvrez la gamme Silhouette en page 10.



QUE DEVEZ-VOUS FAIRE AVEC CET OUVRAGE ?

Ce guide a été rédigé pour vous aider dans tout ce qui touche à Silhouette. Il se compose d'éléments didactiques, de moments d'inspiration, d'une formation au logiciel et d'un catalogue. Ne vous lancez pas dans une lecture exhaustive page après page (vous finirez par mourir d'ennui !). Recherchez plutôt les points qui vous intéressent. Si vous débutez, nous vous conseillons de commencer par la page Chapitre Deux pour un premier cours rapide. Sinon, feuillotez-le et trouvez ce que vous recherchez. Vous tomberez forcément sur quelque chose qui titillera vos envies créatives et vous fera entrevoir tout le potentiel fabuleux de votre Silhouette. Qu'attendez-vous ? Laissons faire notre imagination !

Table des matières

INTRODUCTION	3
LA FAMILLE SILHOUETTE	10
Silhouette Cameo®	11
Silhouette Portrait® 2	15
Silhouette Curio™	17
Silhouette Alta®	21
Silhouette Mint™	23
GUIDE DE DÉMARRAGE	25
Pour bien commencer	26
Créer avec Silhouette Studio®	28
Découper votre design	30
SILHOUETTE STUDIO®	32
Configuration et Conception	33
Boutique et Bibliothèque	129
Onglet Envoyer	142
Mises à niveau	153
SILHOUETTE 3D™	189
Silhouette 3D™	190
Outils Document	191
Barre d'outils d'accès rapide	193
Onglets Document	194
Outils de dessin	195
Onglets de navigation	195
Onglet Design	196
Onglet Impression 3D	201
Silhouette Design Store	203
Préférences	204
MODELMAKER™	205
Silhouette ModelMaker™	206
Outils Document	207
Configuration de ModelMaker™	208
Création de forme	209
Barre d'outils d'accès rapide	213
Affichage et Zoom	215
Paramètres des réseaux	216
Imprimer le design	219
Couper des formes avec une machine Silhouette	220

Table des matières

MINT STUDIO™	223
Créer avec Mint Studio™	224
Outils Document	226
Outils Dessin	227
Outils Mint Studio™	229
Outils de tampon	233
OUTILS ET ACCESSOIRES	235
Lames et Chariot porte-outils	236
Outils	239
Tapis et bases	241
Accessoires de transport et de rangement	242
Divers	243
MATÉRIAUX CRÉATIFS	244
Cardstocks adhésifs	245
Alta Media	246
Autocollants bombés	247
Encres et matières à pochoir	248
Stabilisateurs de tissu	249
Crème Etchall pour gravure sur verre	250
Transfert à chaud	250
Médias Mint	253
Strass	254
Films à sérigraphier	255
Crayons à croquis	255
Matières spéciales	256
Vinyle	264
TUTORIELS	269
Outils à main	270
Machines Silhouette	272
Tutoriels Projets	282
DÉPANNAGE	311
Machine Silhouette	312
Découpe	316
Tapis de coupe	328
Logiciel	331
Bibliothèque	335
Bibliothèque Silhouette	340

Table des matières

GLOSSAIRE	341
RACCOURCIS SILHOUETTE STUDIO®	347

La Famille Silhouette

La Famille Silhouette comprend actuellement trois machines de découpe différentes : la Silhouette CAMEO®, la SilhouetteCurio™ et la SilhouettePortrait®. Elle comprend également un système d'estampage novateur, la Silhouette Mint™, et l'imprimante 3D de Silhouette, la Silhouette Alta®. Chaque machine comporte des fonctions uniques et précises conçues pour exécuter des travaux spécifiques.

SILHOUETTE CAMEO®	11
Fonctions de votre Silhouette Cameo®	12
Écran tactile LED couleur	12
Compartiments de rangement	12
Rouleaux réglables	13
Enregistrement et Découpe depuis un périphérique USB	13
Couteau transversal	13
Chariot double tête	13
Bluetooth®	14
Dégagement surélevé	14
Pointillisme	14
Lecture de code-barres	14
SILHOUETTE PORTRAIT® 2	15
Fonctions de votre Silhouette Portrait®	16
Chargement du média et réalisation d'une découpe	16
SILHOUETTE CURIO™	17
Fonctions de votre Silhouette Curio™	18
Niveau de dégagement accru	18
Chargement de précision	18
Plateaux, tapis et base de Curio	18
Chariot double tête	19
Débloquer les outils Curio dans Silhouette Studio®	19
Gaufrage et dégaufrage	19
Graver avec Curio	19
Pointiller avec Curio	19
Dessiner avec Curio	20
SILHOUETTE ALTA®	21
Caractéristiques de votre Silhouette Alta®	22
Filament	22
Impression 3D	22
SILHOUETTE MINT™	23
Fonctions de votre Silhouette Mint™	24
Encres Mint	24
Impression Thermique	24



Silhouette Cameo

La Silhouette CAMEO® est la machine ultime pour les loisirs créatifs (« DIY » chez les anglo-saxons). Équipée d'une petite lame, elle peut découper plus de 100 matériaux différents, notamment le papier, le cardstock (cartonnette), le vinyle et le tissu jusqu'à 30 centimètres de large. La Cameo a la capacité d'enregistrer et de découper les supports imprimés, et elle est compatible PixScan™. Ses points forts : la machine offrant le plus grand espace de découpe de notre gamme et la plus polyvalente en termes de matériaux acceptés pour la découpe.

La Silhouette CAMEO® 3 est dotée des mêmes capacités que les précédentes versions Cameo avec quelques fonctions supplémentaires. Cette Cameo dispose d'un chariot double pour vous permettre d'utiliser deux outils à la fois, et de la technologie Bluetooth. Pour couronner le tout, la Cameo 3 est l'une des deux machines compatibles avec l'AutoBlade Silhouette, une lame à auto-réglage.

Comme les deux versions de la Cameo offrent des performances et fonctionnalités comparables, nous avons choisi de les présenter ensemble tout en détaillant ce qui les différencie. Notez également que les machines Portrait et Cameo sont très similaires, si bien que certaines informations sont redondantes. [Voir la vidéo](#)

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

57,15 x 21,59 x 15,24 cm
4,05 kg

ZONE DE COUPE MAXI

20,32 x 30,48 cm (tapis)
20,32 x 304 cm (rouleau)

ÉPAISSEUR MÉDIA MAXI

2 mm

FORCE DE COUPE MAXI

210 gf

Fonctions

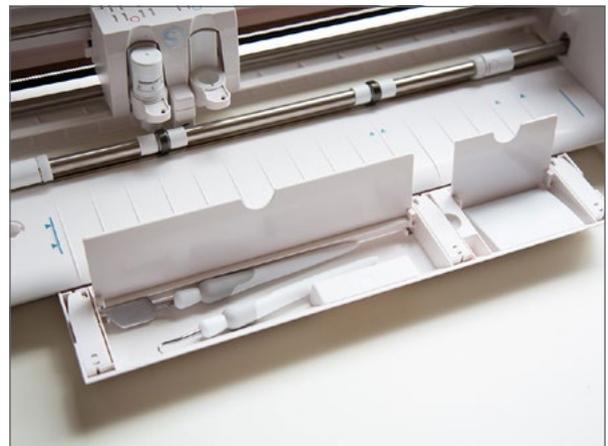
	CAMEO 2	CAMEO 3
Écran tactile LCD couleur	✓	✓
Compartiments de rangement	✓	✓
Rouleaux réglables	✓	✓
Enregistrement et découpe depuis un périphérique USB	✓	✓
Couteau transversal	✓	✓
Chariot double tête		✓
Bluetooth®		✓
Dégagement surélevé		✓
Lecture de code-barres		✓
Pointillisme		✓

FONCTIONS DE VOTRE SILHOUETTE CAMEO®

La Silhouette CAMEO® est un must en matière de découpe électronique. Comme pour votre imprimante personnelle, branchez-la sur votre PC et sur la prise électrique. Utilisez le logiciel Silhouette Studio® sur votre ordinateur pour mettre en forme et créer des projets à envoyer sur votre Cameo. Avec le chariot double tête dont Cameo est maintenant équipée, vous pouvez en faire encore plus. Poursuivez votre lecture pour découvrir tout le potentiel de Cameo et faites chauffer vos méninges !

ÉCRAN TACTILE LED COULEUR

L'écran tactile LCD couleur hérité des éditions précédentes a gagné en convivialité. Vous pouvez désormais charger votre média et accéder aux paramètres de la machine d'une simple tape à l'écran. La Cameo 3 est notre première machine qui émet des sons pour accompagner votre navigation à l'écran. Si vous êtes coincé ou en cas de question, des mini tutoriels vous proposent une solution. Cliquez simplement sur l'icône Paramètres dans l'angle de l'écran et sélectionnez « Didacticiel ».



COMPARTIMENTS DE RANGEMENT

La Cameo 2 dispose d'un compartiment de rangement situé sur le côté gauche de la machine, parfait pour ranger vos lames de rechange ou le couteau transversal.

La Cameo 3 dispose de plusieurs espaces de rangement. En ouvrant le couvercle, des compartiments apparaissent avec à gauche un logement pour des lames supplémentaires et, en haut, un rangement pour lames, outils ou stylets ; au bas de la machine, un tiroir offre un autre espace de rangement.



COUPEAU TRANSVERSAL

Pour les supports en grande longueur, le couteau transversal est très utile. En gros, il s'apparente à un massicot situé à l'arrière de la machine. Le couteau transversal permet de séparer d'un seul coup votre découpe du média restant. Grâce au guide-couteau à l'arrière, vous obtiendrez un bord parfaitement droit à chaque fois. Ensuite, quand vous réutiliserez la chute pour un autre projet, elle se chargera facilement dans votre Cameo grâce à sa bordure impeccable. Si vous utilisez des rouleaux de vinyle, le couteau transversal vous rendra bien des services. Voir la page 277 pour des instructions détaillées.

ROULEAUX RÉGLABLES

Après avoir ajusté les rouleaux blancs sur la barre d'entraînement, la Silhouette CAMEO® permet la découpe de supports aux formats suivants : A4, lettre, 12», 13» (support de 12» sur le tapis de coupe). La conception des rouleaux sur ressort assure un maintien en place ferme des matériaux sans les endommager.



ENREGISTREMENT ET DÉCOUPE DEPUIS UN PÉRIPHÉRIQUE USB

La Cameo permet d'enregistrer sur un périphérique USB depuis votre ordinateur puis de procéder à la découpe directement sur votre Silhouette sans repasser par un ordinateur (voir page 281).



CHARIOT DOUBLE TÊTE

Comme Curio, la Cameo 3 dispose d'un double chariot. Si vous êtes aussi passionné que nous, vous êtes sans doute EXCITÉ par les possibilités créatives de cette machine. Les outils sont marqués d'un cercle rouge à gauche et d'un cercle bleu à droite. Insérez vos outils (par exemple l'AutoBlade et l'outil crayon) dans le porte-outils correspondant défini dans votre volet Envoyer. Observez le travail de découpe de deux outils différents !

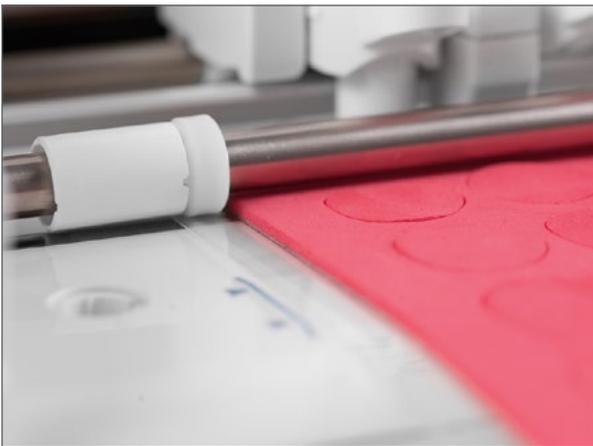
AutoBlade is only functional in the left-hand tool holder in the Cameo 3.

L'insertion des outils s'effectue un peu différemment sur Cameo 3. Au lieu de tourner un bouton, il faut légèrement tirer sur l'extrémité de l'insert. Introduisez ensuite l'outil et poussez vers l'intérieur. Vous devez entendre un « clic » qui confirme la mise en place. Voir page 272 pour les instructions détaillées..

BLUETOOTH®

Cameo 3 est compatible Bluetooth® pour communiquer sans fil. La Silhouette CAMEO® "Bluetooth® Edition" est fournie avec un adaptateur pré-installé. Sur les autres éditions Cameo, Bluetooth® est activé mais vous devrez installer un adaptateur Bluetooth®. L'adaptateur Bluetooth® se trouve en bas de la machine dans un compartiment accessible à l'aide d'un simple tournevis.

Avec la technologie Bluetooth®, votre Cameo peut recevoir des travaux de découpe d'autres périphériques que votre ordinateur. Autrement dit, votre Cameo est capable de faire son travail sans être reliée à votre ordinateur. Connectez-vous en Bluetooth® et éliminez ces cordons gênants de votre environnement !



DÉGAGEMENT SURÉLEVÉ

La Cameo 3 dispose d'un dégagement plus important par rapport à la version Cameo 2. Vous pouvez ainsi couper des matériaux plus épais comme la mousse à l'aide de la lame de découpe profonde.

POINTILLISME

Il est possible de réaliser des pointillés avec Cameo 3 à l'aide d'un marqueur ou d'un stylo-feutre. Le pointillisme est une technique de dessin faisant appel à une succession de points. N'importe quel design du Silhouette Design Store ou n'importe quelle photo peut être convertie en pointillés.

LECTURE DE CODE-BARRES

La Cameo 3 est capable de lire les codes-barres produits dans le volet Marques d'enregistrement du logiciel Silhouette Studio®. La fonction lecture de code-barres est accessible dans la Business Edition et permet d'imprimer un code-barres ainsi que les marques d'enregistrement sur les pages Imprimer et Couper. Chargez ensuite votre page imprimée dans votre Cameo 3. Le scanner optique lira alors le code-barres et accèdera au fichier, puis découpera votre design sans avoir à ouvrir le fichier à l'écran.



Silhouette Portrait 2

La Portrait est essentiellement une version miniature de la Cameo. La plus grande différence est qu'elle a une plus petite zone de coupe (8 pouces de large), mais elle peut découper les mêmes matériaux que la Cameo. Avec un format de 16,35 pouces et un poids de 1,4 kg, elle vous suivra partout. Emportez votre Portrait et votre ordinateur portable, et vous pourrez créer partout où vous voulez. Cette machine a aussi la possibilité d'enregistrer et de couper des matériaux imprimés, est compatible PixScan™ et Bluetooth®, s'accompagne d'une AutoBlade, et a un jeu de 2 mm pour couper les matériaux plus épais avec la lame de coupe profonde. Avec la Portrait, les possibilités sont vraiment sans fin ! [Voir la vidéo.](#)

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

41,3 x 14,2 x 11,4 cm
1,6 kg

ZONE DE COUPE MAXI

20,32 x 30,48 cm (tapis)
20,32 x 304 cm (rouleau)

ÉPAISSEUR MÉDIA MAXI

2 mm

FORCE DE COUPE MAXI

210 gf

FONCTIONS DE VOTRE SILHOUETTE PORTRAIT®

Le caractère exceptionnel de la Silhouette Portrait™ réside dans sa petite taille et son petit prix. Elle réalise toutes les découpes que vous voulez sur votre machine mais simplement à une échelle légèrement inférieure.



La Portrait 2 partage certaines des fonctions mises à jour de la Cameo 3, à savoir l' AutoBlade qui ajuste la profondeur de la lame elle-même, la garde plus haute pour la coupe de matériaux plus épais, et la compatibilité Bluetooth® pour couper sans fil.



CHARGEMENT DU MÉDIA ET RÉALISATION D'UNE DÉCOUPE

Le chargement de la lame ou de l'outil dans la Portrait 2 diffère légèrement d'avec une Portrait classique. Au lieu d'actionner un levier, tirez doucement sur l'extrémité du logement pour outil, insérez votre outil tout en appuyant dessus, poussez la partie étendue

à l'intérieur. Assurez-vous que la partie s'enclenche en poussant dessus pour que l'outil soit maintenu en place. Voir la section explicative (page 272) pour des instructions plus détaillées.

Les deux versions de la Portrait conservent toutes les capacités de coupe de précision de la Cameo et peuvent couper des médias d'une longueur de 10 pieds à la fois. Elles disposent également d'une méthode de chargement facile. Voir la section explicative (à partir de la page 274) pour plus de détails sur la façon de charger votre machine et d'effectuer une coupe.

La seule différence est que la Portrait ne dispose pas de rouleaux réglables comme la Cameo, **alors n'essayez pas de les manipuler ou de les déplacer. Les rouleaux de Portrait restent en place !**

REMARQUE : La Portrait n'a pas de rouleaux réglables comme la Cameo, alors n'y touchez pas. Les rouleaux de la Portrait restent sur place.





Silhouette Curio

Curio est la machine Silhouette la plus spécialisée car elle élargit l'accès aux divers types de médias et offre davantage d'options d'effets (tels que gaufrage ou gravure). Du fait de son niveau de dégagement supérieur à celui de Cameo ou Portrait, Curio accepte des supports plus épais comme les plaques de bois, de métal et d'aggloméré. En outre, tout en étant une machine de découpe comme Portrait et Cameo, Curio est davantage axée sur les ornements et les détails. Le double chariot permet d'exécuter deux tâches sur le même travail de découpe, comme strier et gaufrer ou réaliser un croquis multicolore. [Voir la vidéo.](#)

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

53,1 x 16,5 x 12,7 cm
2,5 kg

ZONE DE COUPE MAXI

21,6 x 30,5 cm
(avec grande base)

ÉPAISSEUR MÉDIA MAXI

5 mm

ÉPAISSEUR DE COUPE MAXI

2 mm

FORCE DE DÉCOUPE MAXI

210 gf

FONCTIONS DE VOTRE SILHOUETTE CURIO™

Curio est la seule machine capable d'exprimer toute la puissance du logiciel de design Silhouette Studio® pour les fonctions de gravure, dégaufage, gaufrage et poinçonnage sur métal.



NIVEAU DE DÉGAGEMENT ACCRU

Afin d'élargir l'éventail de possibilités et de médias, Curio a mis la barre très haut. Et c'est bien le cas avec la barre surélevée par rapport au tapis qui permet de transférer les designs directement sur de nouveaux types de supports. Votre Curio peut accepter jusqu'à 5 mm d'épaisseur, y compris le bois, le métal et la toile, tout en produisant la même qualité de coupe si appréciée sur les Portrait et Cameo.

CHARGEMENT DE PRÉCISION

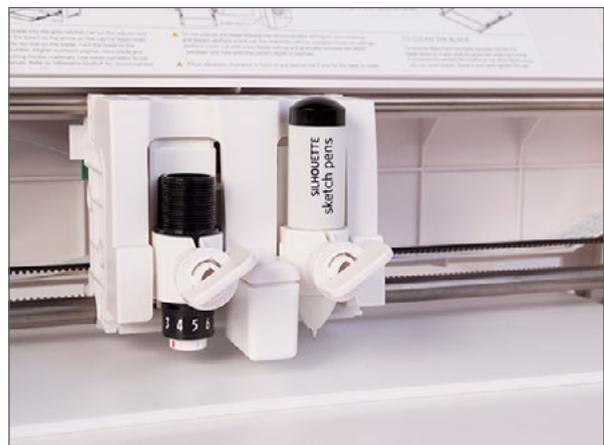
L'un des principaux points forts de Curio est son mécanisme de chargement. Comme sa base est pleine, la machine charge de façon uniforme à chaque passage. Cela signifie que vous pouvez interrompre un travail de découpe, retirer la base pour examiner le rendu, la réinsérer et reprendre la découpe. Cette caractéristique est très utile pour coucher les couleurs

sur des croquis multicolores. Votre design est positionné à l'écran exactement tel qu'il le sera sur la base, à chaque fois.



PLATEAUX, TAPIS ET BASE DE CURIO

La Curio s'adapte à un large éventail de matériaux par simple ajout ou retrait de plateaux. La machine est fournie avec quatre plateaux marqués 1 ou 2. Pour les types de supports courants, le volet Envoyer de Silhouette Studio® indique la combinaison de plateaux à utiliser. Par exemple, le chiffre 3 dans le paramètre plateau indique qu'il faut utiliser un plateau n° 1 et un plateau n° 2 puisque $1 + 2 = 3$.



CHARIOT DOUBLE TÊTE

Il est possible d'insérer deux outils en même temps dans Curio ! La première tête est marquée d'un cercle rouge et la deuxième d'un cercle bleu. La Curio identifie l'action associée au cercle rouge en premier, puis au cercle bleu. Il est possible de passer d'un outil à l'autre en cliquant sur « Tool 1 » et « Tool 2 » dans le volet Envoyer.

DÉBLOQUER LES OUTILS CURIO DANS SILHOUETTE STUDIO®

Souvenez-vous que les icônes spéciales de Curio dans Silhouette Studio® s'utilisent UNIQUEMENT sur la Curio et non sur les autres machines. Si vous débranchez Curio, vous aurez accès à ces outils jusqu'à ce que vous branchiez une autre machine. Les outils seront désactivés si le logiciel détecte la présence d'une Cameo ou Portrait car aucune de ces machines n'est capable d'exécuter les fonctions uniques de Curio.



GAUFRAGE ET DÉGAUFRAGE

La Curio vous permet de gaufrer, dégaufre, strier et gaufrer, et imprimer et gaufrer. Utilisez les outils de gaufrage Fin ou Large de Silhouette pour produire des lignes en relief uniques et détaillées sur tout une variété de surfaces. Reportez-vous aux pages 119-120.

Pour des instructions détaillées sur le dégaufrage, voir la page 289.



GRAVER AVEC CURIO

Le niveau de dégagement de 5 mm de Curio vous permet de travailler des matériaux qu'il n'est pas possible d'utiliser sur d'autres machines Silhouette, comme le métal. Avec cette fonction, de nouvelles possibilités créatives s'offrent à vous. L'outil Pointiller et Graver est conçu pour cela, notamment graver des dessins pour décorer la maison, personnaliser les objets de vos animaux, créer des bijoux uniques et bien d'autres choses. Pour des instructions sur la gravure, voir la page 298.



POINTILLER AVEC CURIO

Le pointillisme est une technique de dessin faisant appel à une succession de points au lieu d'un tracé continu. Curio exécute cet effet avec l'outil Pointiller et Graver sur des feuilles de métal ou à l'aide d'un stylo-feutre ou d'un marqueur sur papier.

Curio utilise l'outil Pointiller et le tapis de gaufrage pour créer l'effet de pointillé. Cet outil est équipé d'une pointe fine de métal qui permet à la machine de former de petites encoches ou crénelages dans le média par piquetage rapide.

Dans Silhouette Studio®, la fonction Pointiller permet de transformer un design du Design Store ou votre propre création en gravure au pointillé. En jouant sur les paramètres d'espacement ou d'échelle, vous pouvez modifier l'apparence du pointillé, contrôler le nombre de points, leur espacement et même le motif. Pour des instructions sur le pointiller, voir la page 280.



DESSINER AVEC CURIO

Dessiner avec Curio est une expérience magique car il est possible d'utiliser deux couleurs dans le double chariot. En outre, vous pouvez décharger votre design et le charger à nouveau parfaitement pour reprendre le dessin ou ajouter des couleurs grâce à la base pleine utilisée par Curio pour charger plusieurs fois de façon uniforme.

Pour des instructions sur le dessin avec le double chariot, voir la page 280.



Silhouette Alta

La Silhouette Alta® est la première imprimante 3D Silhouette. Dans le processus d'impression 3D, un modèle numérique est créé et découpé en tranches. Le logiciel Silhouette 3D™ indique à la machine comment imprimer chaque couche du design. Lorsque le modèle est coupé en tranches, le logiciel envoie l'information à l'Alta, et la machine imprime une fine couche de filament fondu à la fois jusqu'à impression. Lorsque le filament a refroidi, le processus d'impression est terminé.

L'Alta est préassemblé, précalibré, et prêt à utiliser dès son déballage, de sorte que vous pouvez lancer l'impression d'objets immédiatement. Vous pouvez imprimer des designs que vous créez dans Silhouette 3D™, que vous achetez via le Design Store, ou que vous avez acquis auprès de tiers (à condition qu'ils soient au format .obj ou .stl). [Visionner la vidéo.](#)

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

9,875 x 9 x 18,75 pouces
4 kg

TYPE DE FILAMENT

1,75 mm
Filament PLA non exclusif

ÉPAISSEUR DES COUCHES

De 0,05 mm à 0,5 mm

VOLUME D'IMPRESSION

124 mm x 124 mm x 130 mm

CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE SILHOUETTE ALTA®

La Silhouette Alta® est la première imprimante 3D Silhouette. Avec le logiciel Silhouette 3D™, vous pouvez créer et imprimer des objets en 3D à l'aide d'un matériau plastique appelé filament. La machine interprète le modèle créé dans Silhouette 3D™, réchauffe le filament pour le faire fondre, et expulse le filament couche par couche.

Les imprimantes 3D Silhouette sont uniques car elles sont livrées assemblées et calibrées, prêtes à utiliser ! Vous devez assembler la plupart des imprimantes 3D sur le marché.



FILAMENT

Le média que vous utiliserez pour l'impression 3D de votre objet est appelé filament PLA (acide polylactique). Bien que Silhouette propose du filament en plusieurs couleurs (noir, blanc, rouge, rose, jaune, vert et bleu), la plupart des filaments PLA de 1,75 mm de diamètre sont compatibles avec la Silhouette Alta®.

REMARQUE : Vous devrez peut-être ajuster vos paramètres d'impression car ceux par défaut de la Silhouette 3D™ sont optimisés spécifiquement pour le filament Silhouette.

IMPRESSION 3D

La Silhouette Alta® a un volume d'impression maximal de 124 x 124 x 130 mm (4,88 x 4,88 x 5,11 pouces), et la résolution des couches varie de 0,05 mm à 0,5 mm (soit environ 0,002 pouces à 0,02 pouces), de sorte qu'elle peut imprimer de petits motifs, et plus la résolution est réduite, meilleure sera la qualité de votre impression.

Bien que le logiciel Silhouette 3D™ dispose de trois options d'impression prédéfinies, vous pouvez changer de nombreux paramètres selon vos besoins. Certaines des choses que vous pouvez modifier : la température du filament, la hauteur de la couche (résolution d'impression), la densité de remplissage, le besoin ou non de supports, la vitesse d'impression, et plus encore.





Silhouette Mint

La Mint est la plus innovante de nos machines Silhouette. Contrairement aux autres membres de la famille, il ne s'agit pas d'une machine de découpe. La Mint permet de réaliser des tampons personnalisés et changera à jamais votre manière de procéder. En quatre étapes simples et en moins de deux minutes, vous obtiendrez un tampon entièrement original et sur mesure. La conception, la fabrication, l'encre et la réalisation finale sont extrêmement simples. Une fois encré, votre tampon est parti pour plus de 50 utilisations (et souvent encore bien plus).

La Mint est petite et ne prend quasiment pas plus de place que votre smartphone sur le bureau. Mais ne vous y trompez pas : la Mint est suffisamment puissante pour créer des tampons de la taille d'un timbre-poste à celle d'une fiche. Et comme l'encre s'applique directement sur le tampon, vous contrôlez précisément le choix et l'emplacement des couleurs si vous réalisez des tampons multicolores. [Voir la vidéo.](#)

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

5,71 x 12,06 x 8,25 cm
311,8 g

TAILLE DE TAMPON MAXI

45 mm x 90 mm

FONCTIONS DE VOTRE SILHOUETTE MINT™

La Silhouette Mint™ vous permet de réaliser des tampons personnalisés rapidement et facilement. Transformez n'importe quel design ou photo en tampon couleur réutilisable.

ENCRES MINT

La Mint se différencie des procédés classiques nécessitant un bloc d'encre. En fait, vous n'utiliserez pas de bloc. La Silhouette Mint™ emploie des flacons d'encre de 5 ml appliquée directement sur votre tampon. Celui-ci absorbe l'encre et permet de tamponner environ 50 images avant que l'encre n'ait séché. Après quoi, il suffit d'ajouter quelques gouttes d'encre et vous voilà reparti. Chaque flacon de 5 ml contient de quoi encrer des centaines de projets et des milliers de tampons.



IMPRESSION THERMIQUE

La Mint procède par impression thermique pour créer des reliefs 3D sur votre design et révèle ainsi les détails les plus complexes. Quasiment toutes les créations du Design Store peuvent être transformées en tampon personnalisé, et même les photos. Pour voir comment créer un tampon, reportez-vous à la page 299.

Guide de démarrage

Votre Silhouette est en place et vous êtes prêt à concevoir, réaliser et fabriquer. Mais avant de vous laisser exprimer votre créativité, nous souhaitons rappeler certains points importants. Ce cours accéléré va vous guider du déballage de votre Silhouette à la réalisation d'une découpe élémentaire. Les chapitres qui suivent reviennent en détail sur ce que nous allons passer en revue maintenant et qui constitue un aperçu bref mais concis de Silhouette. Prêt ?

POUR BIEN COMMENCER	26
Déballer votre Silhouette	27
Installer le logiciel Silhouette	27
Mettre à jour votre logiciel Silhouette	28
Brancher votre Silhouette à votre ordinateur	28
CRÉER AVEC SILHOUETTE STUDIO®	28
Créer votre propre design	29
Utiliser un modèle choisi dans la boutique	29
DÉCOUPER VOTRE DESIGN	30
Charger un média dans vos machines de découpe Silhouette	30
Charger votre Silhouette	30
Envoyer votre design à Silhouette	30
Réaliser une découpe élémentaire avec votre Silhouette	31



Pour bien commencer

Vous avez donc votre machine. Il ne vous faut plus que quelques éléments pour commencer à créer ! Votre machine est fournie avec tout ce dont vous avez besoin pour démarrer, sauf le matériau à couper. Il vous faudra une lame et un tapis, mais ces deux accessoires sont inclus dans le coffret.

Vous aurez aussi besoin d'autres outils Silhouette de base indispensables comme un grattoir et un crochet. Selon le matériau que vous utilisez, vous vous en servirez plus ou moins mais ils vous seront utiles pour éliminer le surplus de matière du tapis. Si vous utilisez du vinyle, il vous faudra du papier transfert ou ruban transfert. Pour le transfert à chaud, il vous faudra un fer à repasser. Et pour le tissu, vous aurez besoin d'un stabilisateur.

Ensuite, et c'est la partie intéressante, vous allez décider ce que vous allez FAIRE avec votre machine, donc le matériau qu'il va vous falloir. Choisissez un projet facile pour commencer.

Bien. Vous avez une idée de ce que vous voulez faire. Et après ? Notre principale recommandation est de commencer à utiliser votre machine sans attendre. Ne soyez pas intimidé, c'est bien plus facile que vous ne l'imaginez ! Grâce à ce guide, vous apprendrez les bases en un rien de temps. Ensuite, une fois que vous serez plus à l'aise, explorez les fonctions

Ce chapitre se concentre sur l'utilisation de nos machines de coupe et du logiciel Silhouette Studio®. Si vous souhaitez en savoir plus sur les premiers pas avec nos autres machines et logiciels, veuillez visiter notre blog www.silhouette101.com.

plus avancées. Chez Silhouette, nous voulons que vous aimiez votre machine autant que nous. Donc, si vous préférez chercher et acheter des designs puis passer directement à la découpe, allez-y ! Si vous sentez de créer vous-même des modèles complexes, faites-le ! Notre logiciel est conçu pour toutes sortes d'utilisateurs, alors explorez toutes ses possibilités !

DÉBALLER VOTRE SILHOUETTE

Nous emballons nos machines Silhouette avec le plus grand soin pour les protéger pendant le transport. Notre principal souci est que votre machine vous arrive en parfait état. Pour cela, nous sécurisons toutes les parties mobiles. Assurez-vous de retirer tous les éléments d'emballage sinon votre Silhouette ne fonctionnera pas correctement. Vérifiez dans tous les recoins qu'il ne reste pas de film plastique ou de mousse. Le guide rapide fourni dans le coffret indique où se situent les rubans adhésifs et les mousses de protection.

INSTALLER LE LOGICIEL SILHOUETTE

Ce guide a été rédigé pour la version 4 du logiciel Studio® Software. La V4 se présente un peu différemment pour ceux d'entre vous qui travaillent avec la V3, mais les fonctionnalités sont les mêmes. L'une des nouveautés est l'intégration des Paramètres de coupe dans un volet Envoyer étendu et plus simple à utiliser. Avec la V4, la sélection du média et l'envoi du design à votre Silhouette est plus facile que jamais.

Le logiciel Silhouette Studio® peut s'installer de deux façons sur votre ordinateur :

- ▶ Par téléchargement sur silhouetteamerica.com/software.
- ▶ En utilisant le CD d'installation inclus dans le coffret.

Téléchargez le fichier du logiciel ou, s'il est fourni avec votre machine, insérez le CD d'installation dans le lecteur de votre ordinateur et suivez les

instructions à l'écran. Vérifiez avant l'installation du logiciel Silhouette que votre système d'exploitation est compatible avec le programme que vous téléchargez. Si votre système ne possède pas la configuration minimale nécessaire pour l'installation, le logiciel Silhouette ne s'installera pas.

De nouvelles versions de Silhouette Studio® sont publiées périodiquement. Il existe également trois éditions payantes de Silhouette Studio® disponibles à l'achat : Designer Edition, Designer Edition Plus et Business Edition. Reportez-vous à la page 33 pour savoir quelle édition logicielle vous convient.

Les mises à jour du logiciel et la dernière version de Silhouette Studio® sont toujours accessibles en ligne.

Ne confondez pas une édition logicielle avec une version du logiciel. Quand nous mentionnons une édition du logiciel Silhouette Studio®, nous désignons les quatre niveaux différents de Silhouette Studio® qui sont disponibles — Basic Edition, Designer Edition, Designer Edition Plus et Business Edition. Des fonctionnalités sont ajoutées à chaque édition afin de vous offrir davantage d'outils et d'effets pour vos travaux.

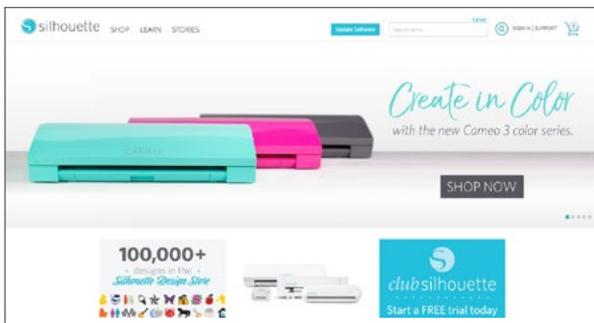
Des versions différentes des éditions de Silhouette Studio® sont publiées périodiquement. Les nouvelles versions logicielles permettent de maintenir le programme à jour.

METTRE À JOUR VOTRE LOGICIEL SILHOUETTE

Si vous utilisez le CD d'installation pour installer votre logiciel Silhouette, vous devrez peut-être mettre à jour vers la dernière version. Deux options de mise à jour vous sont proposées.

- ▶ En ligne sur silhouetteamerica.com.
- ▶ Automatiquement dans Silhouette Studio®.

Si vous mettez à jour en ligne, vous verrez un bouton bleu dans la partie supérieure du site indiquant « Mise à jour du logiciel ». Silhouette Studio® vous avertit dès qu'une nouvelle mise à jour est disponible. Le logiciel vérifie automatiquement les mises à jour chaque semaine, mais vous pouvez modifier ce paramètre si vous le souhaitez.



BRANCHER VOTRE SILHOUETTE À VOTRE ORDINATEUR

Assurez-vous d'installer Silhouette Studio® sur votre ordinateur avant de brancher votre Silhouette. Le processus de connexion sera ainsi facilité.

Chaque machine Silhouette est fournie avec des designs gratuits et présélectionnés. Une fois le logiciel installé et votre Silhouette branchée, ces designs se téléchargeront dans la bibliothèque.

Une fois votre Silhouette connectée à votre ordinateur et le logiciel installé, vous voilà quasiment prêt. Il ne vous reste plus qu'à créer un compte Silhouette. Pour savoir comment configurer un compte, reportez-vous à la page 129.

Créer avec Silhouette Studio

Notre logiciel Silhouette est conçu pour être facile à utiliser par les débutants comme par les experts en design. Si vous connaissez déjà certains programmes de dessin (même les plus élémentaires comme Microsoft Paint), la présentation dans Silhouette Studio® et Mint Studio™ vous sera familière.

Dans l'édition Basic, les barres d'outils sont réparties entre quatre zones principales. À gauche les outils de dessin, en haut les outils généraux de document, plus haut et à gauche les onglets de navigation, enfin à droite les outils de studio.



Silhouette Studio® offre plusieurs possibilités de conception : créer vos propres designs à l'aide des outils de dessin, acheter un modèle prêt à l'emploi dans le Silhouette Design Store ou utiliser les deux procédés en créant votre propre design à partir d'un modèle sélectionné dans la boutique.

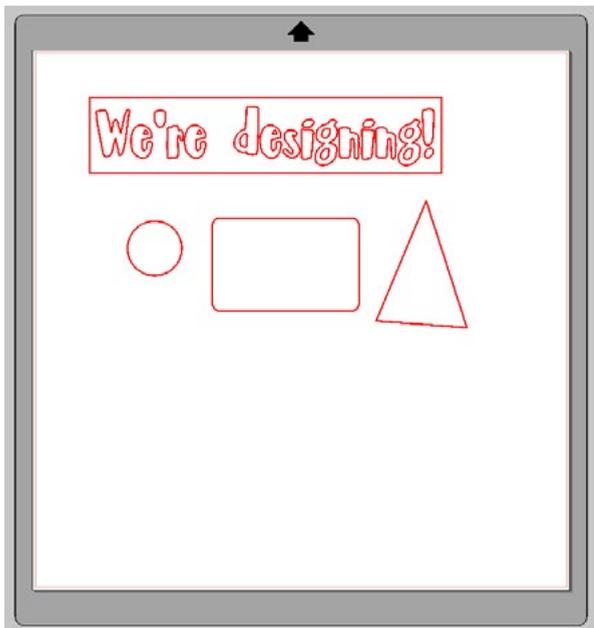
Ouvrez Silhouette Studio®. Vous constatez qu'une grande partie du programme est occupée par une fenêtre grise et blanche. Il s'agit de votre espace de travail. Considérez cet espace comme la toile d'un artiste. C'est là que vous allez créer vos designs.

Dans Silhouette Studio®, la configuration initiale de la page dépend de la machine Silhouette que vous avez connectée à votre ordinateur. Nous utilisons

une Silhouette CAMEO® pour cet aperçu, donc le format par défaut est une page de 30,48 x 30,48 cm montée sur le tapis Cameo. Vous pouvez modifier ces paramètres pour les projets d'autres dimensions. Reportez-vous à la page 69 pour les détails.

CRÉER VOTRE PROPRE DESIGN

Les outils de dessin se situent à gauche de votre espace de travail. Essayez-les ! Expérimentez-en quelques-uns pour créer des dessins simples à plus compliqués. Testez l'outil texte avec l'une des polices installées sur votre ordinateur.



Tarte à la crème Kahlua ZP Kahlua | par ScrapNfants
Design ID: 136043

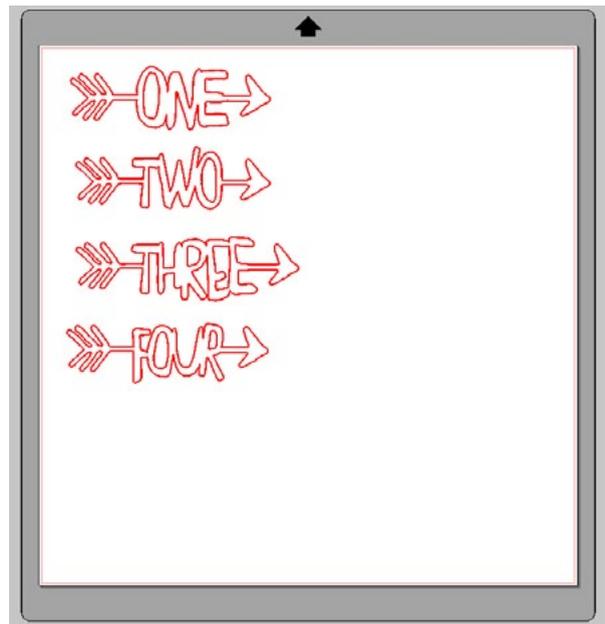
UTILISER UN MODÈLE CHOISI DANS LA BOUTIQUE

La barre de navigation située en haut de l'écran comprend quatre onglets : Dessin, Boutique, Bibliothèque et Envoyer.

1. Cliquez sur l'onglet Boutique
2. Sélectionnez un modèle qui vous plaît. Nous conseillons quelque chose de simple pour votre premier projet. Placez-le dans le panier et passez la commande.

3. Après avoir acheté un modèle, il se télécharge dans la bibliothèque sous l'onglet « Derniers téléchargements ». Double-cliquez sur le design pour l'ouvrir dans votre espace de travail.
4. La plupart des modèles affichent les lignes de coupe en rouge quand vous les ajoutez à votre espace de travail. Vous pouvez remplir les formes avec une couleur, les redimensionner, modifier la disposition et faire bien d'autres choses. Ou simplement les conserver telles quelles.

Voici un premier modèle que nous avons choisi pour la découpe. Nous n'allons pas nous lancer dans de grandes modifications mais simplement cliquer dessus, le déplacer vers l'angle supérieur gauche en le faisant glisser avec la souris, puis l'agrandir légèrement en tirant sur les coins.



Flèches un-quatre | par Simple Stories
Design ID: 76195

Stop ! Mon design ne ressemble pas au joli modèle du Design Store ! La plupart des fichiers de découpe s'ouvrent avec des lignes de coupe en rouge. Ne vous inquiétez pas, tout est normal. Vous pouvez remplir votre design avec une couleur et le personnaliser ou bien le réaliser exactement comme le modèle de la boutique. Pour une explication détaillée, reportez-vous à la page 76.

Découper votre design

CHARGER UN MÉDIA DANS VOS MACHINES DE DÉCOUPE SILHOUETTE

L'un des avantages majeurs des machines de découpe Silhouette est leur capacité à couper autant de supports différents. Cette polyvalence permet à votre créativité de s'exprimer sur du cardstock, du vinyle, de la toile et bien d'autres matières.

L'utilisation ou pas de votre tapis de coupe dépend du matériau que vous employez. Vous n'avez pas besoin de tapis pour une matière doublée. Dans ce bref aperçu, nous allons vous montrer comment réaliser une découpe à l'aide d'une Cameo sur du cardstock adhésif une face sans tapis de coupe.

CHARGER VOTRE SILHOUETTE

1. Allumez votre Silhouette. Le bouton de mise en marche se situe sur le côté droit de la machine.
2. Soulevez le couvercle de Silhouette. Vous voyez à l'intérieur une barre de métal sous les deux rouleaux. Votre média (ou tapis) va se placer sous cette barre.
3. Alignez le bord droit de votre média sur la ligne bleue de la plateforme de Silhouette CAMEO®. (Sur une Portrait, la ligne est indiquée par une flèche au lieu d'être en bleu). Assurez-vous que le haut du média est bien droit.

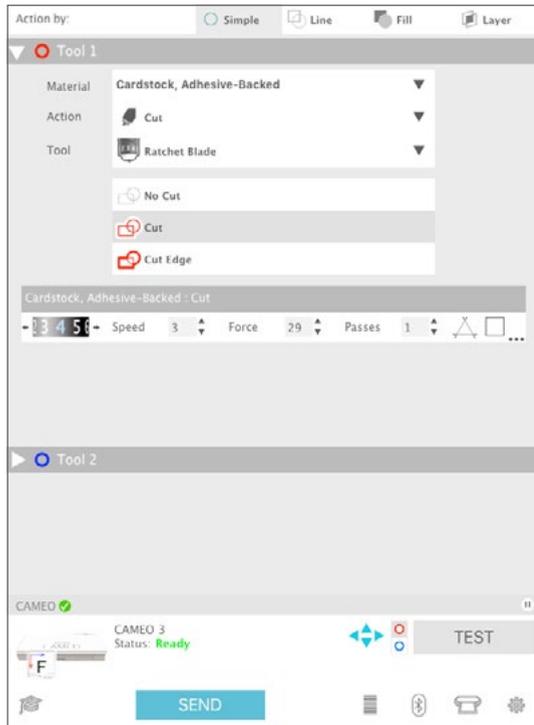
4. Sélectionnez la touche Charger ou « Charger un média » sur l'écran LCD. (Sur Portrait, la touche « Charger un média » est en bas.)
5. Votre Silhouette va automatiquement charger votre média. Vous être prêt à couper.



Les tapis de coupe neufs sont parfois trop épais pour les médias les plus fins comme le papier photocopie. Si votre tapis est tout neuf, assouplissez-le en le frottant contre la cuisse ou même sur le sol. Ceci l'empêchera de trop adhérer à votre média.

ENVOYER VOTRE DESIGN À SILHOUETTE

Maintenant que nous avons déballé, connecté, créé et chargé tous les éléments nécessaires, passons à la meilleure partie : la réalisation d'une découpe. Lorsque nous parlons de découpe dans ce guide, il ne s'agit pas forcément de couper dans un média. Nous employons le terme découpe pour décrire le passage du chariot Silhouette sur le média. Les passages effectués avec des crayons à dessin ou des outils Curio sont également appelés des découpes.



RÉALISER UNE DÉCOUPE ÉLÉMENTAIRE AVEC VOTRE SILHOUETTE

6. Vérifiez que votre Silhouette est allumée et chargée avec votre média. Si vous ne savez pas comment faire, reportez-vous aux sections précédentes pour un aperçu rapide.
7. Dans Silhouette Studio®, cliquez sur l'onglet Envoyer.
8. Sélectionnez votre matériau dans l'onglet « Matériau », ici « Cardstock (adhésif une face) ».
9. Silhouette Studio® vous indique les paramètres de coupe recommandés. Votre seule intervention consiste à régler manuellement votre lame à cliquet.
10. À l'aide du manchon à cliquet de votre Silhouette, tournez la molette pour aligner le repère rouge sur le chiffre recommandé par le logiciel. Si vous utilisez une AutoBlade sur

votre Cameo 3 ou Portrait 2, vous pouvez ignorer cette étape.

11. Insérez la lame à cliquet dans le chariot (porte-outil 1 sur Curio et Cameo 3, le plus éloigné à gauche) puis tournez ou poussez le bouton pour mettre la lame en place.
12. Dans Silhouette Studio®, cliquez sur « Envoyer ».
13. Votre Silhouette commence alors son travail de découpe.

Vous avez effectué une découpe ! Rien de plus facile : créer un modèle, charger le média puis envoyer votre design sur votre machine. Nous espérons que vous entrevoyez maintenant toutes les possibilités.



Le prochain chapitre est consacré aux instructions détaillées de chaque fonction dans Silhouette Studio®. Maintenant que vous savez combien votre machine est facile à manier, il est temps d'explorer le logiciel. Silhouette Studio® est puissant et conçu pour vous aider à créer vos projets personnalisés en toute facilité.

Consultez le Chapitre Neuf pour des instructions plus détaillées sur la réalisation d'une découpe élémentaire, y compris le réglage des rouleaux et de la lame.

Silhouette Studio®

Dans ce chapitre, nous allons examiner chaque icône dans Silhouette Studio®. Si vous souhaitez savoir comment utiliser une fonction particulière, reportez-vous d'abord à la page correspondante. De nombreuses explications concernent plusieurs fonctions reliées par des liens.

Dans Silhouette Studio®, en passant la souris sur une icône, le titre de la fonction s'affiche dans une zone de texte.

CONFIGURATION ET CONCEPTION 33

Mise en route	33
Comparaison des éditions Silhouette Studio®	37
Onglets de navigation	39
Outils Document	41
Barre d'outils Accès rapide	48
Outils Dessin	56
Outils Silhouette Studio	68
Préférences	121
Thème	127

BOUTIQUE ET BIBLIOTHÈQUE 129

Silhouette Design Store	129
Navigation dans le Design Store	131
Acheter et télécharger des contenus	135
Bibliothèque	139
Bibliothèque Silhouette	140
Club Silhouette	141

ONGLET ENVOYER 142

Onglet Envoyer	142
Réaliser une découpe simple	149
Découpe avec plusieurs outils	150
Découpe par couleur de ligne ou couleur de remplissage	151

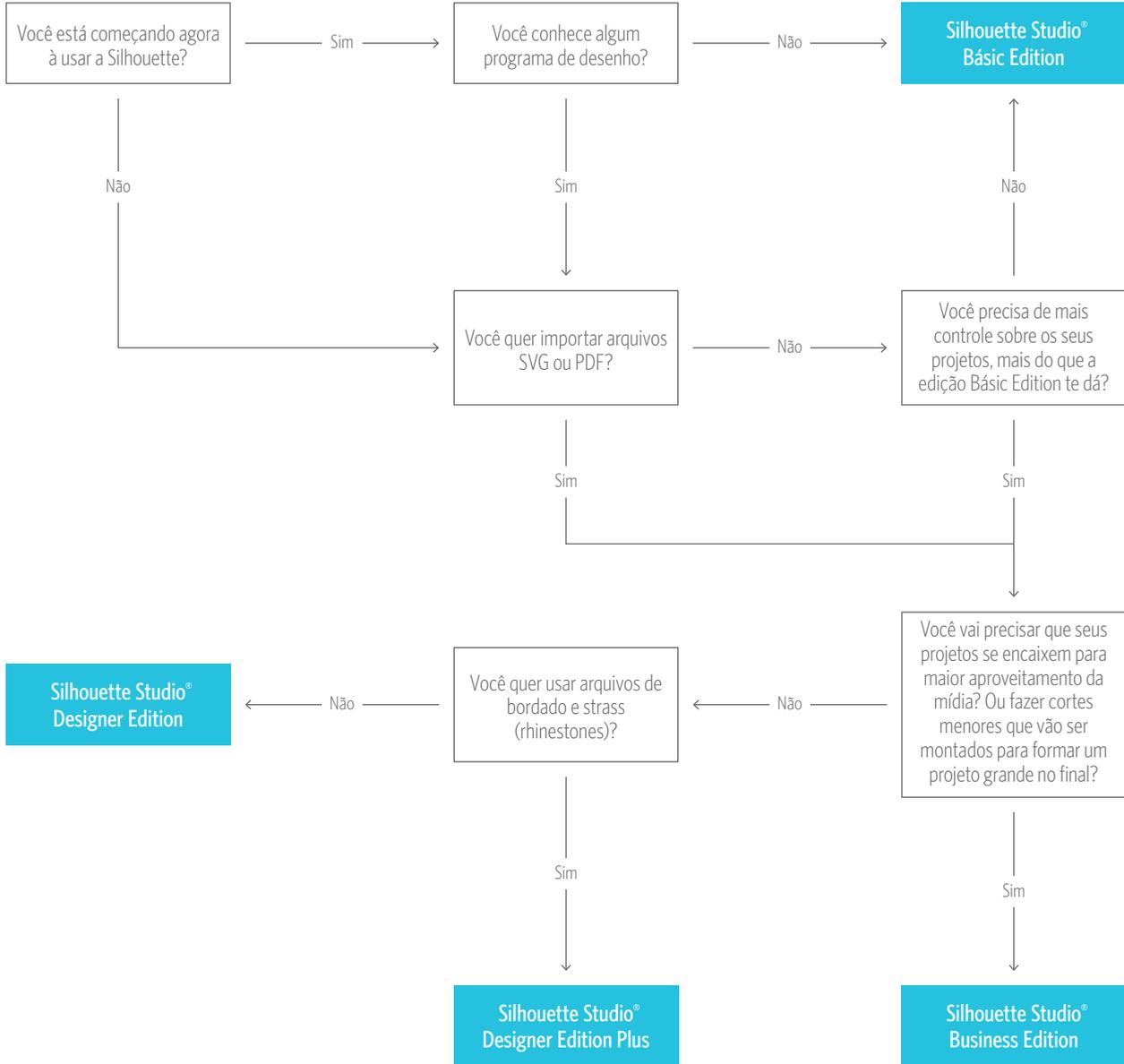
MISES À NIVEAU 153

Designer Edition	153
Designer Edition Plus	171
Business Edition	178

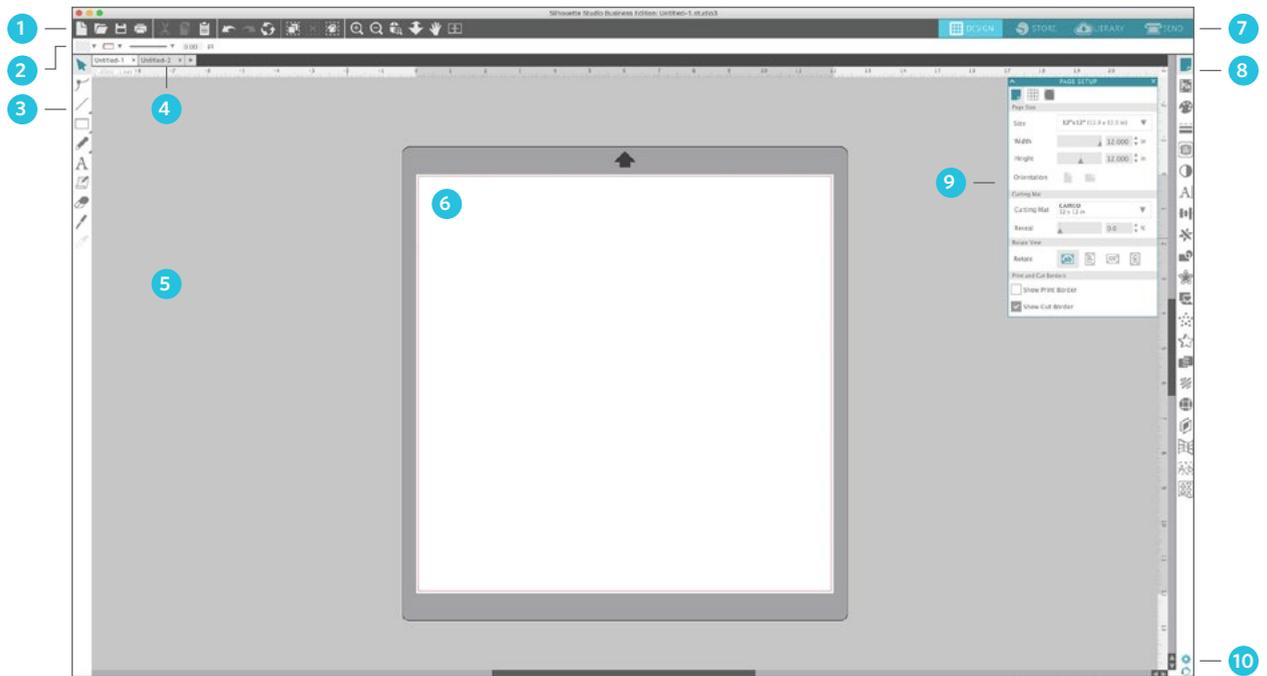
Configuration et Conception

MISE EN ROUTE

Quelle édition de Silhouette Studio® choisir ?



Cliquez sur l'édition qui vous intéresse pour en savoir plus.



APERÇU DE LA ZONE DE TRAVAIL

1. Outils Document
2. Barre d'outils Accès rapide
3. Outils Dessin
4. Onglets Document
5. Zone d'attente (en gris)
6. Zone de découpe active
7. Onglets de navigation
8. Outils Silhouette Studio®
9. Volets
10. Préférences et Thèmes

ZONE DE DÉCOUPE/DESSIN

Votre espace de travail est divisé en deux parties : la page de création en blanc ou zone de découpe et la zone d'attente en gris. Les images et dessins peuvent se placer dans la zone grise et dans l'espace de coupe, mais seuls les dessins ou images dans la zone de découpe active (limite à l'intérieur de la zone en rouge dans la page blanche) seront envoyés à votre Silhouette. La zone grise permet d'accueillir votre travail additionnel.

ONGLETS DOCUMENT

Les onglets document sont situés en haut de votre espace de travail. À l'ouverture d'un nouveau document alors que vous en avez déjà ouvert un, un nouvel onglet s'ouvre. L'onglet document surligné en blanc indique quel document est ouvert dans votre espace de travail. Les onglets grisés correspondent aux autres documents ouverts.

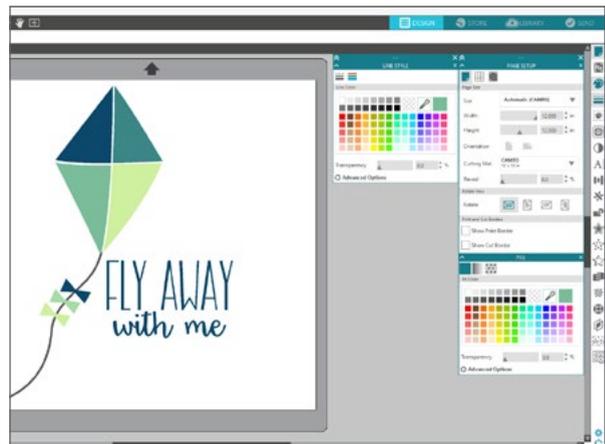
Les onglets document permettent de passer facilement d'un document à l'autre et de savoir d'un coup d'œil quels projets vous avez ouverts. À l'enregistrement d'un fichier, l'onglet du document se met automatiquement à jour avec le nom du fichier.

RACCOURCIS CLAVIER

Silhouette Studio® dispose de raccourcis clavier intégrés afin d'optimiser le processus de conception. Vous trouverez une liste de ces raccourcis à la page 348 ou dans une zone signalée en bleu à côté de chaque fonction.

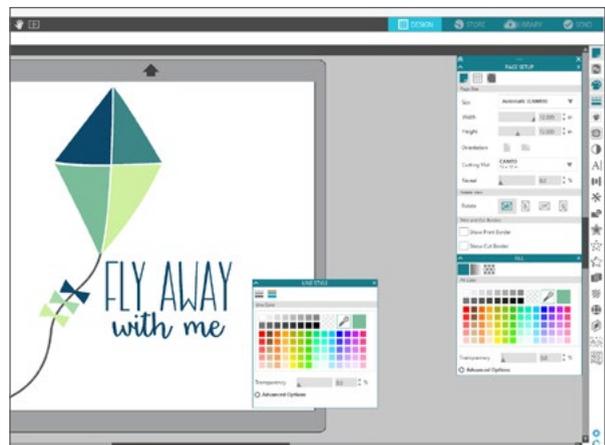
VOLETS

En cliquant sur une icône de design, le volet correspondant s'ouvre à droite de l'écran. Le premier volet que vous ouvrez s'affiche en haut. Les volets que vous ouvrez ensuite prennent la place du volet en cours tant qu'il se trouve sur la position par défaut. Si vous déplacez le volet de son emplacement par défaut, vous pouvez ouvrir un autre volet qui viendra s'attacher à l'emplacement par défaut. À l'aide de cette méthode, il est possible d'ouvrir autant de volets que vous le souhaitez et les déplacer partout sur l'écran de design.



Excursion | par PPbN Designs
Design ID: 140738

Cerf-volant | par Echo Park
Design ID: 55046

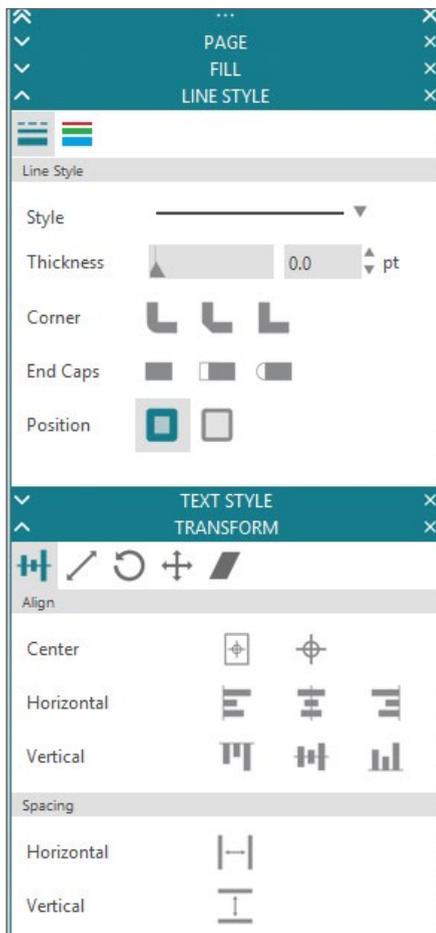


Police balnéaire | par Rivka Wilkins
Design ID: 137774

RÉDUIRE LES VOLETS : Pour réduire un volet, cliquez sur la flèche blanche située à gauche du volet. Réduisez, déplacez et réorganisez les volets pour configurer votre écran exactement comme vous le souhaitez.

À la fermeture de volets, ceux placés en dessous remonteront pour les remplacer.

VOLETS COLLANTS : Les volets se collent, c.-à-d. qu'ils s'attachent en haut de la zone de design ou les uns aux autres. Mais il n'est pas nécessaire de les accoler ensemble. Vous pouvez déplacer des groupes de volets ou de manière individuelle partout à l'écran. En fonction de votre projet, vous devrez ouvrir de nombreux volets pour procéder aux ajustements avec une grande variété d'outils, ou bien n'en ouvrir qu'un seul.



VOLETS D'ICÔNES MULTIPLES : Certains volets correspondent à une seule icône, tels que PixScan™ ou Offset. D'autres correspondent à un groupe d'icônes associées. Ces icônes sont accessibles dans le volet via des onglets distincts. Par exemple, le volet Transformer contient les icônes Aligner, Mettre à l'échelle, Rotation, Déplacer et Partager (si vous disposez de l'édition Designer).

MODE VOLET : Vous pouvez personnaliser la présentation des volets dans le volet Préférences. Dans l'onglet Défauts, choisissez le mode d'ouverture de vos volets.

- ▶ Mode volet simple : Vous ne pouvez ouvrir qu'un volet à la fois. Si un volet est ouvert et que vous cliquez sur une autre icône, ce nouveau volet s'ouvrira à la place de celui que vous avez précédemment ouvert.
- ▶ Mode volet flexible : Par défaut. Comme en mode volet simple, le mode flexible ne permet pas d'avoir plusieurs volets ouverts simultanément. Mais si vous déplacez un volet depuis l'emplacement par défaut, il restera ouvert si vous cliquez sur une autre icône. Si vous quittez le volet à l'emplacement par défaut et que vous cliquez sur une autre icône, le nouveau volet s'ouvrira à sa place.
- ▶ Mode volets multiples : Tous les nouveaux volets s'ouvriront quel que soit le nombre de volets déjà ouverts.

COMPARAISON DES ÉDITIONS SILHOUETTE STUDIO®

Avez-vous besoin d'aide pour savoir quelle édition de Silhouette Studio® vous convient ? Regardez à ce tableau comparatif pour vous assurer d'obtenir l'édition qui répond à tous vos besoins.

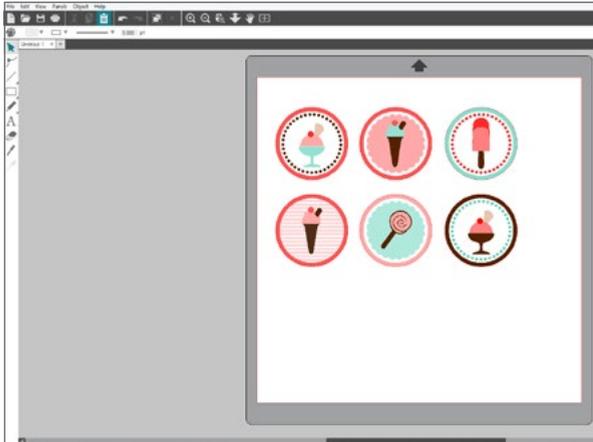
Caractéristiques	Basic Edition	Designer Edition	Designer Edition Plus	Business Edition
	Gratuit	49,99 \$	74,99 \$	99,99 \$
Créer des designs et les envoyer à la machine Silhouette	✓	✓	✓	✓
Outils de base pour le design et le texte	✓	✓	✓	✓
Outils de manipulation : déplacement, rotation, mise à l'échelle, alignement, réplication	✓	✓	✓	✓
Outils de modification : joindre, diviser, soustraire, rogner	✓	✓	✓	✓
Couper par ligne ou par couleur de remplissage	✓	✓	✓	✓
Accès aux polices (fichiers de polices sur votre ordinateur)	✓	✓	✓	✓
Importer des fichiers JPG, BMP, PNG	✓	✓	✓	✓
Tracer	✓	✓	✓	✓
Effets d'image (n/b, teinte, saturation des couleurs)	✓	✓	✓	✓
Imprimer et couper	✓	✓	✓	✓
PixScan™	✓	✓	✓	✓
Espace de stockage de la bibliothèque Silhouette	✓	✓	✓	✓
Objet sur une trajectoire	✓	✓	✓	✓
Notes repositionnables	✓	✓	✓	✓
Créateur de pop-up (basique)	✓	✓	✓	✓
Polices de couleur	✓	✓	✓	✓
Imprimer le fond perdu	✓	✓	✓	✓
Indicateur de police commerciale	✓	✓	✓	✓
Importer des fichiers PDF et SVG		✓	✓	✓
Calques (y compris couper par calque)		✓	✓	✓
Règles/guides		✓	✓	✓
Imbrication		✓	✓	✓
Outil d'ombrage		✓	✓	✓
Outils de gommage		✓	✓	✓
Outils de couteaux		✓	✓	✓
Outil pipette		✓	✓	✓
Cisaille		✓	✓	✓
Effet croquis		✓	✓	✓
Tracer par couleur		✓	✓	✓
Traçage magnétique		✓	✓	✓
Conversion en strass		✓	✓	✓

Suite en page suivante

	Basic Edition	Designer Edition	Designer Edition Plus	Business Edition
	Gratuit	49,99 \$	74,99 \$	99,99 \$
Caractéristiques				
Prise en charge de glyphes		✓	✓	✓
Gestion de polices		✓	✓	✓
Déformation basique		✓	✓	✓
Créateur de pop-up (avancé)		✓	✓	✓
Possibilité d'importer des motifs personnalisés		✓	✓	✓
Sélection au lasso		✓	✓	✓
Modèles Warp		✓	✓	✓
Fonctions avancées pour strass			✓	✓
Importer des fichiers de broderie (PSE, DST, EXP, JEF, et XXX)			✓	✓
Déformation avancée (conique, perspective)			✓	✓
FlexiShapes			✓	✓
Générateur de Puzzle			✓	✓
Importer des fichiers Ai/CDR/EPS				✓
Fonction de ligne d'échenillage				✓
Prise en charge multi-coupe				✓
Fonction de copie de matrice				✓
Affichage de mise en page des médiums				✓
Imbrication automatique				✓
Tuiles				✓
Code-barres				✓
Annuler/Rétablir multiples				✓
Exporter au format SVG, PDF, JPG				✓
Création de police manuscrite				✓
Création de polices numériques				✓
Édition bascule				✓

Onglets de navigation

Há quatro abas ao longo do lado direito superior:



6 crèmes glacées | par Alaa' K
Design ID: 46528

DESIGN

La zone de design est votre espace de travail pour créer des projets. Cette zone contient les barres d'outils, la page de conception blanche et la zone d'attente grise. Lorsque vous êtes dans la Bibliothèque, la boutique Silhouette Design ou le menu Envoyer, cliquez sur l'onglet Design pour revenir à votre page de conception.

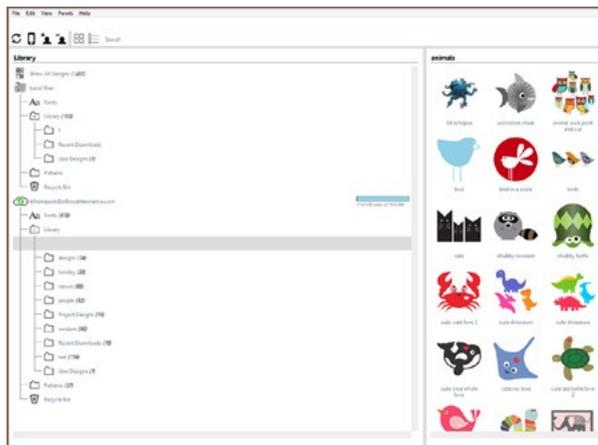
RACCOURCI CLAVIER : Afficher Zone Design
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + D
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + D



BOUTIQUE

Quand vous êtes connecté à internet, l'onglet Boutique vous dirige sur le Silhouette Design Store où vous pouvez parcourir et acheter des designs. Pour plus d'informations sur la boutique, reportez-vous à la page 129.

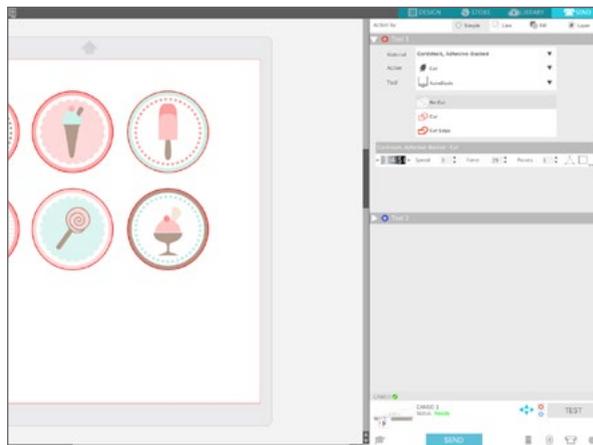
RACCOURCI CLAVIER : Afficher Boutique
Windows, appuyer sur Ctrl + Alt + S
Mac®, appuyer sur Cmd + Alt + S



BIBLIOTHÈQUE

L'onglet Bibliothèque permet d'accéder à vos designs stockés. Classez et organisez vos designs à votre gré par dossiers et sous-dossiers. Les designs peuvent être stockés sur votre ordinateur ou sur Silhouette Bibliothèque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 139.

RACCOURCI CLAVIER : Afficher Bibliothèque
Windows, appuyer sur Ctrl + Alt + L
Mac®, appuyer sur Cmd + Alt + L



ENVOYER

L'onglet Envoyer permet d'ajuster les paramètres de coupe de vos designs et de les envoyer à votre Silhouette. Ce menu fonctionne de la même façon que le menu Envoyer à l'impression dans d'autres programmes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 142 pour des instructions détaillées sur la découpe avec votre Silhouette..

RACCOURCI CLAVIER : Afficher Volet Envoyer
Windows, appuyer sur Ctrl + F2
Mac®, appuyer sur Cmd + fn + F2

Outils Document



NOUVEAU DOCUMENT

Silhouette Studio® crée automatiquement un nouveau document à chaque ouverture du programme. Pour ouvrir un autre nouveau document, utilisez l'icône Nouveau document ou allez dans Fichier, Assistant Nouveau Projet. Un menu apparaît pour choisir le type de projet que vous voulez créer. Cliquez sur « Document vide » pour ouvrir une page vierge où vous pouvez créer tout type de projet. En cliquant sur une icône telle que « Imprimer et Couper », votre document sera préparé pour ce type de projet particulier, par ex. l'ajout automatique de marques d'enregistrement à votre page de design.



RACCOURCI CLAVIER : Nouveau Document
Windows, appuyer sur Ctrl + N
Mac®, appuyer sur Cmd + N



OUVRI

Pour ouvrir des fichiers existants, utilisez l'option « Ouvrir » dans le menu Fichier ou sélectionnez l'icône Ouvrir. Localisez votre fichier et cliquez pour ouvrir. La fonction Ouvrir permet à Silhouette Studio® Basic Edition d'ouvrir les types de fichiers de découpe suivants :

- ▶ STUDIO (fichiers Silhouette Studio®)

- ▶ GSD/GST (fichiers du programme Graphtec ROBO Master)
- ▶ DXF (Silhouette Studio® ne prend en charge que les fonctions DXF Arc, Cercle, Ellipse, Ligne, DWPolyligne, Spline et Texte.)

La fonction Ouvrir permet également d'accéder aux types de fichiers non pris en charge mais pouvant être importés pour l'impression ou le traçage.

Il est possible également d'accéder aux types de fichiers compatibles par glisser-déplacer directement de l'ordinateur à l'espace de travail ou par copier-coller sur l'écran Design.

Une liste des documents utilisés récemment est aussi disponible dans Fichier > Ouvrir Récent.

RACCOURCI CLAVIER : Ouvrir Document
Windows, appuyer sur Ctrl + O
Mac®, appuyer sur Cmd + O

À l'ouverture de Silhouette Studio®, un volet Document récupéré s'affiche à droite de l'écran contenant le document que vous avez créé mais n'avez pas enregistré à la fermeture du programme.



ENREGISTRER

Après avoir créé un design, n'oubliez pas d'enregistrer ! Si vous ne l'avez pas fait, Silhouette Studio® vous invitera à enregistrer vos modifications à la fermeture d'un document ou du programme. Silhouette Studio® dispose d'une fonction de sauvegarde automatique qui enregistre automatiquement une copie de votre travail. Cette sauvegarde sera disponible à la prochaine ouverture du logiciel, mais mieux vaut enregistrer votre travail au fur et à mesure.

ENREGISTRER : Crée un fichier STUDIO que vous pouvez enregistrer sur votre ordinateur à l'emplacement de votre choix.

ENREGISTRER SOUS : Crée un nouveau fichier de votre document en cours et l'enregistre sur votre ordinateur à l'emplacement que vous spécifiez.

ENREGISTRER SUR LE DISQUE DUR : Enregistre votre design sur votre ordinateur.

ENREGISTRER DANS LA BIBLIOTHÈQUE :

Enregistre votre fichier dans l'onglet Bibliothèque de Silhouette Studio® et permet de sélectionner le dossier correspondant dans la bibliothèque.

ENREGISTRER DANS SD : Compatible uniquement avec Silhouette SD et l'édition Cameo originale. Les images sont converties au format de fichier GSP et peuvent être lues directement par votre Silhouette.

ENREGISTRER LA SÉLECTION : Cette option se trouve dans le menu Fichier et permet d'enregistrer un fichier STUDIO des images de la sélection en cours dans votre document. Ce fichier est enregistré sur votre ordinateur à l'emplacement spécifié et peut être sauvegardé sur une unité de stockage mobile ou externe.

RACCOURCI CLAVIER : Enregistrer ou Enregistrer sous Windows, appuyer sur Ctrl + S or Ctrl + Shift + S Mac®, appuyer sur Cmd + S ou Ctrl + Shift + S

FUSIONNER

La fonction Fusionner du menu Fichier permet d'ouvrir un fichier dans le même espace de travail que vous utilisez au lieu d'ouvrir un fichier dans un nouvel espace de document dans un autre onglet.

Ouvrez tout d'abord le fichier avec lequel vous voulez fusionner l'autre fichier. Allez ensuite sur Fichier > Fusionner. Un menu apparaît, similaire à votre menu Ouvrir standard. Mais, si vous regardez

en haut, son titre est Fusionner. Sélectionnez le fichier que vous voulez ouvrir DANS le fichier que vous avez déjà ouvert sur votre bureau.

Ici, le fichier avec la corde à linge est déjà ouvert dans Silhouette Studio®. Sélectionnez le fichier que vous voulez fusionner dans votre fichier existant, par ex. celui contenant le texte de la lessive. La fonction Fusionner placera tous les éléments du fichier sélectionné directement au-dessus du fichier en cours. Le texte Lessive s'ouvrira au-dessus de la corde à linge dans le document déjà ouvert. Tous les objets conserveront leur position respective, y compris les éléments situés en dehors de l'espace de travail dans la zone grise. Très pratique si vous ne voulez pas tout copier et coller quand vous regroupez vos designs. Vous pouvez maintenant organiser le tout et terminer la création de votre document.



Bannière vêtements Echo Park | par Echo Park
Design ID: 41003



Blanchisserie aujourd'hui nudité demain | par Kolette Hall
Design ID: 120692

**IMPRIMER**

L'icône Imprimer permet d'envoyer votre page de design à votre imprimante. Soyons clair, votre machine Silhouette n'est pas une imprimante. Si vous créez un superbe projet plein de couleurs, d'ombres ou de dégradés et que vous l'envoyez à votre Silhouette, vous n'obtiendrez que des lignes de coupe sur matériau chargé dans la machine.

Votre machine n'imprime pas. Mais vous pouvez envoyer des designs avec des marques d'enregistrement à votre imprimante depuis Silhouette Studio®. Ensuite, vous chargez la feuille imprimée dans votre machine Silhouette. Grâce au lecteur optique, celle-ci va lire les marques et couper le long des lignes de coupe spécifiées dans votre fichier de design.

Votre machine ne sait pas lire une feuille imprimée ni comment couper le contour des formes. Vous devez définir les lignes de coupe dans le logiciel. La machine utilise un lecteur optique pour lire les marques d'enregistrement, et se cale sur ces marques pour orienter la page par rapport au tapis. Ensuite, elle coupe les lignes indiquées dans le logiciel en fonction du calibrage.

RACCOURCI CLAVIER : Imprimer
Windows, appuyer sur Ctrl + P
Mac®, appuyer sur Cmd + P

LIGNES DE COUPE : Les lignes de coupe normales sont les types de designs les plus simples et les plus courants dans Silhouette Studio®. À l'ouverture d'un modèle de découpe dans le Design Store ou en commençant à créer votre propre design, les lignes de coupe en rouge sont les paramètres par défaut.

Bien que leur apparence soit moins attrayante que votre projet une fois terminé, ces lignes simples sont tout ce dont votre Silhouette a besoin. Vous pouvez ouvrir un modèle dans le Design Store, le déplacer sur la page

et utiliser les poignées dans les coins pour le redimensionner, puis l'envoyer à la découpe. Inutile de passer du temps dans Silhouette Studio® à personnaliser votre design si vous ne le souhaitez pas ! Envoyez le modèle à votre machine, coupez votre matériau et assemblez votre projet.



Ours sauvage et libre | par Ty Pilcher
Design ID: 173713

LIGNES DE COUPE REMPLIES EN COULEUR : Le remplissage des formes en couleur ou le changement de couleur des lignes de coupe n'a aucune influence sur leur mode de découpe quand vous envoyez le design à votre Silhouette. Ce modèle présente des lignes et un remplissage en marron. Mais, si vous l'envoyez à votre machine, il sera découpé exactement comme le design précédent sans remplissage et avec des lignes de coupe en rouge. Si vous ajoutez des marques d'enregistrement et que vous imprimez ce modèle, les lignes et le remplissage marron seront imprimés. Vous pourrez ensuite le découper avec votre Silhouette.



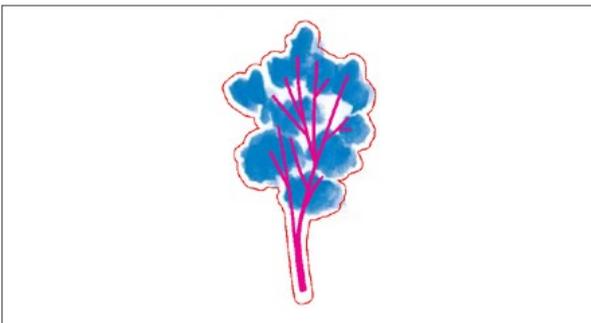
Notez que le texte figurant sur l'ours n'est pas rempli avec du blanc. Il s'agit simplement de la page de design qui apparaît à travers car l'image est un tracé composite.

QU'EST-CE QU'UN TRACÉ COMPOSITE ? Un tracé composite est une façon de faire interagir deux formes entre elles. Plutôt que des lettres à plat en haut de l'ours, elles opèrent comme un emporte-pièce en découpant la forme située en dessous. En termes de coupe, peu importe que les objets soient des tracés transparents ou simplement superposés les uns au-dessus des autres. Mais lors du remplissage de couleur ou de l'impression, les tracés transparents sont très importants. Reportez-vous à la page 53 pour plus d'informations..

Concernant les exemples donnés dans ce chapitre, les formes sont la plupart du temps remplies en couleur. Ceci pour vous aider à mieux comprendre ce qui se passe sur l'écran de design ; le modèle n'est donc pas forcément destiné à être imprimé.

IMPRIMER ET COUPER : Pour des modèles plutôt conçus pour être imprimés sur votre imprimante puis coupés avec votre Silhouette. Des lignes rouges marquent le contour extérieur de la zone d'impression.

Si vous envoyez cet arbre à découper sans d'abord l'imprimer, seul le contour en rouge sera découpé. Vous devez l'imprimer en premier puis le découper.



Arbre bleu | par Amy Tangerine
Design ID: 150359

Donc, retenez simplement que votre machine n'imprime pas. Ne soyez pas déçu si votre adorable création ne s'imprime pas et ne se découpe pas simultanément sur votre machine. Celle-ci a été conçue avec une fonction Imprimer et Couper simplifiée afin d'associer votre imprimante domestique à votre machine. Reportez-vous à la page 302 pour des instructions détaillées sur la création de designs à Imprimer et Couper.



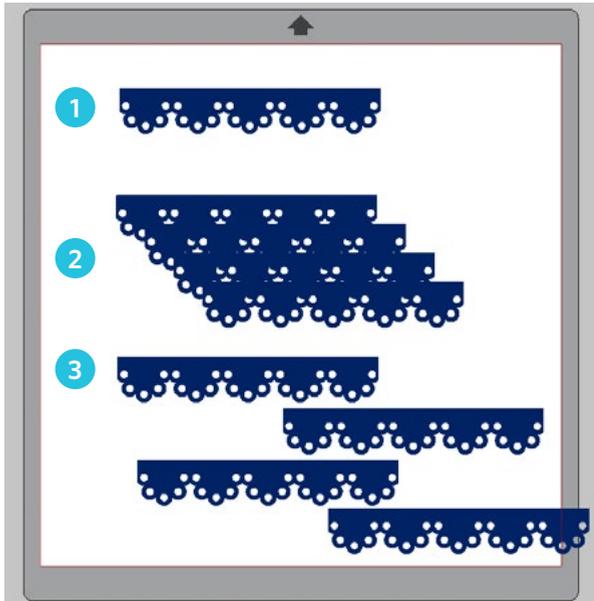
COUPER, COPIER ET COLLER

Couper, copier et coller sont les outils de base pour copier des images sélectionnées, les coller ou les couper depuis l'écran. Les images copiées ou coupées sont conservées dans la mémoire de votre ordinateur dans un presse-papier virtuel. Celui-ci ne peut contenir qu'un seul objet à la fois.

Autrement dit, si vous copiez une image puis en copiez une autre, seule la dernière image sera conservée dans le presse-papier pour être collée. Vous y accédez depuis la barre d'outils supérieure, dans le menu Éditer ou en cliquant droit sur une image.

Coller des images copiées les place directement devant et légèrement à droite de l'image d'origine de façon à repérer aisément votre copie. Coller devant place la copie d'une image directement au-dessus. Cette option est accessible dans le menu Éditer ou en cliquant droit puis en sélectionnant « Coller devant ».

La page suivante montre une bordure en dentelle. Elle est remplie en bleu foncé et comporte des lignes bleu foncé. Il nous faut quatre copies de la bordure pour réaliser une forme carrée et créer un cadre. (1) Sélectionnez la bordure et copiez-la. (2) Collez ensuite trois copies sur votre espace de travail, quatre bordures sont ainsi créées. Les copies vont se coller légèrement décalées en diagonale au-dessus de votre image d'origine.



6 bordures | par Lori Whitlock
Design ID: 24827

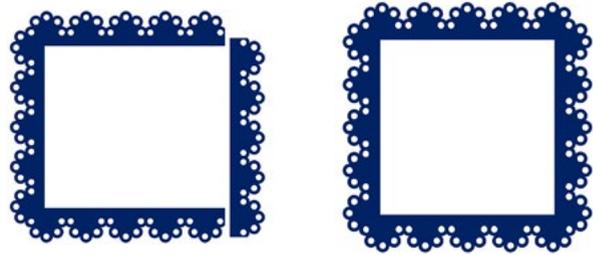
(3) Sélectionnez chaque pièce et déplacez-la légèrement par rapport aux autres pour visualiser ce que vous faites. Observez comment une forme se superpose sur la zone grise. C'est parfait ! Utilisez tout l'espace dont vous avez besoin. Retenez simplement de ne pas superposer sur la ligne de coupe en rouge quand vous êtes prêt à envoyer votre design à la coupe.

Maintenant que nous avons quatre copies, nous devons orienter les bordures pour réaliser le cadre. Pour faire pivoter la bordure supérieure à la verticale, cliquez droit et sélectionnez « Tourner verticalement », ou ouvrez le volet Rotation et tournez à 180°.

Ensuite, cliquez sur l'une des bordures latérales. Dans le volet Rotation, tournez l'une des bordures à 90° et l'autre à 270°. Assemblez maintenant vos bordures.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Alignez les cercles sur les bords pour obtenir un dessin bien droit. Sélectionnez ensuite les quatre parties et soudez-les ensemble pour former le cadre. Pour des détails sur la fonction Rotation, reportez-vous à la page 106.

Quand vous avez terminé, votre bordure carrée peut servir de cadre pour une photo ou un dessin. Vous avez réalisé un design à partir d'un simple objet ! Les outils copier et coller sont essentiels pour la réalisation de vos propres projets.



RACCOURCI CLAVIER : Couper
Windows, appuyer sur Ctrl + X
Mac®, appuyer sur Cmd + X

RACCOURCI CLAVIER : Copier
Windows, appuyer sur Ctrl + C
Mac®, appuyer sur Cmd + C

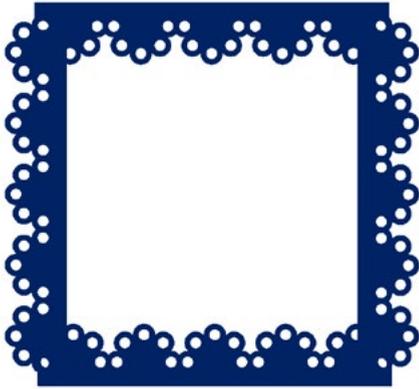
RACCOURCI CLAVIER : Coller
Windows, appuyer sur Ctrl + V
Mac®, appuyer sur Cmd + V



ANNULER ET RÉTABLIR

Toute action entreprise peut être annulée, comme simplement déplacer une image. Pour revenir à l'action précédente, cliquez sur l'icône Rétablir. Le nombre de retours en arrière grâce à cette fonction est illimité, y compris revenir là où vous en étiez à l'ouverture de votre nouvel espace de travail. En d'autres termes, vous ne risquez pas de perdre votre travail. Essayez quelque chose, et si cela ne vous plaît pas, annulez ! Excellent pour des essais avec différentes couleurs de remplissage, divers effets ou pour redimensionner. À la fermeture du fichier, la fonction est réinitialisée. Vous ne pourrez pas ouvrir un document demain et annuler une action que vous avez faite aujourd'hui.

La fonction Annuler est essentielle pour la soudure puisqu'il n'existe pas de fonction « dessouder ». Le seul moyen de dissocier un élément est d'annuler. (Pour plus de détails sur la soudure, reportez-vous à la page 52).



Si vous avez soudé ensemble les bordures « à l'envers », pas de souci. Utilisez votre meilleur compagnon Annuler ! Cliquez sur l'icône Annuler autant de fois que vous voulez pour retourner là où vous pouvez assembler les bordures correctement. Et si vous revenez trop en arrière, cliquez sur « Rétablir » pour rétablir votre dernière action.

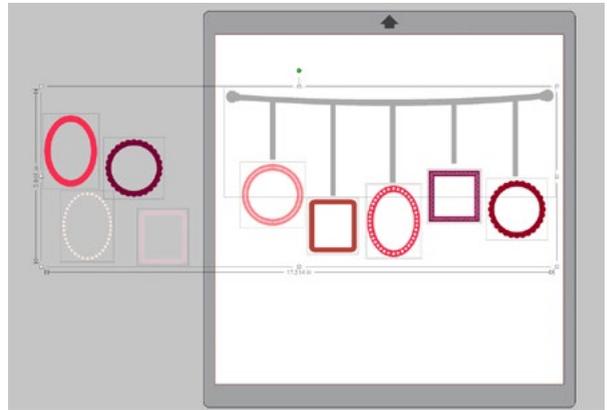
RACCOURCI CLAVIER : Annuler une action
Windows, appuyer sur Ctrl + Z
Mac®, appuyer sur Cmd + Z

RACCOURCI CLAVIER : Rétablir une action
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + Z
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + Z



TOUT SÉLECTIONNER

Ceci sélectionne tous vos objets dans l'espace de travail, y compris ceux placés dans la zone d'attente grise.



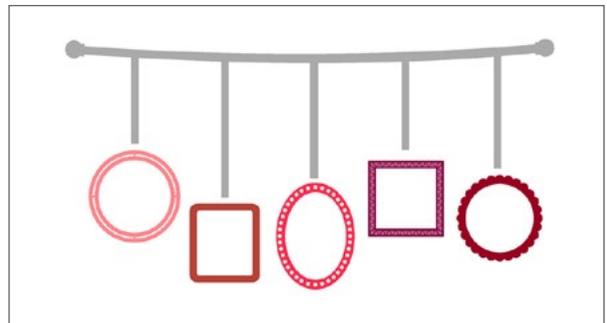
Frames | par Silhouette
Design ID: 31869

RACCOURCI CLAVIER : Outil Sélectionner tout
Windows, appuyer sur Ctrl + A
Mac®, appuyer sur Cmd + A



DÉSÉLECTIONNER TOUT

Ceci désélectionne tous les objets dans votre espace de travail.



RACCOURCI CLAVIER : Outil Désélectionner tout
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + A
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + A

OUTILS ZOOM

Lorsque vous visualisez votre espace de travail, vous souhaitez parfois réduire ou agrandir les images pour voir votre design en entier ou au contraire en examiner les détails. Diverses options de zoom sont à votre disposition. Les raccourcis de zoom méritent aussi d'être connus pour effectuer un zoom avant ou arrière rapidement et facilement.



Megan Font | par Rivka Wilkins
Design ID: 142256

RACCOURCI CLAVIER : Zoom avant et arrière Windows & Mac®, appuyez sur Alt + Faire défiler vers le haut ou le bas avec la roulette de la souris.



ZOOM AVANT : Cet outil zoome dans l'espace de travail là où se trouve votre souris pour une vision rapprochée. Les petits détails d'un objet sont ainsi mieux visibles. Une option très utile quand vous éditez des pièces de petite dimension.



Sparrow Bird | par Jamie Koay
Design ID: 54632



ZOOM ARRIÈRE : Cet outil réduit la zone visualisée pour élargir la vue d'ensemble de façon à voir les objets situés dans la zone d'attente grise. Les éléments à l'extérieur de votre page n'étant pas envoyés à votre Silhouette, c'est l'endroit parfait pour y placer vos travaux additionnels.



PASSER SUR UNE FORME POUR ZOOMER : Cet outil permet de rapprocher une zone spécifique de l'espace de travail en délimitant un espace autour de la forme que vous souhaitez examiner de près.



RACCOURCI CLAVIER : Passer sur une forme pour zoomer Windows/Mac®, appuyez sur Z et tracer une zone autour de la forme à voir de plus près.



ZOOM AVANT ET ARRIÈRE AVEC LA SOURIS : Après avoir cliqué sur cet outil, votre souris apparaît pour symboliser l'option Glisser Zoomer. Cliquez et maintenez la souris pour agrandir ou réduire à l'échelle de votre choix.



PANORAMIQUE AVEC LA SOURIS : Cette fonction n'effectue pas de zoom mais un mouvement panoramique sur la zone de travail. Vous pouvez ainsi déplacer l'écran de design dans toutes les directions. Cliquez sur l'icône Panorama avec la souris. Ensuite, cliquez et maintenez le pointeur à l'écran. Vous pouvez maintenant déplacer l'écran en entier dans la direction souhaitée. Très utile si vous êtes en zoom avant très rapproché et devez passer d'une partie de votre design à une autre.

RACCOURCI CLAVIER : Outil Panorama Windows/Mac®, appuyer sur la barre d'espacement et déplacez l'écran de design.

RACCOURCI CLAVIER : Défilement gauche ou droite Windows, appuyer sur Ctrl + Faire défiler avec la roulette de la souris
Mac®, appuyer sur Cmd + Faire défiler avec la roulette de la souris



AJUSTER À LA FENÊTRE : Un clic sur l'icône Ajuster à la fenêtre redimensionne immédiatement la totalité de l'espace de travail défini (la page blanche et le tapis de coupe gris foncé) pour le recentrer à l'écran. En zoom avant ou arrière maximum, l'option Ajuster à la fenêtre est bien utile pour recentrer votre design sur la page.



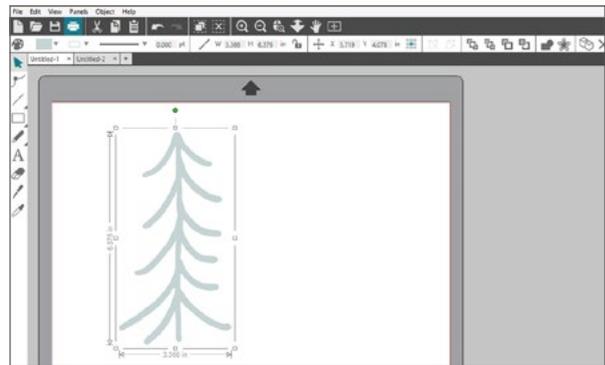
RACCOURCI CLAVIER : Ajuster à la fenêtre Windows, appuyer sur Ctrl + 1
Mac®, appuyer sur Cmd + 1

Barre d'outils Accès rapide

Les outils qui ne s'ouvrent pas dans des volets s'ouvrent dans la barre d'accès rapide située en haut à gauche de l'écran Design. Les outils de dessin ou de croquis comme l'édition de points, la gomme et le couteau s'ouvrent ici.

FORME SIMPLE

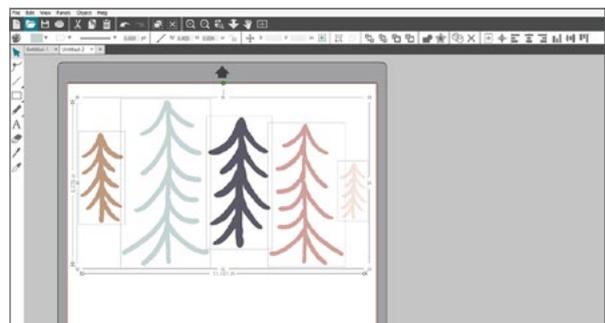
Lorsqu'une seule forme est sélectionnée, la barre d'outils d'accès rapide s'ouvre avec un menu déroulant contenant les options Remplir couleur, Couleur de ligne, Style et épaisseur de ligne, Échelle, Déplacer, Grouper, Organiser, Souder, Offset, Dupliquer et Supprimer.



Twiggy Trees | par Bonnie Christine
Design ID: 172240

FORMES MULTIPLES

Lorsque plusieurs formes sont sélectionnées, la barre d'outils d'accès rapide s'ouvre avec les mêmes options que pour une forme simple plus les options Aligner. Reportez-vous aux pages suivantes pour les détails sur ces outils.



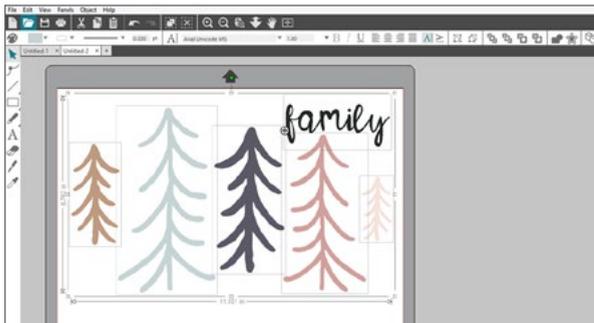
Accédez aux options Remplir, Ligne, Échelle, Déplacer et Aligner ici ou dans leurs volets respectifs à partir de l'icône sur le côté droit.

Les options Grouper/Dissocier, Mettre au premier plan/en arrière-plan, Dupliquer et Supprimer ne sont accessibles que dans cette barre d'outils ou par clic droit sur un objet dans l'écran de design et sélection dans le menu déroulant.

Souder et Offset sont accessibles dans cette barre d'outils par clic droit sur un objet dans l'écran de design et sélection dans le menu déroulant, ou dans le volet Modifier pour Souder ou le volet Offset pour Décaler.

TEXTE

Si du texte est inclus dans votre design, la barre d'outils d'accès rapide s'ouvre avec les options Texte telles que police, taille, gras/italique/souligné, justification, orientation et crénage. Les options Remplir et Ligne s'ouvrent également.



Merry Christmas Script Font | par Gina Marshall
Design ID: 161785

OUTILS DESSIN

Les outils de dessin aux options étendues ne s'ouvrent pas dans des volets mais dans la barre d'outils d'accès rapide. Les outils Édition et Dessin comme l'édition de points, la gomme et le couteau sont accessibles ici.



GRUPPER/DISSOCIER

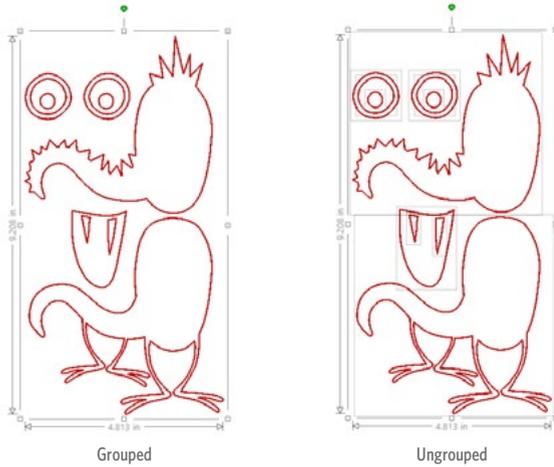
N'importe quelles lignes ou objets peuvent être regroupés pour être fixés dans leurs positions respectives, même si vous les déplacez. Vous pouvez grouper des éléments temporairement pour les déplacer puis les dissocier. Ou bien, grouper des éléments et les garder groupés indéfiniment.

L'arbre fruitier est un exemple de ligne simple. L'image semble comporter plusieurs parties, mais il n'y a qu'une seule ligne avec un point de départ et un point d'arrivée uniques. Il n'y a rien à grouper ou à dissocier. Si vous remplissez avec une couleur, toute la forme se remplit. Si vous déplacez l'image, tous les éléments restent associés car il n'y a qu'une seule forme.



Berry Branch | par Lori Whitlock
Design ID: 8462

Ce modèle de gentil monstre est composé de plusieurs parties différentes qui sont toutes regroupées à l'ouverture. Les objets peuvent être déplacés en tant qu'images seules mais les parties individuelles ne sont pas cliquables. Vous devez donc les dissocier pour les réorganiser et remplir en couleur. Pour dissocier, sélectionnez l'objet et cliquez sur l'icône Dissocier ou cliquez droit et sélectionnez « Dissocier ». Après quoi, des zones de sélection s'afficheront autour de chaque nouvel objet dégroupé.



Regroupez les yeux. Chaque œil se compose de trois cercles distincts. Placez le cercle blanc sur le cercle orange puis le noir par-dessus le blanc. Sélectionnez les six formes puis groupez-les.



L'action de grouper n'a aucune influence sur la découpe. Les lignes de coupe demeurent inchangées, que l'objet soit groupé ou pas avec un autre.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si vous voulez que chaque cercle soit exactement centrée, centrez-les simplement les uns par rapport aux autres en utilisant l'outil Aligner (page 102.)

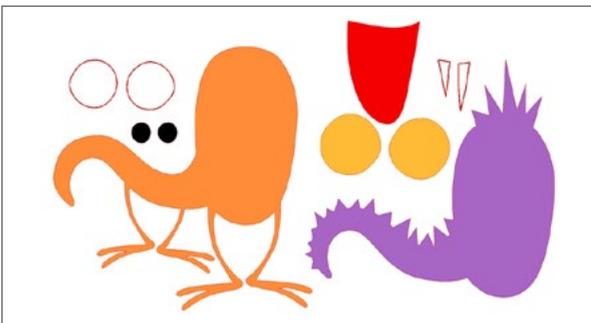
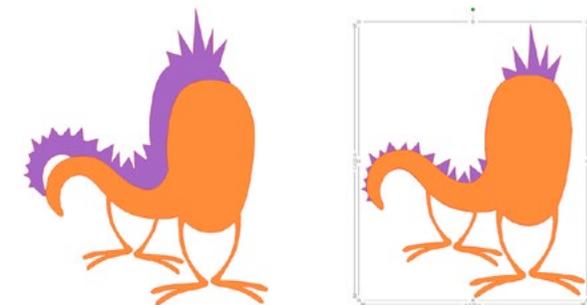
UN OBJET SE TROUVE AU PREMIER PLAN PAR ERREUR ? Cliquez droit et sélectionnez « Mettre à l'arrière-plan ». Voir page 52.

RACCOURCI CLAVIER : Grouper des éléments Windows, appuyer sur Ctrl + G Mac®, appuyer sur Cmd + G

Maintenant que vos yeux sont groupés, vous pouvez les déplacer en tant qu'un seul objet au lieu de six. C'est bien plus facile que de déplacer chaque cercle individuellement.

RACCOURCI CLAVIER : Dissocier des éléments Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + G Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + G

Commencez par remplir chaque objet avec de la couleur. Ainsi, vous visualiserez mieux l'emplacement de chaque pièce. Veillez à remplir les formes en blanc avec du blanc sinon elles resteront transparentes.



Groupez les dents avec la bouche rouge. Placez toutes les parties du monstre l'une par-dessus l'autre et groupez le design en entier. Le monstre se déplace maintenant comme un seul objet ! Souvenez-vous que vous pouvez le dissocier à tout moment pour en ajuster ou déplacer les parties.



Orange Monster | par Jennifer Wambach
Design ID: 14324

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE GROUPER ET

SOUDER ? L'option Grouper saisit deux formes ou plus et les assemble. Elles deviennent ainsi une seule forme et se déplacent ensemble. Mais il est toujours possible de les dissocier pour redevenir des formes séparées. Quand vous groupez des éléments, chaque forme conserve ses propriétés individuelles comme la couleur.

Quand vous soudez des formes, elles se collent pour créer une forme continue. La nouvelle forme acquiert toutes les propriétés d'une forme unique initiale. Une fois soudées, il n'existe pas de fonction pour les dessouder à part annuler votre action avec l'option Annuler. Mais une fois que vous avez fermé le fichier, l'action Souder ne pourra pas être annulée à la réouverture du fichier. Pour plus détails sur la soudure, reportez-vous à la page 52.

ORGANISER DES OBJETS

Nombre de vos designs seront composés de pièces qui se superposent. Vous pouvez organiser vos images comme vous voulez, au premier plan ou en arrière-plan. Utilisez les icônes ou cliquez droit sur votre design pour accéder aux options de présentation.

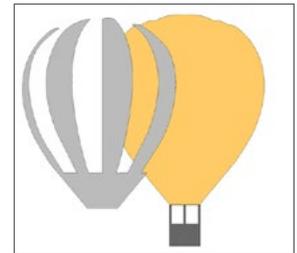
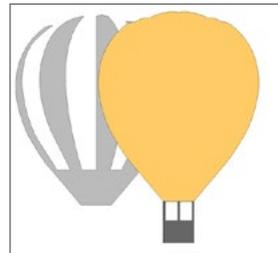


METTRE AU PREMIER PLAN : Vos images sélectionnées sont saisies et placées devant toutes celles qui se superposent.

RACCOURCI CLAVIER : Mettre au premier plan
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift +]
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift +]



METTRE EN ARRIÈRE-PLAN : Vos images sélectionnées sont saisies et placées derrière toutes celles qui se superposent. Dans l'image de gauche, la forme en jaune est au premier plan. Nous devons mettre la forme grise à l'avant pour voir les rayures. Cliquez droit sur la forme jaune puis « Envoyer en arrière-plan » (ou clic droit sur la grise et « Mettre au premier plan »).



Hot Air Balloon | par Carta Bella
Design ID: 78068

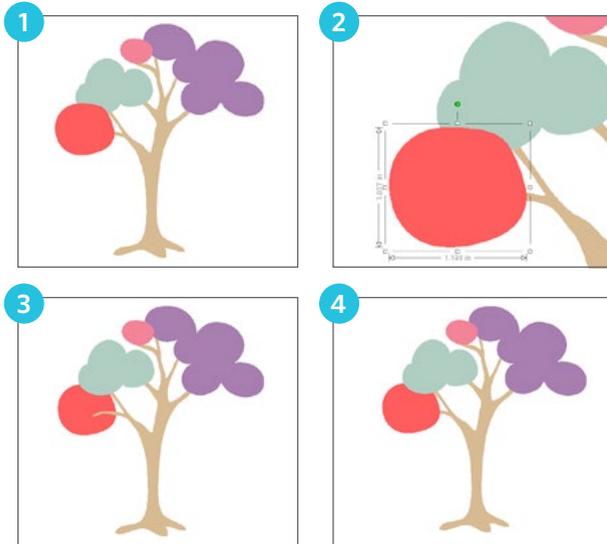
RACCOURCI CLAVIER : Envoyer en arrière-plan
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + [
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + [



AVANCER D'UN PLAN/RECULER D'UN PLAN :

PLAN : « Avancer d'un plan » et

« Reculer d'un plan » n'envoient l'image sélectionnée en avant ou en arrière que sur un seul calque. Si plus de deux objets sont disposés, cette option est essentielle. Cet arbre comporte une partie où trois formes se superposent : le cercle rose, la forme en nuage et la branche marron. (1) Au départ, la forme rose est au premier plan par rapport aux autres. Nous voulons qu'elle soit devant la branche et que la forme en nuage vienne au premier plan. (2) Sélectionnez la rose puis « Reculer d'un plan ». (3) Si vous envoyez tout à l'arrière, les branches passeront devant. (4) Ne faites donc passer qu'un seul calque à l'arrière.



Tree | par BasicGrey
Design ID: 76958

RACCOURCI CLAVIER : Avancer d'un plan
Windows, appuyer sur Ctrl +]
Mac®, appuyer sur Cmd +]

RACCOURCI CLAVIER : Reculer d'un plan
Windows, appuyer sur Ctrl + [
Mac®, appuyer sur Cmd + [



SOUDURE

Il est possible de sélectionner des objets qui se superposent puis de les souder en un seul objet. De cette façon, quand vous découperez votre matériau, aucune ligne de coupe ne traversera les formes qui se superposent. Ceci est très utile pour du texte dont les lettres se chevauchent.



Unido



LD Family Script | par Lettering Delights
Design ID: 95561

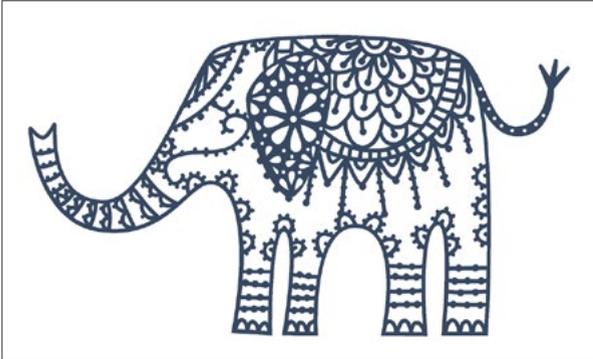
Não unido

Sélectionnez toutes les images ou lettres qui se chevauchent pour les souder ensemble et cliquez sur l'icône Souder. Et voilà ! Retenez que ce n'est plus du texte mais une image, donc vous ne pouvez plus ajouter d'autres lettres ni dissocier un élément. Vous pouvez toujours annuler cette action, mais vous ne pouvez pas dissocier maintenant un élément que vous avez soudé hier.

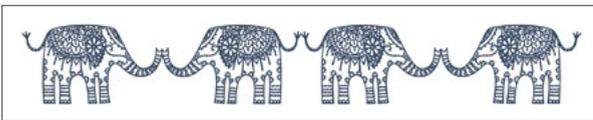
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Créez une copie de votre design et placez-la dans la zone d'attente grise. Ensuite, si vous n'aimez plus votre assemblage, vous pouvez supprimer l'image assemblée et utiliser l'image séparée sur le côté de la page.

Souder n'est pas seulement pour les lettres et polices, mais aussi pour les objets. Soudez des objets ensemble pour créer de nouvelles formes plus faciles à couper ou même créer des bordures. Prenez un dessin simple comme cet éléphant. Faites-en trois copies. Sélectionnez deux de ces copies et cliquez droit sur « Tourner à la verticale ». Disposez les

éléphants trompe contre trompe et queue contre queue en veillant à les faire légèrement se chevaucher. Sélectionnez les quatre éléphants et soudez. La découpe suivra la bordure d'un seul éléphant et non quatre éléphants distincts.



Filigree Elephant Papercut | par Nic Squirrell
Design ID: 170755

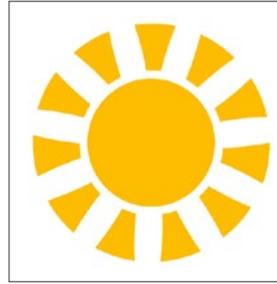


RACCOURCI CLAVIER : souder
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + W
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + W

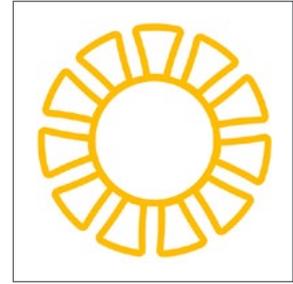


OFFSET : L'offset est accessible dans la barre d'outils d'accès rapide, par clic droit sur un objet ou à droite dans les outils de design de Silhouette Studio®. L'offset crée un contour légèrement plus grand ou plus petit de votre forme sélectionnée. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'offset, voir la page 115.

L'offset s'applique aux formes, texte et dessins. Appliquez un offset à un design simple comme ce soleil pour réaliser votre propre création !



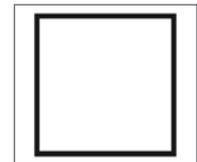
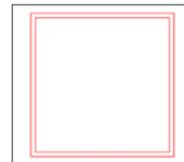
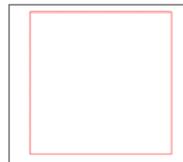
Sunshine | par Silhouette
Design ID: 56763



OFFSETS ET TRACÉS TRANSPARENTS

Servez-vous de l'offset (décalage) et des tracés transparents pour créer un cadre. Tracez un carré. Réalisez un décalage avec les angles. Sélectionnez les deux carrés et cliquez droit. Sélectionnez « Créer un tracé transparent ».

Comment savoir si votre forme est maintenant un tracé composite ou deux rectangles ? Déplacez les deux rectangles en une seule forme ; vous pouvez remplir l'espace entre les deux avec une couleur.



REMARQUE : Votre machine découpera la forme du milieu et la forme colorée en noir exactement de la même façon. Les tracés transparents n'affectent que la manière dont vous visualisez le dessin à l'écran.

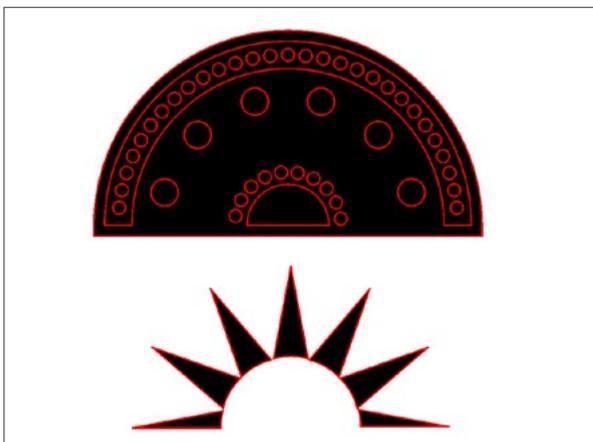
TRACÉS TRANSPARENTS : Le concept de tracé transparent est important à connaître pour comprendre pourquoi certaines fonctions agissent différemment alors que la situation semble identique. Les tracés transparents représentent une série de deux objets ou plus dans laquelle les lignes sont incorporées ou traversent l'image. Un tracé transparent peut sembler identique à une suite de lignes groupées, mais l'apparence sera très différente quand une couleur sera appliquée.

REMARQUE : Les tracés transparents n'ont pas d'icône dans la barre d'outils d'accès rapide mais ils sont essentiels à comprendre en matière de design. Ils sont accessibles par clic droit ou par l'icône Modifier dans les outils de design de Silhouette Studio®.

Le motif soleil ci-dessous est une image du Design Store composée de plusieurs parties différentes. Il s'agit d'une image non composite au départ, donc si vous l'ouvrez dans votre bibliothèque et que vous ajoutez une couleur de remplissage, elle n'apparaîtra pas comme vous le souhaitez. Tout sera rempli en noir car il n'existe aucun espace négatif dans le dessin, même si les petits cercles semblent ressortir. Bien que regroupées, toutes les formes et les lignes constituent des éléments séparés placés les uns au-dessus des autres et sont donc tous remplis en noir.

Pour que les cercles ressortent sur le dessin, nous devons utiliser un tracé transparent. Dégroupiez l'image en entier. Sélectionnez ensuite tous les triangles qui composent le soleil en bas. Groupez ces formes ensemble. Changez la couleur de remplissage de ce groupe pour du jaune.

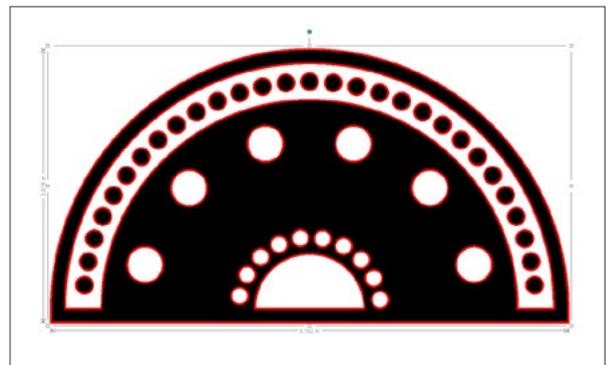
Maintenant, sélectionnez tous les objets qui forment le demi-cercle et cliquez droit, « Réaliser un tracé transparent ».



Sun Pattern | par BasicGrey
Design ID: 66734

Pour visualiser les tracés transparents, imaginez les formes en haut comme des emporte-pièces. Avant d'être un tracé transparent, les emporte-pièces reposent au-dessus de la pâte. Mais quand vous créez un tracé transparent, les emporte-pièces traversent la pâte et forment des petits trous en arrière-plan.

Ceci découpe les cercles à travers l'image au lieu de les poser simplement à plat. Les cercles apparaîtront ainsi à travers le blanc de la page de design. À retenir :



- ▶ Les tracés transparents ne peuvent pas être dissociés pour déplacer les différentes parties d'une image. Cependant, vous pouvez annuler un tracé transparent afin de déplacer à nouveau les pièces de votre design.
- ▶ Les tracés transparents n'affectent pas la façon dont le dessin sera coupé, mais seulement comment il sera imprimé et apparaîtra à l'écran de design.
- ▶ L'utilisation d'un tracé transparent sur des modifications de texte transforme celui-ci en segments individuels et modifiables. L'annulation du tracé transparent ne modifie pas les segments dans le texte.

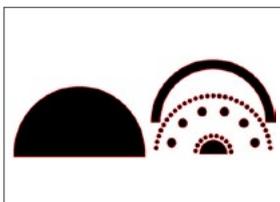
Saisissez le soleil jaune et placez-le en haut du demi-cercle. Groupez le dessin. Changez toutes les couleurs de ligne en transparent de façon à voir à quoi il ressemblera si vous souhaitez l'imprimer.



RACCOURCI CLAVIER : Créer un tracé transparent
Windows, appuyer sur Ctrl + E
Mac®, appuyer sur Cmd + E

RACCOURCI CLAVIER : Annuler un tracé transparent
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + E
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + E

Vous voulez ajouter plusieurs couleurs différentes à ce dessin ? La meilleure façon de le faire est de le dissocier au lieu de le transformer en tracé transparent. Vous trouverez un didacticiel complet sur la fonction dissocier à la page 49. Pour un aperçu rapide, saisissez le dessin initial et dissociez-le. Séparez ensuite les pièces et remplissez-les de couleur. Vous pouvez grouper les pièces qui vont ensemble comme chaque jeu de cercles formant un arc. Remplissez ensuite tous les éléments en couleur, positionnez-les l'un au-dessus de l'autre et groupez-les.



DUPLIQUER

Lorsque vous sélectionnez un objet ou en groupez plusieurs et que vous cliquez sur l'icône Dupliquer, une copie de votre sélection est créée et placée légèrement décentrée par rapport à l'original. Vous pouvez ensuite déplacer et manipuler la copie.

1. Ouvrez un design ou objet que vous voulez dupliquer.
2. Sélectionnez le cœur et les feuilles sur l'arrosoir et dupliquez le dessin.
3. Cliquez droit et tournez le dessin à l'horizontale (voir page 107).
4. Placez l'image dans un design texte. Avec cette méthode, vous pouvez créer des dessins correspondants.



Arrosoir | par Sarah Bailey
Design ID: 122000

PN Wiggle and Jiggle | par ScrapNfonts
Design ID: 126980

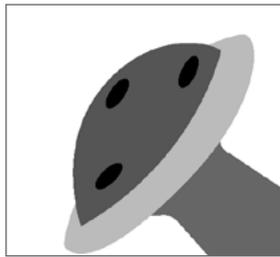
RACCOURCI CLAVIER : Dupliquer
Windows, appuyer sur Ctrl + D
Mac®, appuyer sur Cmd + D



SUPPRIMER

L'option Supprimer saisit tout ce que vous avez sélectionné et le supprime. Vous pouvez aussi sélectionner un élément et appuyer sur la touche Retour arrière ou Supprimer de votre clavier.

Vous pouvez supprimer des parties de votre design pour les personnaliser. Dans cet exemple, supprimez quelques trous de la pomme d'arrosoir pour n'avoir qu'à coller trois petits points noirs au lieu de six. Personne ne le remarquera et vous vous simplifierez le travail !



Outils Dessin



SÉLECTION

La flèche pleine est votre instrument de sélection standard. Utilisez-la pour faire glisser vos images sur l'écran, redimensionner les objets et cliquer sur les différents éléments de votre design.

RACCOURCI CLAVIER : Outil Sélection
Windows/Mac®, appuyer sur V



ÉDITION DE POINTS

Pour accéder au mode édition de points, double-cliquez sur une image sélectionnée ou utilisez l'outil Édition de points dans la barre d'outils d'accès rapide. Vous pourrez alors modifier les points de votre image. Seules les sélections de lignes dissociées peuvent être modifiées. Pour quitter le mode édition de points, double-cliquez sur l'image ou revenez au mode normal de sélection en cliquant sur l'outil Sélection. En mode Édition de points, cliquez sur une zone vierge de l'écran ou revenez au mode normal de sélection en cliquant sur l'outil Sélectionner.

En mode Édition de points, le point sélectionné s'affiche en blanc tandis que les autres sont gris foncé. La ligne sélectionnée associée au point sélectionné est mise en avant par une ligne rouge en gras. Les autres lignes marquées de points bleus sont les poignées pour ajuster les courbes.

À l'ouverture du mode Édition de points, les images sélectionnées s'affichent avec des points ou nœuds à la place des poignées de redimensionnement et de rotation. Les points sur les lignes sont positionnés là où la ligne prend une nouvelle direction ou se transforme en courbe.

Voici une bannière très simple. Chaque forme ne contient que sept points (sans compter les points de lettre) et il sera facile de les modifier.

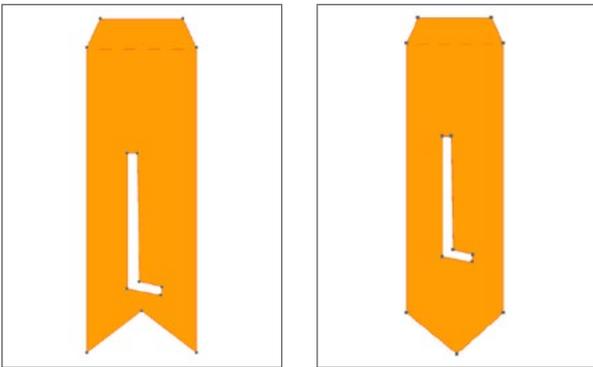


Bannière automnale | par Amanda McGee
Design ID: 66781

RACCOURCI CLAVIER : Édition de points
Windows/Mac®, double-cliquer sur la forme ou appuyer sur A

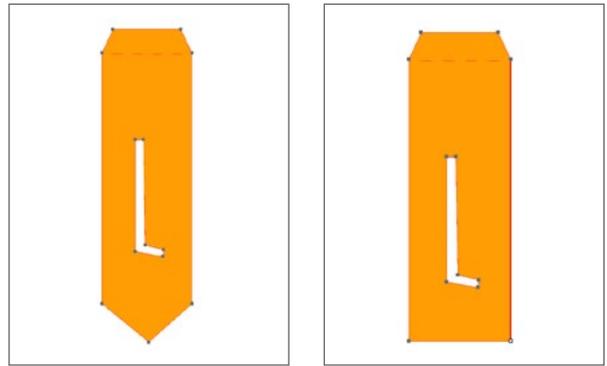
JE NE PARVIENS PAS À AFFICHER LES POINTS ! Si vous essayez d'accéder au mode Édition de points et que les fonctions sont grisées, ou si vous double-cliquez sur votre dessin et que rien ne se passe, vous devez dissocier votre design ou le transformer en chemin composé.

DÉPLACER/AJUSTER DES POINTS : Passez la souris sur un point pour le déplacer sur la ligne. Une fois sur un point pouvant être ajusté, le curseur indique que vous pouvez cliquer et saisir le point pour le déplacer. Pour les courbes, vous pouvez saisir les points bleu et les faire glisser de la même façon à l'écran pour ajuster la courbe du segment de ligne associé. Sur la bannière, sélectionnez le point médian de la forme en V inversée. Tirez-le vers le bas. C'est maintenant un V. Nous n'avons pas ajouté ni retiré de points mais simplement déplacé un point vers le bas.



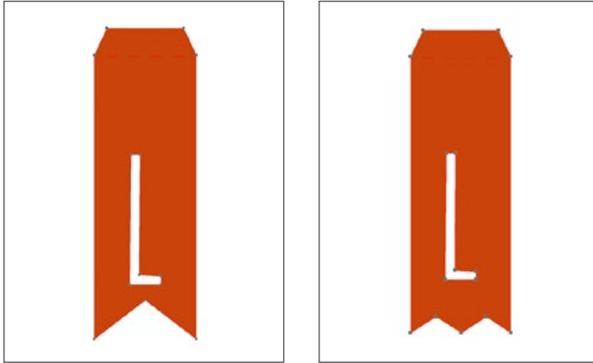
✕ SUPPRIMER UN POINT : N'importe quel point peut être supprimé par clic droit sur le point sélectionné et sélection de l'icône Supprimer un point. Les points les plus proches d'un côté ou de l'autre du point supprimé sont alors reliés et une nouvelle liaison de ligne est créée. Cet outil est différent de la suppression d'une image et ne sert qu'à supprimer des points individuels. Sur la bannière en L ci-dessus qui a été ajustée, sélectionnez le point médian en bas

du V. Cliquez sur l'icône Supprimer un point. Le point est alors supprimé et les deux points d'un côté ou de l'autre du point supprimé sont reliés pour créer une ligne droite entre les deux.



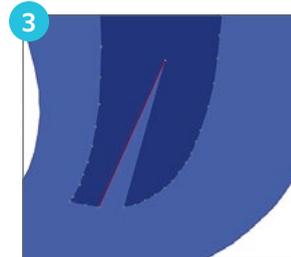
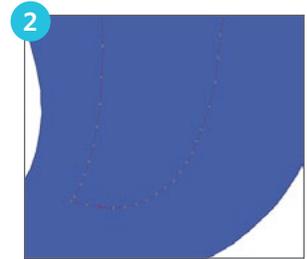
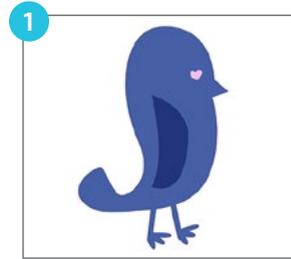
Vous voulez supprimer ou modifier plusieurs points en une seule fois ? Sur un PC, maintenez la touche Maj et tracez une zone de sélection autour des points avec la souris. Sur un Mac, maintenez les touches Maj + Alt et tracez la zone de sélection avec la souris. Après avoir sélectionné une série de points, vous pouvez utiliser les fonctions du volet.

AJOUTER DES POINTS : Ajoutez un point en passant la souris sur un endroit où il n'y en a pas. Une fois sur une ligne où un point peut être placé, le curseur indique que vous pouvez cliquer pour ajouter un point sur la ligne. Sur la bannière, tirez le point médian inférieur qui fait descendre le V vers le bas pour former un tracé plat. Ajoutez ensuite un point d'un côté ou de l'autre de ce point pour créer trois points sur la ligne. Faites légèrement glisser les deux points de côté vers le haut en laissant le point médian en position. Vous obtenez alors un bord en zigzag au bas de la bannière. Facile, n'est-ce pas ? Il vous a seulement fallu ajouter trois points pour modifier entièrement la forme.



CHEMIN DE COUPURE : Pour couper le tracé d'une ligne avec l'outil Chemin de coupure, cliquez droit sur un point puis sélectionnez « Chemin de coupure ». Ceci crée deux nouveaux points à partir du point initial. Un tracé interrompu ou deux points d'extrémité non reliés peuvent être reliés en faisant glisser un point d'extrémité rouge sur le point d'extrémité rouge opposé.

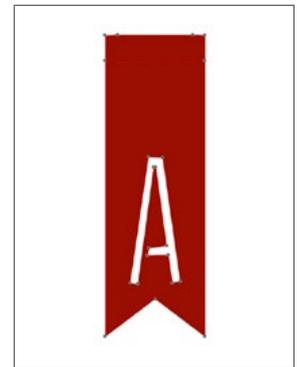
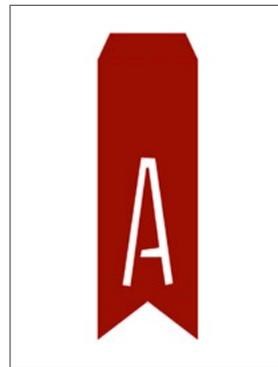
1. Coupez la ligne en bas de l'aile.
2. Le point rouge brillant indique que le tracé est brisé. L'aile perd sa couleur de remplissage car le tracé est coupé et l'objet n'est plus fermé. Créez deux points à partir du point rouge.
3. Tirez-les vers le haut de l'aile puis reliez-les. L'aile se remplit à nouveau de couleur.
4. Un effet plume a ainsi été ajouté à l'aile de l'oiseau.



Oiseau | par Loni Harris
Design ID: 7428



ANGLE : L'outil Angle permet d'ajuster un point sélectionné pour créer un angle aigu. Ajoutez un point à chacun des angles. Avec le nouveau point sélectionné, cliquez sur « Angle ». Faites glisser le point vers le haut pour tracer la bannière à angle droit.

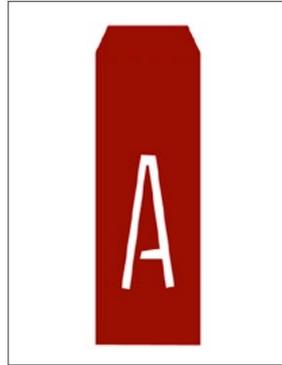
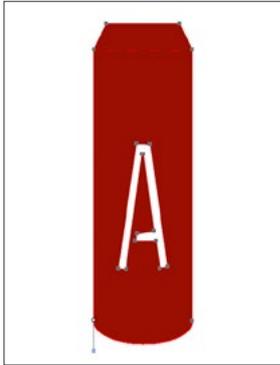




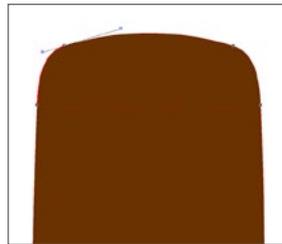
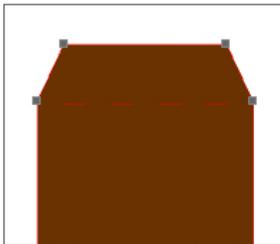
LISSER : Utilisez l'outil Lissier pour ajuster un point sélectionné de façon à réaliser une transition adoucie à l'endroit du point d'intersection.



APLATIR : L'option Aplatissement transforme la ligne sélectionnée (la ligne accentuée en rouge gras associée à n'importe quel point sélectionné) en ligne droite et aplatie.

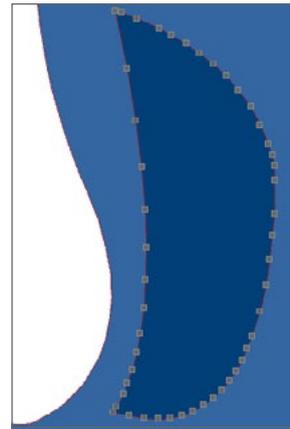


COURBER : L'option Courber transforme la ligne sélectionnée (la ligne accentuée en rouge gras associée à n'importe quel point sélectionné) en ligne courbe. Sur la bannière, sélectionnez l'un des points dans un angle supérieur. Sélectionnez ensuite « Courber ». Une courbe est alors tracée entre les deux points d'un côté ou de l'autre du point sélectionné. Vous pouvez ajuster en faisant pivoter la petite barre qui apparaît sur l'objet.

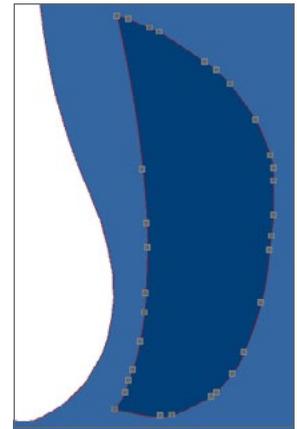


SIMPLIFIER : Cet oiseau comporte bien plus de points que les bannières, il est donc un peu plus compliqué à éditer. Cliquez sur l'aile. Voyez-vous le nombre de points rien que sur l'aile ? Certaines images contiennent une quantité de points. L'outil Simplifier réajuste automatiquement les points de

l'image et la simplifie jusqu'à son plus petit nombre de points sans en modifier la forme.

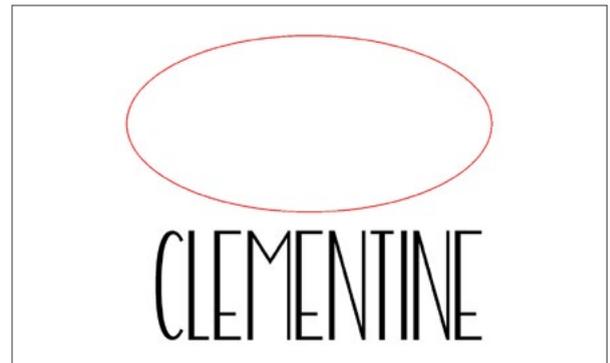


Original



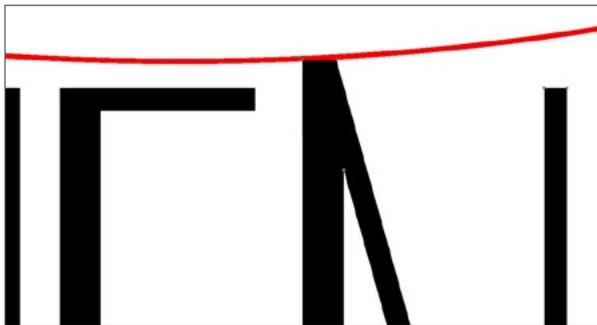
Simplifier

EDITION DE POINTS TEXTE : Pour créer des lettres artistiques, il vous suffit d'éditer les points du texte. Commencez par taper un mot dans une police simple et tout en majuscules. Vous voulez que vos lettres soient à peu près toutes de la même taille. Tracez une forme ovale au-dessus du texte. La forme doit être de la même longueur environ que votre texte.



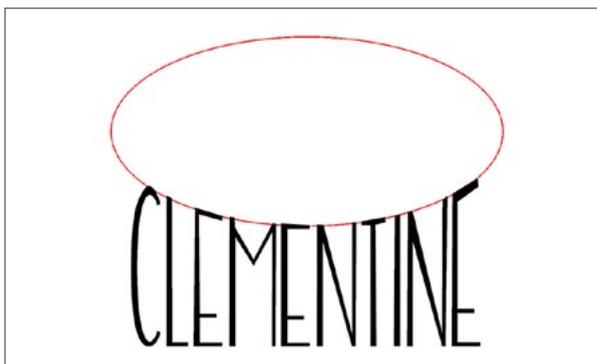
Police balnéaire | par Rivka Wilkins
Design ID: 137774

Pour incurver le texte selon la forme, vous devez le dissocier. Le texte est alors divisé en formes individuelles. Commencez au milieu et sélectionnez une lettre. Étirez les points d'extrémité du haut vers la forme ovale. Ne touchez pas aux points du bas ; ceux-ci doivent rester en place pour conserver une base uniforme.



L'édition de points texte est différente de l'alignement d'un texte sur un tracé. Si vous préférez conserver votre style de lettres et simplement les incurver sur un tracé, reportez-vous à la page 97.

Certaines lettres sont plus facile à étirer que d'autres. Pour les plus difficiles comme le E, vous devrez aussi ajuster quelques points aux angles extérieurs.



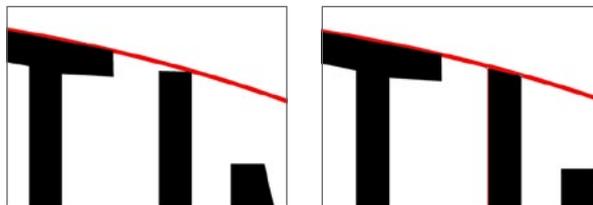
Une fois que vous avez ajusté toutes les lettres, enlevez l'ovale. Vous venez de réaliser votre propre Word Art !



Une autre façon d'éditer des points texte est de placer le texte à l'intérieur de l'ovale. Vous devez ajuster à la fois le haut et le bas des lettres pour les adapter à la forme.



Comme dans l'exemple précédent, sélectionnez les points en haut de la lettre et faites-les glisser jusqu'à la ligne ovale. Sélectionnez ensuite les points en bas de la lettre et faites-les glisser au bas de la forme.



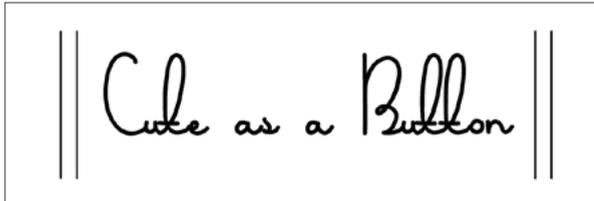
Une fois toutes les lettres ajustées, supprimez l'ovale.



OUTILS LIGNE

LIGNE : L'outil Ligne crée des lignes droites. Le maintien de la touche Maj enfoncée sur le clavier permet de créer une ligne droite verticale, horizontale ou diagonale à 45° à partir du point de départ.

Tapez votre texte dans la police de votre choix. Ajoutez deux lignes verticales sur le côté droit. Copiez les deux lignes et collez-les sur le côté gauche. Vous avez personnalisé votre design avec seulement deux simples lignes.



KB brioche au miel | par ScrapNfonts
Design ID: 155830

RACCOURCI CLAVIER : Tracer une ligne Windows/Mac®, appuyer sur \

Cadre d'échenillage : Ajoutez manuellement un cadre d'échenillage à l'aide de l'outil ligne. Un cadre d'échenillage se compose de lignes placées dans l'espace négatif de votre design. Ces lignes permettent de détacher facilement le matériau comme le vinyle et le transfert à chaud. Si vous découpez du vinyle, ajoutez des lignes à votre design entre les mots ou les formes. Ensuite, quand vous retirerez l'espace négatif de votre vinyle, les pièces se sépareront sans avoir à détacher la totalité du design en une seule fois. Tellement facile que vous n'en reviendrez pas. Utilisez la fonction Ligne pour tracer dans un espace ouvert en veillant à ce qu'aucune ligne ne touche les éléments de votre dessin. Vous pouvez en ajouter autant que vous voulez. Votre vinyle se détachera bien plus facilement.



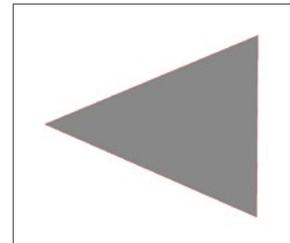
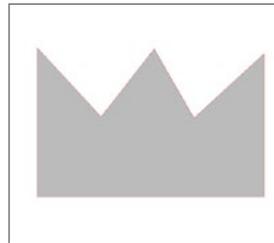
Expression Vous êtes ma préférée | par Lori Whitlock
Design ID: 54870



Vous recherchez une fonction automatique d'échenillage ? Reportez-vous à la page 178 pour l'édition Business.



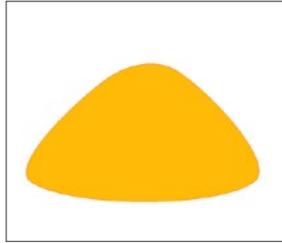
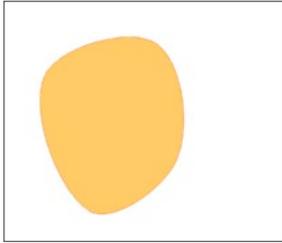
POLYGONE : L'outil Polygone crée une forme à partir de plusieurs lignes droites. Un point est créé à chaque clic de souris. Le tracé se poursuit jusqu'à ce que vous refermiez l'image en alignant le point d'arrivée sur le point de départ ou en effectuant un double clic. Le maintien de la touche Maj enfoncée du clavier pendant le tracé génère une ligne verticale, horizontale ou diagonale à 45° à partir du point de départ ou du dernier point créé.



RACCOURCI CLAVIER : Outil Polygone Windows/Mac®, appuyer sur P



OUTIL COURBE : L'outil Courbe crée une forme à partir de plusieurs lignes courbes. Un point est créé à chaque clic de souris. Le tracé se poursuit jusqu'à ce que vous refermiez l'image en alignant le point d'arrivée sur le point de départ ou en effectuant un double clic.

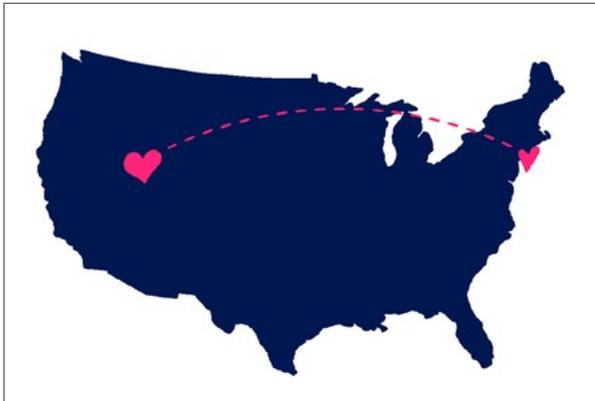


RACCOURCI CLAVIER : Outil Courbe
Windows/Mac®, appuyer sur C

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous pouvez éditer les points de ces objets après les avoir dessinés pour affiner leur forme. Pour en savoir plus sur l'outil Édition de points, reportez-vous à la page 56.



ARC : L'outil arc permet de réaliser des lignes douces en arc de cercle. Ajustez l'angle et le style de ligne pour profiter de toutes les possibilités de cette fonction.



Carte des USA | par Hero Arts
Design ID: 65978

11 cœurs | par Lori Whitlock
Design ID: 37852

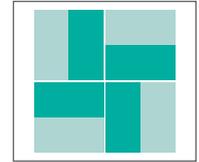
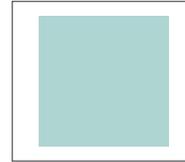
RACCOURCI CLAVIER :
Windows/Mac®, appuyer sur Shift + A

OUTILS FORME

Silhouette Studio® offre un jeu d'outils de dessin de base pour la création de formes.



RECTANGLE : L'outil Rectangle permet de créer des carrés ou des rectangles. Maintenez la touche Maj de votre clavier enfoncée tout en traçant pour créer un carré, et maintenez la touche Alt enfoncée pour générer la position initiale du curseur exactement au centre de votre objet. Utilisez les rectangles pour créer des espaces, cartes, mosaïques, motifs, etc.

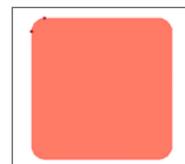
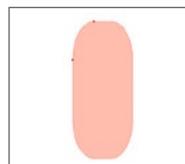


RACCOURCI CLAVIER : Outil Rectangle
Windows/Mac®, appuyer sur R

Regardez ce que vous pouvez faire avec des rectangles de base et l'outil Cisaille à la page 159.

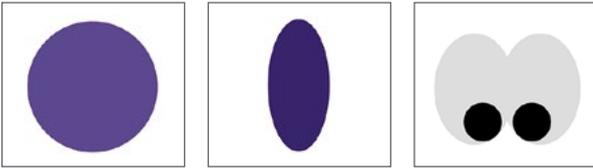


RECTANGLE ARRONDI : L'outil Rectangle arrondi permet de créer un carré ou un rectangle aux angles arrondis. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en dessinant pour créer un carré arrondi, et maintenez la touche Alt enfoncée pour générer la position initiale du curseur exactement au centre de votre objet. En sélectionnant votre rectangle arrondi, vous verrez deux points de contrôle rouges dans l'angle supérieur gauche du rectangle. Vous pouvez déplacer ces points individuellement pour ajuster les courbes du rectangle ou les sélectionner tous les deux simultanément en maintenant la touche Maj enfoncée et en faisant glisser les points de contrôle en même temps. Utilisez l'outil Couteau pour découper un carré arrondi et créer ainsi un design attrayant.



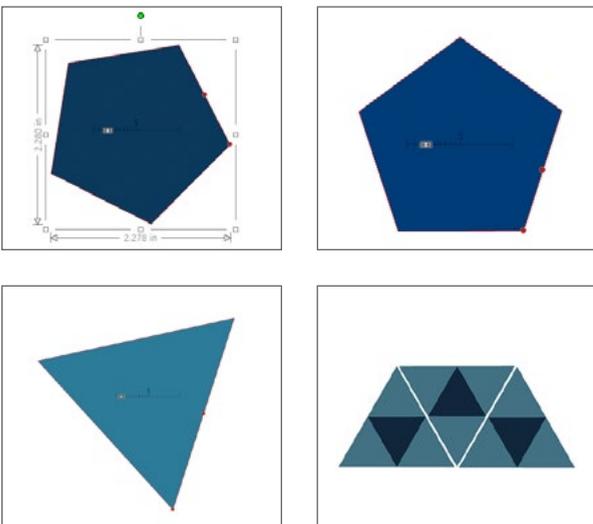
RACCOURCI CLAVIER : Outil Rectangle arrondi
Windows/Mac®, appuyer sur Shift + R

 **ELLIPSE :** L'outil Ellipse permet de créer un ovale ou un cercle. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en traçant pour créer un cercle, et maintenez la touche Alt enfoncée pour générer la position initiale du curseur exactement au centre de votre objet. Essayez quelque chose de simple comme des yeux en soudant les deux ovales blancs et en plaçant deux cercles noirs au-dessus.



RACCOURCI CLAVIER : Outil Ellipse
Windows/Mac®, appuyer sur E

 **POLYGONE :** Les polygones comportent un curseur au centre permettant de créer le nombre de côtés de la forme. Maintenez la touche Alt enfoncée tout en traçant pour fixer le polygone à l'un de ses côtés. Une fois le dessin réalisé, vous devez « Convertir en tracé » pour ne pas avoir à modifier le nombre de côtés quand vous ajusterez votre forme.



ATALHO DO TECLADO: Ferramenta Polígono
Windows/Mac®, pression P

OUTILS À MAIN LEVÉE

 **OUTIL À MAIN LEVÉE NORMAL :** L'outil à main levée permet de créer une ligne continue de forme libre. Les lignes tracées avec cet outil se poursuivent jusqu'à ce que vous relâchiez la souris ou fermiez l'image en alignant le point d'arrivée sur le point de départ. Vous utiliserez constamment cet outil, que ce soit pour fermer des images ouvertes ou ajouter des ornements aux lettres comme les épines ci-dessous.



Police ED Papercut | par Emily Dyer
Design ID: 56803



Monstre en ombre chinoise | par ScrapNfonts
Design ID: 100463

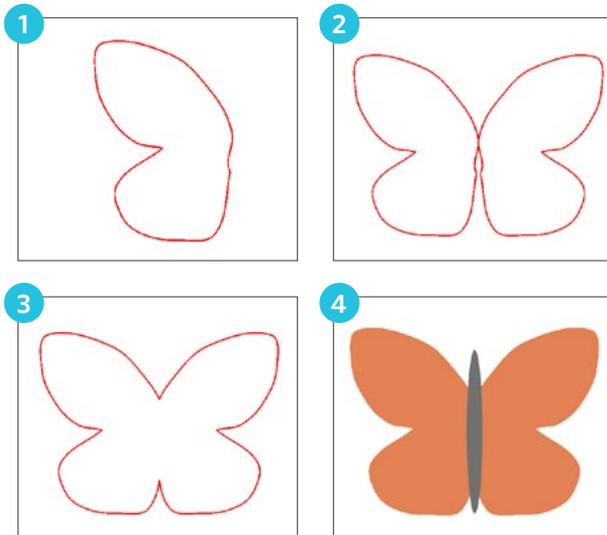
RACCOURCI CLAVIER : Outil à main levée normal
Windows/Mac®, appuyer sur F

 **TRACÉ CONTINU À MAIN LEVÉE :** L'outil Tracé continu à main levée permet de créer une ligne en forme libre harmonieuse et continue. Les lignes tracées avec cet outil présentent des transitions adoucies, sans angles, et se poursuivent jusqu'à ce que vous relâchiez la souris ou fermiez l'image en alignant le point d'arrivée sur le point de départ.

RACCOURCI CLAVIER : Outil à main levée normal
Windows/Mac®, appuyer sur Shift + F

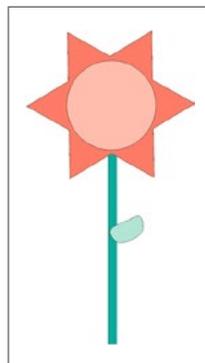
Créez votre papillon en quatre étapes simples :

1. Utilisez le Tracé continu à main levée pour dessiner une aile.
2. Créez une copie miroir de l'aile vers la droite. Déplacez chaque aile de façon à les faire se chevaucher légèrement.
3. Soudez les deux ailes ensemble.
4. Remplissez votre papillon de couleur et ajoutez un corps ovale à l'aide de l'outil Rectangle arrondi.



Alors, que peut-on faire avec des formes ? Réalisez une infinité de dessins avec des formes de base. Soyez créatif !

Cette fleur est entièrement constituée de formes. Utilisez d'abord la fonction Polygone. Tracez un triangle. Allez ensuite sur Répliquer. Faites pivoter une seule copie du triangle. Soudez-les ensemble. tracez un rectangle pour la tige et une forme incurvée pour la feuille.

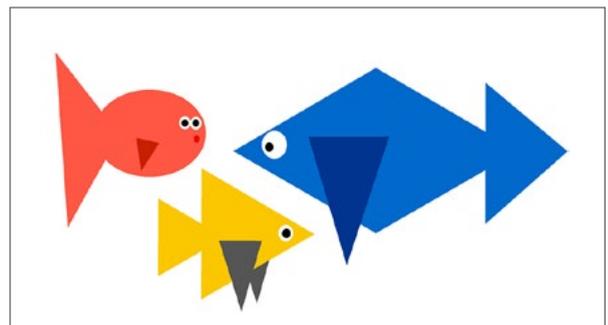
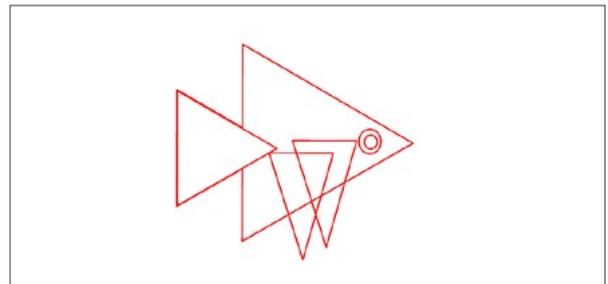


Enfin, dessinez un cercle pour le centre et voilà ! Vous avez créé votre propre fleur.



La fleur rose clair a été créée avec l'outil Forme incurvée, la fleur corail avec l'outil Polygone, la violette avec l'outil Ellipse et la grise avec l'outil Tracé continu à main levée.

Faites vos expériences ! Dessinez des formes, soudez-les ensemble, ajoutez des formes au-dessus, utilisez même l'édition de points pour peaufiner votre dessin. Les possibilités sont innombrables !



A OUTIL TEXTE

L'outil Texte se trouve à deux endroits : sur la barre d'outils à gauche et celle à droite. Cliquez sur l'icône Texte à gauche pour taper du texte dans l'espace de travail et utilisez l'icône de droite pour modifier le style du texte. Consultez la section Texte à la page 92.



PN Beurre d'arachide et miel | par ScrapNfonts
Design ID: 143690

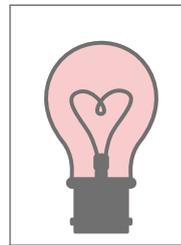
RACCOURCI CLAVIER : Outil Texte
Windows/Mac®, appuyer sur T puis cliquer sur l'écran de design pour ouvrir une zone de texte.

NOTES REPOSITIONNABLES

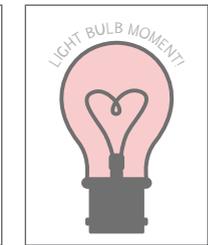
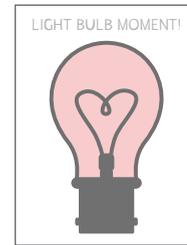
Cliquez sur l'icône Notes repositionnables pour placer une note sur votre écran. Cette note peut être placée n'importe où sur la page. Elle sera enregistrée dans votre fichier de design actuel pour consigner des informations importantes dans la note. Ensuite, vous pouvez fermer le fichier et le rouvrir ultérieurement, et votre note sera toujours là.

Si vous avez déjà transformé votre texte en un objet, vous pouvez constater l'utilité de cette fonction ! Une fois que votre texte est un objet, vous ne pouvez plus voir les propriétés du texte. Donc si vous associez votre texte ou le transformez en un objet, vous ne saurez pas quelle police a été utilisée. Il peut être difficile de trouver la même police que vous voulez utiliser à nouveau, alors rédigez une note !

Commencez par mettre en page votre design. Après, ajoutez votre texte. Avec le petit cercle en bas à gauche de la zone de texte, faites glisser le texte sur la trajectoire, le rendant courbe.

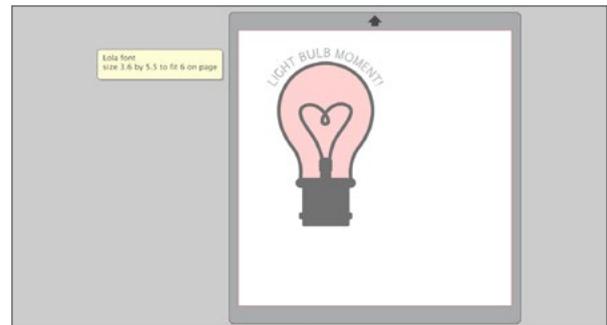


Ampoules électriques vintage en cœur | par Deborah Stine
Design ID: 74388



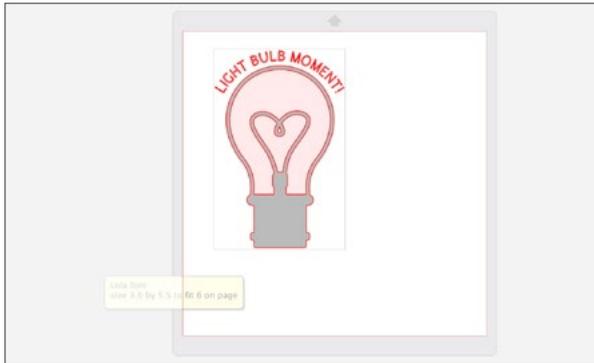
Police Lola | par Nic Squirrel
Design ID: 131918

Avant de transformer votre texte en objet, utilisez une note ! Cliquez sur l'icône Note repositionnable. Dans la note, indiquez le nom de la police que vous avez utilisée.

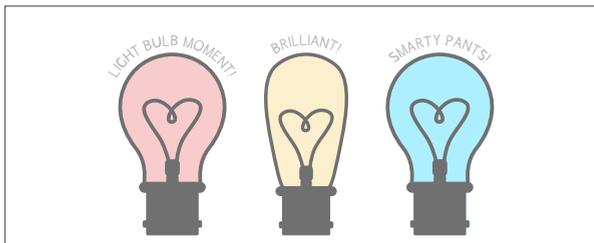


Maintenant, vous pouvez transformer votre texte en objet sans mémoriser la police utilisée. Vous pouvez aussi ajouter d'autres informations importantes : si vous avez acheté une licence pour le design, toute note de dimensionnement pour vous-même, etc.

Mieux encore, les notes repositionnables ne se coupent jamais, même en chevauchant votre surface de coupe. Ajoutez autant de notes que vous le voulez et ajustez-les ou déplacez-les à l'endroit le plus pratique. Lorsque vous n'avez plus besoin d'une note, cliquez en dehors pour que le curseur de texte n'y soit plus, faites un clic droit et sélectionnez Supprimer.



Lorsque vous souhaitez revenir à votre conception et ajouter des ampoules supplémentaires avec du texte dans le même police, c'est facile. Au lieu de faire défiler votre Bibliothèque de polices et essayer de se rappeler quelle police vous avez utilisé, il suffit de lire votre note. Votre future volonté soyez heureux que vous l'avez écrit!



GOMMES

Effacez n'importe quelle partie d'une image avec l'outil Gomme. Avant de gommer, vérifiez que vous pouvez dissocier l'image. Quand vous dissociez un dessin, vous pouvez sélectionner et supprimer des éléments que vous pensiez devoir gommer. Si vous ne pouvez pas dissocier ou si vous voulez supprimer des lignes faisant partie d'une forme, la gomme est bien utile.

La gomme est facile à manipuler pour effacer une image. Sélectionnez votre forme. Nous allons éditer un dessin de cocktail de fruits. Il présente une petite tranche de citron sur le bord du verre.

Nous voulons supprimer la tranche de citron pour transformer ce cocktail en milkshake. Le citron touche le verre en trois endroits. Sélectionnez l'outil gomme. Pour régler les paramètres de la gomme, allez sur la barre d'outils d'accès rapide pour en modifier la taille, la forme, l'apparence pleine ou en contour.



Cocktail tropical | par Hero Arts
Design ID: 29788



Vous pouvez remplir l'image en couleur avant de gommer pour mieux visualiser les lignes. Faites glisser la gomme en haut du verre pour effacer une partie de la tranche de citron. Passez ensuite la gomme sur les deux autres endroits où la tranche touche le verre. Sélectionnez les parties à enlever et supprimez-les.

Changez la couleur rose de remplissage en marron et voici un milkshake ! Poussez plus loin et effacez la paille. Vous avez maintenant un verre à remplir de la boisson que vous voulez. De la bière, peut-être ?



Voyez-vous comme il est facile de personnaliser n'importe quel objet ? Si vous avez une idée et ne trouvez pas le dessin idéal, créez le vôtre en manipulant les formes.

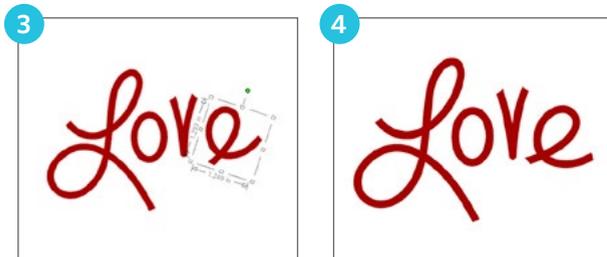
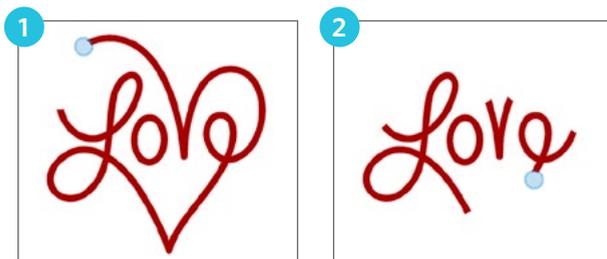
RACCOURCI CLAVIER : Outil Gomme
Windows/Mac®, appuyer sur Maj + E

Voici un adorable word art en forme de cœur. Il est parfait tel quel, mais nous allons vous montrer comment utiliser la gomme pour personnaliser n'importe quel dessin.



Love | par Rivka Wilkins
Design ID: 61514

1. Sélectionnez la gomme et commencez par la passer sur les lignes que vous voulez effacer.
2. Nous voulons gommer toutes les lignes supplémentaires pour que seul le mot « love » apparaisse dans le dessin.
3. Une fois les lignes effacées, sélectionnez la lettre e.
4. À l'aide du rond vert au-dessus, faites légèrement pivoter la lettre pour l'aligner sur les autres et la rapprocher. Love !



OUTIL COUTEAU

L'outil Couteau permet de découper, trancher et segmenter des images. Cet outil fournit une coupe en ligne droite pour séparer les parties de l'image et créer deux nouvelles formes distinctes.

Imaginons que vous allez placer ce mandala sur la couverture d'un carnet. Mais vous n'en voulez qu'une partie sur le recto, l'autre partie devant orner le verso. Utilisez le couteau pour découper le long d'une ligne verticale légèrement décentrée. C'est tout ! Placez la partie la plus grande au recto et l'autre au verso.



Mandala | par Studiollustrado
Design ID: 104638

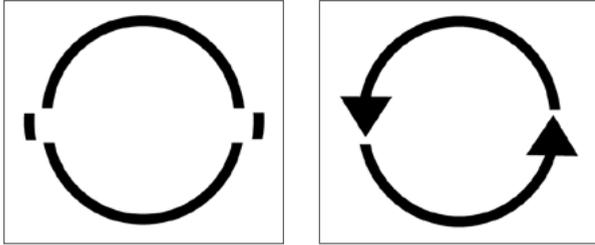


Options supplémentaires de traçage de formes au couteau dans Designer Edition de Silhouette Studio®. Voir page 155.

CRÉER DES DESSINS : Voici un autre exemple. Tracez d'abord un cercle. Réalisez ensuite un offset et convertissez les deux cercles en chemin composé (voir page 53 pour des instructions détaillées). Ensuite, coupez avec le cercle au couteau le long de deux lignes horizontales de façon à obtenir deux petites pièces à retirer de votre dessin. Supprimez ces pièces.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Appuyez sur la touche Maj pour une coupe horizontale, verticale ou en diagonale à 45° .

Utilisez l'outil polygone pour tracer un triangle. Effectuez une copie du triangle et tournez-le à l'horizontale. Placez chaque triangle à l'extrémité d'une ligne. Groupez toutes les pièces de votre dessin de flèche personnalisée.



Une autre façon d'utiliser le couteau est de couper à travers des lettres ou des formes pour créer des rayures ou des demi-formes colorées. Tapez votre texte. Coupez-le ensuite au couteau le long de lignes horizontales pour créer des rayures. Maintenez la touche Maj pendant la coupe pour tracer des lignes droites. Découpez assez de rangées pour remplir la forme. Ensuite, sélectionnez en haut les petites pièces qui constituent la première rangée. Remplissez-les avec une autre couleur. Sautez une rangée et répétez l'opération pour la suivante. Vous avez réalisé un texte rayé !

Stripes

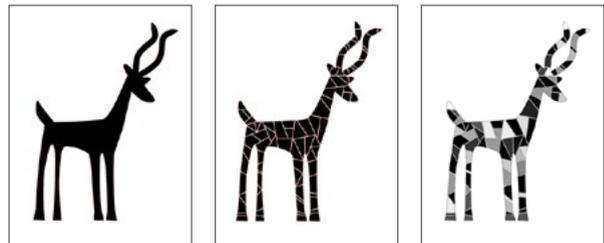
Stripes

& Stars
Stripes

LDJ Martian Mania | par ScrapNfonts Dandelions - Star Tipped | par Snapdragon Snippets
Design ID: 23445 Design ID: 119435

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE LE COUTEAU ET LA GOMME ? Le couteau et la gomme effectuent les mêmes opérations, mais la gomme supprime des parties d'une image. Le couteau ne fait que les séparer et vous pouvez ensuite supprimer les segments ou les conserver.

Le couteau offre d'autres options. Remplissez le dessin de l'antilope en noir. Tracez une ligne droite au couteau pour réaliser plusieurs petites découpes droites. Sélectionnez ensuite les petites formes créées et remplissez-les de différentes nuances de gris. Imaginez tous les dessins géométriques magnifiques que vous pouvez créer.



Antelope | par Silhouette
Design ID: 1715

RACCOURCI CLAVIER : Outil Couteau
Windows/Mac®, appuyer sur K

Outils Silhouette Studio

La section à droite de l'écran offre un éventail d'outils, notamment remplissage d'image, modification de ligne, attributs de texte, ajustement et duplication d'image, dimensionnement de la page et paramètres de coupe.

En cliquant sur l'un de ces outils, il s'ouvre dans son propre volet correspondant.



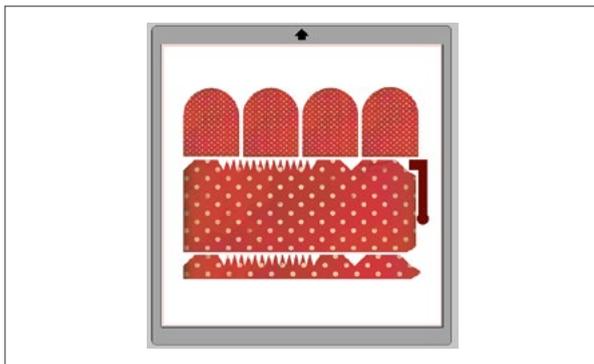
VOLET PAGE



TAILLE PAGE

C'est ici que vous sélectionnez votre page et votre tapis de coupe. Choisissez le tapis de coupe adapté à la machine que vous allez utiliser pour la découpe. Votre page virtuelle doit correspondre à la page matérielle et au tapis pour que la machine sache où découper.

À l'ouverture d'un nouveau document, les dimensions par défaut sont toujours celles d'une page standard : 21,6 x 27,9 cm pour la Portrait, 30,48 x 30,48 cm pour la Cameo et 21,6 x 15,24 cm pour Curio. Vous pouvez modifier les dimensions de votre page, celles du tapis et même voir ou pas le tapis ou les bordures. Chacun a ses préférences d'affichage à l'écran, alors faites vos expériences pour trouver ce qui vous convient le mieux.

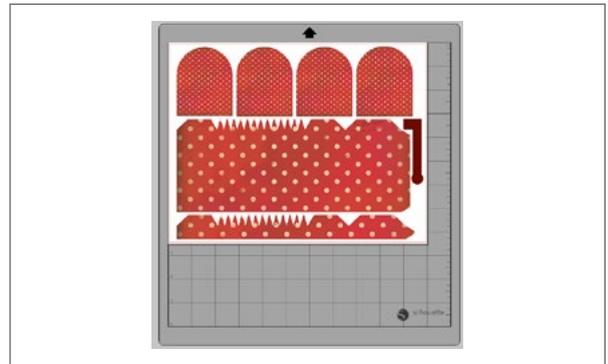


Polak nid d'amour | par Glitz Design
Design ID: 30128

Boîte à lettres 3D | par Lori Whitlock
Design ID: 38512

La largeur et la hauteur de votre document sont modifiables. Des tailles prédéfinies sont proposées mais vous pouvez définir les dimensions manuellement au format de votre choix. Dans les dimensions personnalisables, il est possible de régler la largeur jusqu'à 21,6 cm maximum pour les Portrait et Curio, et jusqu'à 30,48 cm pour la Cameo. La largeur minimum recommandée est de 7,62 cm. Le réglage de la hauteur est libre avec un maximum recommandé de 101,60 cm. Même s'il est possible de sélectionner des matériaux en plus grandes longueurs,

un risque de défaut d'alignement existe sur les rouleaux de la machine Silhouette au-delà d'un mètre. La hauteur minimum recommandée pour une taille personnalisée est également de 7,62 cm.

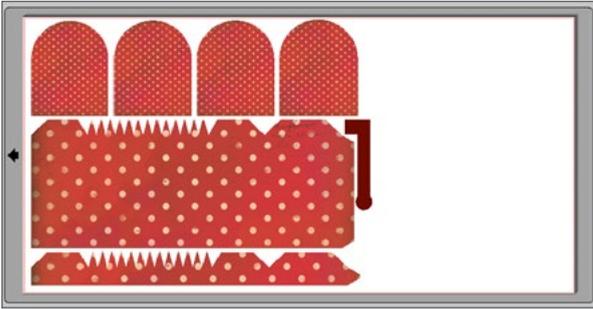


Si vous coupez dans un petit morceau de matériau, vous devez adapter votre dessin à cette pièce afin de ne pas couper dans le tapis. Mesurez votre morceau puis modifiez les dimensions de la page dans « Personnaliser » pour l'adapter au support. Au moment de placer le design sur le tapis, alignez le matériau sur la grille par rapport à l'image dans le logiciel. Votre dessin sera ainsi correctement découpé dans le matériau.



Souliers | par Nic Squirrel
Design ID: 139583

En utilisant le même dessin de boîte aux lettres, redimensionnez l'image à environ 38 cm. C'est trop long pour une page Cameo standard de 30,48 x 30,48 cm et le tapis de coupe. Sélectionnez l'option 30,48 x 60,96 cm pour la page et le tapis. Si vous voulez découper un design plus large que les 30,48 cm de la zone de découpe, reportez-vous à la fonction Mosaïque à la page 187.

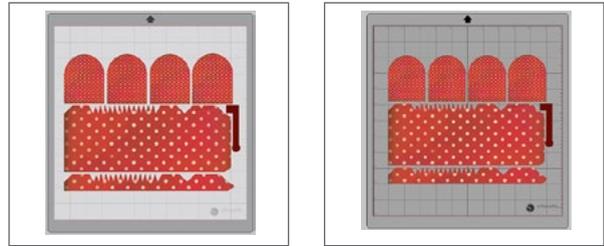


RACCOURCI CLAVIER : Volet Page
Windows, appuyer sur Ctrl + F1
Mac®, appuyer sur Cmd + FN + F1

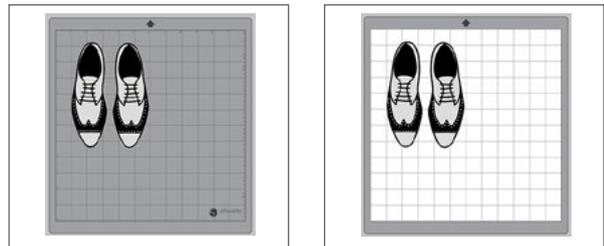
ORIENTATION : Le document peut être visualisé en mode paysage ou portrait. Le mode paysage est l'orientation par défaut à l'ouverture d'un nouveau document. Envoyé à Silhouette en mode paysage, le document sera orienté de telle sorte que l'angle supérieur droit de votre matériau coïncide avec l'angle supérieur gauche de l'écran. En mode portrait, l'angle supérieur droit du matériau coïncidera avec l'angle supérieur droit de l'écran lors de l'envoi à Silhouette.

TAPIS DE COUPE : Le choix de votre tapis de coupe dépend du tapis sur lequel vous allez réellement couper. Les dimensions de tapis diffèrent selon les machines, aussi veillez à sélectionner le vôtre. Votre machine est fournie avec un tapis de taille standard, mais vous pouvez en acheter un plus long pour découper de plus grands dessins. Quand le tapis de coupe est affiché, vous pouvez déplacer les curseurs pour « Révéler » le tapis et voir exactement à quel endroit vos images seront coupées. En déplaçant

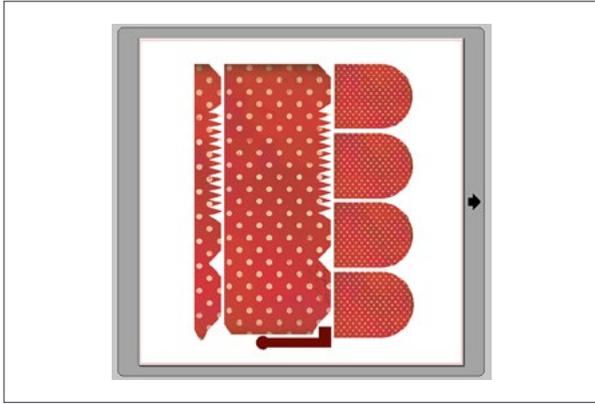
le curseur vers la droite ou en augmentant le pourcentage, l'espace de travail en blanc devient plus transparent et le tapis de découpe apparaît en dessous. Quand le curseur est complètement à droite ou le pourcentage à 100 %, le tapis de coupe est visible et la zone de travail blanche entièrement transparente.



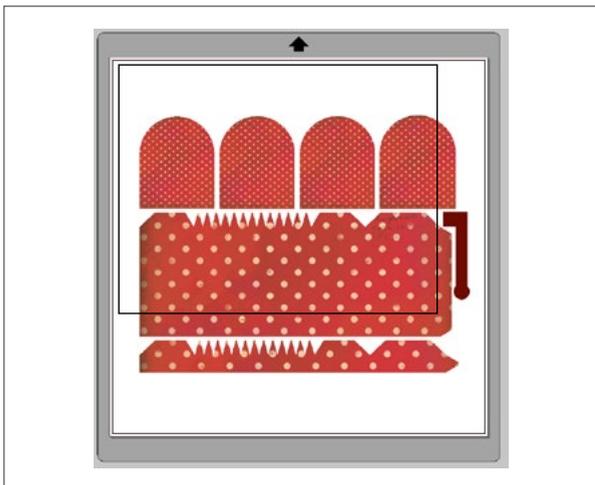
Quelle est la différence entre révéler le tapis de coupe et afficher la grille ? En révélant le tapis de coupe, les petits chiffres apparaissent sur l'échelle de la grille et l'apparence est identique à celle de votre tapis. Très utile quand vous en avez assez de compter les lignes pour ajuster votre média ! Pour en savoir plus sur les options Grille, reportez-vous à la page 72.



VUE EN ROTATION : Vous pouvez tourner la vue de votre page à l'écran. Alors que l'option Orientation Page indique la façon dont votre travail sera envoyé à Silhouette pour la découpe, l'option « Vue en rotation » tourne simplement votre espace de travail selon un angle de vue différent.



IMPRIMER ET COUPER LES BORDURES : La ligne rouge autour de votre espace de travail constitue votre bordure de coupe. Les images en dehors de cette zone de découpe en rouge ne seront pas découpées. La ligne gris foncé sur le tapis de coupe représente votre bordure de coupe. Il s'agit de la marge d'impression sur votre imprimante et ne sert que pour l'opération Impression et découpe.



RACCOURCI CLAVIER : Afficher Bordure d'impression
Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + P
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj + P

RACCOURCI CLAVIER : Bordure de coupe
Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + L
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj + L

PURGE D'IMPRESSION : Avez-vous déjà été gêné en coupant un fichier Imprimer et couper avec un espace blanc non désiré autour de l'objet ? Si oui, cette fonction est pour vous. Il est possible que votre imprimante ne puisse pas imprimer selon les lignes de coupe indiquées dans Silhouette Studio®. Une purge d'impression étend la zone d'impression d'un design juste en dehors de la ligne de coupe pour éviter que des espaces blancs ne l'entourent une fois coupé.

Pour activer la purge d'impression, rendez-vous dans le panneau de mise en page. Au bas du panneau, vous verrez la section Purge d'impression. Assurez-vous que la case est cochée et ajustez le rayon de purge si nécessaire. Une petite quantité de purge d'impression est généralement suffisante pour atteindre un résultat fantastique.



Silhouette de sirène | par Studio Ilustrado
Design ID: 209753



GRILLE

Affichez ou masquez la grille pour mesurer et positionner votre dessin sur la page. Très utile pour couper en même temps toutes les pièces colorées du design sur la page. Affichez la grille par clic droit sur la zone de travail puis sur « Afficher la grille », ou par la touche G du clavier, ou encore par le volet Grille.

RACCOURCI CLAVIER : Afficher/Masquer la grille Windows/Mac®, appuyer sur G

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si vous voulez afficher les lignes de la grille avec les petits chiffres des mesures, vous devez accéder au volet Page et révéler le tapis de coupe. Reportez-vous à la page 69 pour plus de détails.

Pour d'autres options de grille telles que guides, règles et pointeurs dans l'édition Designer, reportez-vous à la page 153.

CARRÉE OU ISOMÉTRIQUE : Vous disposez de deux options d'affichage de la grille : carrée ou isométrique. La vue en carré est l'affichage normal avec des lignes horizontales et verticales. La vue isométrique contient des diagonales permettant de visualiser les objets 3D.

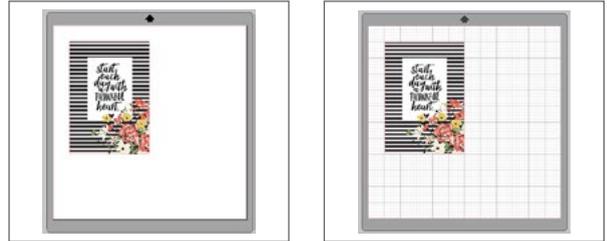


Grille carrée



Grille isométrique

ESPACEMENT ET DIVISIONS : Le volet Grille permet d'afficher et de masquer la grille, d'ajuster l'espacement aux valeurs de votre choix et de sélectionner le nombre de divisions. Avec un espacement de 2,54 cm (1 pouce), votre grille sera identique à votre tapis de coupe.



Cadre et impression cœur reconnaissant | par Felicity Jane
Design ID: 99879

OPTIONS : « Afficher la grille » permet d'afficher ou de masquer la grille. Visualiser la grille tout en dessinant s'avère souvent utile mais peut gêner à d'autres moments. Savoir comment l'afficher ou la masquer facilement vous rendra service pendant votre travail de création.

L'option « Épingler à la grille » force l'image à suivre l'échelle et les divisions de la grille. C'est particulièrement utile pendant le tracé des images pour respecter les dimensions souhaitées.

COULEUR : La couleur de la grille peut aussi être réglée de façon à la rendre plus ou moins visible en jouant sur la luminosité.





MARQUES D'ENREGISTREMENT

Les marques d'enregistrements ne sont nécessaires que pour l'opération Imprimer et Couper. Des petites marques noires sont ajoutées aux trois coins de la page ainsi que des lignes hachurées sur le haut.

Votre Silhouette peut lire les supports imprimés avec des marques d'enregistrement envoyés depuis Silhouette Studio® pour couper les lignes définies dans votre espace de travail. Autrement dit, vous pouvez imprimer une image sur votre imprimante personnelle, insérer la feuille dans la machine puis découper l'image imprimée. Excellent, n'est-ce pas ?

Les Cameo, Portrait et Curio disposent de lecteurs optiques pour lire les marques imprimées par Silhouette Studio®. Ces marques sont appelées marques d'enregistrement. Les marques noires s'impriment autour de la bordure de l'espace de travail et seront lues par le lecteur optique avant la découpe afin que votre Silhouette détecte par triangulation leur emplacement et sache exactement où se situent les lignes de coupe. Les marques d'enregistrement ne sont nécessaires que pour les travaux d'impression et de découpe.

Cliquez sur l'icône Marques d'enregistrement. Dans « Style », sélectionnez Type 1 ou Type 2. Le Type 1 s'applique aux Cameo, Portrait et Curio. Le Type 2 s'applique aux éditions Cameo Original et SD.



Autocollants de tâches abstraits : Ensemble de la marine | par Sarah Ehlinger
Design ID: 103492

Vous pouvez agrandir ou réduire les marques, mais nous recommandons de conserver les paramètres par défaut pour que votre machine les repère facilement. Vous constaterez que les marques sont entourées de hachures. Pour le bon fonctionnement du lecteur optique, les données d'impression ne peuvent pas être contenues dans les hachures. Seules les trois marques noires s'imprimeront sur votre page, et non les lignes de hachage.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Assurez-vous que votre dessin ne touche par les lignes hachurées des marques d'enregistrement, sinon le lecteur optique ne pourra pas les lire correctement.

DÉCOUPE D'IMAGES IMPRIMÉES : Une fois les marques d'enregistrement affichées, vous êtes prêt à réaliser un travail d'impression et de découpe. À nouveau, ceci ne veut pas dire que la Silhouette va scanner et découper autour des données imprimées. De même, votre Silhouette n'est pas une imprimante et n'imprimera pas votre design. La machine utilise simplement les marques d'enregistrement pour savoir où sont définies vos lignes de coupe autour de l'image imprimée. Votre image doit contenir des lignes de coupe autour de votre image imprimée telles que définies dans le logiciel.

RACCOURCI CLAVIER : Marques d'enregistrement Windows/Mac®, appuyer sur M

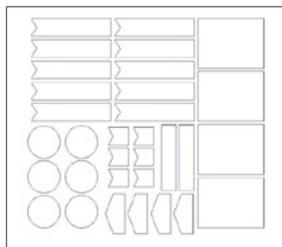
Quand le travail est prêt, imprimez la page sur votre imprimante. Après quoi, ne touchez plus à votre document dans Silhouette Studio®. Si vous déplacez ou ajustez des objets, l'emplacement des données d'impression sera modifié et vous devrez réimprimer votre dessin.

Silhouette Studio® permet de remplir n'importe quelle image avec des couleurs, des dégradés et des motifs. Vous pouvez ainsi réaliser vos propres travaux d'impression et de découpe à partir de fichiers de découpe standard ou de vos créations.

Placez votre feuille imprimée sur un tapis de coupe. Alignez les marques d'enregistrement telles que présentées à l'écran, la zone en noir dans l'angle gauche. Chargez ensuite le tapis avec la page imprimée dans votre Silhouette.

Dans le volet Page, ajustez tous les paramètres puis cliquez sur « Démarrer ». Tant que les marques s'affichent sur la page de design, votre machine sait comment les détecter automatiquement. Le lecteur optique de Silhouette repèrera les marques. Une fois toutes les marques détectées, la machine commence à découper les lignes définies autour de votre image imprimée.

Ces vignettes de planning représentent un travail d'impression et de découpe de base sur un support autocollant. Dans ce cas, votre imprimante verra le côté gauche pour l'impression. Votre Silhouette ne verra que le côté droit pour la découpe.



VOLET PIXSCAN™

La technologie PixScan™ permet de couper avec précision autour d'une image imprimée ou de positionner des lignes de découpe à un endroit précis sur votre matériau à l'aide d'une caméra ou d'un scanner. La fonction PixScan™ coupe aux dimensions réelles de l'image, que ce soit pour découper un contour, imbriquer des images dans un matériau de forme irrégulière avec précision ou reproduire un motif dans ses dimensions initiales.

La fonction PixScan™ exige d'utiliser un tapis PixScan™, lequel est vendu séparément.

Du matériau imbriqué ? Oui ! Prenez une photo de la chute à utiliser. Utilisez votre tapis PixScan™ pour télécharger l'image dans le logiciel. Étudiez ensuite le positionnement exact des dessins dans la chute. Ajustez votre projet à la perfection !

Qu'est-ce que cela signifie ? Avec un tapis PixScan™, vous pouvez prendre une photo, la télécharger, l'importer dans le logiciel, effectuer le tracé puis la découpe. Tout d'abord, prenez une photo de l'objet sur votre tapis. Pour un résultat optimal quand vous photographiez ou scannez avec le tapis PixScan™ assurez-vous que :

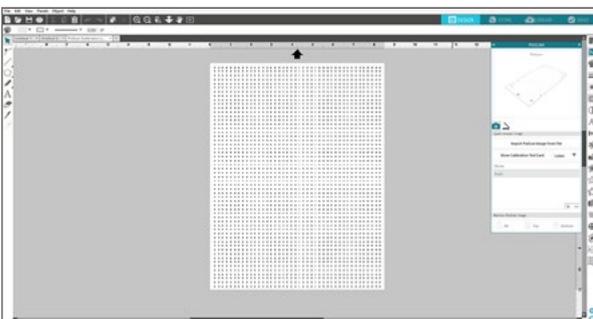
- ▶ Le zoom n'est pas activé.
- ▶ L'éclairage est uniforme.
- ▶ Le tapis entier est clairement visible dans l'image.
- ▶ Votre tapis PixScan™ est bien à plat.
- ▶ Votre média à couper ne dépasse pas la bordure de coupe.

CALIBRAGE DE LA CAMÉRA : Vous n'aurez à calibrer votre caméra qu'une seule fois. Le profil de calibrage sera disponible pour tous les projets futurs.

1. Cliquez sur l'icône PixScan™.
2. Sélectionnez l'option « Importer à partir du fichier ».
3. Cliquez sur « Calibrage Caméra ».
4. Cliquez sur « Afficher le test de calibrage », choisissez le format d'impression et imprimez la page.
5. Prenez une photo de la page de calibrage imprimée en vue aérienne en veillant à ce que les points d'étalonnage remplissent l'image en entier. Ne placez pas la page sur le tapis PixScan™. L'image ne doit contenir que les points. Enregistrez l'image sur votre ordinateur.
6. Cliquez sur l'icône (+) dans la section Calibrage Caméra du volet PixScan™. Une fenêtre apparaît. Sélectionnez votre image de calibrage et cliquez sur Ouvrir.

Votre calibrage PixScan™ est prêt pour votre caméra. Cette opération n'est à effectuer qu'une seule fois par caméra.

Vous utilisez votre smartphone ? Envoyez-vous simplement une photo par e-mail.



NUMÉRISER VERS LE LOGICIEL : Silhouette Studio® offre une fonction de numérisation directe permettant au logiciel d'accéder à un scanner connecté pour importer des images directement dans un programme. Cliquez sur l'onglet Scanner. Sélectionnez votre scanner dans la liste déroulante Source. Vérifiez que votre scanner est allumé et que votre tapis PixScan™ est placé dans le scanner. Cliquez sur le bouton « Importer une image PixScan à partir du scanner ». Votre image sera directement numérisée dans le logiciel.

TÉLÉCHARGER VOTRE IMAGE : Vous faites vos lettrages à la main ? Vos enfants réalisent d'adorables dessins que vous voulez conserver ? La création de lignes de coupe pour des dessins originaux est l'une des excellentes façons d'utiliser la fonction PixScan™. Placez votre dessin sur le tapis PixScan™. Voici une jolie formule que l'un d'entre nous chez Silhouette a tracée à la main. Nous voulons utiliser PixScan™ pour tracer le dessin, ajouter des lignes de coupe et effectuer la découpe avec précision. Prenez une photo avec votre appareil ou votre smartphone et téléchargez l'image sur votre ordinateur. Ou bien numérisez votre tapis comme décrit dans la section précédente.

Une fois l'image dans votre ordinateur, cliquez sur l'icône PixScan™. Sélectionnez l'option « Importer à partir d'un fichier » ou « Importer à partir du scanner ». Une fenêtre apparaît vous permettant d'accéder à votre image. Cliquez sur Ouvrir après avoir sélectionné l'image. Votre image PixScan™ est chargée, pour être prêt à créer ou placer des lignes de coupe.



CONSEIL SILHOUETTE PRO : Dans le volet Page, faites pivoter la page pour visualiser votre dessin le côté droit en haut.

PixScan™ est également parfait pour découper vos tampons fraîchement fabriqués.

TRACER VOTRE DESSIN : Ouvrez l'icône Tracer. Déplacez la zone de traçage sur tout le dessin. Ajustez les filtres et seuils de sorte que la couleur jaune recouvre entièrement votre dessin. Vous obtiendrez ainsi des lignes claires et nettes. Cliquez sur « Tracer ».



Observez ces lignes de coupe impeccables ! Il ne vous reste plus qu'à charger votre tapis PixSan™ dans votre Silhouette et envoyer le dessin à couper. Il sera découpé exactement autour de vos lignes.

AJOUTER DES LIGNES DE COUPES ET NON DES LIGNES DE TRAÇAGE : Vous pouvez aussi ajouter des lignes de coupe à votre dessin au lieu ou en plus de tracer. Nous avons repris ici le même exemple et, plutôt qu'un tracé, nous avons ajouté quelques cadres sympa autour du dessin.



DÉCOUPE : Une fois vos lignes définies, chargez votre tapis PixScan™ dans votre Silhouette. Envoyez le dessin à votre machine en tant que travail d'impression et de découpe normal. Votre machine lit alors automatiquement les marques d'enregistrement sur le tapis et commence à couper votre projet.



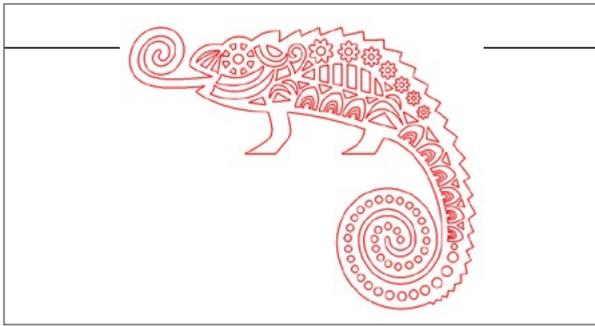
VOLET REMPLISSAGE

OPTIONS DE REMPLISSAGE : Une image fermée est un dessin dans lequel le point de départ et le point d'arrivée d'une ligne sont reliés. En gros, toute forme que vous ouvrez à partir du Design Store ou que vous créez est une image fermée. Vous pouvez ajouter différentes propriétés de remplissage à ces images. Sur une image fermée, si le chemin est brisé, les attributs de remplissage disparaissent immédiatement.

Les images fermées sont affichées non remplies par défaut et avec des lignes de coupe en rouge, mais vous pouvez choisir une couleur, un dégradé ou un motif pour remplir votre objet. Ces trois options sont toutes accessibles à partir de l'icône Remplir.

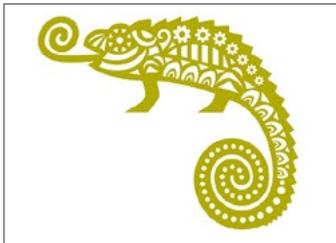
La sélection de la ligne de hachage se présente toujours « effacée ». Le remplissage transparent est l'option standard dans les trois sections.

Voici un caméléon sans remplissage appliqué. C'est ainsi que la plupart des dessins apparaîtront à l'ouverture dans Silhouette Studio®. Il comporte des lignes de coupe en rouge et un remplissage transparent. Retenez que remplir une image n'affecte pas la manière dont elle sera découpée quand vous l'enverrez sur votre machine.

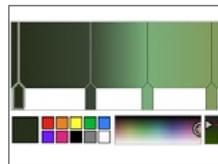


Caméléon tribal | par Studiollustrado
Design ID: 142484

Pour mieux visualiser les options de remplissage, nous allons changer la couleur de ligne en transparent. Assurez-vous de remplir votre dessin avant de modifier la couleur de ligne sinon vous ne pourrez plus voir l'image à l'écran !



Remplir couleur



Remplir dégradé



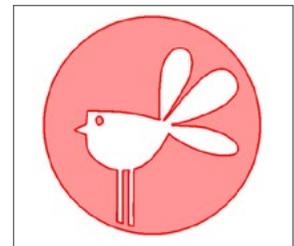
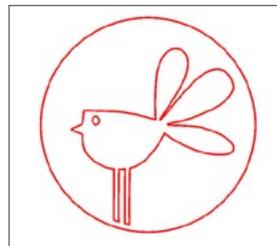
Remplir motif

Motif : Toile | par Digital Pink Ink
Design ID: 59758

REMPHIR COULEUR

Vous pensez que le remplissage couleur n'est utile que pour les travaux pour impression et découpe ? Les outils de remplissage servent à bien d'autres choses ! Utilisez-les pour visualiser votre projet avant de couper et éviter ainsi un mariage de couleurs catastrophique. Faites des essais. Croyez-nous, vos créations seront bien plus réalistes en couleur qu'avec de simples lignes de coupe rouges sur une page blanche.

Ouvrez un fichier de découpe. Cliquez sur votre objet pour le sélectionner. Ouvrez ensuite le volet Remplissage et sélectionnez une teinte rose dans la table des couleurs de base. Notez les lignes de coupe autour de la forme. Le remplissage de couleur NE MODIFIE PAS la couleur de ligne.



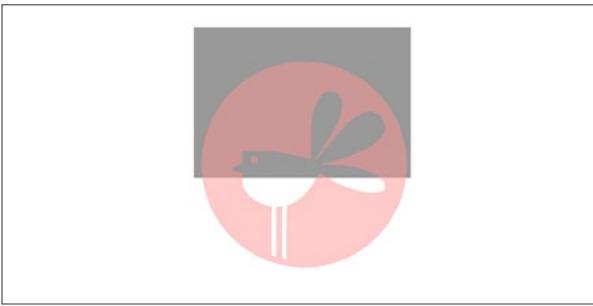
Oiseau dans un cercle | par Hero Arts
Design ID: 51186

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Les lignes rouges vous dérangent ? Vous ne voulez plus les voir ? Une fois votre forme remplie, changez leur couleur pour du transparent ou celle de remplissage. Pour en savoir plus sur la couleur de ligne, voir la page 85.

OPTIONS AVANCÉES : Les options avancées permettent de personnaliser les couleurs. Sélectionnez une couleur dans la palette ou tapez son code RGB (Rouge Vert Bleu), HSL (Teinte Saturation Luminosité) ou HEX. Vous pouvez également utiliser une couleur de base comme point de départ de votre nouvelle couleur.



Vous pouvez aussi régler la transparence du remplissage de 0 % (plein) à 100 % (transparence maximum). Placez votre forme transparente sur un arrière-plan sombre pour mieux voir la différence.



Souvenez-vous, la couleur de remplissage n'affecte pas la couleur de ligne. Si vous ne réglez que la couleur de remplissage, la couleur de ligne restera en rouge, la couleur par défaut des lignes de coupe. Pour un travail d'impression et de découpe, ne vous souciez pas des lignes rouges. Elles n'apparaîtront pas à l'impression à moins que vous n'augmentiez leur épaisseur. Dans le volet Couleur de ligne, vous pouvez sélectionner transparent, changer vos lignes en noir ou appliquer la même couleur aux lignes de chaque objet que celle de remplissage. Pour d'autres conseils sur la couleur de ligne, consultez la page 85.

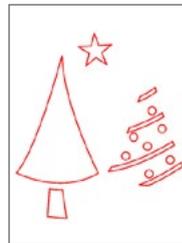
L'option Remplir couleur est aussi très utile pour couper par couleur de remplissage. Voir la page 151 pour plus d'informations.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous pouvez remplir les objets quand ils sont séparés ou pendant leur disposition.

MON DESSIN NE SE REMPLIT PAS ! Vos lignes ne sont probablement pas reliées et la forme n'est pas fermée. Zoomez pour vérifier que les points d'extrémité se rejoignent. Passez en mode Édition de points pour corriger. Voir la page 56 pour plus de détails.

L'outil Remplir couleur est incomparable pour les dessins complexes. Il vous permet de visualiser le rendu final de votre design. Il vous aidera aussi à regrouper des objets de même couleur qui seront découpés dans le même morceau de matériau coloré.

L'arbre est un exemple plus compliqué que nous allons remplir avec plusieurs couleurs. Cliquez droit sur l'image et sélectionnez « Dissocier ». Si vous remplissez alors que l'image est groupée, toutes les parties seront remplies avec la même couleur. Appliquez une couleur à chaque objet puis disposez les formes pour constituer un arbre.



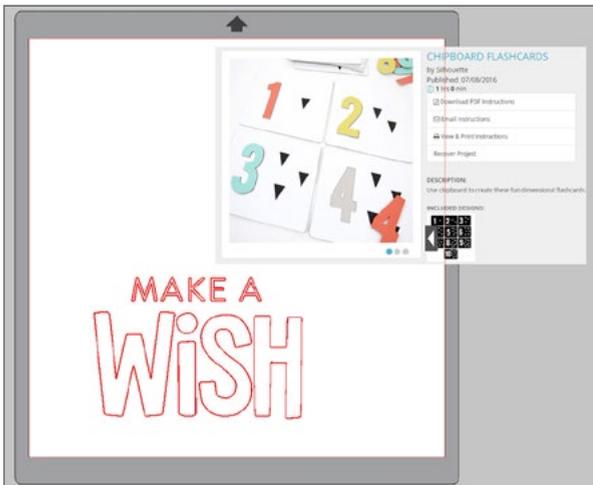
Arbre | par My Little Shoebox
Design ID: 23064

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Veillez à remplir les formes blanches avec du blanc sinon elles resteront transparentes et n'apparaîtront pas sur votre image.

SÉLECTEUR DE COULEUR : Cet outil permet de sélectionner n'importe quelle couleur dans un autre objet sur la zone de dessin pour la dupliquer. Il vous simplifiera le travail lorsque vous créez un dessin

compliqué et réutilisez souvent les mêmes couleurs. Sélectionnez simplement un objet et utilisez la pipette dans les options avancées du volet Remplissage pour cliquer sur un objet déjà rempli, et la même couleur sera appliquée.

Ne sous-estimez pas la puissance du sélecteur de couleur ! Imaginons que vous voulez assortir la palette de couleurs d'une image. Silhouette Studio® peut le faire ! Copiez d'abord simplement l'image et ouvrez-la ou collez-la dans Silhouette Studio®. Nous allons utiliser cette adorable image prête à l'emploi du Silhouette Design Store. Les couleurs sont parfaites ! Nous pourrions faire nos propres essais de couleur à l'aide des options de remplissage avancées, mais c'est plus simple ainsi.



Faire un vœu | par Echo Park
Design ID: 136637

Sélectionnez d'abord l'objet que vous voulez remplir. Ici, la lettre W. Ouvrez le volet Remplir couleur et sélectionnez la pipette. Passez la souris sur l'image importée. Voyez-vous les échantillons de couleur s'afficher dans le petit cadre ? Repérez la couleur que vous voulez et cliquez droit. Et voilà ! Le W ou la ligne de couleur apparaît dans la nuance turquoise sélectionnée.



Il ne vous reste plus qu'à sélectionner de nouveau le sélecteur de couleur et répéter l'opération avec les autres lettres.



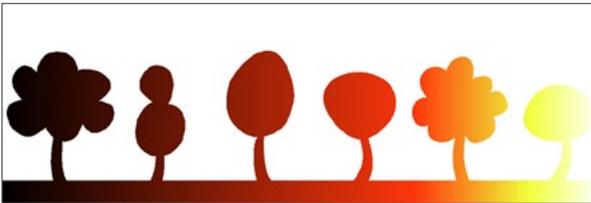
L'outil Couleur de ligne possède aussi son sélecteur de couleur. Lorsque vous utilisez la pipette, la couleur est sauvegardée temporairement dans les pipettes Remplir couleur et Couleur de ligne. Ouvrez les deux fenêtres. Après avoir sélectionné la couleur de remplissage, choisissez la même couleur pour la couleur de ligne sans avoir à utiliser la pipette deux fois.

REEMPLIR DÉGRADÉ

Comme pour remplir des images avec des couleurs unies, les images fermées peuvent aussi être remplies en dégradé. Pour appliquer les options de remplissage dégradé, sélectionnez votre image puis l'une des options de base du menu Dégradé.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Sélectionnez une couleur de ligne transparente pour votre dessin pour mieux visualiser le dégradé. Pour plus de détails sur la couleur de ligne, voir page 85.

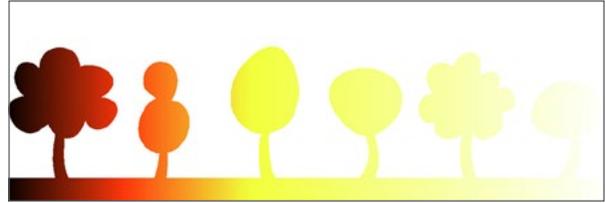
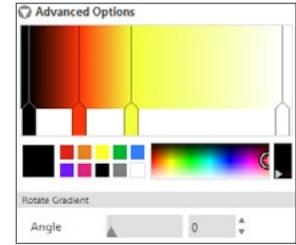
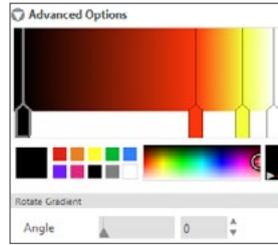
Dans les options de base, sélectionnez l'un des dégradés prédéfinis et appliquez-le à votre objet. À la première application, un dégradé est toujours à l'horizontale.



6 bordures arborées | par Lori Whitlock
Design ID: 8468

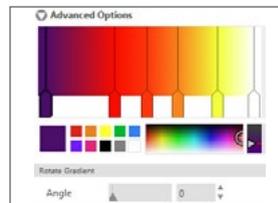
OPTIONS AVANCÉES : Ce menu permet de créer vos dégradés de remplissage personnalisés à partir du dernier dégradé sélectionné. Les dégradés contiennent au moins deux couleurs, l'une à gauche et l'autre à droite. Le dégradé va alors créer une gamme de couleurs entre les deux couleurs sélectionnées.

Les options avancées est l'endroit où vous effectuerez toutes vos personnalisations. Vous pouvez ajuster une option de base en déplaçant le curseur ou en ajoutant d'autres repères dans le dégradé. Pour ajouter un repère, cliquez simplement sur le dégradé.

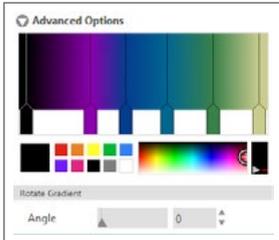


Ci-dessus, le dégradé à gauche est celui d'origine dans l'exemple précédent. Déplacez simplement le curseur pour régler les couleurs et créer un nouveau dégradé. Les quatre repères sont les mêmes mais positionnés à des endroits différents.

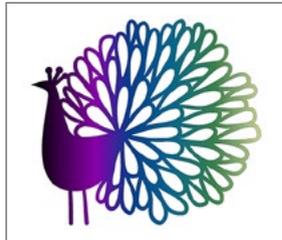
Pour changer les couleurs dans la gamme, cliquez sur l'une des barres de couleur fléchées dans le créateur de dégradé. Après quoi, choisissez n'importe quelle couleur directement dans les outils de sélection en dessous. Vous pouvez ajouter de nouvelles barres par intervalle entre les couleurs du haut et du bas d'un simple clic, ou faire glisser les barres entre les barres supérieures et inférieures du dégradé pour créer d'autres repères. Nous avons ajouté ici quelques nuances à notre dégradé, notamment le violet.



La création d'un dégradé personnalisé est facile à réaliser. Tout d'abord, choisissez dans les options de base un dégradé que vous pourrez légèrement modifier ou changer complètement. Sélectionnez la couleur de gauche et la couleur de droite. Commencez ensuite vos réglages en ajoutant vos propres couleurs dans la gamme.



Découpage paon | par Nic Squirrel
Design ID: 85604



Dans les options avancées, vous pouvez faire pivoter l'effet de dégradé selon un angle personnalisé en déplaçant l'outil Angle ou en insérant une valeur de degré spécifique. Pour ce cœur, le dégradé a été tourné à 90°.



Cœur amoureux | par Kolette Hall
Design ID: 76491

Si votre image se compose de nombreuses parties différentes, chaque forme individuelle aura son propre dégradé. Si vous ne voulez qu'un seul dégradé pour toute l'image, sélectionnez l'image et cliquez droit sur « Réaliser un chemin composé ». Assurez-vous de le faire AVANT de remplir le dégradé. Si vous remplissez la forme avec un dégradé puis réalisez un chemin composé, le résultat sera différent.



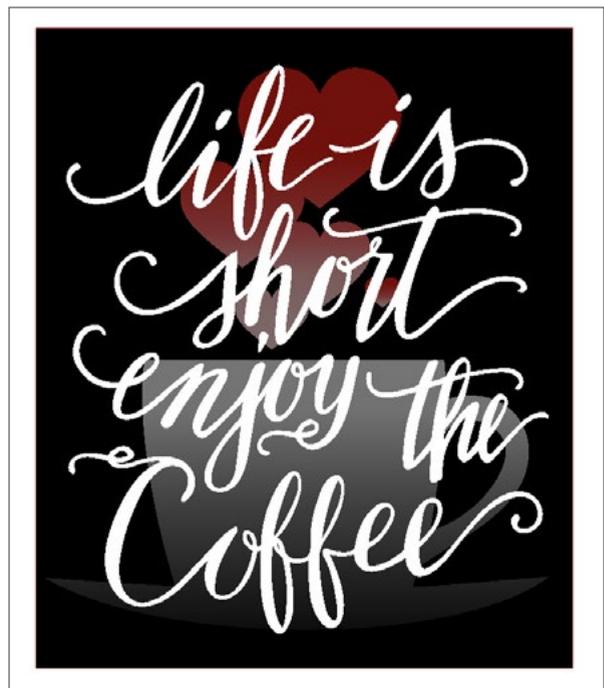
Expression « La vie est bonne » en vinyle | par Lori Whitlock
Design ID: 35312



Ajustez la transparence d'un dégradé en le plaçant derrière un autre dessin. Déplacez la barre d'option Transparence ou tapez le pourcentage désiré (0 % pour plein et 100 % pour une transparence maximum).

Cette tasse à café en arrière-plan contient deux dégradés : un dégradé de rouge et rose pour les cœurs et un dégradé de gris et blanc pour la tasse. Les deux sont tournés à 90° et sont donc à la verticale. Réglez la transparence sur 50 % et placez le texte sur le dessin en dégradé.

Qu'attendez-vous ? Réalisez des dégradés pour vos propres dessins à imprimer et à couper !



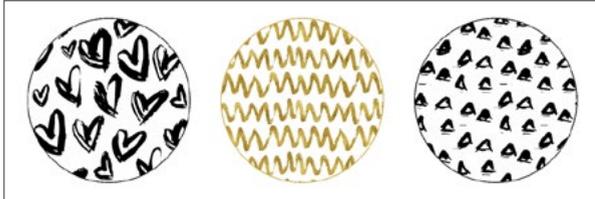
La vie est courte, profitez du café | par Sophie Gallo
Design ID: 96332

Tasse de thé en cœurs | par Loni Stevens
Design ID: 37986



REMPLIR MOTIF

Pour appliquer un motif de remplissage, sélectionnez votre image fermée et choisissez l'un des motifs. Vous trouverez des motifs pré-enregistrés dans le logiciel ou en vente sur le Design Store.



Motif de cœur, en chevron, de triangle | par Angie Makes
Design ID: 171499, 171487, 174622

TRANSPARENCE : Vous pouvez également régler la transparence d'un motif en faisant glisser la barre d'option Transparence ou en tapant le pourcentage souhaité de 0 % (plein) à 100 % (transparence maximum). Ici, la transparence du motif est de 50 %.



Motif abstrait en confettis colorés | par Angie Makes
Design ID: 171181

PN Femme au foyer | par ScrapNfonts
Design ID: 149333

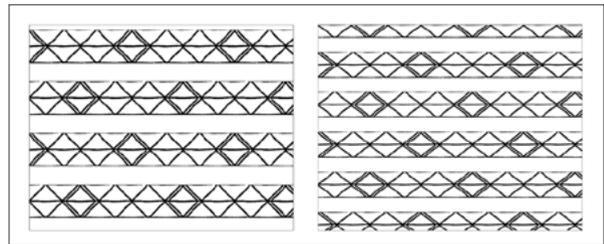
OPTIONS AVANCÉES : Ce menu permet de manipuler votre motif. Il offre une grande liberté dans la façon d'adapter le motif à votre forme.

MOTIF MIROIR : Certains motifs ont la même apparence, qu'ils soient tournés, mis en miroir ou ajustés. Mais d'autres ont des côtés ou un sens spécifiques. Pour ce genre de motifs, utilisez l'option Motif Miroir.



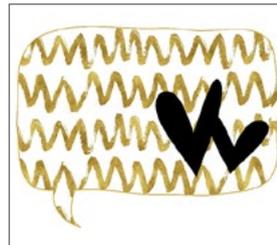
Motif de feuilles vertes en aquarelle | par Angie Makes
Design ID: 174640

PROPORTIONS : L'option Proportions contrôle le rapport hauteur/largeur du motif à l'écran. Choisissez entre un motif de face ou en angle.



Motif triangle tribal | par Angie Makes
Design ID: 174628

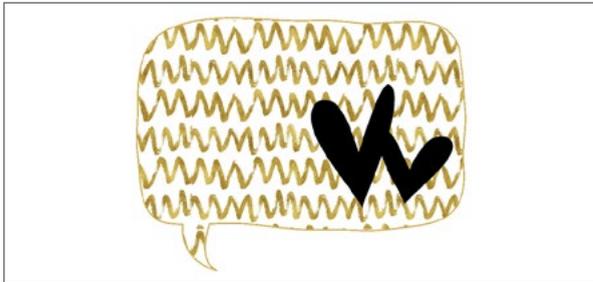
ROTATION MOTIF : Ce menu permet de faire pivoter le motif dans les quatre directions ou de choisir votre propre angle de rotation personnalisé.



Bulles à texte - Cœurs | par Karla Dudley
Design ID: 36334



REDIMENSIONNER MOTIF : Il est également possible de redimensionner le motif pour l'adapter au remplissage de la forme sélectionnée. L'opération s'effectue en faisant glisser la barre Redimensionner Motif ou en insérant un nouveau pourcentage de densité du remplissage. Ici, le motif original a été redimensionné à 70 %.



MOTIF PANORAMA : Pour un motif composé d'éléments uniques (et non uniformes comme un motif à pois), utilisez l'option Motif Panorama pour révéler l'élément que vous voulez. Voici trois fleurs remplies avec les mêmes motifs de dimension identique. La première fleur révèle trois fleurs blanches à l'intérieur, la deuxième deux oiseaux et la troisième une fleur rose. Faites tourner votre motif jusqu'à visualiser la figure de votre choix.



Art Nouveau Spring Pattern | par Jennifer Wambach
Design ID: 21729

Vous voulez utiliser plusieurs motifs pour créer des dessins ? Ouvrez un dessin de fleur. Effectuez plusieurs copies. Commencez par redimensionner et réorganiser les fleurs à votre goût puis remplissez les formes avec des motifs. Redimensionnez chaque motif, l'un en vue rapprochée, un autre en gras, un autre avec un arrière-plan plus fin. Imprimez et coupez le dessin en entier ou séparez les éléments, imprimez et coupez chaque morceau et assemblez le

dessin final.



Fleur | par Lori Whitlock
Design ID: 29456

Points roses en papier May Day | par Jennifer Wambach
Design ID: 43073

Motif imprimable de tableau | par Silhouette
Design ID: 38385

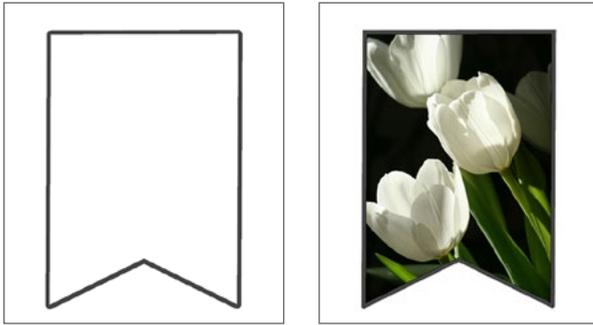
CRÉER UN MOTIF À PARTIR D'UNE IMAGE : Il est tout à fait possible de créer des motifs avec vos propres images, une photo par exemple.

Allez sur Fichier > Bibliothèque > Importer dans la bibliothèque. Repérez l'image que vous voulez utiliser et sélectionnez-la. L'image apparaît alors dans le dossier « Designs Utilisateur » de la bibliothèque. Double-cliquez pour ouvrir l'image à l'écran de design. Ou faites simplement glisser l'image de votre ordinateur sur l'écran de design, ou encore utilisez l'icône Ouvrir pour ouvrir l'image à l'écran.

Une fois l'image dans votre document, ouvrez la forme que vous voulez remplir avec l'image. Placez la forme par-dessus l'image. Prenez ensuite l'outil Recadrer dans le volet Modifier. L'outil Recadrer remplira la forme avec le motif et rognera le surplus de l'image.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Dans Designer Edition, vous pouvez faire glisser le motif de votre dossier Designs Utilisateur dans votre dossier Motifs de la bibliothèque. Le motif apparaîtra ensuite dans le volet Motif de l'écran de design.

Vous pourrez régler tous les paramètres dans les options de motif avancées. Mais ce ne pas sera enregistré comme un motif dans la bibliothèque. Donc, si vous n'utilisez une image qu'une seule fois et ne souhaitez pas la voir apparaître dans vos motifs, c'est la bonne option. Voir page 156 pour un autre exemple de motif à partir d'une photo.



Bannière / Parties d'un bruant | par Sarah Hurley
Design ID: 30802



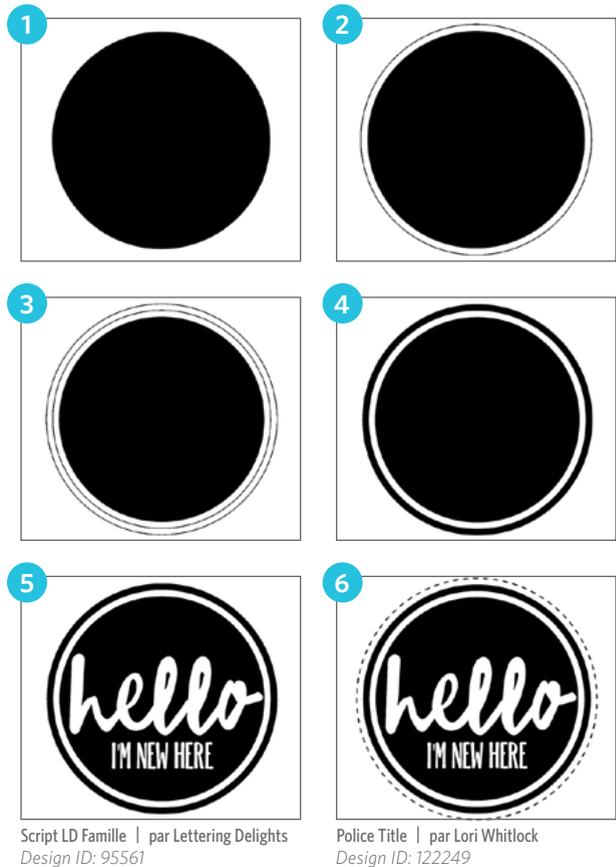
VOLET STYLE DE LIGNE

L'icône Ligne comprend deux options : Style de ligne et Couleur de ligne.



STYLE DE LIGNE

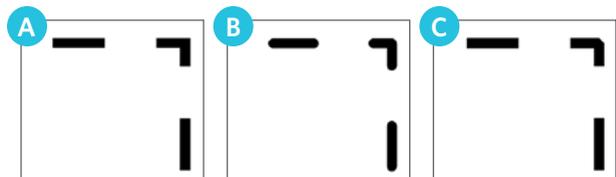
Nous allons réaliser notre propre dessin hyper-simple. (1) Commencez par tracer un cercle à l'aide de l'outil Ellipse. Remplissez-le en noir. (2) Ensuite, effectuez un décalage à l'aide de l'outil Offset. (3) Faites maintenant un décalage du décalage. Sélectionnez les deux décalages. (4) Réalisez un chemin composé entre les deux par clic droit et sélection de « Réaliser un chemin composé ». Remplissez le chemin composé en noir. (5) Tapez du texte, remplissez-le en blanc et placez-le au centre du dessin. (6) Maintenant, effectuez un dernier décalage autour de votre dessin. Cette ligne est celle que nous allons ajuster. Allez sur Style de ligne. Sélectionnez l'option pointillé. Jouez avec l'épaisseur et les différentes options de ligne.



Script LD Famille | par Lettering Delights
Design ID: 95561

Police Title | par Lori Whitlock
Design ID: 122249

Vous disposez de trois options de ligne pour les bords. L'option de ligne d'extrémité ne sert que pour les lignes ouvertes au bout. Les options Aplati ou Carré offrent divers styles de bords plats plus aigus à l'extrémité tandis que l'option Arrondi donne un bord adouci à l'extrémité de la ligne (a) = Angle + Aplati, (b) = Arrondi + Arrondi et (c) = Biseauté + Carré.

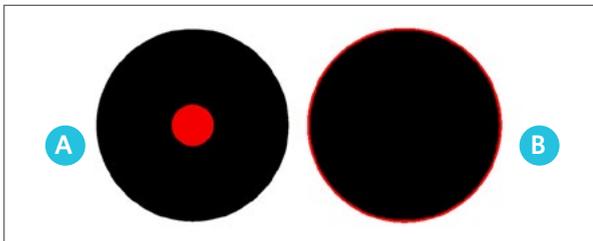


L'option Position ne sert que si vous utilisez des lignes épaisses. Vous pouvez choisir d'accentuer la ligne à l'avant ou à l'arrière de la forme. Vous pouvez ajuster à l'écran l'épaisseur du trait à votre gré. Mais si vous prévoyez de découper ou de faire un croquis du design, la ligne ne coupera qu'à hauteur de l'épaisseur

de la lame ou du crayon à dessin définis. Donc, même si vous voyez ces jolis petits ronds, votre machine ne coupera qu'un point de l'épaisseur de votre lame.

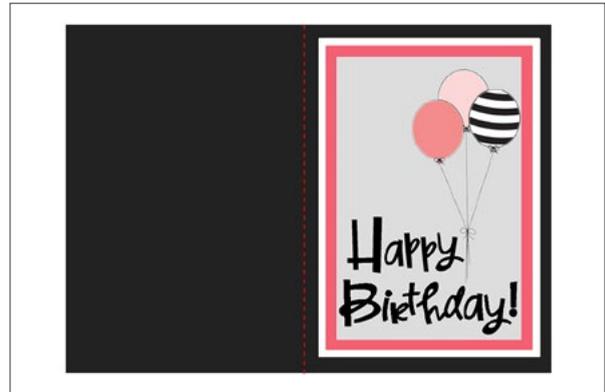


Cette méthode fonctionne si vous prévoyez d'imprimer votre design. Mais en cas de découpe, il vous faudra en faire un peu plus : vous reportez à la section Strass et créer des cercles en strass autour du dessin, ou utiliser la fonction Traçage pour tracer des points qui délimiteront les lignes de découpe circulaires, ou encore utiliser la fonction Objet vers tracé pour créer un anneau de points.



(A) Un seul point, pas le tour du cercle (B) Cercle en tant que forme, pas un point

LIGNES PERFORÉES : L'une des fonctions vraiment sympa du volet Ligne est la possibilité de réaliser des lignes perforées. C'est essentiel pour tout ce que vous devez couper, déchirer ou plier. Dessinez une carte. Sélectionnez ensuite le trait plein et changez pour un trait pointillé. Vous obtenez ainsi un bord perforé ainsi qu'un pli bien droit à tous les coups !



PN Shooby Doowap Shebop | par ScrapNfonts
Design ID: 151994

Ballons d'anniversaire | par Felicity Jane
Design ID: 91490



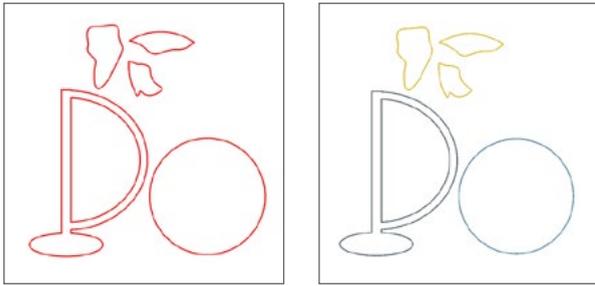
COULEUR DE LIGNE

Bien que les lignes s'affichent en rouge par défaut, vous pouvez changer leur couleur à votre gré. Le changement des couleurs de ligne n'affecte pas leurs propriétés ni leur mode de coupe. Très utile pour visualiser différentes images ou parties d'images, voir les lignes dans la couleur que vous préférez ou ajuster des éléments particuliers de l'image pour l'impression en cas de travaux d'impression et découpe.

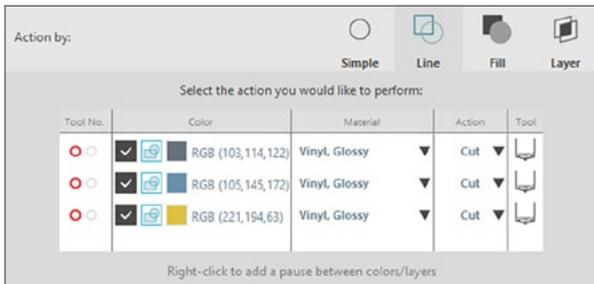
Commencez par un dessin avec au moins deux couleurs comme ce globe. Sélectionnez-le dans votre bibliothèque et double-cliquez pour l'ouvrir à l'écran de design. Vous ne voyez alors que des lignes de coupe rouges. Qu'est-il arrivé aux belles couleurs ? Vous pourriez être surpris que cela ne ressemble pas à l'image du Design Store.

À moins que le dessin ne soit spécifiquement destiné à l'impression et la découpe, les designs s'affichent généralement avec des lignes de coupe rouges, ce qui les rend difficiles à visualiser au moment de les couper. C'est pourquoi l'option de couleur de ligne est si utile.

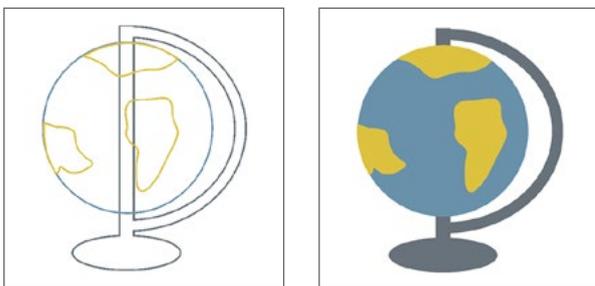
Cliquez droit et dissociez votre dessin. Sélectionnez le premier objet à modifier. Dans le volet Couleur de ligne, sélectionnez la couleur, par exemple bleu pour le cercle. Vous avez maintenant un cercle avec des lignes bleues. Sélectionnez les couleurs de ligne pour la base et les continents.



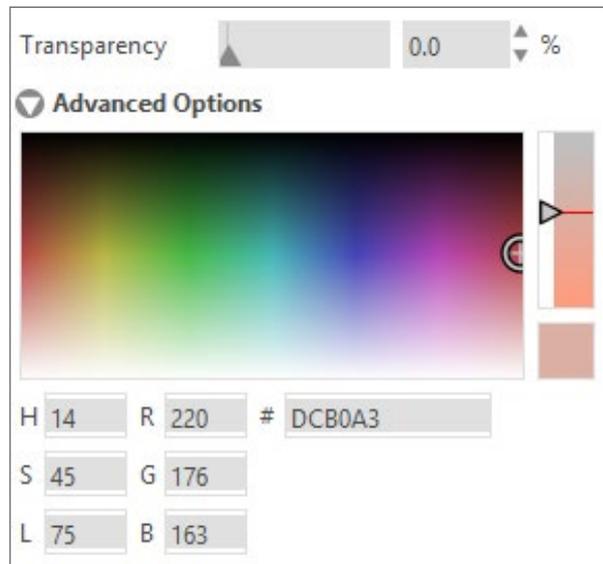
C'est une excellente option si vous coupez à partir d'une forme très simple comme celle-ci. Vous pouvez voir les formes à découper dans du papier couleur (ou tout autre matériau). Dans le volet Envoyer, vous pouvez choisir de couper par couleur de ligne pour procéder une couleur à la fois. Pour plus de détails, voir la page 146.



Vous pouvez également monter votre design en plaçant les éléments les uns par-dessus les autres. La couleur de ligne et la couleur de remplissage vont de pair. Pour mieux visualiser votre dessin ou le convertir pour l'impression et la découpe, remplissez simplement les formes de la même couleur que la couleur de ligne. Utilisez la pipette pour obtenir la couleur exacte.



OPTIONS AVANCÉES : Nous n'avons pas assorti les couleurs comme dans l'original. Mais, si vous aimez l'apparence du dessin d'origine, il est facile de la retrouver dans les options avancées.

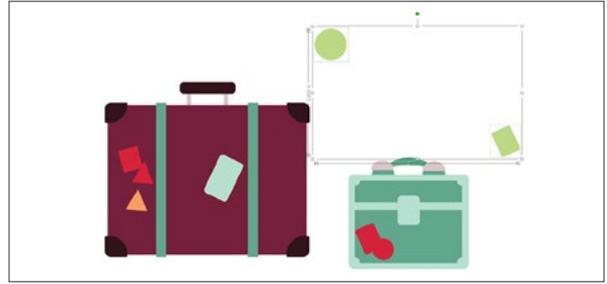
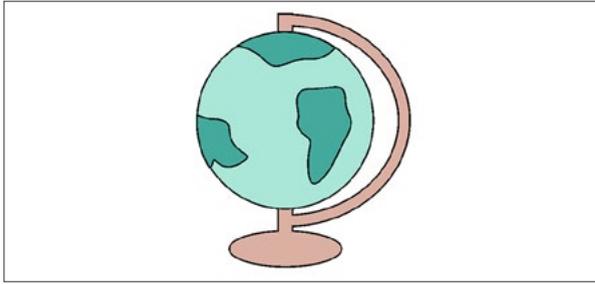


Vous pouvez déplacer le curseur sur la gamme de couleurs pour repérer la couleur que vous cherchez, insérer la valeur RGB (Rouge Vert Bleu), HSL (Teinte Saturation Luminosité) ou HEX de la couleur souhaitée ou bien utiliser la pipette. (Voir page 78 comment utiliser la pipette pour assortir les couleurs). Faites vos réglages jusqu'à obtenir la couleur qui vous plaît. Assortissez ensuite la couleur de remplissage à la couleur de ligne avec la pipette dans le volet Remplissage.



Globe | par Silhouette
Design ID: 41918

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Pour les travaux d'impression et de découpe, le choix du noir pour toutes les couleurs de ligne produit un contour du plus bel effet.



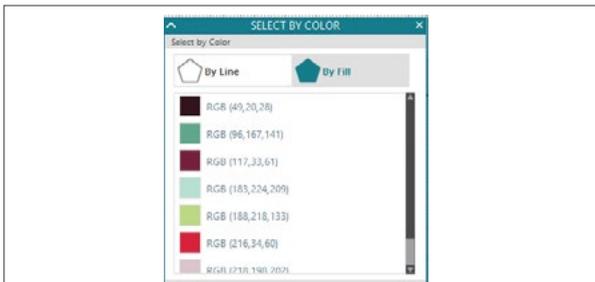
VOLET SÉLECTIONNER PAR COULEUR

Si vous voulez ne sélectionner que les objets de la même couleur, cliquez sur l'icône Sélectionner par couleur à droite de l'écran.



Bagages | par Lisa Norris
Design ID: 80460

Assurez-vous que vos formes sont dissociées. Sélectionnez la couleur vert tilleul. Les deux étiquettes vert tilleul sont alors sélectionnées, l'une pour chaque valise. Utile pour changer la couleur de ces formes vertes ou les déplacer puis les couper dans le même matériau. Vous pouvez sélectionner par couleur de ligne ou couleur de remplissage.



Pour plus de détails sur la sélection par couleur, reportez-vous à la section Imbrication à la page 162.



VOLET TRAÇAGE



TRACER

La fonction Traçage exécute le tracé des images importées et crée des lignes de coupe que votre machine peut voir. Nous ne donnons aucune garantie de qualité des images qui n'ont pas été créées par nous ni n'approuvons les images de tiers proposées ailleurs que dans le Silhouette Design Store. Silhouette Studio® ne doit pas être utilisé pour tracer des images sous licence ou copyright dont vous ne détenez pas les droits.

Une fois que vous avez ouvert une image externe en votre possession, vous devez y ajouter des lignes de traçage. Ouvrez le volet Traçage puis cliquez sur « Sélectionner la zone de traçage ». Vous pourrez ainsi tracer un cadre autour de la zone choisie de votre image, l'ajuster ou la déplacer une fois tracée. La sélection de la zone de traçage offre un aperçu de l'image d'origine avec une zone jaune en superposition. Cette zone jaune marque l'endroit où la zone de traçage sera appliquée. L'ajustement des filtres de traçage permet d'affiner ou d'appliquer plus librement l'effet de tracé dans la zone de traçage. Vous devrez faire plusieurs essais pour trouver les bons paramètres de tracé sur votre image

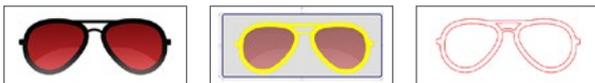
Seuil - Ceci détermine le niveau de densité du filtre de traçage appliqué à votre image, les valeurs basses correspondant aux couleurs les plus foncées.

Seuil de déchantonnement - Ceci permet d'éliminer le bruit dans votre tracé. Si des petits points de tracé supplémentaires que vous ne voulez pas sont présents, réglez ce seuil.

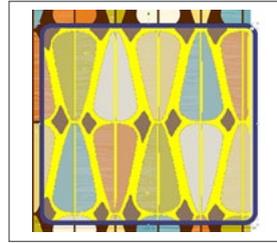
Filtre passe-haut - Ceci permet aux lignes de traçage de commencer à l'extérieur de l'image pour aller vers l'intérieur à mesure que le réglage du filtre augmente. Si vous ne voulez pas créer un encadré, désactivez cette option.

Filtre passe-bas - Ceci permet aux lignes de traçage de partir du centre de l'image pour aller vers l'extérieur à mesure que le filtre est ajusté en hauteur.

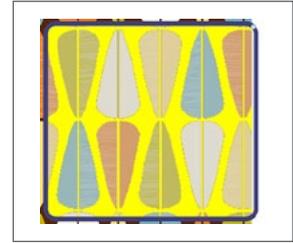
Certains objets sont plus faciles à tracer que d'autres, comme un arrière-plan simple ou blanc et des lignes définies. Ces lunettes de soleil sont très simples. Collez l'image dans votre zone de dessin. Dans le volet Traçage, sélectionnez votre zone de traçage. Ajustez les filtres et les seuils de sorte que le jaune recouvre tout le dessin. Cliquez sur « Tracer ». Faites glisser l'original sur le côté.



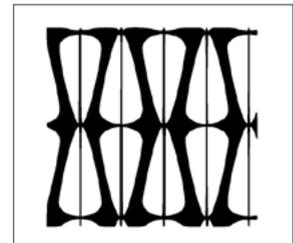
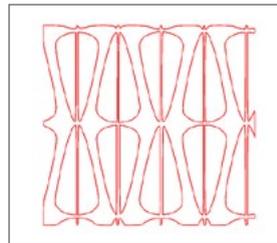
Outre de simples images, vous pouvez tracer des photos et motifs. Ce motif provient du Design Store. Allez dans votre bibliothèque et, dans le dossier Motifs, double-cliquez sur votre sélection. Le motif s'ouvre dans la zone de dessin. Sélectionnez la zone de traçage. Inutile de la tracer en entier, sélectionnez juste une partie. Ajustez les filtres et les seuils pour obtenir des lignes nettes.



Motif | par American Crafts
Design ID: 21862



Sélectionnez « Tracer ». Déplacez les lignes de traçage en dehors de l'image d'origine. Remplissez-les avec une couleur.



Pour accéder à chaque forme au lieu de leur contour, cliquez droit et sélectionnez « Annuler le chemin composé ». Faites glisser la forme du haut sur le côté. Les formes individuelles sont en dessous. Vous pouvez les déplacer, les supprimer, les réorganiser et les remplir pour créer votre dessin.



PN Boulettes de pâte FN | par ScrapNfonts
Design ID: 136337

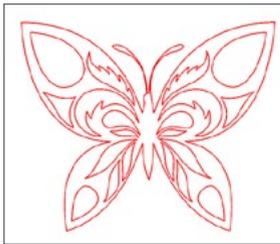


STYLE DE TRACÉ : Trois styles de tracé sont proposés : Tracer, Tracer le bord extérieur, Tracer et Détacher. La première option est le tracé standard. Tracer le bord extérieur crée des lignes de coupe à l'extérieur de votre forme. Si vous utilisez PixScan™ pour scanner une forme et la découper, c'est une excellente option. Tracer et Détacher supprime la

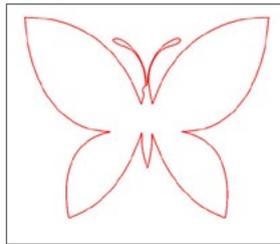
partie tracé de votre image d'origine. C'est la seule fonction ayant un impact sur l'image initiale.



Original



Tracer



Tracer le bord extérieur



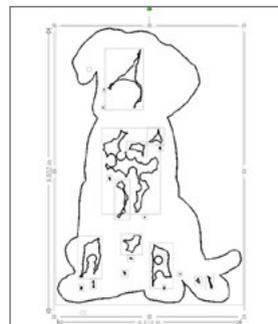
Tracer et Détacher

TRACER UNE PHOTO : Voici la photo d'un joli petit chien. L'arrière-plan est uniformément blanc. Lorsque vous tracez une photo, essayez d'en choisir une avec un arrière-plan uni, simple ou vide, ce sera plus facile. Mais si un arrière-plan est présent, pensez au Tracé magnétique pour rogner l'arrière-plan avant de tracer.

(1) Faites glisser la zone de traçage sur votre dessin.
 (2) Ajustez les filtres et les seuils pour recouvrir la plupart des zones sombres. (3) Cliquez ensuite sur « Tracer ». Vous obtenez une forme comportant beaucoup de lignes rouges bizarres. C'est parfait ! C'est ce qu'il faut. (4) Changez la couleur de ligne et la couleur de remplissage en noir.



Vous pouvez créer un décalage de votre image afin de la découper. Appliquez simplement un offset. Déplacez ensuite l'image tracée sur le côté. Votre décalage ne sera probablement pas parfait. Cliquez droit et sélectionnez « Annuler le chemin composé ». Vous pouvez maintenant supprimer toutes les formes au milieu. Éditez les points du contour au besoin pour ajuster le décalage. Remplacez le décalage autour de l'image d'origine.



Vous voulez aller encore plus loin? Pour obtenir plus de détails, tracez votre image tracée. Disposez ensuite les deux tracés l'un au-dessus de l'autre et groupez-les. Cette étape est facultative mais permet d'obtenir plus de détails.



Tracer un tracé



Disposer les deux

Les effets d'image permettent d'appliquer les effets suivants :

NUANCE DE GRIS

En déplaçant le curseur sur 50 environ, du gris est ajouté aux couleurs pour les adoucir tout en conservant leur teinte initiale. Vous pouvez déplacer l'échelle de gris jusqu'à 100 pour faire disparaître la couleur entièrement (comme illustré). Vous avez maintenant une image en noir et blanc.

VOLET EFFETS D'IMAGE

Vous pouvez modifier l'apparence de votre image à imprimer et couper de nombreuses façons. Cette carte de remerciement est magnifique. Elle contient beaucoup de couleurs, ce qui est parfait pour vous montrer toutes les manières de changer l'apparence de cette image. La carte d'origine a du jaune, du bleu, un peu de violet et du rouge doux.



Carte de remerciement jardin de fleurs sauvages | par Emily Dyer
Design ID: 78324



COLORISER

L'option Coloriser est l'une des fonctions les plus intéressantes. Il est possible de changer la carte de mille façons. Modifiez le pourcentage et observez les couleurs passer des bleus et oranges aux gris et violets en passant par les roses et les verts (comme illustré à 30 %).





CONTRASTE, LUMINOSITÉ ET SATURATION

Ces valeurs démarrent toutes à zéro. Vous pouvez les ajuster toutes ou une ou deux en même temps. Utilisez ces réglages pour charger ou alléger votre image.



INVERSER

Inversez vos couleurs. Si votre arrière-plan est blanc, mettez-le en noir. Cela fera ressortir votre image.



GAMMA

L'échelle Gamma démarre à 50. Baissez le niveau pour une couleur plus profonde et plus intense (comme illustré). Augmentez le niveau pour des couleurs plus claires et délavées.



SEPIA

Cet effet donne une teinte brunâtre et monochrome à votre image. En réglant légèrement l'intensité, vous adoucirez vos couleurs sans les laisser se perdre dans la gamme des marrons.





TEINTE

Vous disposez de trois options de teinte : rouge, vert et bleu. Le réglage de l'une ou l'autre produit une apparence radicalement différente. La carte est présentée avec une teinte rouge à 70 % qui offre un effet pastel nuancé de rouge et de rose.



MÉLANGER ET ASSORTIR

Maintenant que vous savez comment fonctionnent les effets, mélangez-les et réalisez votre propre design. Vous obtiendrez un dessin à l'apparence très différente de celui d'origine.



VOLET TEXTE



STYLE DE TEXTE

Silhouette Studio® peut utiliser n'importe quelle police installée sur votre ordinateur. Inutile donc d'installer ces polices dans le programme. Silhouette Studio® va simplement accéder à tous les fichiers de police installées et les afficher quand vous créez votre texte. Le Design Store propose des milliers de polices conçues spécialement pour la découpe. Découvrez-les !

Pour utiliser vos polices, cliquez sur l'outil Texte situé à gauche de l'écran. Cliquez sur l'icône de gauche pour placer un curseur de texte sur votre espace de travail et commencez à taper directement à l'écran. Cliquez sur l'icône de droite pour éditer votre texte. Quand vous commencez à taper du texte, la police par défaut est Arial. Optez pour une police fantaisie et remplissez-la en couleur pour faire ressortir votre texte.



ZP Catawampus Xtra Wamp | par ScrapNfonts
Design ID: 110422

La première section du volet Texte présente la police actuellement sélectionnée et les options de gras, italique et souligné si disponibles pour cette police. La barre de recherche en haut vous permet de rechercher une police en particulier en insérant son nom.

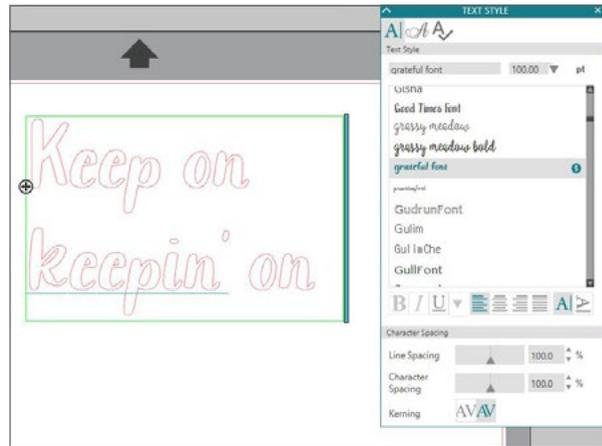
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Regardez comment mettre une police en italique à la page 159. Pour mettre un texte en gras alors que l'option Gras n'est pas accessible, réalisez un léger décalage. Et pour souligner un texte sans l'option Souligné, tracez simplement une ligne à l'aide de l'outil Ligne.

RACCOURCI CLAVIER : Outil Texte Windows/Mac®, appuyer sur T puis cliquer sur l'écran de design pour ouvrir une zone de texte.

Vous pouvez modifier les polices en mode Édition de texte et même utiliser différentes polices dans la même zone de texte. Pour appliquer une autre police, surlignez les lettres choisies et sélectionnez une nouvelle police. Si vous n'êtes pas en mode Édition de texte, les nouvelles polices seront appliquées au texte sélectionné, mais les ajustements modifieront la police dans toute la zone de texte concernée. Si votre dessin est compliqué avec des tailles ou polices différentes, nous conseillons d'isoler chaque mot ou phrase dans sa propre zone de texte de façon à l'ajuster facilement avec précision.

QU'EST-CE QUE LE MODE ÉDITION DE TEXTE ? Vous êtes en mode Édition de texte quand votre texte est sélectionné et que vous pouvez taper dans la zone à l'écran. Ce mode se reconnaît à la barre bleue sarracelle à droite du texte et aux lignes en vert brillant autour de la zone de texte. Si la zone de texte est sélectionnée et que la barre bleue du curseur n'apparaît pas, le texte se comporte comme n'importe quel autre objet que vous pouvez sélectionner et déplacer. Pour accéder au mode Édition de texte, double-cliquez sur le texte.

INDICATEUR DE POLICES COMMERCIALES : Si vous avez acheté une licence pour une police téléchargée via le Silhouette Design Store, vous avez constaté que l'icône dollar à côté de la police indique qu'elle est sous licence. Ceci vous permet de savoir quelles polices sont utilisables pour les projets que vous vendez.



Police Grateful | par Lori Whitlock
Design ID: 155998

POLICES DE COULEUR : Les polices de couleur, aussi connues comme des OpenType-SVG (Scalable Vector Graphics), sont relativement nouvelles. La plupart des polices de votre ordinateur sont simples, à savoir qu'elles ne contiennent pas de textures, images ou de multiples couleurs.

Traditionnellement, pour obtenir une police bien plus détaillée, vous devrez utiliser un design SVG. En raison de cela, il est compliqué de changer les lettres car un SVG est, à la base, une image difficile à modifier.



Mais les polices de couleur changent ceci et facilitent l'utilisation de polices compliquées. Les polices de couleur peuvent afficher plus d'éléments graphiques et sont ainsi bien plus dynamiques. Vous pouvez les utiliser comme toute autre police dans Silhouette Studio®.

Pour utiliser une police de couleur dans Silhouette Studio®, installez-la sur l'ordinateur de façon classique. Il y a de nombreuses polices de couleur tierces qui sont gratuites si vous les utilisez à des fins personnelles.

REMARQUE : Lorsque vous téléchargez la police de couleur et regardez l'aperçu, vous ne pouvez pas voir les composantes graphiques, de texture ou de couleur. Ceci est normal. Après installation et utilisation de la police dans Silhouette Studio® Business Edition ou d'autres logiciels de conception prenant en charge les polices de couleur, vous verrez la police dans son intégralité.

Ouvrez Silhouette Studio® et sélectionnez l'outil Texte sur la gauche. Ouvrez la barre en haut de la page ou le panneau Texte sur le côté droit et sélectionnez la police de couleur que vous avez téléchargée. Cliquez sur l'espace de design pour placer le curseur et tapez votre texte. C'est aussi simple que cela.



Puisque que les polices de couleur sont plus graphiques, elles sont plus adaptées à l'impression qu'à une coupe. Elles peuvent toutefois être coupées comme toute autre police dans Silhouette Studio®. Lorsque vous trouvez une police de couleur que vous aimez, téléchargez-la et ouvrez-la dans le logiciel Silhouette pour voir tout ce que vous pouvez faire !

TAILLE DU TEXTE : La taille par défaut de votre texte est de 72 points en référence à la taille des caractères imprimés. Bien que les polices varient en raison des différentes sources de programmation, cette taille représente en général une hauteur d'un pouce (ou 25 mm). Tapez un chiffre dans le champ Taille. Vous pouvez aussi sélectionner du texte déjà saisi comme n'importe quel autre objet et le redimensionner en faisant glisser les angles ou à l'aide de l'outil Échelle.

Équivalence des dimensions les plus courantes :

18 pt = 0,25 po (6 mm) 48 pt = 0.66 po (17 mm)

24 pt = 0,33 po (8 mm) 144 pt = 2 po (50 mm)

36 pt = 0,5 po (13 mm) 288 pt = 4 po (100 mm)

Ces mesures sont approximatives et varient d'une police à l'autre. Si vous recherchez une taille particulière, vous devez redimensionner votre texte à la taille souhaitée dans votre dessin.

JUSTIFICATION : Le texte est automatiquement aligné à gauche. Vous pouvez l'aligner au centre, à droite ou des deux côtés. Deux lignes au moins sont nécessaires pour créer une différence. (A) est aligné à droite et (B) à gauche.



Jillowy | par ScrapNfonts
Design ID: 97712



Lèvres assorties | par Jamie Koay
Design ID: 52448

TEXTE HORIZONTAL/VERTICAL : Il existe plusieurs façons de changer la présentation classique d'un texte de gauche à droite. Le plus simple est de changer l'orientation dans le menu en passant de l'horizontale à la verticale. Votre texte pivotera vers la droite à 90°. Vous pouvez continuer à taper, le texte est tourné sur le côté et se remplit vers le bas.

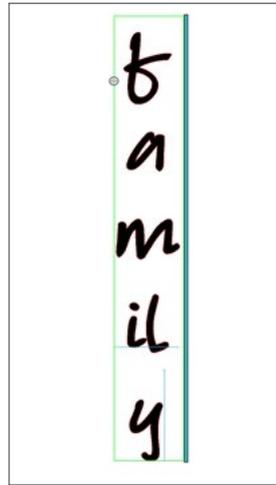


LD Glorify | par Lettering Delights
Design ID: 95381



CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si vous voulez un texte à la verticale de bas en haut, faites-le pivoter à 180° dans le volet Transformer sous l'onglet Rotation. Pour plus de détails sur la fonction Rotation, reportez-vous à la page 106

Il est relativement facile de taper un texte à la verticale pointé vers le bas. La barre de curseur bleue à droite du texte est l'outil magique. Faites glisser la barre vers la gauche jusqu'à la largeur d'une seule lettre. Toutes les lettres s'aligneront sur une ligne. Si une lettre est plus large comme le m, les lettres plus petites vont se retrouver côte à côte. Facile à corriger. Allez sur la ligne contenant deux lettres, ici le i et le l, et appuyez sur la touche Entrée entre les deux. Ensuite, alignez au centre. Ajustez l'interligne pour aligner les lettres. Votre texte est à la verticale !



Si vous travaillez sur un dessin compliqué ou que vous voulez en avoir le contrôle total, isolez chaque mot ou ligne dans sa propre zone de texte. Vous pourrez ainsi ajuster chaque zone. Chacun des mots de ce word art a sa propre zone de texte de façon à appliquer différentes polices, orientations et tailles facilement.



Par ScrapNFonts: LD Giddy (ID: 41539), ZP Ex Boyfriend (ID: 105115), Jilowy (ID: 97712), LD Enquirer (ID: 41537), ZP Catawampus (ID: 103216), LD Partent (ID: 100901)

Par Lori Whitlock: LW Fabulous Font (ID: 75000), LW Tall (ID: 36183)

Par Amanda McGee: AM Playful Font (ID: 56038)

Par Gina Marshall: Coffee Cake Font (ID: 92415)

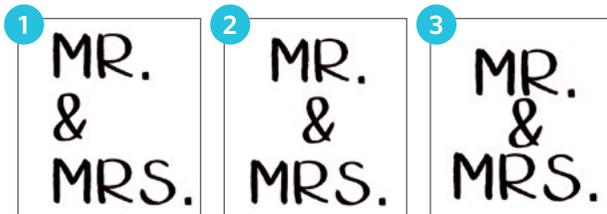
Par Nic Squirrell: Robert Font (ID: 75237)

Par Silhouette: Cupcake (ID: 34851)

INTERLIGNE : Si votre texte contient plusieurs lignes, vous pouvez augmenter ou réduire l'espacement entre les lignes pour ajuster la distance entre les lignes du texte.

La valeur démarre toujours à 100 % qui correspond à l'écartement normal des lignes. En diminuant la valeur ou en déplaçant le curseur vers la gauche, l'écartement des lignes diminue. En augmentant le chiffre ou en déplaçant le curseur vers la droite, l'écartement des lignes augmente.

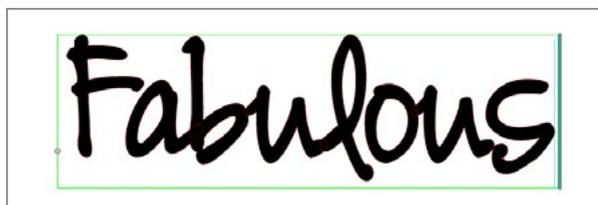
(1) Le texte « Mr. & Mrs. » est dans une seule zone de texte et justifié à gauche par défaut. (2) Centrez-le. (3) Définissez ensuite l'interligne sur 80 %. Faites vos essais de police ! Vous finirez par trouver ce qui vous plaît tellement il existe de polices différentes.



Police Hello | par Dresden Carrie
Design ID: 95294

ESPACEMENT DE CARACTÈRE : Cette option permet d'ajuster les lettres par rapport à leur espacement programmé pour les rapprocher ou les éloigner les unes des autres.

La valeur démarre toujours à 100 % qui correspond à l'espacement normal entre les caractères. En diminuant la valeur ou en déplaçant le curseur vers la gauche, les lettres se rapprochent. En augmentant la valeur ou en déplaçant le curseur vers la droite, les lettres s'écartent les unes des autres.



LD Handtastic | par Lettering Delights
Design ID: 95585

Normal

Espacement de 85 %

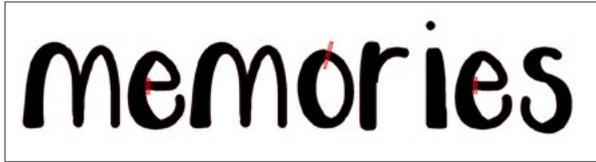
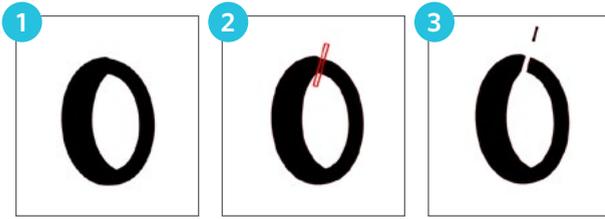
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : L'espacement est très utile si vous voulez souder votre texte. Pour en savoir plus sur la soudure, reportez-vous à la page 52. Pour un aperçu rapide, ajustez l'espacement des caractères en les faisant légèrement se chevaucher. Cliquez droit et sélectionnez « Souder ». Maintenant, ce n'est plus du « texte » mais une image. Vous pouvez toujours redimensionner à partir des angles, mais vous ne pouvez plus taper comme à l'intérieur d'une zone de texte. Votre Silhouette ne découpera pas les lettres qui se chevauchent.

QU'EST-CE QUE LE « CRÉNAGE » ? Cette fonction se trouve en bas du volet Texte et s'active ou se désactive au choix. Le crénage ajuste l'espacement entre les lettres dans votre police pour un meilleur rendu. Le crénage est utile pour des combinaisons de lettres comme AW car il supprime l'espace supplémentaire entre les deux et les caractères se marient mieux.

CRÉATION DE LETTRES AU POCHOIR : N'importe quelle lettre est facile à transformer en pochoir. Il n'existe pas de processus automatisé pour le faire mais la solution manuelle qui consiste à créer une liaison entre l'intérieur des lettres et l'extérieur est très facile à réaliser pour la création de pochoirs.

Tapez votre lettre. Tracez ensuite une petite zone à l'aide de l'outil Rectangle pour relier la partie interne du caractère à l'extérieur. Sélectionnez la lettre et la zone ensemble. Allez sur les outils Modifier. Sélectionnez l'option Soustraire. Et voilà ! Cette méthode est la meilleure si vous êtes perfectionniste

et voulez que toutes vos lettres aient la même taille de découpe rectangulaire.



Police Rose | par Nic Squirrell
Design ID: 76817

Vous pouvez aussi utiliser le couteau ou la gomme pour créer votre coupe à main levée. C'est la méthode la plus rapide si vous n'avez qu'une lettre ou deux à ajuster.

POLICES DE CROQUIS : Certaines polices, comme l'exemple ci-dessous, sont davantage destinées au croquis. Cette police présente des traits très fins. La découpe à la machine produira un résultat médiocre. Certaines polices destinées à la coupe peuvent être converties en polices de croquis en appliquant un décalage interne. Voir page 116 la façon de convertir une police de coupe en police de croquis. Sinon, les polices de croquis peuvent être converties en polices de coupe en appliquant un léger décalage. Plus plus de détail sur l'offset, voir page 115.



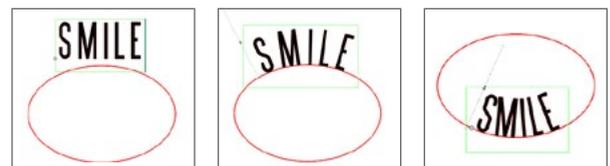
Police croquis de Reagan | par Dresden Carrie
Design ID: 84062

TEXTE SUR TRACÉ : En mode Édition de texte, vous pouvez voir un point de contrôle à gauche de la zone de texte en forme de cercle gris et blanc avec des flèches. Ce point peut être déplacé et positionné directement sur un tracé. Vous pouvez, par exemple, créer un ovale avec l'outil Ellipse puis faire glisser le texte sur cette ligne pour obtenir un texte incurvé.

En appliquant un texte sur un tracé comme ceci, une barre verticale apparaît à gauche du texte. Ceci ouvre une nouvelle barre de commande permettant d'ajuster la position du texte par rapport à la ligne qui exécute un tracé. Le texte peut se positionner par-dessus, au-dessus, aligné ou dessous le tracé.

L'objet utilisé comme tracé devient gris. Ceci indique que cette image est maintenant désactivée pour le travail de découpe.

Tracez une forme. Double-cliquez sur votre texte. Voyez-vous le cadre vert avec le petit compas ? Faites glisser le compas sur la ligne. Votre texte va s'y épingler et adopter le contour de la forme. Déplacez le texte pour trouver la meilleure position, à l'intérieur ou à l'extérieur de la ligne. Il se peut que vous deviez ajuster l'espacement des caractères pour adapter les lettres sur le tracé, notamment en cas de courbe prononcée.



SNF Uptown | par ScrapNfonts
Design ID: 99003

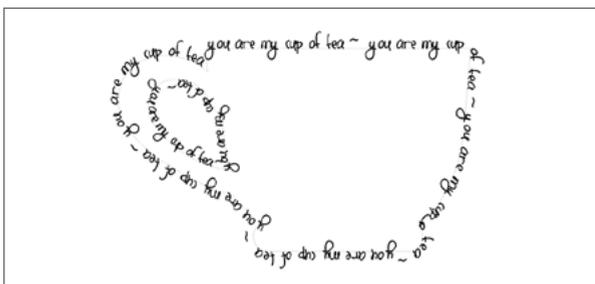
L'option Texte sur tracé est utile si votre forme est arrondie comme une bannière. Tracez un cercle et adaptez sa forme à la courbe de la bannière. Ajustez le texte pour l'adapter à la bannière. (Vous pouvez placer le texte directement sur le tracé de la bannière et vous en servir pour ajuster le texte, mais la première méthode permet de centrer le texte à l'intérieur au lieu de l'épingler en bas).



Il est possible de convertir votre texte en tracé si vous souhaitez le manipuler à l'extrême ou supprimer l'objet utilisé pour le convertir au départ en tracé. Après avoir déplacé votre texte sur la forme, cliquez droit et sélectionnez « Convertir en tracé ». Si vous essayez de mettre en miroir sans créer d'abord un tracé, le texte risque de se mélanger et de glisser au bas du cercle.



La conversion de lignes de texte en formes ou en mots est facile à réaliser. Tapez votre texte et redimensionnez-le en tout petit. Copiez et collez-le deux fois dans la même zone de texte. Faites glisser ensuite le texte sur l'objet que vous voulez créer. Ajustez l'espacement jusqu'à un résultat satisfaisant. Convertissez en tracé puis supprimez la forme.



4 tasses à thé | par Silhouette
Design ID: 9702

ZP Zany Germophobe | par ScrapNfonts
Design ID: 137192

Vous pouvez aussi procéder de la même façon avec une lettre. Choisissez votre police. Convertissez ensuite la lettre en tracé transparent. Vous pouvez maintenant placer votre texte dessus exactement comme si votre lettre était une forme !

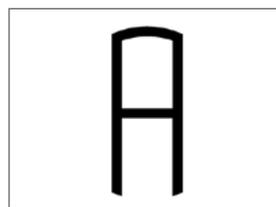


ZP Zippy Doh Dah | par ScrapNfonts
Design ID: 126368

ZP fraises rhubarbe | par ScrapNfonts
Design ID: 139916

TEXTE MONOGRAMME : Il existe de nombreuses façons d'ajouter des monogrammes dans votre dessin. Le sachant, il sera plus facile de trouver ce que vous cherchez.

Police monogramme : Certaines polices sont de véritables monogrammes, c.-à-d. que vous utilisez le clavier pour taper les lettres que vous voulez. Généralement les majuscules sont à gauche, les minuscules au milieu et les chiffres et symboles à droite. Le Design Store contient une large sélection de polices monogrammes. Vérifiez votre police pour des instructions spécifiques.



Milieu



Gauche

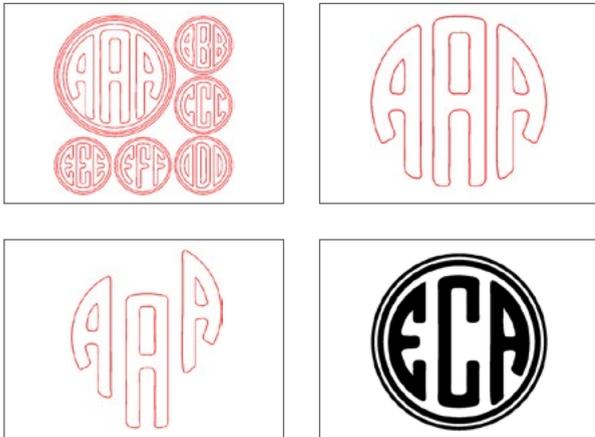


Droite



Monogramme flèche | par Rivka Wilkins
Design ID: 82326

Jeu de lettres monogrammes : L'une des façons les plus courantes de réaliser des monogrammes est de sélectionner les lettres individuellement dans un jeu de lettres monogrammes. Un jeu comprend les lettres monogrammes de gauche, du milieu et de droite pour une bonne partie de l'alphabet. Sélectionnez les lettres de votre choix, dissociez-les et organisez-les dans votre segment monogramme. Vérifiez le pack de lettres pour être sûr d'avoir toutes celles qu'il vous faut.



Monogramme rond lettres A-F | par Sophie Gallo
Design ID: 81519

Lettres monogrammes : Certains monogrammes sont des jeux de lettres seules. Vous pouvez donc combiner plusieurs jeux comme dans l'exemple précédent, ou conserver les lettres telles quelles pour mettre en valeur la lettre unique. Il ne s'agit pas de texte et les lettres se comporteront comme des objets dans Silhouette Studio®.



Monogramme M diamant | par Sophie Gallo
Design ID: 38985

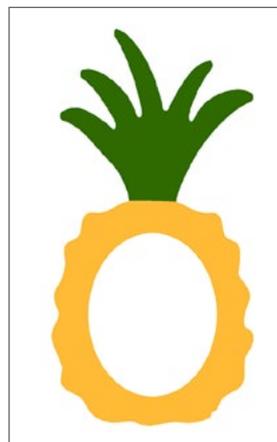
Monogramme scindé : Voici un autre type de monogramme coupé en deux. La lettre ou le dessin comporte un espace dans lequel il est possible d'ajouter du texte. Utilisez la police de votre choix pour insérer le texte dans l'espace laissé vide.



Monogramme S en chevron fractionné | par Snapdragon Snippets
Design ID: 66466

ZP Rhyming Birdhouse | par ScrapNfonts
Design ID: 136682

Forme monogramme : Il existe des centaines de formes monogrammes différentes dans le Design Store. La vignette peut afficher des lettres dans la forme, mais sachez que les monogrammes ne sont pas fournis avec ces formes. Utilisez un jeu de lettres ou de polices monogrammes pour ajouter des lettres dans le monogramme. Ou soyez créatif et utilisez une police normale pour ajouter des lettres monogrammes. Tapez votre texte, dissociez les lettres pour en faire des objets et éditez les points pour les intégrer à votre forme. Voir page 56 pour un exemple d'édition de points texte.



Monogramme ananas | par Sweet Afton
Design ID: 122408



Police monogramme anneau | par Rivka Wilkins
Design ID: 79852



GLYPHES

Certaines polices comportent des glyphes additionnels. Cette fonction est FANTASTIQUE. La police que voici est Yello Daisy issue du Design Store et contient des tonnes de caractères en plus. Nombre de polices dans notre Design Store comme celles déjà dans votre ordinateur comportent des caractères supplémentaires. L'accès aux glyphes est plus facile que vous n'imaginez.

Tout d'abord, tapez votre texte dans la police de votre choix. Voici à quoi cela ressemblera en caractères standard. (Déjà magnifique, n'est-ce pas ?)



Police marguerite jaune | par Rivka Wilkins
Design ID: 106927

Dans le panneau Polices, il y a deux onglets supplémentaires. Cliquez sur le deuxième onglet, qui est l'onglet Glyphe. Cela affichera une image de chaque glyphe disponible dans la police, y compris la ponctuation, les lettres avec accents, les numéros et les caractères spéciaux.

Faites défiler jusqu'à la lettre que vous souhaitez modifier. Dans ce cas, c'est le « S » majuscule.



Cliquez dans votre zone de texte. Vous savez que vous pouvez insérer un glyphe quand l'encadré vert s'affiche autour de votre texte. Il vous suffit de cliquer sur le glyphe que vous voulez, et il sera inséré dans votre zone de texte.

Il est parfois difficile de savoir quel caractère fonctionnera bien avec vos autres lettres, alors faites des essais. Déplacez votre curseur au début du mot pour que le « S » s'insère à la bonne place.

Voici le mot « Silhouette » avec le « S » majuscule, les deux « tt » et le « e » de fin remplacés. C'est ravissant ! Les « t » sont superbes. Le premier « t » n'a pas de barre transversale, et le deuxième en comporte une très longue de sorte qu'elle traverse les deux lettres. Les glyphes donnent à vos polices un aspect manuscrit, et font en sorte que les lettres s'assemblent parfaitement.



Vous pouvez vérifier et voir quels caractères sont inclus dans chaque police installée sur votre ordinateur. C'est très utile car de nombreuses polices contiennent des caractères supplémentaires comme les accents, même si les glyphes additionnels ne sont pas mis en avant. Certaines polices sont même fournies avec des caractères bonus. Le gâteau n'est pas une image ajoutée mais un caractère intégré à la police.



SNF Dear Miss Rose | par ScrapNfonts
Design ID: 8753



ZP Cérémonie grandiose | par ScrapNfonts
Design ID: 139784

Au bas du panneau Glyph, il y a un emplacement pour les glyphes récemment utilisés. Vous pouvez également ajuster la taille d'affichage des glyphes dans le panneau afin de les visualiser plus facilement.



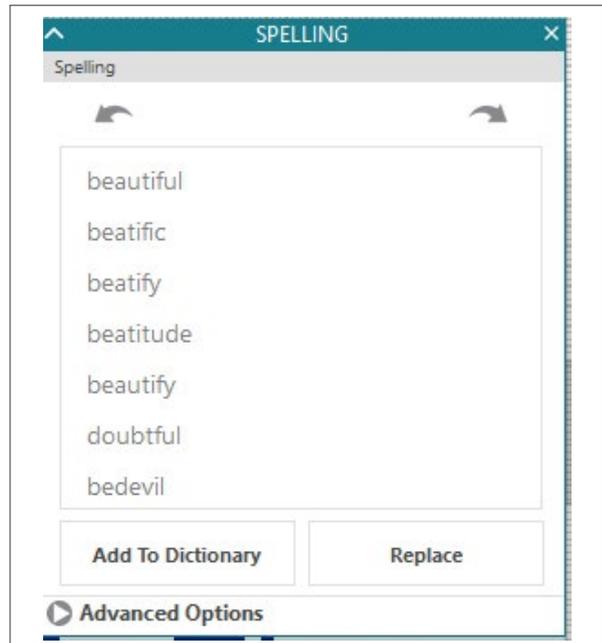
CORRECTEUR ORTHOGRAPHIQUE

Rien n'est pire que de réaliser que vous avez fait une faute d'orthographe une fois le travail terminé. Heureusement, Silhouette Studio® possède un correcteur orthographique. Les fautes sont signalées par une petite ligne bleue sous le mot.

Le volet Correction orthographique est accessible en cliquant droit sur le mot ou sur l'icône Correcteur dans le volet Texte. Le logiciel fournit une liste des suggestions recommandées en haut. Cliquez sur le mot que vous cherchez dans la liste. Sinon, sélectionnez l'option « Orthographe » en dessous de ces mots.

Le volet Orthographe peut contenir une longue liste de suggestions. Sélectionnez le mot corrigé et cliquez sur « Remplacer ». Ou bien cliquez sur « Précédent » ou « Suivant » pour parcourir les autres erreurs pouvant avoir été repérées.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous en avez assez de la ligne bleue sous un terme dont vous êtes sûr (comme un nom) ? Ajoutez-le au dictionnaire ou désactivez la fonction.



Les options avancées permettent d'activer/désactiver la correction automatique de l'orthographe, sélectionner un autre dictionnaire pour votre langue (à noter que les langues ne sont pas toutes disponibles dans le programme actuellement), et ajouter de nouveaux termes qui seront ensuite reconnus.



Police Irian | par Rhonna Farrer
Design ID: 154249

RACCOURCI CLAVIER : Correcteur orthographique
Windows, appuyer sur F7
Mac®, appuyer sur fn + F7



VOLET TRANSFORMER

Sous l'icône Transformer, vous trouverez les options (1) Aligner, (2) Échelle, (3) Rotation et (4) Déplacer.



Police Megan | par Rivka Wilkins
Design ID: 142256

Forme florale | par Rivka Wilkins
Design ID: 2863

Dans l'exemple ci-dessus, le texte reste inchangé tandis que la fleur de gauche est alignée sur le texte, s'agrandit, pivote dans le sens horaire et se déplace.



ALIGNER

L'outil Aligner est un excellent moyen de donner un look professionnel à vos designs. Les réglages à vue d'œil sont valables jusqu'à un certain point, mais l'alignement est un procédé infallible pour un résultat parfait. Et c'est vite fait ! Utilisez-le pour des choses simples comme deux zones de texte ou plus complexes comme le four sur la page suivante.

Ces deux mots sont dans des zones de texte séparées, une sur chaque côté de la flèche. S'ils étaient dans la même zone de texte, vous pourriez utiliser les outils texte pour les aligner. Sélectionnez les deux mots. Les objets créent les bordures de délimitation. Peu

importe leur position sur la page, seule compte leur relation l'un avec l'autre. Si vous centrez les mots à l'horizontale, ils se centrent l'un par rapport à l'autre. Comme nous n'avons pas inclus la flèche dans notre alignement, le logiciel l'ignorera.



Flèche | par Echo Park
Design ID: 73086

Police rouleau d'adhésif | par Dresden Carrie
Design ID: 75224

QU'EST-CE QU'UNE BORDURE DE DÉLIMITATION ? Une bordure (ou zone) de délimitation est l'espace entre deux objets ou plus que le logiciel utilise comme bords du dessin pour aligner les formes. Le logiciel se cale sur les points les plus éloignés à gauche et à droite de la forme, le point le plus haut et le point le plus bas. Ce carré invisible est l'espace que Silhouette Studio® utilise pour aligner les éléments. Ainsi, si vous alignez au centre, les objets sont centrés à l'intérieur de ce cadre de délimitation. La position sur la page n'est concernée que si l'option « Centrer sur la page » est sélectionnée.

CENTRER : La première icône centre les objets sur la page. La deuxième centre deux ou plusieurs objets les uns par rapport aux autres.

HORIZONTAL : Cette option aligne deux objets ou plus par rapport au bord gauche/point central/bord droite de la zone de délimitation partagée tout en maintenant leurs distances respectives l'un au-dessus de l'autre.

VERTICAL : Cette option aligne deux objets ou plus par rapport au bord gauche/point central/bord droite de la zone de délimitation partagée tout en maintenant leurs distances respectives l'un à côté de l'autre.

Les options d'alignement fonctionnent avec deux formes ou plus, mais les options d'espacement nécessitent au moins trois formes.

ESPACER HORIZONTALEMENT/VERTICALEMENT :

Lorsque trois objets ou plus sont sélectionnés, cette option saisit toutes les formes et les place à équidistance les unes par rapport aux autres sur un plan horizontal ou vertical.

Voici quatre flocons de neige sur une ligne horizontale. Nous voulons les aligner et les espacer de façon uniforme.



Flocons de neige de Noël assortis | par Jamie Koay
Design ID: 52141

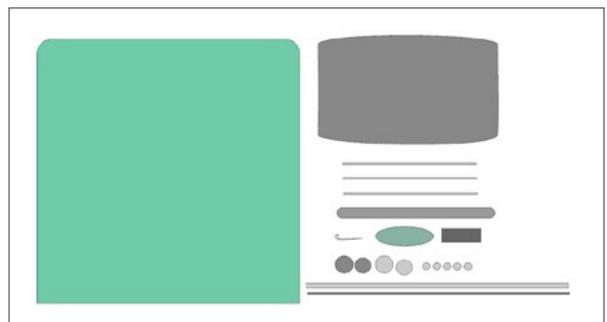
Tout d'abord, centrez verticalement. Les flocons de neige sont maintenant centrés par rapport au point le plus haut et le plus bas. Mais ils ne sont pas espacés uniformément. Donc sélectionnez-les tous et cliquez sur Espacer horizontalement.



Ceci égalise l'espace entre chaque flocon avec le bord des flocons à l'extrémité gauche et droite qui jouent le rôle de bordures de délimitation.

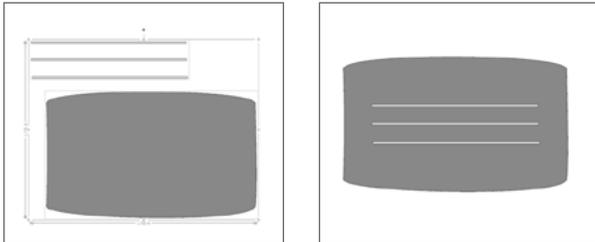


ALIGNER UN DESSIN COMPLIQUÉ : Le logiciel peut faire bien plus que dans l'exemple des flocons de neige. En voici un autre plus élaboré et plein de pièges. Ce four présente beaucoup de petites pièces. Commencez par dissocier le dessin et remplir chaque forme en couleur pour mieux visualiser quand vous assemblerez. Nous avons changé la couleur de ligne en noir pour que le bord de chaque élément soit bien net. Nous avons utilisé trois couleurs : gris clair, gris foncé et vert menthe.

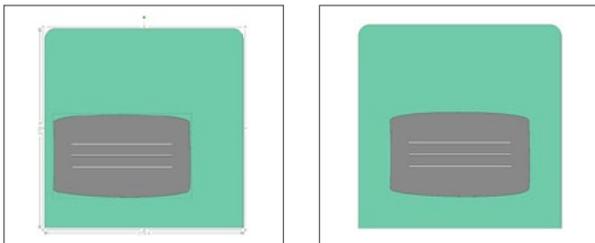


Four/cuisinière rétro | par Sarah Hurley
Design ID: 28881

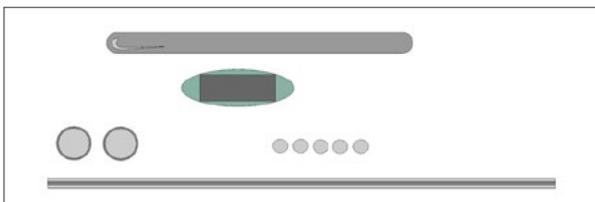
Commencez par la porte tiroir. Sélectionnez les trois lignes fines et groupez-les. Déplacez ensuite les lignes groupées au-dessus du rectangle gris foncé. Sélectionnez les lignes et le rectangle et cliquez sur « Centrer ». Les lignes se placent au centre et sont parfaites. Maintenant, groupez les lignes avec le rectangle pour obtenir une forme qui ne bougera plus.



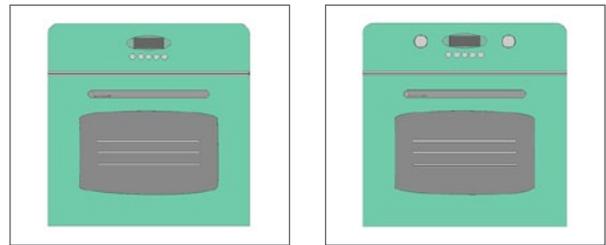
Placez la forme de la porte tiroir sur le four. Cette fois, nous n'allons pas simplement « Centrer » car la porte n'est pas au milieu du four mais la centrer à l'horizontale et non à la verticale. Donc, sélectionnez les deux objets et cliquez sur Centrer horizontalement. La porte restera là où vous l'avez placée verticalement mais se déplacera à gauche ou à droite pour se centrer sur la forme du four. Maintenant, groupez les deux.



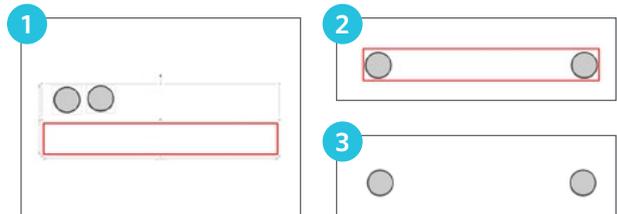
Quelques-uns des petits éléments sont disposés au-dessus des plus gros. Placez-les au bon endroit et groupez les pièces correspondantes. Là où vous pouvez, ALIGNEZ ! Placez les plus petits cercles au-dessus des plus gros et « Centrez ». Trop facile !



Comme pour la porte tiroir, placez la poignée sur le four et centrez horizontalement. Faites de même pour les touches, l'écran, la ligne et la poignée. Une fois que tout est bien placé, groupez tout sur le four.



C'est ici que les choses se compliquent. Nous voulons que les deux boutons soient à équidistance de l'écran et alignés l'un par rapport à l'autre. Si nous les alignons simplement à gauche ou à droite, ils se déplaceront ensemble vers le même côté. Pareil pour l'alignement haut et bas. Si nous les espaçons horizontalement, ils se déplaceront complètement à gauche et à droite du four. Ce n'est pas ce que nous voulons. Voici la solution. (1) Tracez un rectangle d'une largeur équivalente à l'emplacement des deux boutons. (2) Sélectionnez les deux cercles et le rectangle. Centrez verticalement. Maintenant, espacez horizontalement. (3) Sélectionnez le rectangle et supprimez-le puisqu'il ne nous sert qu'à aligner. Groupez les cercles. Déplacez maintenant les cercles sur le four. Cliquez sur Centrer horizontalement. Ensuite, groupez TOUTES les parties. Parfait ! Vous avez un four impeccablement aligné !



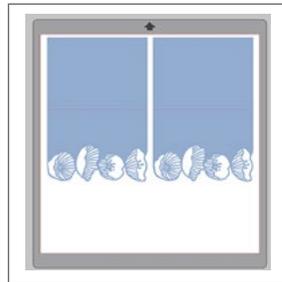


ÉCHELLE

En tant qu'image, n'importe quel objet peut être redimensionné à la taille de votre choix. Cependant, la qualité des découpes peut varier, notamment les plus petits dessins sur des matériaux épais comme le cardstock.

Les dimensions de votre image sont visibles à la sélection grâce aux chiffres au bord de la zone de sélection. Des points de contrôle sont également présents pour redimensionner les images manuellement. Pour cela, cliquez simplement sur l'une des petites cases et faites glisser la souris dans la direction souhaitée pour agrandir ou réduire la forme. Les points de contrôle aux angles modifient alors la taille de l'image et conservent les hauteur et largeur respectives, tandis que les points sur les côtés étirent l'image dans le sens de la souris.

Par exemple, une carte exige des dimensions précises. Le volet Échelle offre plus de précision que la méthode manuelle. Celle-ci présente de tout petits détails en vue réduite. Diminuez la vitesse de coupe dans le volet Envoyer pour que votre matériau ne se déchire pas.



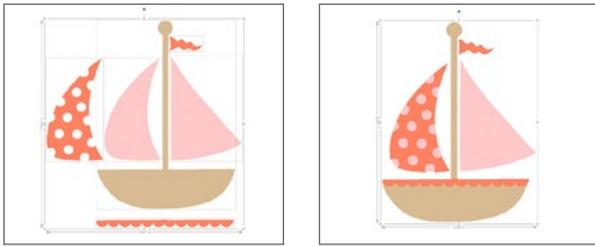
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Précisez les dimensions au moment d'intégrer plusieurs gros objets sur une page. Vous pouvez régler la largeur et garder l'option de verrouillage de l'apparence cochée.

Les options Échelle redimensionnent toute image sélectionnée selon un pourcentage de sa taille actuelle. En dessous de 100 %, l'image est réduite et au-dessus de 100 %, l'image est agrandie. Par exemple, une image redimensionnée à 50% de sa taille est réduite de moitié alors qu'une image redimensionnée à 200% est agrandie du double de sa taille. Vous pouvez appliquer un pourcentage personnalisé.

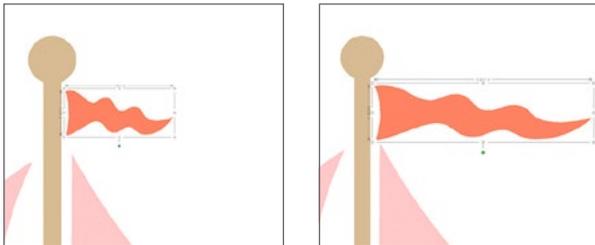
L'option « Spécifier les dimensions » permet de redimensionner une image sélectionnée selon une valeur particulière. Pour conserver les proportions de votre image, cliquez sur l'icône cadenas à droite. Si vous redimensionnez un dessin composé de plusieurs éléments, veillez à sélectionner TOUTES les pièces au préalable. Vous pouvez grouper le dessin puis redimensionner ou simplement sélectionner tous les éléments en même temps.

Si votre dessin doit avoir une taille spécifique, vous devez noter les pièces qui composent la base et celles qui composent le haut. Dans ce dessin, la voile au motif à pois sur le côté et la bordure festonnée en bas seront placées au-dessus de la coque. Donc, pour une largeur de 15 cm (6 po), la voile à pois ne doit pas être incluse dans vos mesures. Vous ne savez pas comment faire ? Affichez la grille et redimensionnez manuellement le bateau (en ignorant la voile sur le côté ou la bordure en bas). Ou bien placez la voile à pois en haut de l'autre voile et la bordure au bord

du bateau. Groupez votre dessin. Vous pouvez maintenant le redimensionner comme un objet et spécifier les dimensions exactes dans l'onglet Échelle du volet Transformer.



Si vous souhaitez redimensionner une seule partie de votre dessin, spécifiez uniquement les dimensions de l'objet sélectionné ou utilisez les petits ronds dans les coins et les bords de l'objet. Ici, le drapeau a été trop étiré et n'est plus à l'échelle du dessin.

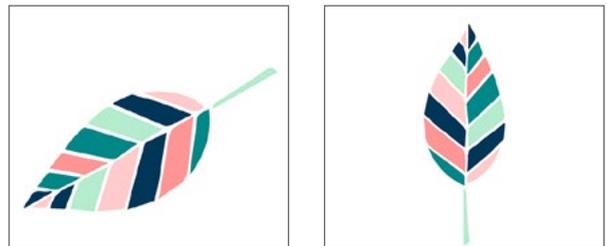
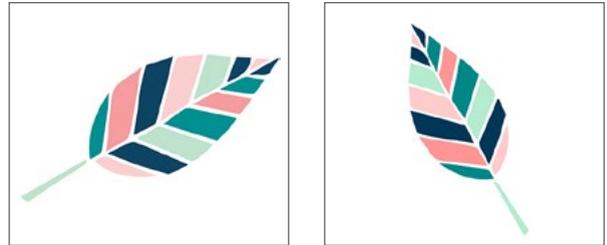


Voilier | par Samantha Walker
Design ID: 10165



ROTATION

Un objet peut être pivoté à n'importe quel angle. Lorsqu'une image est sélectionnée, une poignée de rotation verte apparaît pour saisir et faire pivoter votre objet.



Feuille | par Echo Park
Design ID: 81931

Le menu Rotation fournit également des options de rotation supplémentaires pour des ajustements plus précis ou spécifiques.

ROTATION À : Ces options font pivoter l'image sélectionnée de l'angle choisi à partir du point dans l'image à 0 degré.

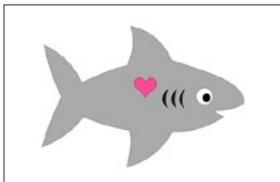
ROTATION PERSONNALISÉE À : Cette option permet de faire glisser manuellement une barre de mesure en degrés ou de définir une valeur spécifique pour faire pivoter l'image sélectionnée à partir du point dans l'image à 0 degré.

ROTATION DE : Ces options font pivoter l'image sélectionnée de l'angle commun choisi à partir de l'angle actuel de l'image.

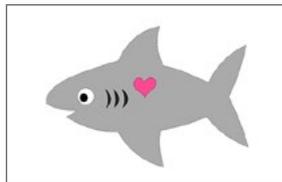
ROTATION PERSONNALISÉE DE : Cette option permet de faire glisser manuellement une barre de mesure en degrés ou de définir une valeur spécifique pour faire pivoter l'image sélectionnée à partir de l'angle actuel de l'image.

Pour faire pivoter un objet vers la droite, maintenez la touche Maj enfoncée tout en tournant avec la souris. Il se positionnera ainsi à angle droit.

RETOURNER : L'outil Retourner n'est pas une icône ou une option du menu Rotation mais il est utile à connaître. « Retourner horizontalement » est le bon choix pour mettre votre dessin en miroir lors de la coupe d'un média comme le transfert à chaud. Le dessin sera retourné là où vous l'avez placé sur la page. Dans le volet Reproduire, « Miroir gauche » ou « Miroir droite » copie le dessin et le place à droite ou à gauche, tandis que la fonction Retourner conserve le dessin plus ou moins à la même place et le retourne sans créer de copie.



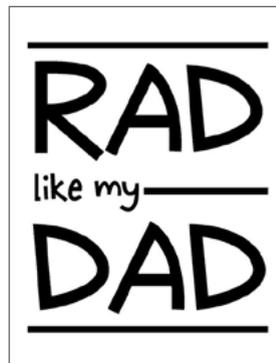
Adorable requin | par Studiollustrado
Design ID: 74238



CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si vous découpez des petites lettres ou dessins dans un support non adhésif, présentez-les inversées (retournées) de façon à pouvoir appliquer un adhésif au dos des lettres après la découpe, mais avant leur retrait du tapis de coupe. En plaçant l'adhésif au dos des lettres, vous les retirerez simplement du tapis de coupe pour les placer sur votre projet.

Pour retourner votre dessin, cliquez droit sur l'image et sélectionnez « Retourner horizontalement » ou « Retourner verticalement ».

Il arrive que votre dessin soit plus ou moins symétrique et le fait qu'il soit retourné ou pas importe peu. Mais si vous utilisez un transfert à chaud et découpez des mots, n'oubliez pas de retourner votre dessin ! Pas de mots à l'envers dans votre projet !



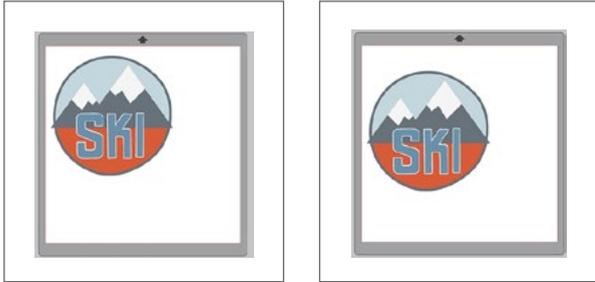
LD Kangaroo | par Lettering Delights
Design ID: 97115





DÉPLACER

Pour déplacer et positionner des images, sélectionnez-les et faites-les glisser sur l'écran à l'aide de la souris. Ou bien sélectionnez et servez-vous des touches fléchées du clavier. Mais pour plus de précision, utilisez le volet Déplacer.



Écusson de ski rétro | par Jennifer Wambach
Design ID: 53086

DÉPLACER DE : Les flèches directionnelles Déplacer de déplacent légèrement les images dans la direction choisie. Le champ Largeur permet de sélectionner l'amplitude du déplacement.



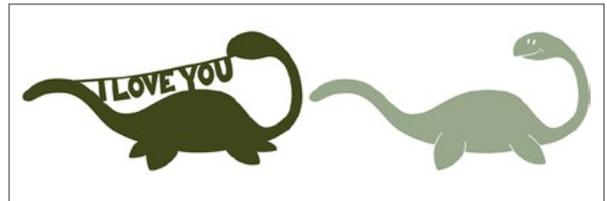
DÉPLACER DE : L'option Déplacer de déplace votre image d'une mesure spécifique. Vous pouvez choisir le point de départ de la mesure (haut, milieu, droit, etc.) dans le petit carré sur le côté gauche.

Affichez la grille (par clic droit sur l'espace de travail et sélection de « Afficher la grille », touche G du clavier ou ouverture du volet Grille) pour mieux voir ce qui se passe quand vous déplacez des objets.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Les paramètres de la grille sur l'image de ski sont réglés sur un pouce (2,5 cm) pour l'adapter au tapis de coupe. Pour voir le tapis de coupe réel, affichez l'option « Afficher le tapis de coupe » dans les paramètres de la page Design. Voir la page 69.

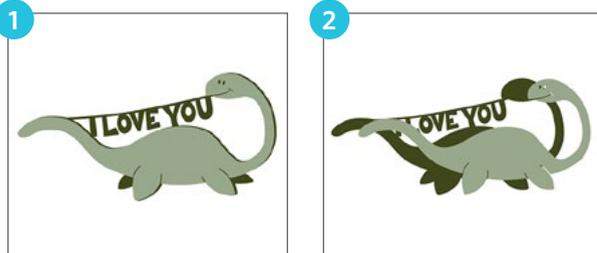
ALIGNER SUR LA GRILL : Lorsque vous déplacez une forme avec les touches fléchées, il arrive que le mouvement dépasse les quelques millimètres définis. Ce défaut est facile à corriger.

Observez par exemple ce dessin de dinosaure. Il est composé de deux parties distinctes : l'une foncée derrière et l'autre claire devant.

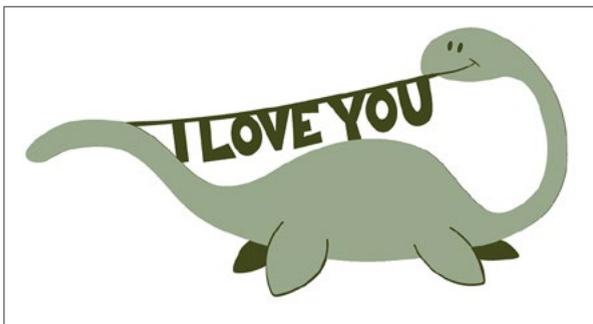


Nessie de la Saint Valentin | par Jennifer Wambach
Design ID: 54838

Après les avoir remplies de couleur, disposez la partie claire sur la partie foncée. Sélectionnez avec la souris et faites glisser par-dessus. Pour un ajustement parfait, effectuez un zoom avant et utilisez les flèches pour positionner exactement la forme claire sur la forme foncée.



Une seule pression sur la touche fléchée a envoyé votre forme trop loin comme illustré ci-dessus dans les images (1) et (2) ? Ceci indique que l'option « Aligner sur la grille » est activée. Cette option se trouve dans l'onglet espacement du volet Page. Même si votre grille est masquée, vos formes vont tenter de s'aligner sur les lignes de la grille si cette case est cochée. En affichant la grille à l'aide de la case à cocher ou par la touche G, vous pouvez voir les lignes sur lesquelles votre forme essaie de s'aligner. Décochez simplement la case « Aligner sur la grille » pour déplacer votre forme par graduations successives.

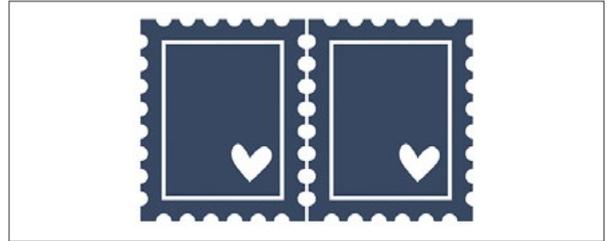


VOLET REPRODUIRE



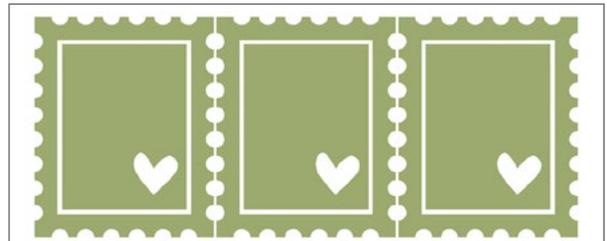
DUPLIQUER

Ceci crée une copie identique à gauche/à droite ou au-dessus/au-dessous de l'original.



RACCOURCI CLAVIER : Dupliquer un objet Windows, appuyer sur Ctrl + ←↑→↓←
Mac®, appuyer sur Cmd + ←↑→↓←
La touche fléchée définit la direction du placement de la copie.

RANGÉES ET COLONNES : Ceci reproduit le nombre de copies à droite ou dessous aussi près que possible pour optimiser votre zone de découpe.



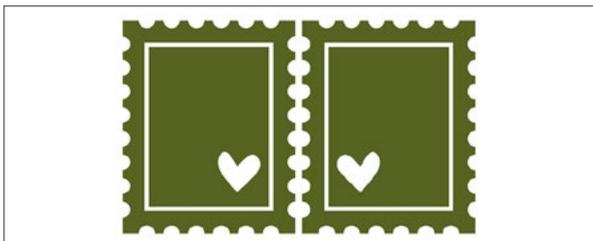
Timbre | par Silhouette
Design ID: 56767

REEMPLIR LA PAGE : Ceci reproduit l'objet sélectionné et remplit la zone de découpe avec autant de copies que possible. Le logiciel ne pivote par vos objets pour les adapter à la page. Si vous souhaitez plus d'ajustement à la page même si vos objets sont tournés, reportez-vous à l'option Imbrication dans l'édition Designer à la page 161.



RACCOURCI CLAVIER : Remplir la page
Windows, appuyer sur Ctrl + Shift + F
Mac®, appuyer sur Cmd + Shift + F

MIROIR : Ceci met le dessin en miroir à droite/à gauche ou au-dessus/au-dessous l'original. La mise en miroir est un bon choix pour la découpe de transfert à chaud. Mais si vous voulez que votre objet reste dans la même position sans répliquer, nous recommandons de le retourner à l'horizontale. Pour plus de détails, voir la page 107.

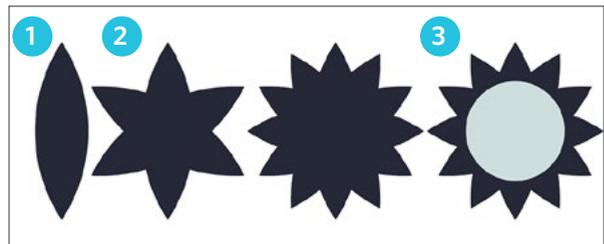


RACCOURCI CLAVIER : Objet en miroir

Windows/Mac®, appuyer sur Alt + Shift + ← → ↓ ←
La touche fléchée définit la direction du placement de la copie.

PIVOTER COPIES : Il est possible de faire pivoter une, deux, trois ou cinq copies d'un objet. Les copies sont ajoutées au-dessus de l'original, mais tournées. Très utile lors de la création de dessins géométriques ou de fleurs.

(1) Ouvrez un dessin de pétale ou dessinez le vôtre.
(2) Cliquez sur l'icône Pivoter trois ou cinq copies.
(3) Sélectionnez tous les pétales en même temps. Cliquez droit et sélectionnez « Souder ». Vous avez maintenant une fleur personnalisée. Tracez un cercle et remplissez-le en couleur. Placez ensuite le cercle sur la fleur au centre. Vous avez réalisé votre propre fleur !



Pétales de fleurs | par Alaa' K
Design ID: 15464

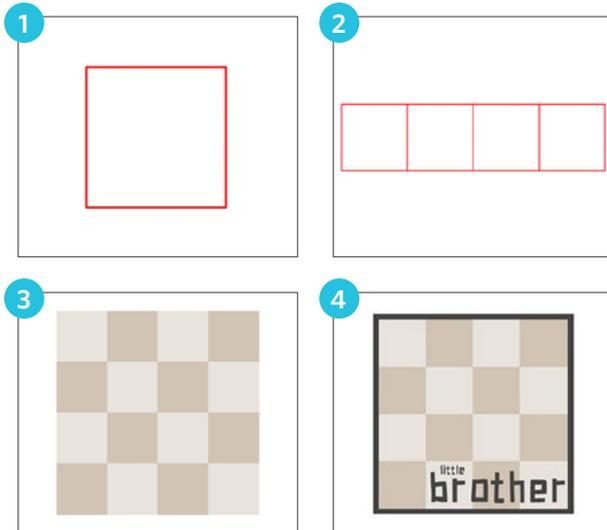
Pour pivoter un objet sans effectuer une copie, consultez la fonction Rotation à la page 106.



NÚMERO DE CÓPIAS

Replicar pode ser útil se você está criando seus próprios padrões ou projetos. (1) Desenhe um quadrado. (2) Faça quatro cópias à direita e quatro cópias abaixo. Você tem um padrão de quadrados perfeitamente espaçados. (3) Preencha os quadrados com cor. (4) Adicione um deslocamento para fazer uma borda e um texto na frente.

Você também pode combinar os recursos à direita/abaixo, para definir deslocamentos personalizados de x e y, para fazer cópias na diagonal.



Police Jazz City | par Gina Marshall
Design ID: 71458

DICA SILHOUETTE: Faça cópias selecionando sua forma, pressionando e segurando Alt, e arrastando as cópias para longe da forma original.

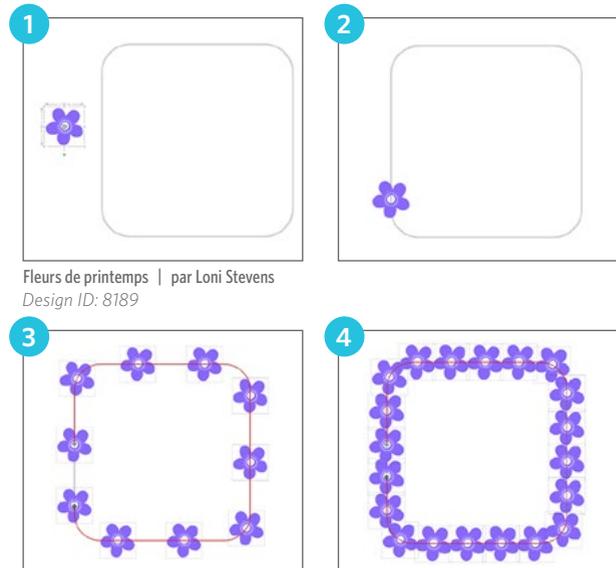


OBJET SUR TRACÉ

(1) Commencez par ouvrir ou créer l'objet que vous voulez placer sur un tracé ainsi que la forme du tracé. Ici, nous avons une fleur comme objet et un carré arrondi pour le tracé. Assurez-vous que votre objet est un peu plus petit que le tracé de meilleurs résultats. Sélectionnez la fleur et cliquez sur « Afficher la poignée ». Une petite poignée ronde apparaît au centre de l'objet.

(2) Comme pour l'option Texte sur tracé, faites glisser la poignée sur le tracé avec lequel l'objet va interagir. Si vous ne voulez pas reproduire votre objet, arrêtez-vous ici. (3) Vous pouvez placer autant d'objets que vous voulez sur un simple tracé.

(4) Mais si vous voulez reproduire l'objet pour recouvrir tout le tracé, sélectionnez simplement l'objet et faites-le glisser le long du tracé. Il remplira tout le tracé pour créer un cadre fleuri. Ajustez l'espace pour rapprocher les fleurs ou les écarter à l'aide de la poignée. Dans le menu Objet, ajustez les angles, la position de départ et autres détails.



Fleurs de printemps | par Loni Stevens
Design ID: 8189

Si vous cliquez sur « Annuler copies », les objets s'annulent et ils disparaissent du tracé.



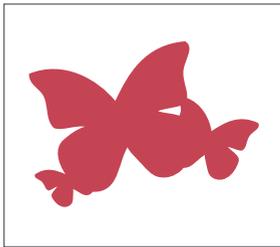
VOLET MODIFIER

Le volet Modifier offre une variété d'options pour changer le mode d'interaction des objets les uns avec les autres.



Papillons | par Echo Park
Design ID: 119339

Original



Souder



Soustraire tout



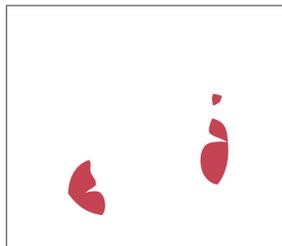
Diviser



Soustraire



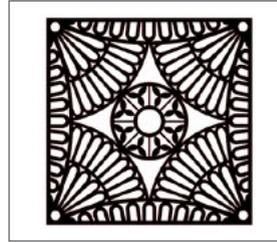
Intersection



Rogner

L'option Intersection ne conserve que la zone où TOUS les objets sélectionnés se chevauchent. Ici, tout sera supprimé car il n'existe pas de partie où les trois papillons se recoupent.

Ce carreau symbolisant une cathédrale est une seule image. Nous allons nous en servir pour tracer des formes élémentaires afin de montrer comment modifier une image simple. Le gâteau est composé de deux éléments distincts : le glaçage et la base. Le glaçage est sur le dessus, légèrement superposé sur la base.



Cathedral Ceiling Mask | par Lizzie Mayne
Design ID: 42553



Gâteau | par Sweet Elsie
Design ID: 38518



SOUDER : Lorsque vous soudez deux objets, ils prennent tous les deux la couleur et les propriétés de l'objet le plus grand. Si vous souhaitez que chacun conserve ses couleurs et propriétés, vous devez les grouper au lieu de les souder. Pour plus de détails sur l'option Grouper, voir la page 49.

L'option Souder se trouve dans le volet Modifier, mais vous pouvez aussi y accéder en cliquant droit sur une image. La soudure saisit deux images ou plus superposées et sélectionnées et les assemble en une seule image Mask continue. La soudure est particulièrement utile pour découper des objets qui se touchent de sorte que les lignes de coupe ne se chevauchent pas.

Si vous soudez le gâteau avec le glaçage rose sur la base marron, vous obtiendrez un gâteau rose uni. Pour plus de détails sur la soudure, voir la page 52.



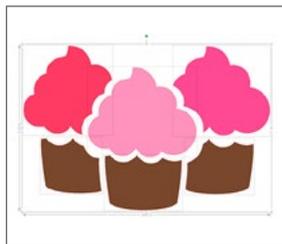
Si vous tapez un mot et que les lettres se chevauchent, vous devrez souder le mot avant de le couper. Sinon, votre Silhouette coupera chaque lettre individuellement, même si la lame entame une autre lettre. Utile également si vous travaillez sur un matériau difficile comme le vinyle. Une fois soudé, au lieu d'avoir sept lettres séparées, vous aurez une seule image continue.



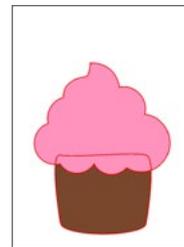
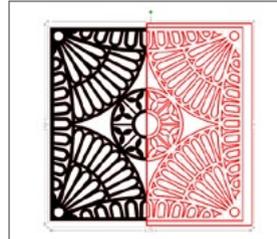
PN Phat Script | par ScrapNfonts
Design ID: 104134

Le volet Envoyer contient une fonction de soudure automatique. Voir la page 147.

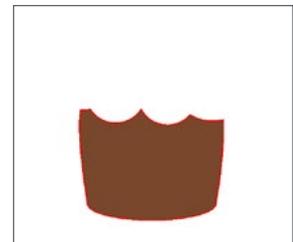
SOUSTRARE TOUT : L'option Soustraire tout supprime les portions d'une image masquées derrière une autre image. Voici trois gâteaux, chacun composé de deux parties. Nous avons donc au total six parties. Si vous sélectionnez les six parties puis « Soustraire tout », tout ce que vous ne voyez pas sera supprimé. Seules les parties visibles à l'avant resteront. Utile quand vous voulez économiser de la matière ou travailler un matériau sans ajouter d'épaisseur.



DIVISER : L'option Diviser crée des objets individuels à partir des intersections de vos images sélectionnées. Si vous tracez un rectangle sur le carreau puis le divisez, des petites formes distinctes sont créées que vous pouvez déplacer et éditer. Si vous divisez le gâteau, il se répartit en trois formes.



SOUSTRARE : L'option Soustraire supprime toutes les parties d'images qui se chevauchent devant les autres images. Seule reste l'image arrière une fois les éléments superposés retirés.



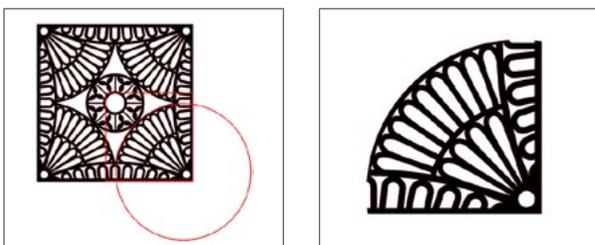
Cette option est très pratique si vous travaillez un matériau comme le transfert à chaud. Tapez le mot « gâteau ». Effectuez ensuite une copie de votre texte et placez-le sur le côté. Positionnez le mot « gâteau » sur le gâteau. Sélectionnez le texte et le gâteau puis « Soustraire ». Un tracé est alors créé dans le glaçage pour insérer les mots. Vous avez maintenant de quoi positionner votre texte bien droit et centré sur votre projet. En plus, vous pouvez transférer à chaud

sans créer de surplus et durcir votre support. Vous pouvez réaliser un léger décalage du texte (celui que vous avez rangé sur le côté). De cette façon, vous aurez une petite marge de manœuvre au moment d'aligner vos dessins. Même un décalage de 0,01 vous simplifiera les choses. Voyez-vous comme le p est un poil plus épais ? Votre découpe sera ainsi entièrement masquée quand vous appliquerez le texte sur son contour de coupe, et nul ne se rendra compte de la ruse.



INTERSECTION : L'option Intersection ne laisse que la partie superposée ou entrecroisée des images sélectionnées. Si seuls deux éléments se recoupent, le résultat est similaire à celui de rogner. Mais si trois éléments ou plus s'entrecroisent, seules resteront les parties qui se recoupent avec toutes les formes sélectionnées.

Tracez un cercle et un carré. Placez-les sur votre carreau. L'option Intersection ne conservera que le petit triangle où les trois objets se chevauchent.



ROGNER : Supprime toutes les zones qui ne sont pas partagées par au moins deux formes à la superposition. Similaire à l'intersection.

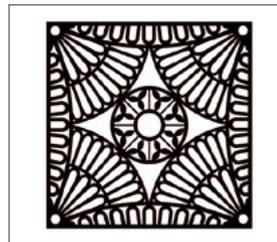
Utilisez rogner pour remplir une forme avec un motif. Ouvrez votre photo dans Silhouette Studio®. Tracez ou ouvrez la forme que vous voulez utiliser pour

rogner la photo, ici un cercle. Placez la forme sur la partie de la photo de votre choix. Sélectionnez les deux et cliquez sur « Rogner ».



CRÉER/ANNULER UN TRACÉ TRANSPARENT :

Le carreau est déjà un tracé transparent. Lors du remplissage de la forme originale, certaines parties se sont remplies en noir et d'autres sont restées en blanc, comme une fenêtre sur le fond blanc de l'écran de design. Le tracé transparent agit comme un emporte-pièce sur la forme. Il poinçonne les petites formes à travers la forme globale. Mais, si nous annulons le tracé transparent, les petites formes ne sont pas poinçonnées mais simplement posées sur le carré noir.



Tracé transparent



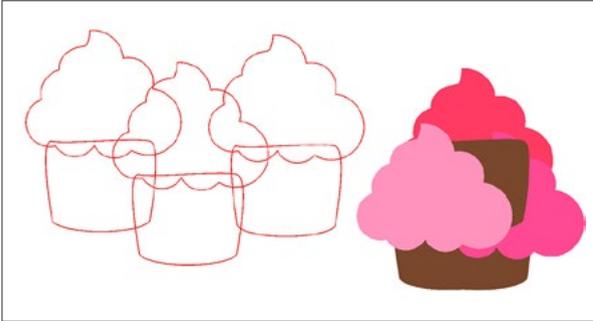
Tracé non transparent

Les tracés transparents n'affectent pas la manière dont votre machine repère les lignes ou les coupe, mais seulement la façon dont les formes se remplissent de couleur et sont visibles à l'écran. Pour des informations détaillées sur les tracés transparents, reportez-vous à la page 43.

Certaines formes dans le Design Store doivent être créées en tracés transparents dès le départ. Pour voir un exemple, allez à la page 43.

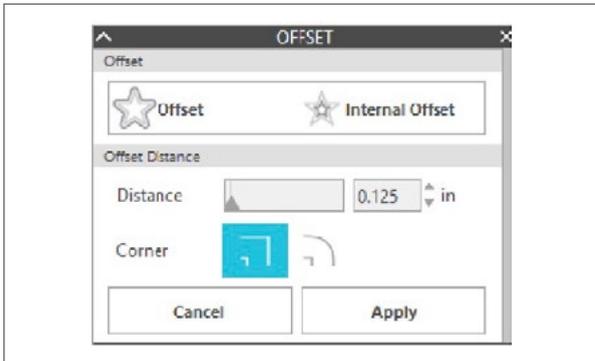


DÉTACHER LES LIGNES : Quand des images sont remplies ou comportent des traits fins, vous pouvez détacher les lignes et déplacer le contour pour créer deux images séparées, l'une contenant les lignes et l'autre le remplissage.



VOLET OFFSET

L'offset ou décalage est un outil très pratique. Une fois que vous saurez vous en servir, vous l'utiliserez tout le temps. L'option Offset entoure les images avec des lignes de coupe en créant un effet d'ombre mate en dessous. Il s'utilise également pour créer des contours internes dans les images.

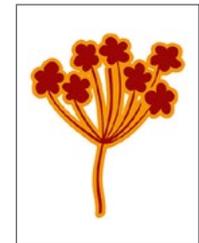
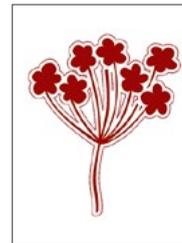
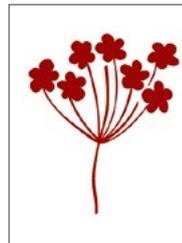


Pour appliquer un décalage, sélectionnez votre image. Allez ensuite sur le volet Offset ou cliquez droit sur l'image puis sélectionnez « Offset ». Vous pouvez ajuster l'apparence de l'image décalée pour un aspect plus anguleux ou adouci.

Cliquez sur le bouton offset pour commencer. Vous pouvez affiner l'effet de décalage pour le rendre aussi large ou étroit que souhaité à l'aide de la barre glissante ou en tapant une valeur spécifique.

Quand vous êtes satisfait du décalage, cliquez sur « Appliquer ».

Voici un bouquet de fleurs rempli en rouge foncé. Changez la couleur de remplissage du décalage de transparent à orange. Ces fleurs rouges sont maintenant éclatantes !



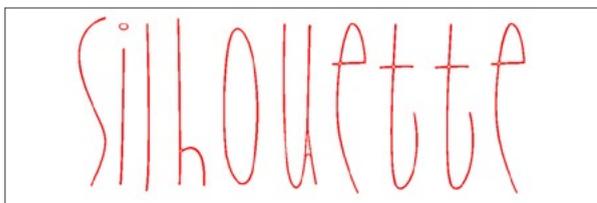
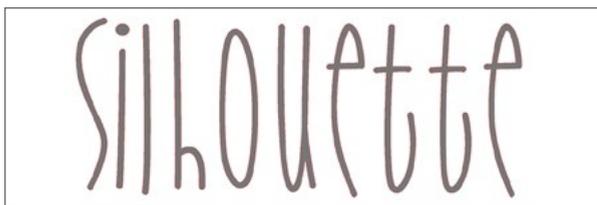
Tige florale | par BasicGrey
Design ID: 77286

Alors que vous travaillez sur un matériau fragile, vous avez trouvé un dessin qui vous plaît mais dont les traits sont fins et délicats. Ce type de design peut être difficile à réaliser avec certaines matières et l'utilisation de l'offset vous sera bien utile. Sélectionnez votre dessin et appliquez un petit décalage de l'ordre d'un millimètre (0,05 po). Supprimez le dessin intérieur original. Le dessin est toujours aussi beau mais les traits ne sont plus aussi minces et il est facile de les travailler.



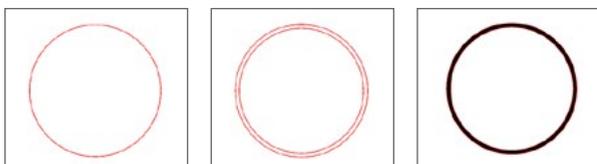
Je préfère la maison | par Amanda Arneil
Design ID: 108247

Réalisez un décalage interne sur un texte déjà aminci pour créer une police de croquis personnalisée.



SNF Prairie | par ScrapNfonts
Design ID: 99974

OFFSETS ET TRACÉS TRANSPARENTS : Vous pouvez utiliser la fonction décalage pour transformer une forme simple en contour. Sélectionnez votre forme et appliquez un décalage. Sélectionnez les deux formes, ici des cercles, et cliquez droit sur « Réaliser un tracé transparent ». Ajoutez une couleur : celle-ci ne remplit pas le cercle en entier mais l'espace entre les deux cercles, créant ainsi un joli contour.



PANNEAU POP-UP

Il est possible de transformer tout texte ou forme en pop-up. Les pop-ups fonctionnent mieux avec des designs plus épais pour que le pop-up dispose d'une base solide.

Commencez par concevoir votre pop-up. Cette adorable tasse de thé est composée de trois tasses de couleur mises en calque. Pour créer le pop-up, nous voulons simplement utiliser la forme de base. Nous allons découper les deux autres formes et les placer en calque par dessus une fois le pop-up terminé. Si vous faites un Imprimer et couper dans un pop-up, groupez vos formes. La fonction pop-up considérera vos formes regroupées comme une forme.



Tasse de thé | par Nic Squirrel
Design ID: 63215

Sélectionnez la forme de base rose foncé. Accédez au panneau Pop-up et sélectionnez « Convertir les formes sélectionnées en pop-up ».



Ce pop-up d'une tasse sera dans une carte, alors utilisez l'outil Rectangle pour tirer une carte autour d'elle. C'est important de sorte que vous pouvez ajuster votre pop-up à la taille de la carte.

Une fois le rectangle obtenu, centrez la forme du pop-up dans les côtés droit et gauche. La longue ligne perforée vers le bas de la forme du pop-up sera le pli de votre carte, il faut placer cette ligne au milieu du rectangle. Tirez sur les lignes rouges de chaque côté de la ligne perforée pour ajuster la ligne de pli à la largeur de votre carte.

Le paramètre Largeur de la base définit le niveau de connexion du bas du design à la page. Le paramètre Largeur minimum du support définit le nombre et la taille des connexions du pop-up. Le paramètre Niveau du trait définit la largeur de perforation sur les lignes de pli. Essayez divers paramètres jusqu'à trouver ceux qui fonctionnent le mieux pour votre carte.

Une fois que vous avez tiré la ligne de pli sur les bords de votre carte, vous êtes prêt à couper. Envoyez le design du pop-up à votre Silhouette.

Après sa découpe, pliez soigneusement le design sur les lignes perforées. Découpez les autres calques de votre tasse et fixez-les à l'avant. Ajoutez du texte au bas de la carte, et c'est tout ! Vous avez créé une carte pop-up unique.

Designer Edition vous offre plus de contrôle pour vos designs de pop-up. Vous pouvez régler la taille et le nombre d'onglets et avoir plusieurs poignées de glissement pour créer des objets avec différentes distances de pop-out.

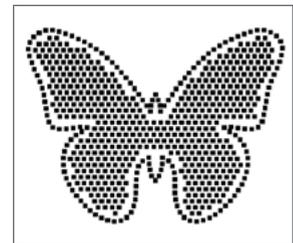
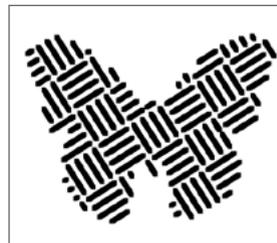
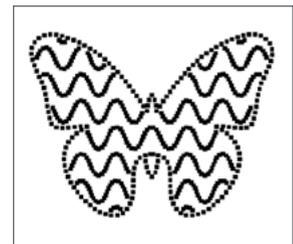
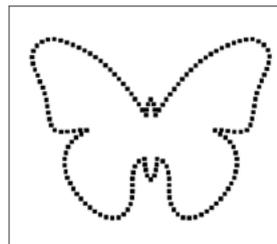


PN Notre anniversaire | par ScrapNfonts
Design ID: 169168



VOLET POINTILLÉ

Le pointillé permet de marquer la surface d'un matériau d'une série de petits points pour créer un motif. Les machines Curio et Cameo 3 convertissent les lignes en pointillés ou les images imprimées importées en motifs en pointillé. Pour utiliser l'option Pointillé sur votre Curio, vous devez utiliser l'outil de poinçonnage ou un stylo feutre. Sur la Cameo 3, seul le stylo feutre est utilisé.



Papillon | par Echo Park
Design ID: 59522



BORD POINTILLÉ

L'option Bord Pointillé applique un pointillé au bord du trait de coupe. Vous aurez souvent besoin d'ajouter un bord pointillé à un motif en pointillé de façon à voir clairement la forme que vous piquez.

Après avoir sélectionné un pointillé de remplissage (motif ou forme), l'image choisie se remplit avec le motif ou la forme choisie. Une seule option peut être sélectionnée à la fois. Les paramètres suivants sont modifiables :

- ▶ Espacement Grille : Agrandit ou réduit le pointillé sélectionné.
- ▶ Espacement Pointillé : Contrôle l'espacement des points pour les rapprocher ou les écarter.
- ▶ Facteur d'échelle : Pour la mise à l'échelle des points.
- ▶ Angle : Contrôle l'angle du pointillé de remplissage.
- ▶ Offset : Contrôle la distance à laquelle le remplissage en pointillé doit se situer par rapport au bord de la forme.

L'option Taille Pointillé ajuste les dimensions d'affichage des pointillés à l'écran. Cette option est une simple facilité d'affichage et n'a pas d'impact sur la taille finale du pointillé.

Si l'option « Imprimer pointillé » est cochée, votre image peut être envoyée à une imprimante pour l'impression de votre design en pointillé.

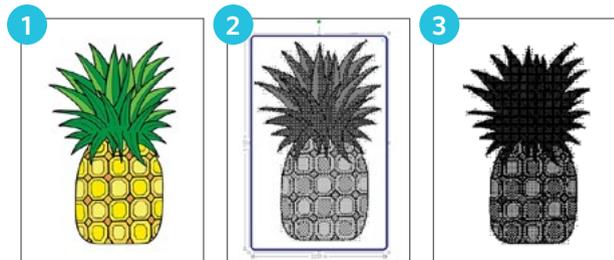


TRACÉ POINTILLÉ

La section Tracé Pointillé permet de convertir des images importées (p. ex. JPG et PNG) en motifs en pointillé. (1) Ouvrez une image externe en votre possession comme cet ananas. (2) Cliquez sur « Sélectionner Zone Pointillé ». Vous pouvez maintenant tracer une zone autour de la surface choisie dans l'image afin de créer un motif en pointillé. Une fois votre zone sélectionnée, faites vos réglages et déplacez comme n'importe quel autre objet. Cet espace fournit un aperçu de l'image d'origine avec une image en pointillé noir montrant l'aspect qu'aura le pointillé choisi une fois créé.

Maintenant, réglez vos options de pointillé. Certains pointillés doivent être affinés pour obtenir le résultat souhaité. Essayez différents styles pour trouver celui qui vous plaît. (3) Cliquez ensuite sur « Créer Pointillé » pour réaliser votre motif.

- ▶ Style Pointillé : Les divers styles et paramètres de pointillé peuvent être ajustés pour varier les effets.
- ▶ Inverser : En cochant la case Inverser, l'image est tracée en négatif.
- ▶ Densité : Généralement, le pointillé est moins dense dans les zones du dessin les plus claires et plus dense dans les zones plus foncées. Le réglage de la densité permet d'accentuer le pointillé pour foncer une zone.
- ▶ Affinement : Les pointillés ont l'aspect d'une petite grille carrée invisible dont l'espacement est défini dans l'option « Espacement Grille ». Certaines options de style de pointillé permettent d'ajuster les points de sorte à former une moitié, un tiers ou un quart de carré. Des valeurs plus élevées présentent les pointillés de façon aléatoire pour un aspect plus naturel ou moins en bloc.
- ▶ Espacement Grille : Spécifie la distance entre les rangées et les colonnes de la grille carrée où les pointillés sont positionnés. Des valeurs inférieures donnent une grille plus fine.





VOLET GAUFRAGE



GAUFRE/DÉGAUFRE

Certaines fonctions dans Silhouette Studio® ne sont destinées qu'à Silhouette Curio™. La Curio est la seule à fournir ces options qui n'existent pas sur les autres machines Silhouette.

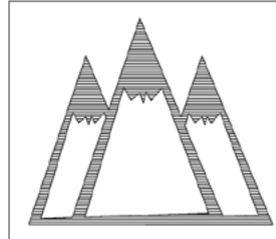
Vous trouverez en haut du menu Gaufrage les options « Gaufrer » ou « Dégaufre ». Ces options s'appliquent au document entier et non à un objet en particulier.

- ▶ En sélectionnant « Dégaufre », votre dessin sera traité comme présenté à l'écran. La pression exercée par l'outil de gaufrage sur votre matériau crée un relief encastré dans l'image, ou effet de dégaufre.
- ▶ En sélectionnant « Gaufrer », vous continuerez à voir votre dessin tel quel mais il sera retourné à l'horizontale au moment du traitement de façon à mettre toute la page en miroir. La pression exercée par l'outil de gaufrage sur une image en miroir permet de retourner le matériau à la fin du processus pour révéler une image en relief, ou effet de gaufrage.

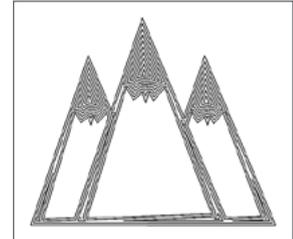
Quand vous sélectionnez Gaufrer, veillez à placer votre matériau sur le tapis de gaufrage face à l'envers.

D'autres effets sont disponibles dans les options de la section Gaufrage/Dégaufre. Si aucun effet n'est appliqué, Curio va simplement gaufrer/dégaufre le contour de l'image.

Pour appliquer un effet de gaufrage, sélectionnez votre image puis l'effet. Les montagnes à gauche sont remplies avec des « Lignes parallèles » tandis que celles de droite le sont avec des « Lignes concentriques ». Testez ces options pour trouver celle qui vous plaît pour votre dessin.



Montagnes | par Ty Pilcher
Design ID: 34043



- ▶ L'espacement contrôle l'aspect compact ou étalé de l'effet appliqué.
- ▶ L'angle contrôle l'angle appliqué à l'effet sélectionné.
- ▶ Les options d'espacement et d'angle sont dynamiques et se règlent automatiquement quand les images sont redimensionnées ou ajustées. Toutefois, si vous les voulez statiques une fois configurées à votre goût, cliquez sur « Annuler Gaufrage ».



MARQUER ET GAUFRE

Cette fonction est destinée à être utilisée avec le « Papier de marquage et gaufrage » de la marque Silhouette.

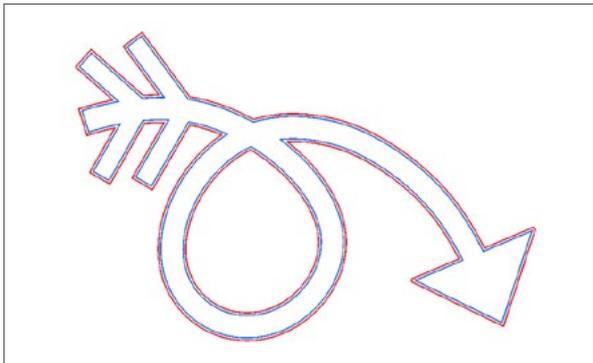
L'option Marquer et Gaufrer est une séquence particulière qui marque d'abord les bords de l'image à la lame et appuie ensuite sur la ligne de marquage à l'aide d'un outil de gaufrage. Le résultat offre un relief de dégaufre spectaculaire ou un effet de gaufrage accentué.

Pour Marquer et Goufrer votre image, commencez par sélectionner le type d'outil de gaufrage dans l'onglet Marquer et Goufrer. L'outil de gaufrage « Fin » assure un effet de gaufrage/dégaufage plus prononcé et place la ligne de gaufrage plus près de la ligne de marquage. L'outil de gaufrage « Large » assure un effet de gaufrage/dégaufage moins prononcé et place la ligne de gaufrage plus loin de la ligne de marquage.

Par défaut, l'image n'est gaufrée qu'une seule fois près de la ligne de marquage. L'option « Passes » permet de réaliser des passages supplémentaires à l'intérieur de la ligne de marquage. L'option « Remplir » remplit l'image entièrement par une série de lignes de gaufrage. Une fois tous les paramètres ajustés, sélectionnez l'image et cliquez sur « Appliquer les lignes de marquage et gaufrage ».

L'action « Appliquer les lignes de marquage et gaufrage » prépare automatiquement votre travail pour le marquage puis le gaufrage.

Notez que la ligne de marquage rouge et la ligne de gaufrage bleue sont plus ou moins l'une au-dessus de l'autre.



Flèches | par Silhouette
Design ID: 45683



IMPRIMER ET GAUFRER

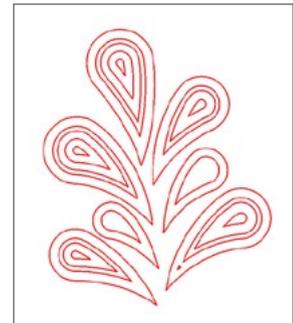
L'option Imprimer et Goufrer est similaire à l'option Imprimer et Couper qui utilise des marques d'enregistrement afin d'assurer un alignement correct pour la découpe autour d'une image imprimée. Imprimer et Goufrer permet d'imprimer une image puis d'appuyer sur le côté opposé de la surface imprimée avec un outil de gaufrage. Une image gaufrée est alors imprimée, offrant un effet spectaculaire et détaillé. Les lignes de gaufrage peuvent suivre le contour en bordure ou être remplies selon les options de Gaufrage/Dégaufage dans l'onglet Gaufrage/Dégaufage.

Commencez par placer votre dessin imprimé sur l'écran de design. Créez les lignes de gaufrage autour ou à l'intérieur de l'image.

L'ornement à gauche représente l'impression et découpe originale. L'image de droite contient les lignes de gaufrage concentriques. Placez les lignes de gaufrage sur votre dessin. Vérifiez que vos lignes d'impression et vos lignes de gaufrage sont configurées avant d'envoyer le dessin à l'imprimante. Si vous laissez les lignes de gaufrage en rouge par défaut, Silhouette Studio® n'enverra pas le dessin à l'imprimante.

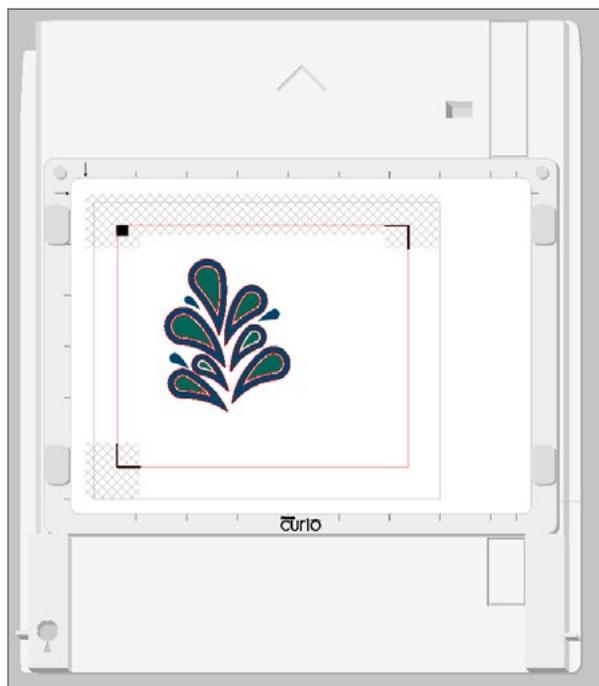


Épanouissement | par Silhouette
Design ID: 41916



Ouvrez maintenant le volet Outil de gaufrage dans la section « Imprimer et Goufrer ». Des indications en trois étapes vous guideront à travers le processus. Assurez-vous que vous avez ajouté les marques d'enregistrement à votre dessin. Cliquez sur le

bouton « Imprimer » dans l'étape 1. Votre dessin est alors envoyé à l'imprimante avec les marques d'enregistrement. Les lignes rouges de gaufrage ne seront pas imprimées.



Après avoir imprimé votre image, placez-la sur le tapis de coupe Curio face à l'endroit. Chargez-le dans votre Curio. À l'étape 1 du volet Imprimer et Gaufrer, cliquez sur « Couper les marques d'enregistrement ». Vous pouvez sélectionner le porte-outil rouge ou bleu dans le volet. Veillez à choisir celui qui porte votre lame et non votre outil de gaufrage.

Une fois les marques d'enregistrement coupées, retirez la page du tapis de coupe, retirez le tapis de coupe de la base et remplacez-le par le tapis de gaufrage.

Ensuite, placez votre page imprimée face à l'envers sur le tapis de gaufrage. Placez les carrés noirs plastifiés sous les marques d'enregistrement découpées.

Enfin, à l'étape 3, cliquez sur « Gaufrer ». Assurez-vous que vos paramètres de coupe sont configurés avec l'outil de gaufrage sélectionné.

À mesure que votre machine effectue le gaufrage, une indentation de la page est créée le long des lignes de gaufrage. Cet effet de gaufrage accentué sera visible en regardant le dessin par devant.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Il est recommandé de laisser à l'encre le temps de sécher avant de l'appliquer à l'envers sur le tapis de gaufrage car certaines encres peuvent imprégner le tapis. Ceci est normal et n'altérera pas le tapis pour de futurs usages, mais peut être évité si vous attendez le séchage de votre impression.

Préférences

Un certain nombre de préférences peuvent être ajustées dans le menu Préférences en bas à droite de l'écran. La connaissance de ces différents paramètres vous aidera dans vos projets créatifs.

RACCOURCI CLAVIER : Afficher les préférences Windows, appuyer sur Ctrl + K
Mac®, appuyer sur Cmd + K

Si quelque chose ne se passe pas comme vous le voulez, par exemple l'outil couteau qui semble vous suivre après avoir effectué votre coupe, consultez cette section pour ajuster vos paramètres.



GÉNÉRAL

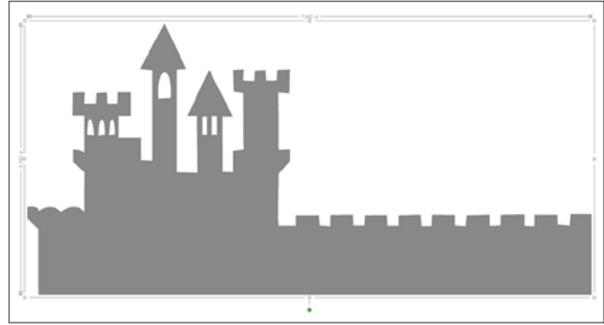
LANGUE : Le logiciel Silhouette Studio® est proposé en 25 langues. Trouvez la version linguistique qui vous convient et mettez-vous au travail !

VÉRIFIER LES MISES À JOUR : Nous recommandons de vérifier les mises à jour du logiciel régulièrement. Bien que facultatives, les mises à jour sont généralement publiées pour corriger des bugs ou ajouter de nouvelles fonctions. Une version spécifique est parfois nécessaire sur certaines machines pour que notre logiciel fonctionne correctement.

EMPLACEMENT D'ENREGISTREMENT PAR DÉFAUT : L'endroit où vous enregistrez vos fichiers .STUDIO ne regarde que vous. Deux options sont proposées par défaut : le disque dur ou la bibliothèque. L'option disque dur enregistre le fichier sur votre ordinateur. L'option bibliothèque enregistre le fichier dans l'onglet Bibliothèque de Silhouette Studio®. Le choix de l'une de ces deux options d'enregistrement ne vous empêche pas d'utiliser l'autre au besoin.

UNITÉ DE MESURE : L'unité de mesure par défaut de Silhouette Studio® est le pouce, mais il est facile de changer ! Sélectionnez les millimètres, centimètres, mètres ou pieds pour redimensionner votre dessin. Vous pouvez modifier ce paramètre à chaque projet, par exemple les pieds à la place des pouces si vous travaillez dans une plus grande largeur que d'ordinaire.

AFFICHER LES DIMENSIONS : Cliquez pour afficher ou masquer les dimensions. Quand vous sélectionnez un objet, les dimensions sont affichées en bas et à gauche. Désactivez cette option si cela vous dérange ou gardez-la pour dimensionner vos designs aisément.



Bordure château | par Sarah Bailey
Design ID: 15409

Afficher les dimensions

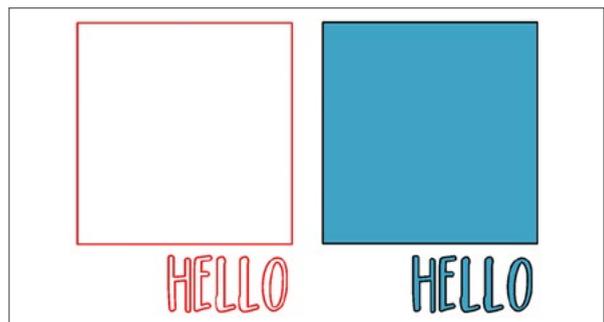
RÉSOLUTION D'IMPRESSION : Sélectionnez la valeur de dpi la mieux adaptée à votre imprimante.



DÉFAUTS

ORIENTATION DE LA PAGE : Choisissez paysage ou portrait comme affichage par défaut de votre page. Pour changer ce paramètre projet par projet, utilisez le volet Page.

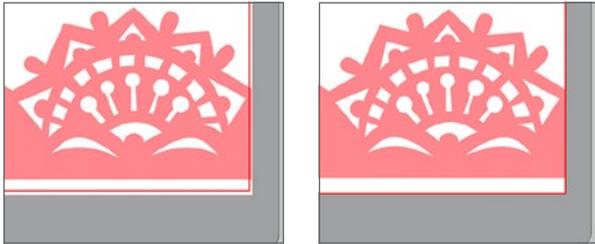
STYLE DE REMPLISSAGE PAR DÉFAUT : Le paramètre par défaut du Style de remplissage est Contour seul, c.-à-d. que lorsque vous tracez une forme ou tapez un texte, les lignes s'affichent en rouge et le fond est transparent. Vous pouvez changer pour Remplissage uni si vous préférez. Chaque forme créée s'affichera avec un fond bleu et des lignes gris foncé. La couleur de ligne et du fond des objets est modifiable une fois créés.



PN Femme au foyer | par ScrapNfonts
Design ID: 149333

TOUJOURS AFFICHER LE TAPIS : Cochez pour afficher ou masquer le tapis de coupe de façon permanente.

COUPER EN BORD DE PAGE : Cochez ou décochez « couper en bord de page » pour que votre machine coupe au plus près du bord du matériau ou conserve un peu d'espace sur les bords.



Jeu de trois bordures ornementées | par Emily Dyer
Design ID: 56142

MARQUES D'ENREGISTREMENT : Les marques d'enregistrement sont désactivées par défaut. Si vous effectuez régulièrement des travaux d'impression et de découpe, activez-les ! Souvenez-vous que sur l'écran de design, vous pouvez désactiver et activer les marques d'enregistrement en appuyant sur M.

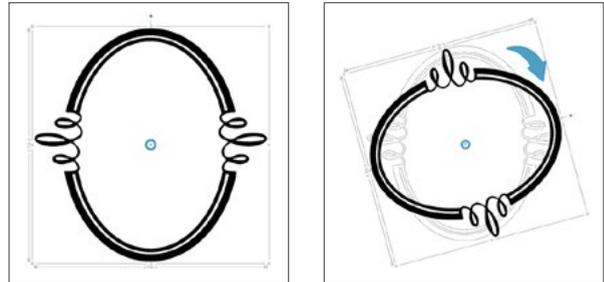


PN Beurre d'arachide et miel | par ScrapNfonts
Design ID: 143690

LW haut | par Lori Whitlock
Design ID: 36183

Invitation échançrée et peinte 5x7 | par Loni Harris
Design ID: 139082

CENTRE DE ROTATION : Le centre de rotation est le point autour duquel votre objet pivote. Une fonction à activer et à désactiver qu'il est utile de connaître. Si cela vous gêne, désactivez en appuyant sur « O » ou ici dans les préférences.



Cadre ovale ornementé | par Sophie Gallo
Design ID: 152125

MODE VOLET :

- ▶ Mode volet simple : Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul volet à la fois. Si un volet est ouvert et que vous cliquez sur un autre, ce dernier prend la place du précédent.
- ▶ Mode volet flexible : Par défaut. Comme en mode volet simple, le mode flexible ne permet pas d'avoir plusieurs volets ouverts simultanément. En déplaçant un volet depuis l'emplacement par défaut, il reste ouvert si vous cliquez sur une autre icône. Si vous quittez le volet à l'emplacement par défaut et que vous cliquez sur une autre icône, le nouveau volet s'ouvrira à sa place.
- ▶ Mode volets multiples : Tous les nouveaux volets s'ouvriront quel que soit le nombre de volets déjà ouverts.

CONNEXIONS APPAREIL SILHOUETTE : En cas de connexions multiples de machines Silhouette, le logiciel permet de choisir entre Déconnecter automatiquement ou Conserver les connexions.



AFFICHAGE

ANTICRÉNELAGE : Pour lisser les bords dentelés sur les courbes et les diagonales. Plus l'échantillonnage est élevé, plus l'image est lissée.

THÈME ET COULEUR D'ARRIÈRE-PLAN : Trois thèmes sont proposés dans Silhouette Studio®. Pour modifier votre choix, cliquez sur l'icône fléchée pivotante à côté de l'icône Préférences.

TAILLE DE BOUTON : Ajustez la taille de bouton, plus petit ou plus grand, en fonction de vos préférences d'affichage.

ANIMATION : Accélérez ou ralentissez l'animation selon vos préférences d'affichage. En mode accéléré, l'annulation d'une action est instantanée. En mode ralenti, le déplacement et la rotation des formes sont visibles pendant le processus d'annulation.

QUALITÉ DE COURBE : Intervient sur la pixellisation des lignes courbes sans impact sur la qualité de coupe. Il s'agit simplement d'une facilité d'affichage.



IMPORTER

IMPORTER : Toutes les options d'importation permettent de décider où vous voulez que votre fichier GSD, SVG ou DXF apparaisse. Vous pouvez choisir d'ouvrir le fichier dans une zone spécifique de la page, convertir les lignes blanches en noir et relier les lignes en polygones. Ajustez les paramètres pour trouver les options d'importation qui vous conviennent le mieux.

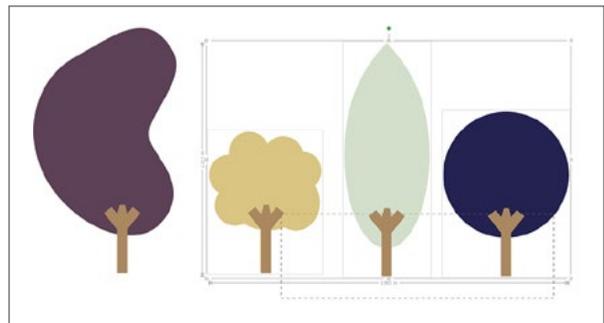


OUTILS

ACTION APRÈS UTILISATION DE L'OUTIL : Un paramètre très utile à connaître dans les préférences ! Le choix est personnel, alors trouvez ce qui fonctionne le mieux pour vous : continuer à utiliser un outil sélectionné, choisir manuellement l'outil de sélection quand vous avez fini, ou utiliser l'outil une fois puis revenir automatiquement à l'outil de sélection. Par exemple, « choisir sélectionné » après avoir créé une forme permet de tracer un cercle puis de revenir automatiquement sur l'outil de sélection. L'option « continuer à dessiner des formes » permet de tracer cercle après cercle jusqu'à sélectionner manuellement l'outil de sélection.

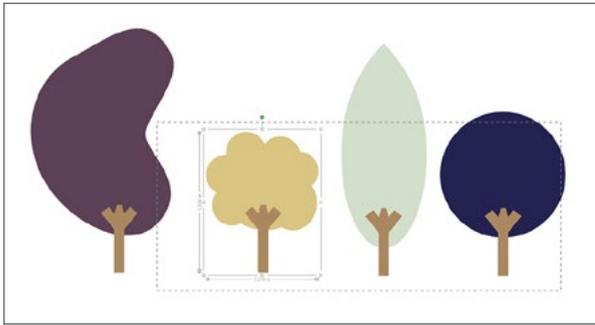
OUTILS DE SÉLECTION :

Sélection par glissement : La sélection par glissement désigne le fait de sélectionner des objets en maintenant la souris tout en traçant une zone de sélection autour des formes choisies. Vous pouvez choisir entre sélection par pointillés mobiles des formes entrecoupées par la zone ou sélection des formes incluses dans la zone. Cette option est très utile à connaître car vous l'utiliserez souvent.



Arbres rétro | par Snapdragon Snippets
Design ID: 26080

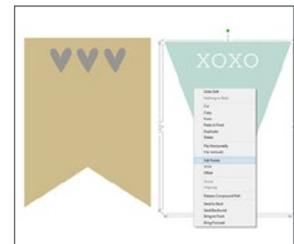
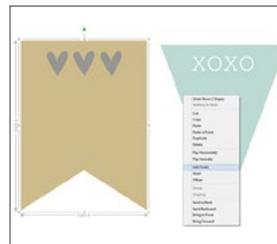
Sélection d'une forme



Sélection d'une forme englobée

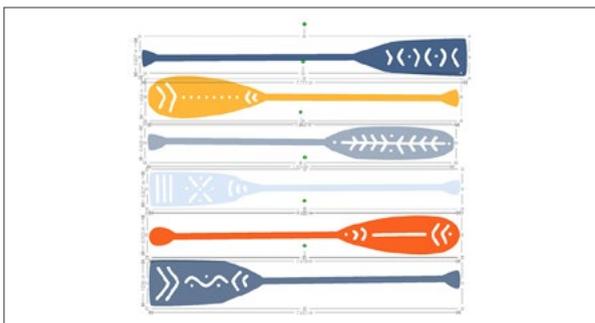
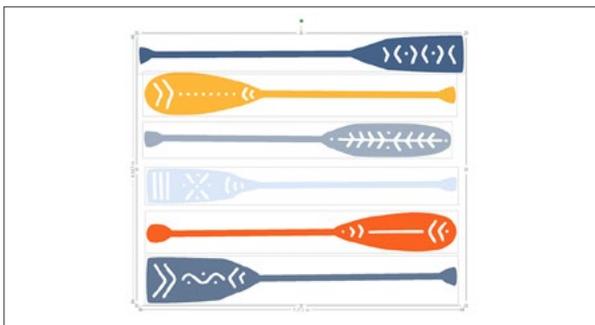
Formes consécutives par clic droit : Quand une forme est sélectionnée et que vous cliquez droit sur une AUTRE forme, vous pouvez choisir de sélectionner la nouvelle forme pour ouvrir sa fenêtre contextuelle, ou de conserver la sélection de la forme initiale pour ouvrir la fenêtre contextuelle de cette forme. Dans cet exemple, la forme dorée est sélectionnée en premier et reste sélectionnée dans l'illustration de gauche. À droite, l'option « nouvelle forme sélectionnée » est cochée et la forme bleue est sélectionnée après clic droit.

Sélection de plusieurs formes : Lorsque vous sélectionnez plusieurs formes, vous pouvez choisir de créer des zones de délimitation simples ou multiples. Sélection simple : toutes les formes que vous sélectionnez sont groupées dans une seule zone. Les dimensions sur le côté mesurent toutes les formes réunies. Sélection multiple : chaque forme s'affiche dans sa propre zone avec ses propres dimensions.



Bannières | par Teresa Collins
Design ID: 119513

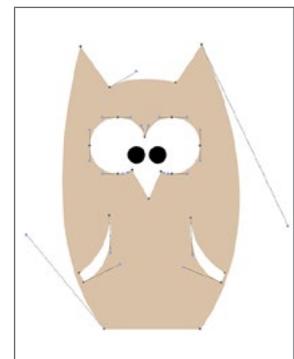
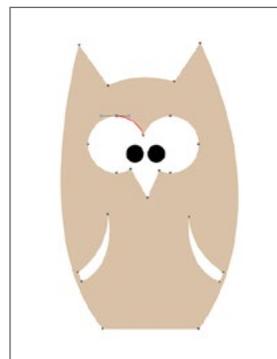
La série de pagaies en haut n'a qu'une zone de délimitation, celle en bas des zones de délimitation multiples.



Rames | par Nic Squirrel
Design ID: 149939

OUTILS D'ÉDITION :

Afficher les poignées de contrôle Bezier pour : En mode édition de points, il est possible d'ajuster la façon dont vous visualisez une courbe. Par défaut, les lignes de courbe de Bezier ne sont affichées que si un seul point est sélectionné. La sélection de « Tous les points » affiche toutes les lignes d'affichage en même temps.



Chouette | par Ty Pilcher
Design ID: 34590

Utiliser Soustraire et Soustraire tout/Utiliser Gomme et Couteau : Avec « Convertir traits épais en polygones », les traits épais sont des formes pour le logiciel, comme dans cet exemple de texte « morning ».



Police excursion | par PPbN Designs
Design ID: 140738

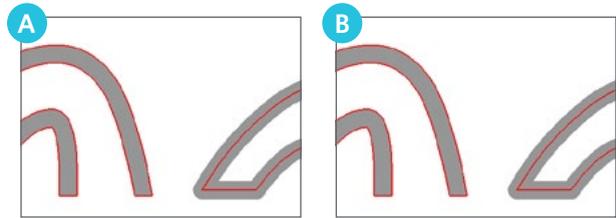
Tout d'abord, cochez « conserver traits épais en tant que lignes ». En découpant le texte au couteau, les sections supérieures de la lettre m sont transformées en petites formes qu'il est possible de déplacer.



En passant le couteau avec l'option « conserver traits épais en tant que lignes » cochée, les lignes sont considérées comme des formes permettant de séparer la partie courbe supérieure du m car les deux pièces sont des formes individuelles.



Dans le volet Découpe, l'option a « convertir traits épais en polygones » génère deux formes et l'option b « conserver traits épais en tant que lignes » génère une seule forme.



La fonction se comporte de la même façon que Soustraire, Soustraire tout et Gomme.



AVANCÉ

RÉINITIALISER LABIBLIOTHÈQUE : Supprime tous les éléments de votre bibliothèque et rétablit les paramètres de l'installation initiale.

RESTAURER LES DESIGNS PRÉCHARGÉS : Utilisez cette option si les designs fournis avec votre machine ont disparu.

DÉFINIR LES AUTORISATIONS DE BIBLIOTHÈQUE : En cas de problème avec votre bibliothèque si elle apparaît vide, même si vous avez acheté ou créé des designs.

RÉTABLIR LES PARAMÈTRES D'USINE : Pour rétablir à tout moment les paramètres par défaut.

PARAMÈTRES OPENGL : Pour corriger les problèmes d'affichage.

SOCKETS HTTP : Selon votre débit internet, cette option peut être définie sur une valeur de sockets supérieure afin d'augmenter la vitesse de téléchargement lors de l'achat d'images sur le Design Store de Silhouette.

TAILLE DE PAQUET : La quantité d'informations envoyées à votre Silhouette. La valeur par défaut est 1000. Mais, si vous envoyez fréquemment des designs complexes, vous pouvez réduire la taille du paquet. Aucun aspect de découpe ne sera modifié, uniquement le débit de transfert des données envoyées. Pour éviter de surcharger votre machine.

PARAMÈTRES DE PROXY : À utiliser pour la configuration des connexions par proxy.

UTILISER IME : Pour taper des caractères non occidentaux.

SURCOUPE LOGICIEL : Les points de coupe de début et de fin se chevauchent exactement pour assurer la liaison et produire une découpe nette.

INCLURE LES DONNÉES DE COUPE : Pour les appareils connectés en USB. Les paramètres de découpe sont inclus dans le fichier enregistré.

Thème

L'icône fléchée circulaire située en bas à droite permet de parcourir une liste de thèmes couleur présélectionnés pour choisir l'apparence générale du logiciel.

C'EST TERMINÉ ! Vous avez passé en revue chaque icône de Silhouette Studio® ! Entrons maintenant dans le vif du sujet avec la création de vos projets. Parcourez le Design Store et choisissez ce qui vous plaît. Vous y trouverez de quoi vous inspirer.

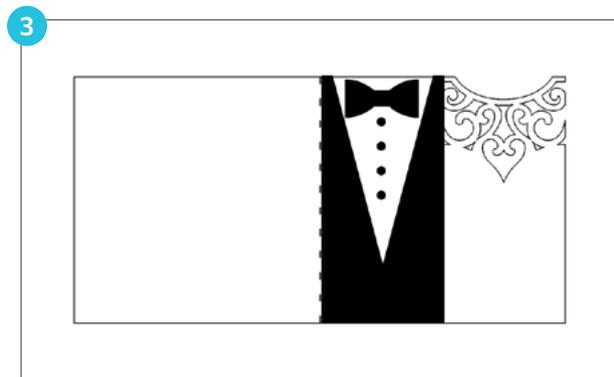
- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Texte | 7. Fichiers de coupe |
| 2. Impression et Découpes | 8. Croquis |
| 3. Cartes | 9. Impression et Encadrement |
| 4. Formes 3D | 10. Prêt à l'emploi |
| 5. Bannières | 11. Monogrammes |
| 6. Expressions | 12. Strass |



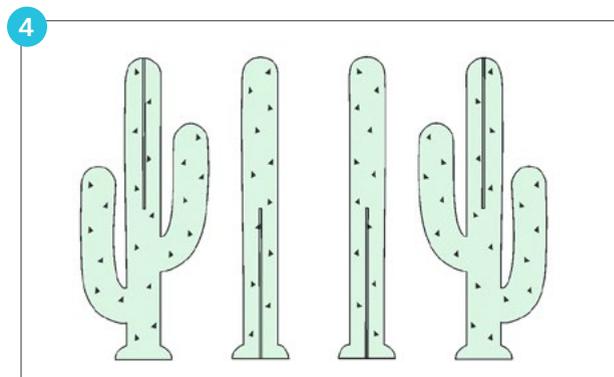
PN Parisien ornementé | par ScrapNfonts
Design ID: 138974



Étiquette florale peinte | par Loni Harris
Design ID: 139079



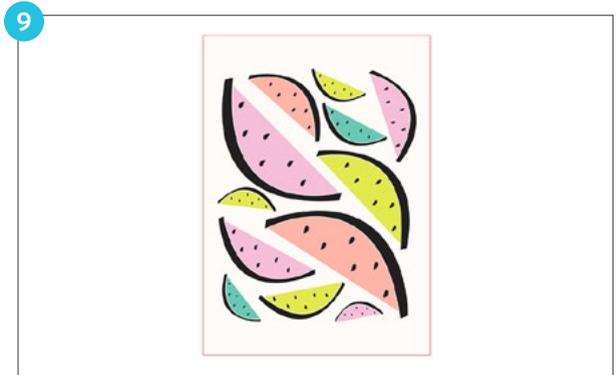
Carte de mariage 5X5 | par Daniela Angelova
Design ID: 67329



Cactus 3D | par Silhouette
Design ID: 136598



Bannières de fête | par Loni Harris
Design ID: 43088



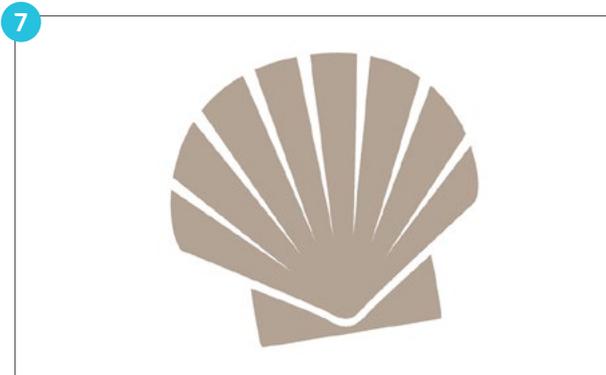
Impression et cadre pastèque abstraite | par Silhouette
Design ID: 99609



Le moment que je préfère est quand je te tiens dans mes bras | par Amanda Arneill
Design ID: 125138



Floral Napkin Ring | par Silhouette
Design ID: 1330



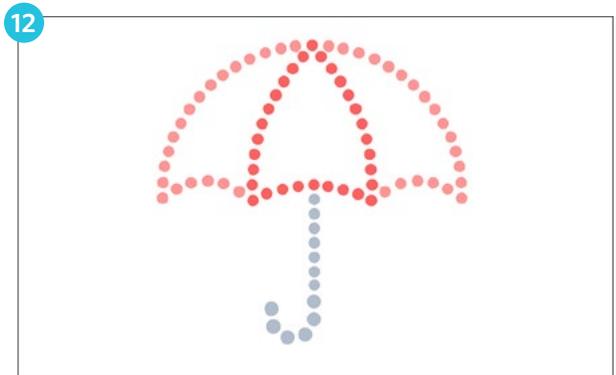
Coquillage | par American Crafts
Design ID: 19298



Monogramme flamand | par Sophie Gallo Police monogramme anneau | par Rivka Wilkins
Design ID: 88271 Design ID: 79852

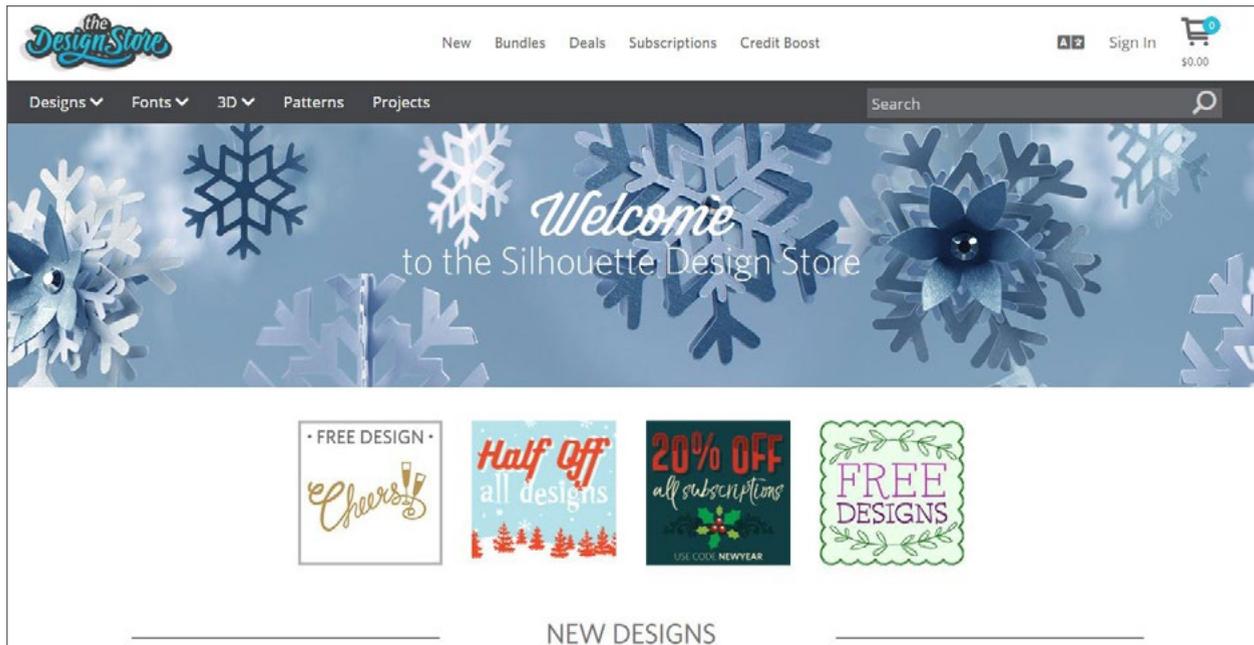


Croquis d'éléphant | par Cali Arroyo
Design ID: 44557



Parapluie en strass | par Silhouette
Design ID: 23797

Boutique et Bibliothèque



SILHOUETTE DESIGN STORE

Bienvenue dans le Design Store ! Des milliers de designs vous attendent pour vos projets. Les images sont disponibles au téléchargement par carte de crédit, PayPal, cartes de téléchargevements ou crédits sur abonnement. Une fois votre design acheté, utilisez-le autant de fois que vous voudrez sans avoir à vous connecter à internet pour y accéder. En travaillant directement dans Silhouette Studio®, votre dessin est immédiatement disponible à l'écran sans temps d'attente. Et en cas de plantage de votre ordinateur ou autre incident, pas de souci ! Les designs téléchargés sur Silhouette Design Store sont récupérables. En outre, vous ne les perdrez plus et pourrez y accéder sur n'importe quel appareil. [Assistir o vídeo.](#)

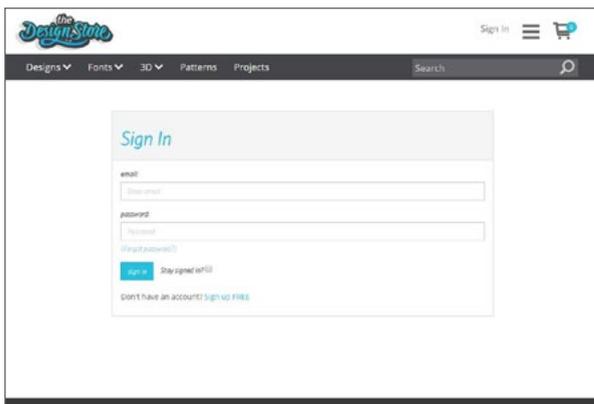
REMARQUE : Vous devez avoir un compte Silhouette pour utiliser la boutique Silhouette Design Store.

ACCÈS AU DESIGN STORE

Le Design Store est accessible via Silhouette Studio® depuis l'onglet Boutique ou en ligne à silhouettedesignstore.com. Parcourez le catalogue et faites vos achats depuis le confort de votre domicile, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

CCRIANDO UMA CONTA SILHOUETTE

1. Cliquez sur l'onglet Boutique dans Silhouette Studio® ou rendez-vous sur silhouetteamerica.com à partir de votre navigateur.
2. Cliquez sur le lien « Connexion » en haut de l'écran.
3. Vous serez dirigé sur la page de connexion. Sous le bouton « Connexion », vous trouverez la mention « Pas encore de compte ? Inscrivez-vous GRATUITEMENT ». Cliquez sur « Inscrivez-vous GRATUITEMENT ».
4. Vous serez invité sur la page suivante à indiquer votre nom, votre adresse e-mail, un mot de passe et votre pays de résidence.
5. Cliquez sur « Inscription ».



Vous recevrez un e-mail de support@silhouetteamerica.com vous demandant de valider votre adresse e-mail. Cliquez sur le lien contenu dans le message pour activer votre compte. Une fois votre adresse e-mail validée, vous êtes prêt à utiliser votre compte.

REMARQUE : Il vous manque un e-mail de confirmation ? Vérifiez votre dossier de courriers indésirables ; le message a pu y être placé par vos filtres de messagerie. Pour l'éviter, ajustez vos paramètres pour autoriser les messages de : support@silhouetteamerica.com et no-reply@silhouetteamerica.com.

GESTION DE VOTRE COMPTE SILHOUETTE

Une fois connecté à votre compte, la miniature de votre profil se trouve dans le coin supérieur droit avec le montant de vos crédits (le cas échéant). Lorsque vous survolez cette partie, un menu déroulant apparaît avec plusieurs options, y compris celle du compte. Ici vous pouvez consulter l'expiration de vos abonnements et gérer les appareils de votre bibliothèque (ou ceux liés à votre bibliothèque Silhouette).

Si vous cliquez sur la miniature de votre profil ou sur « Paramètres de compte » dans le menu déroulant, vous verrez les options suivantes :

- ▶ **Modifier mes Informations/Préférences de compte :** Pour mettre à jour votre adresse e-mail et mot de passe.
- ▶ **Mes Designs :** Pour consulter tous les designs que vous avez achetés.
- ▶ **Mon Historique de téléchargement :** Pour consulter une copie de toutes les commandes passées. Si la connexion s'est interrompue pendant un téléchargement, cette section vous permet de récupérer une commande particulière.
- ▶ **Récupérer tous les designs téléchargés :** Si vous prévoyez d'installer le logiciel sur un nouvel ordinateur en cas de plantage ou de

remplacement, tous vos contenus téléchargés précédemment peuvent être récupérés ici.

- ▶ **Licences des designs achetés :** Vous pouvez voir toutes les licences de designs vous avez achetées.
- ▶ **Ajouter une carte de téléchargement à mon solde :** Pour saisir le code d'une carte de téléchargement et alimenter votre compte.
- ▶ **Échanger une carte de téléchargement promotionnelle :** Pour échanger une carte de téléchargement offerte avec un kit de démarrage.
- ▶ **Gérer mes cartes de crédit :** Pour modifier les informations de carte de crédit enregistrées.
- ▶ **Gérer les appareils de la bibliothèque :** Vous pouvez voir vos appareils actuels actifs avec la bibliothèque Silhouette. Jusqu'à cinq appareils sont accessibles via la bibliothèque.

Les options de gestion d'abonnement sont également accessibles sur cette page.

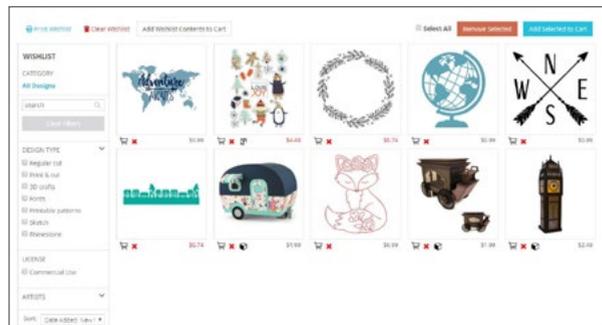
Navigation dans le Design Store

Le Design Store est accessible depuis le logiciel Silhouette et sur le site silhouettedesignstore.com. La navigation est identique sur les deux points d'accès.

En haut du Design Store, un menu permet de découvrir les nouveautés et nos artistes, de parcourir tous les designs disponibles et d'aller sur des sections spécifiques de la boutique (comme nos modèles gratuits et notre série de designs prêts à l'emploi « Ready, Set, Make »).

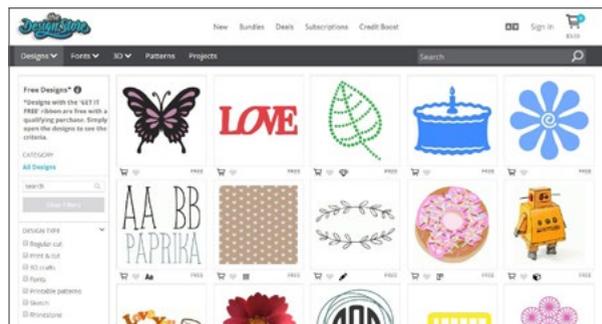
REMARQUE : La section Ready, Set, Make du Design Store vous propose des dizaines de projets prêts à l'emploi avec des instructions pour vous aider à créer le projet présenté. En achetant un produit Ready, Set, Make, vous recevez tous les designs inclus à prix réduit.

Vous avez repéré quelque chose qui vous plaît dans le Design Store mais n'avez pas prévu de l'acheter pour le moment ? Ajoutez-le à votre liste en cliquant sur l'icône en forme de cœur sous le design. Revenez plus tard et achetez ce dont vous rêvez. Design gratuit de la semaine.



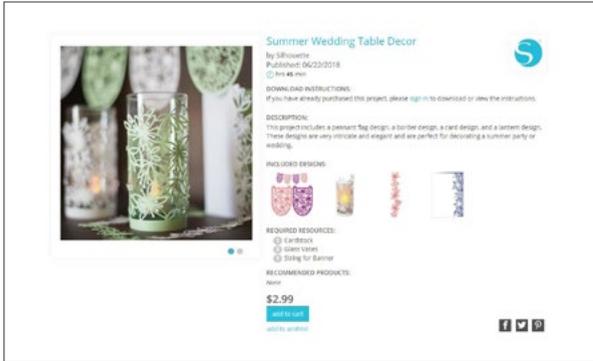
DESIGN GRATUIT DE LA SEMAINE

Préparez votre agenda et passez nous voir tous les mardis ! Un nouveau Design de la Semaine est publié chaque semaine le mardi. D'autres designs gratuits sont également accessibles à la rubrique « Designs gratuits » du menu. Les formes gratuites seront ajoutées à votre panier pour un montant de 0,00 \$.



READY, SET, MAKE

Nous avons des dizaines de packs de designs prêts à l'emploi, accompagnés d'instructions écrites pour vous aider à créer un projet parfait. Vous pouvez aussi voir d'autres designs gratuits en cliquant sur « Designs gratuits » dans le menu de navigation au bas de la page. Vous pouvez réaliser le projet à l'aide des instructions fournies ou vous en inspirer pour votre propre création. Bundles.



OFFRES QUOTIDIENNES, BONS PLANS HEBDOMADAIRES, ET DESIGNS DE LA DERNIÈRE CHANCE

Tout le monde aime les soldes ! Les soldes coïncident généralement avec les fêtes comme Halloween, la Saint-Valentin et autres occasions spéciales. Les soldes et promotions sont annoncées sur la page principale du Design Store, dans les lettres d'information de Silhouette et dans notre centre de notification. Vous devrez consulter chaque jour ce qui est en solde !

ENSEMBLES

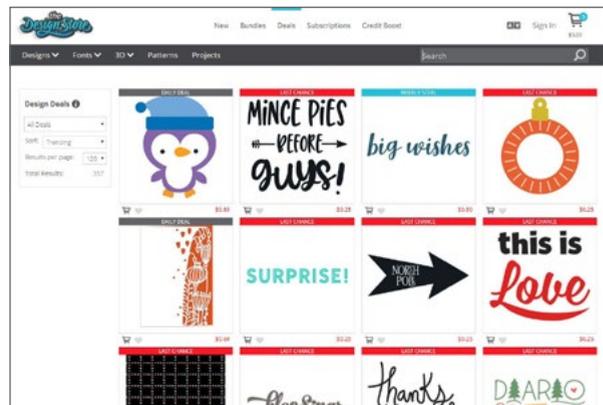
Les ensembles sont des groupes de designs proposés à tarif réduit. Chaque ensemble a un thème en rapport avec la saison. Ils sont modifiés régulièrement, alors consultez-les pour découvrir les nouveautés !



OFFRES DU JOUR ET BONS PLANS DE LA SEMAINE

Avis aux amateurs de bonnes affaires ! Des réductions sont offertes tous les jours dans la section Offres du jour et Bons plans de la semaine. Les offres du jour changent toutes les 24 heures et sont proposées à -30 % (-40 % le vendredi). Les bons plans de la semaine changent chaque mardi et sont à moitié prix. Les bonnes affaires tous les jours, c'est par ici !

Vous pouvez profiter des Designs de la dernière chance dans le Design Store. Ce sont des designs qui seront bientôt supprimés du Design Store, Silhouette offrant une opportunité de les obtenir tant qu'ils sont encore disponibles. Ces designs s'accompagnent de réductions jusqu'à 75 % !



YPES DE DESIGNS DISPONIBLES DANS LE DESIGN STORE

Certains designs sont créés spécialement pour un certain type de projet. Le petit symbole près du prix du design précise sa nature. Il est important de connaître la différence entre les divers designs. Vous pourriez ainsi craquer pour un superbe dessin que vous prévoyez d'imprimer et de découper pour vous retrouver, à l'ouverture dans Silhouette Studio®, avec une image entièrement composée de lignes de coupe rouges au lieu des magnifiques couleurs attendues. Pour éviter toute déception, essayez-les tous !

TYPES DE DESIGNS



3D



Motifs imprimables



Police



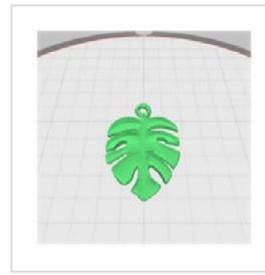
Strass



Impression et Découpe



Esquisse



\$2.99

Pendentif feuille tropicale | par Silhouette
Design ID: 269301



\$2.99

3D : Un fichier de coupe 3D permet d'employer un matériau en deux dimensions (comme le cardstock ou le carton gris) et de créer un objet en 3D comme une boîte ou un décor. Les fichiers de coupe 3D impliquent un certain travail d'assemblage selon la complexité du design.

Boîte costume et cravate | par Studiollustrado
Design ID: 125060



\$0.99

Fichier de coupe : La plupart des designs du Design Store sont des fichiers de coupe qui indiquent à votre machine Silhouette où et quoi couper.

Sauvage et libre | par Rivka Wilkins
Design ID: 76452



\$0.79

Motifs imprimables :

Vous pouvez remplir un objet ou une forme avec n'importe quel motif. Les motifs imprimables peuvent être utilisés avec votre imprimante domestique de la même façon que les

Impressions et Découpes. Pour plus d'informations, voir la page 156.

Motif de cercle de fleurs années 50 | par Samantha Walker
Design ID: 29090

TYPES DE DESIGNS



3D



Motifs imprimables



Police



Strass



Impression et Découpe



Esquisse


Aa \$2.99

un look vraiment unique.

Polices Premium : Les polices Premium se distinguent par l'ajout de plusieurs glyphes (caractères supplémentaires ou lettres et symboles avec des fioritures). Certaines comprennent même des casseaux.

SPolice thé | par Sweet Elsie
Design ID: 75712

Police : Les polices permettent de taper du texte au clavier dans la zone de dessin. Les polices fonctionnent avec quasiment tous les types de texte ou symboles afin de donner à votre message



\$0.99

Ajoutez une touche glamour et faites scintiller vos créations avec des fichiers de coupe strass.

Glace en strass | par Sandi Idleman
Design ID: 92094

Strass : Les fichiers de strass sont différents des autres car ils ne doivent pas être redimensionnés. Ils sont préparés aux bonnes dimensions pour s'adapter aux formes individuelles.



\$0.99

la page 302.

Je suis mon histoire | par Simple Stories
Design ID: 79392

Impression et Découpe : Impression et Découpe est un type de fichier de coupe qui utilise votre imprimante personnelle pour imprimer des designs puis votre Silhouette pour les



\$0.99

la découpe.

Croquis de timbres | par Emilee Stucky
Design ID: 33012

Esquisse : Les fichiers de coupe conçus spécialement pour les outils de dessin, tels que les crayons à croquis Silhouette, sont appelés fichiers d'esquisse.

Contrairement aux autres fichiers de coupe du Design Store, les fichiers d'esquisse sont destinés au dessin et non à

Acheter et télécharger des contenus

Les contenus s'achètent par abonnement ou par paiement à la carte pour chaque design.

L'abonnement est parfait si vous téléchargez de nombreux modèles chaque mois. Chaque abonnement vous donne droit à un certain montant de crédits par mois. Les crédits non dépensés à la fin du mois sont reportés et disponibles pendant 60 jours. Les crédits d'abonnement permettent d'acheter des designs, même en solde ou dans la section déstockage. Plusieurs formules sont proposées pour des périodes différentes. Un abonnement Deluxe ou Premium permet ainsi de télécharger des modèles avec une réduction de 25 à 50 % une fois vos crédits épuisés.

Avec le paiement à la carte, vous payez chaque design séparément. Idéal pour l'achat de plusieurs modèles à la fois.

ABONNEMENTS AU SILHOUETTE DESIGN STORE

La plupart des designs dans la boutique coûtent 0,99 \$ et les polices 2,99 \$. Si vous téléchargez plus de quelques modèles chaque mois, les abonnements au Design Store représentent une économie appréciable par rapport au paiement à la carte. Par exemple, l'abonnement Basic à 119,88 \$ représente un volume d'achat mensuel équivalent à 25 \$! Les crédits d'abonnement permettent d'acheter n'importe quel modèle, même ceux en solde ou dans la section déstockage. Ils sont également disponibles selon le forfait choisi et sont valables pendant un an avec l'abonnement annuel.

Plusieurs types de compte sont proposés : Basic, Deluxe, Premium, Diamond et Custom.

Le forfait Custom offre 20 niveaux d'abonnements différents.

Les tarifs et montants de crédits alloués pour chaque forfait sont accessibles dans le Silhouette Design Store en cliquant sur « Mon Abonnement ». Tous les forfaits sont proposés pour une période de 3 mois, 6 mois ou 1 an (mois consécutifs). Vous avez la possibilité de payer au mois ou pour la période entière d'avance (période mensuelle consécutive) au moment de l'inscription.

LENGTH	PLAN PRICE	MONTHLY CREDITS	FEATURES
12 Month	\$9.99 per month	\$25.00 per month	<ul style="list-style-type: none"> 60 day credit rollover \$0.40 average cost per download*
6 Month			
3 Month			

* Most downloads are \$0.99 per file. Pricing may vary due to promotions, and other discounts.
[Click here to compare all of the subscription plans.](#)

Buttons: BASIC, DELUXE, PREMIUM, DIAMOND

Buttons: Choose your start date, Payment & Billing Info, Review and Confirm

SOUSCRIPTION D'UN ABONNEMENT

1. Ouvrez Silhouette Studio® et accédez au Design Store.
2. Cliquez sur « Mon Abonnement » en haut de la page.
3. Sélectionnez votre formule d'abonnement.
4. Sélectionnez votre option de paiement et entrez vos informations de carte de crédit.
5. Vérifiez vos informations et confirmez.

Les crédits d'abonnement sont alloués en fonction de la date de souscription et les crédits sont valables pour une période de 60 jours à compter de la date d'allocation. Vos crédits d'abonnement en cours et en

Formules d'abonnement

	BASIC	LUXE	PREMIUM	DIAMOND
Allocation de crédits	\$	Basic x 2	Basic x 6	Basic x 10
Report de crédit	60 jours	60 jours	60 jours	60 jours
Réduction après épuisement des crédits d'abonnement		25 %	50 %	50 %

Les tarifs indiqués sont ceux en cours à la date de l'impression du présent manuel. Pour connaître les tarifs actuels, connectez-vous à votre compte et cliquez sur « M'abonner et Enregistrer ».

attente ainsi que les dates d'allocation et d'expiration peuvent être consultés à tout moment en cliquant sur le montant de crédits indiqué sur votre compte.

Les crédits d'abonnement sont valables uniquement pendant la période en cours d'un abonnement actif. Si vous n'avez pas utilisé tous vos crédits d'abonnement et que celui-ci arrive à expiration, vous pouvez choisir de le renouveler ou de souscrire un nouvel abonnement dans les 30 jours suivant l'échéance de votre abonnement précédent. Les crédits restants non utilisés seront alors réactivés et utilisables dans votre compte pendant une période de 30 jours.

UTILISATION DE VOTRE CARTE D'ABONNEMENT À L'ESSAI

La carte d'abonnement à l'essai vous donne droit à un abonnement Basic au Silhouette Design Store pendant un mois. Si votre machine Silhouette est fournie avec une carte d'abonnement à l'essai, vous pouvez l'utiliser pour acheter des modèles dans le Design Store.

1. Ouvrez le Design Store dans un navigateur Web ou dans Silhouette Studio® et connectez-vous à votre compte Silhouette.
2. Passez le curseur sur votre nom et cliquez sur « Mon Compte » dans le menu déroulant qui apparaît.
3. Cliquez sur « Échanger un code de téléchargement promotionnel ».

4. Tapez le code situé au dos de votre carte d'abonnement à l'essai et cliquez sur « Appliquer la carte ».

Vos crédits d'abonnement disponibles sont visibles dans l'angle supérieur droit de l'écran, en dessous de la barre de recherche. Une fois votre période d'essai activée, la carte n'est plus nécessaire et vous pouvez la jeter. Les cartes de téléchargement normales ne peuvent pas être utilisées pour payer des frais d'abonnement. Si des cartes de téléchargement ont été appliquées à un compte, les crédits resteront valables dans le compte et pourront être utilisés à tout moment une fois que tous les crédits d'abonnement auront été épuisés, ou conservés pour être utilisés après l'échéance de l'abonnement.

ACHAT À LA CARTE

Vous n'avez pas besoin de vous abonner pour acheter des designs. Vous ferez des économies si vous téléchargez plus que quelques modèles chaque mois, mais les designs peuvent être achetés à tout moment.

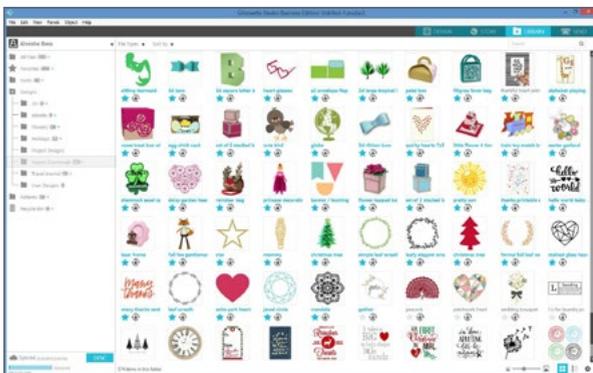
CREDIT BOOSTS

Vous savez déjà qu'un abonnement au Design Store vous fera faire d'importantes économies si vous téléchargez fréquemment. Pour les utilisateurs plus occasionnels, nous proposons les « Credit Boosts ». Il s'agit d'un excellent moyen d'alimenter votre compte Design Store et de faire aussi des économies. Plus vous achetez, plus vous économisez — jusqu'à 50 % ! Les crédits boosts n'expirent jamais ; vous pouvez donc les utiliser comme bon vous semble.

TÉLÉCHARGER UN DESIGN DIRECTEMENT DEPUIS LE STORE

1. Ajoutez autant de modèles et de polices que vous voulez dans votre panier. N'oubliez pas de consulter l'onglet Designs gratuits et de vérifier si l'un est offert avec l'achat d'un second. Pourquoi pas si c'est gratuit ?
2. Cliquez sur l'icône du panier dans l'angle de l'écran ou sur « Commander » sur un design déjà ajouté à votre panier.
3. Dans le panier, cliquez simplement sur « Commander ». Si un solde est disponible dans votre compte grâce à une carte de téléchargement ou des crédits d'abonnement, le montant total sera prélevé automatiquement sur votre solde. Vous serez invité à fournir des informations de carte de crédit ou à ajouter un code de carte de téléchargement sur votre compte.
4. Quand vous êtes prêt, entrez votre mot de passe pour autoriser l'achat. La saisie du mot de passe valide votre achat. Le design apparaîtra dans votre bibliothèque.

Vous pouvez continuer à parcourir le Design Store ou aller dans votre bibliothèque pour accéder à vos tout nouveaux designs. Une fois vos images téléchargées, faites-les glisser depuis le dossier Téléchargements récents et classez-les dans les dossiers de votre bibliothèque. Les images téléchargées seront conservées dans les Téléchargements récents jusqu'à leur classement.



Vous remarquerez que, si toutes les images achetées sont stockées dans votre bibliothèque, les polices achetées se trouvent également dans la section « Polices ». Vous pouvez ensuite y accéder dans la bibliothèque par double clic sur une police, ce qui vous amènera dans votre espace de travail avec un curseur de texte prêt pour la frappe, ou par l'outil Texte sur l'écran Design. De la même façon, les motifs achetés sont automatiquement téléchargés dans votre dossier Motifs et accessibles via l'icône Remplir.

OBTENTION D'UNELICENCE COMMERCIALE POUR LES DESIGNS

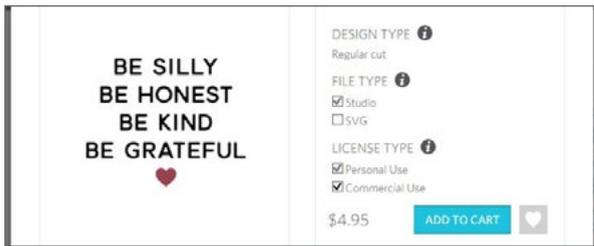
Les designs proposés dans le Silhouette Design Store sont protégés par copyright et sont la propriété de Silhouette ou de ses concédants. Tous les designs numériques sont destinés à un usage personnel. Certains designs numériques sont également disponibles pour un usage commercial. L'usage commercial se réfère à l'utilisation d'un design numérique dans tout projet matériel, produit, illustration, etc. à des fins de revente ou d'exploitation commerciale. La revente ou la distribution des fichiers associés aux designs numériques proposés par Silhouette est formellement interdite.

Vous devez acheter une licence pour un design si vous prévoyez de l'utiliser pour créer des produits que vous allez vendre ou l'utiliser à d'autres fins commerciales (y compris publicitaires). Silhouette propose des licences pour plus de 100 000 designs dans le Design Store Silhouette.

Si une licence commerciale n'est pas disponible pour un design, celui-ci est limité à un usage strictement personnel. Le coût de la licence commerciale couvre uniquement l'image spécifique en question acquise pour ce montant. Les frais de licence libre de redevance représentent un paiement forfaitaire par image sur la base du nombre d'unités qui seront produites pour la revente.

Bien entendu, vous pouvez utiliser votre Silhouette pour produire des projets originaux à des fins de revente, sous réserve qu'ils ne constituent pas une

reproduction des images mises à disposition par notre société ou ses concédants.



Sois stupide sois honnête | par Silhouette
Design ID: 242734

Pour obtenir une licence commerciale :

1. Ouvrez le Design Store dans votre logiciel ou votre navigateur.
2. Sélectionnez l'image pour laquelle vous voulez acheter une licence commerciale.
3. Sélectionnez le nombre de designs souhaités dans le menu déroulant.
4. Cliquez sur « Ajouter au panier » et poursuivez votre achat normalement.

Votre achat avec option de licence commerciale vous accorde l'autorisation légale d'utiliser le design. L'utilisation d'un design à des fins commerciales sans l'acquisition préalable d'une licence commerciale est strictement interdite.

REMARQUE : Si vous achetez une licence pour un design spécifique, vous serez autorisé à l'utiliser pour des fins commerciales autant de fois que vous le désirez. Peu importe si vous l'utilisez 50 fois dans des albums, 500 fois pour créer de l'art mural en vinyle, ou pour 5 000 autocollants. La licence vous donne le droit d'utiliser le design un nombre illimité de fois.

TÉLÉCHARGER UN CONTENU ACHETÉ SUR LE SITE WEB

Il peut arriver que vous achetiez du contenu directement sur le site Web plutôt qu'à partir du logiciel Silhouette. Quand vous accédez au Silhouette Design Store en dehors de Silhouette Studio®, le produit commandé n'est pas téléchargé automatiquement dans la bibliothèque. Nous le conservons jusqu'à ce que vous le téléchargiez manuellement dans votre logiciel. Cette fonction est particulièrement utile pour des designs achetés sur un autre ordinateur que celui que vous utilisez généralement avec votre Silhouette. Mais, pour éviter tout problème, créez un compte Silhouette Bibliothèque. Ensuite, tout ce que vous téléchargerez sera accessible sur tous vos appareils par simple synchronisation de votre compte.

Pour télécharger du contenu acheté sur le site Web :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Ouvrez le menu déroulant et sélectionnez « Fichier > Télécharger les commandes en attente... »
3. Entrez vos informations de compte utilisateur Silhouette
4. Cliquez sur « Vérifier les téléchargements ».
5. Sélectionnez la commande que vous voulez télécharger et cliquez sur « Lancer le téléchargement ».

Le téléchargement de votre produit depuis le site Web sur votre logiciel Silhouette n'est pas pris en compte dans les tentatives de récupération éventuelles de votre compte.

Bibliothèque

Si vous n'avez pas encore acheté de designs, pas de problème ! Chaque machine Silhouette est fournie avec des designs uniques gratuits du Design Store. Votre Silhouette téléchargera automatiquement ces modèles dès que vous connecterez la machine à votre ordinateur.

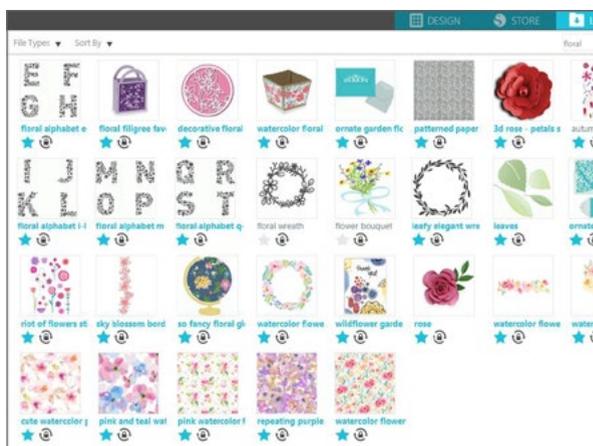
ORGANISER LA BIBLIOTHÈQUE

1. Cliquez sur l'onglet Bibliothèque
2. Cliquez sur « Tous les fichiers » dans le panneau en haut à gauche de la bibliothèque pour voir tous les designs que vous avez achetés.
3. Cliquez sur l'icône du dossier Designs arborant un + pour consulter son contenu. Par défaut, ce dossier contient deux dossiers supplémentaires : « Téléchargements récents » et « Designs utilisateur ».
4. Cliquez sur « Téléchargements récents ». Ce dossier est la destination par défaut pour tous les contenus téléchargés, y compris les designs gratuits fournis avec votre machine Silhouette.
5. Créez un dossier en cliquant droit sur celui auquel vous voulez ajouter un sous-dossier et sélectionnez « Nouveau dossier » dans le menu déroulant.
6. Vous serez invité à nommer le dossier. Une fois placés, les dossiers ne peuvent plus être déplacés ; alors veillez à sélectionner le bon quand vous créez des sous-dossiers. Les sous-dossiers ne peuvent pas être supprimés.



Tous vos designs sont automatiquement sauvegardés dans votre bibliothèque Silhouette. Cela signifie que, si vous vous connectez à votre compte à partir d'un autre ordinateur que celui avec lequel vous avez acheté les designs, ceux-ci ne seront pas automatiquement transférés. Cela signifie que si vous vous connectez à votre compte Silhouette depuis un autre ordinateur ou périphérique, vous aurez toujours accès à tous vos designs. Cependant, vous ne pouvez télécharger vos designs que sur cinq appareils différents.

Une fois vos designs classés comme il vous convient, vous les retrouverez très facilement. Vous pouvez aussi utiliser la barre d'outils du haut pour rechercher vos modèles.



UTILISER LES DESIGNS DE LA BIBLIOTHÈQUE

1. Sélectionnez un design dans la bibliothèque.
2. Double-cliquez sur le design pour le placer sur votre espace de travail.

3. Manipulez et transformez le design à l'aide des outils dans Silhouette Studio®.

Un double clic sur le design ferme automatiquement la bibliothèque et place le design dans votre espace de travail. Pour rouvrir la bibliothèque, cliquez sur l'onglet Bibliothèque.



Roller Skate | par Lisa Norris
Design ID: 122600

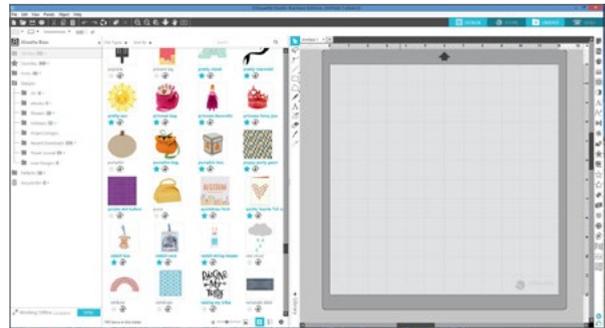
REMARQUE : Voici un superbe modèle dont les couleurs de remplissage sont déjà dans le fichier de coupe. Magnifique, n'est-ce pas ? Vous pouvez le transformer à votre gré, mais c'est un très bonne base de départ, notamment pour un design composé de nombreux éléments comme celui-ci.

ÉCRAN PARTAGÉ DE LA BIBLIOTHÈQUE

Si vous voulez placer plusieurs designs dans l'espace de conception, vous pouvez utiliser la fonction de partage de l'écran de la bibliothèque pour faciliter votre travail.

Lorsque vous êtes dans l'onglet Design, rendez-vous dans la barre d'outils à gauche et allez jusque vers le bas. Vous remarquerez qu'il y a le mot

« Bibliothèque » avec une flèche dirigée vers la droite. Pour faire un partage d'écran qui affiche votre bibliothèque et la zone de conception, cliquez sur cette icône.



Vous pouvez ajuster le partage en survolant la barre du milieu avec votre souris puis en cliquant et en faisant glisser la barre vers la gauche ou vers la droite.

Lorsque vous ne voulez plus voir l'écran partagé, vous pouvez utiliser la barre d'outils de l'écran de conception et cliquer sur l'icône de la bibliothèque (avec la flèche dirigée vers la gauche maintenant) pour masquer l'écran Bibliothèque.

Bibliothèque Silhouette

Dans Silhouette Bibliothèque, l'espace de stockage disponible est illimité pour les designs que vous avez téléchargés sur le Silhouette Design Store. Vous disposez de 1 Go pour sauvegarder vos créations personnelles et de 5 Go si vous êtes membre du Club Silhouette.

Une votre bibliothèque Silhouette configurée pour votre compte, tous les designs que vous téléchargez depuis le Design Store seront automatiquement placés dans votre dossier « Téléchargements récents ». La bibliothèque Silhouette étant sauvegardée, vous pouvez ainsi récupérer tout design acheté.



Club Silhouette

Club Silhouette est le club exclusif pour tout ce qui concerne Silhouette afin de vous faciliter la vie dans votre processus de création. Voici ce que vous recevez à l'inscription :

- ▶ Expédition gratuite pour toute commande à partir de 50 \$
- ▶ 10 designs numériques exclusifs Club Silhouette chaque mois
- ▶ 5 Go d'espace de stockage dans la bibliothèque Silhouette
- ▶ 1 lame gratuite (ou 1 kit Mint Stamp) et 1 tapis gratuit (ou 1 jeu de feuilles Mint Stamp) livrés à domicile (3 par an)
- ▶ 10 % de remise permanente sur silhouetteamerica.com
- ▶ Attribution de points Club Silhouette pour chaque 10 \$ dépensés

Pour obtenir des infos, accédez à silhouetteamerica.com/club-silhouette.

Onglet Envoyer

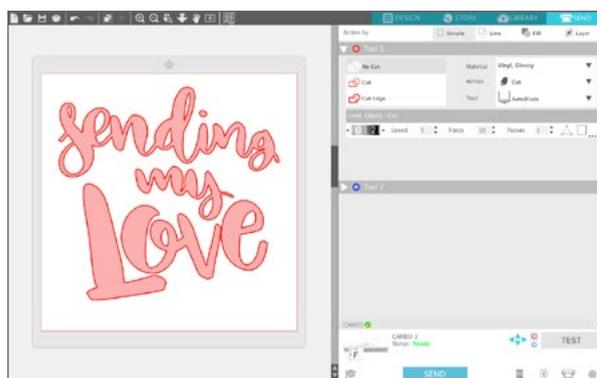
ONGLET ENVOYER

Le volet Envoyer est très similaire au panneau Paramètres de coupe d'autrefois, mais il se compose de trois étapes. Le volet Envoyer a été conçu pour simplifier et faciliter encore davantage le processus de découpe.



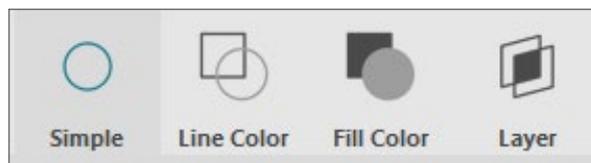
Le panneau Envoyer se déplace dans l'ordre chronologique. Commencez par le haut et progressez vers le bas. Une fois que vous avez réglé tous vos paramètres, vous pouvez cliquer sur « Envoyer » pour que la machine découpe parfaitement votre projet.

L'écran Envoyer a deux parties : le panneau sur le côté droit et l'écran affichant votre design sur la gauche. Lorsque vous accédez à l'onglet Envoyer, les lignes de découpe dans votre design deviennent plus épaisses et grasses, afin de voir exactement ce que votre Silhouette va couper.



J'envoie mon amour | par Rhonna Farrer
Design ID: 173506

RACCOURCI CLAVIER : Ouvrir Onglet Envoyer
Windows, appuyer sur Ctrl + F2
Mac®, appuyer sur Cmd + Fn + F2

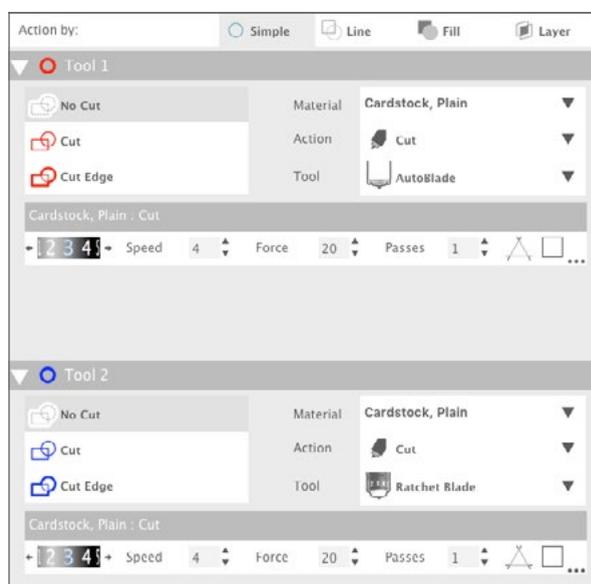


ACTION PAR

La première option du panneau définit la façon dont vous couperez avec votre machine. Vous pouvez utiliser l'option Simple, une coupe standard, ou choisir de découper en vertu d'attributs spécifiques : couleur de ligne ou celle de remplissage (ou couches si vous avez Designer Edition). Tout d'abord, nous allons vous montrer comment utiliser l'option Simple. Reportez-vous aux pages 151 et 167 pour apprendre comment couper par couleur de ligne, couleur de remplissage et couche.

SIMPLE : L'option Simple est destinée aux coupes de base. C'est ce que vous utiliserez pour tout projet lorsque vous découpez le design entier depuis un seul matériau. Dans le mode de coupe simple, toutes les lignes seront découpées en même temps.

Si vous utilisez une CAMEO 3 ou une Curio, vous aurez le choix entre deux outils. L'ensemble de vos lignes sera envoyé dans une tâche de coupe, mais vous pouvez utiliser deux outils différents avec en premier la coupe via l'outil rouge, puis la coupe avec l'outil bleu.



Ne pas couper : Si un élément de la page ne doit pas être découpé, sélectionnez-le dans la zone de design et cliquez sur « Ne pas couper ». Les lignes de coupe rouges disparaîtront et ne seront pas envoyées à la machine. Ou bien, dans l'écran Design, déplacez la forme sur le côté et placez-la dans la zone d'attente en gris. Aucun élément de la page en dehors de la bordure de coupe en rouge à l'écran Design ne sera envoyé à votre machine.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous ne pouvez pas transformer des lignes en perforations ici. Pour ajouter des lignes perforées à votre projet, utilisez l'icône Style de ligne.



(A) Ne pas couper (B) Couper (C) Couper au bord

PN 'Whatcha Got Cookin' | par ScrapNFonts
Design ID: 121892

Couper : L'option de coupe normale. Cliquez si toutes les lignes doivent être coupées exactement comme elles apparaissent. Si vos lignes sont continues, la découpe sera continue. Si des lignes sont perforées, leur découpe sera perforée.

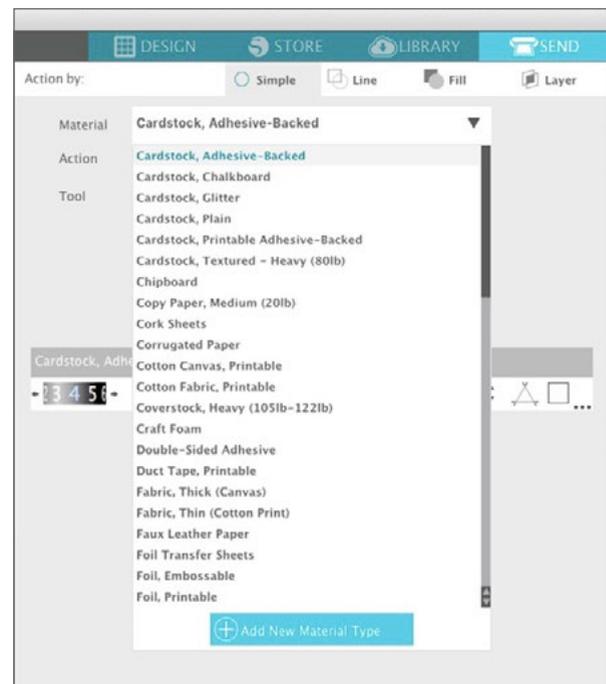
Couper bord : Si l'option soudure automatique est activée, les formes qui se chevauchent seront soudées. Utilisez cette option si, dans l'écran Design, vous n'avez pas soudé les formes qui s'entrecroisent.

MATÉRIAU, ACTION ET OUTIL

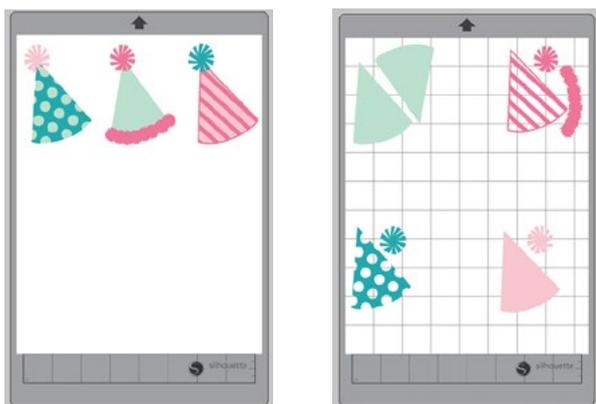
La deuxième étape consiste à choisir le matériau, l'action et l'outil. Ces options sont situées à droite du pas des options Ne pas couper/Couper/Couper le bord.

SÉLECTION DU MATÉRIAU : La première option est le menu déroulant Matériau. Voici une liste de matériaux courants que vous pouvez couper avec votre Silhouette ainsi que l'ensemble des matériaux spéciaux Silhouette. Trouvez le matériau que vous utilisez dans la liste, et sélectionnez-le.

Dans ce cas, nous avons sélectionné « Cardstock, endos adhésif ». Si le matériau que vous utilisez n'y figure pas, cliquez sur l'icône plus au bas de la liste déroulante. Vous aurez la possibilité de nommer le matériau et définir les paramètres de coupe.



CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Saviez-vous qu'il est possible d'utiliser plus d'une couleur de matériau en même temps sur votre tapis de coupe ? Placez chaque pièce (utilisez les chutes !) sur une partie différente du tapis. Affichez la grille pour voir exactement où votre machine va couper et positionnez votre matériau à cet endroit précis. Vous pouvez aussi pivoter les objets pour mieux les adapter au support. Attention : pivoter et pas retourner ou mettre en miroir.



Chapeaux de fête | par Echo Park
Design ID: 174028

SÉLECTION DE L'ACTION : Dans le menu déroulant suivant, choisissez votre action.

Les options d'action sont Couper, Marquer, Gouffrer, Dessiner et Pointiller. Les options d'outil correspondent à l'action que vous choisissez.

SÉLECTION DE L'OUTIL : Dans le menu déroulant final, choisissez votre outil.

Les options d'outil correspondent à l'action que vous choisissez.

PARAMÈTRES DE L'ACTION : Le résumé vous donne un aperçu de vos réglages avant d'effectuer la coupe.

Recommandation au sujet du réglage de la lame

: Le logiciel et votre Silhouette ne connaîtront pas le niveau de réglage de la lame. Le logiciel vous recommandera un réglage de lame pour le matériau que vous avez sélectionné. Les paramètres recommandés sont testés et fonctionneront le plus souvent. Mais vous pouvez régler votre lame selon les besoins d'un matériau spécifique.

Vitesse : La vitesse est mesurée en centimètres par seconde x 10. En d'autres termes, la silhouette peut couper de 10 centimètres jusqu'à 100 centimètres par seconde. Pour obtenir les meilleurs résultats, une vitesse plus lente est recommandée pour les matériaux plus épais ou un design complexe.

Force : La force est mesurée selon des incréments d'environ 7 grammes de force et compte 33 niveaux. En d'autres termes, la silhouette peut couper 7 grammes jusqu'à 231 grammes de force. Des matériaux plus épais nécessitent des niveaux de force plus élevés.

Passages : Ce paramètre définit le nombre de fois que Votre silhouette coupera à travers les lignes de votre zone de coupe. Ceci peut être nécessaire quand vous coupez des matériaux plus épais, pour obtenir une coupe plus nette. C'est également utile pour obtenir un gaufrage ou un dégaufage plus prononcé. Certains matériaux s'accompagnent automatiquement de deux passages dans leurs paramètres recommandés. Si votre coupe n'est pas très nette ou si vous utilisez un matériau plus épais, comme du papier cartonné, essayez un réglage de deux passages.

Si vous voulez modifier les réglages par défaut pour un matériau, choisissez ce dernier et réglez les paramètres. Puis, cliquez sur le bouton « Enregistrer sous » dans la barre des paramètres des actions. Choisissez un nom et enregistrez ces paramètres spécifiques s'ils sont ceux que vous souhaitez utiliser à nouveau. Si vous souhaitez modifier les paramètres d'un seul projet que vous coupez, n'effectuez pas

de modifications ici ! Faites-le dans l'onglet des paramètres des actions, puis coupez votre design, mais n'enregistrez pas les modifications.

APPAREIL SILHOUETTE

L'étape finale dans l'onglet Envoyer est l'envoi de votre design à votre machine Silhouette. Vous devriez le faire que lorsque vous avez terminé de régler tous vos paramètres de coupe.

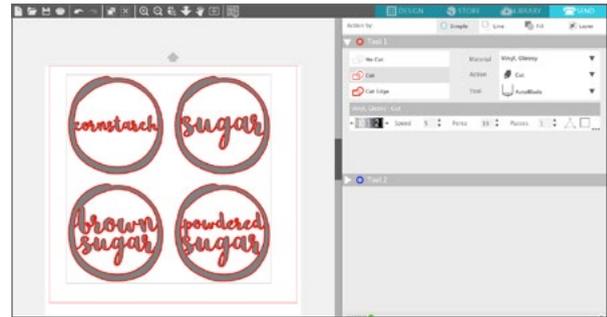
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Un test de coupe n'est pas obligatoirement réalisé à l'angle supérieur gauche. Utilisez les flèches pour positionner votre lame sur le matériau. Les tests de coupe peuvent s'effectuer partout où cela vous arrange.

Coupe d'essai : Lorsque vous coupez un nouveau type de matériau, il est recommandé d'effectuer une coupe d'essai, qu'il s'agisse d'un paramètre prédéfini ou d'un nouveau type de matériau défini par l'utilisateur pour lequel vous essayez de trouver le bon réglage. Cela vise à vous assurer que vos paramètres de coupe sont corrects pour votre matériau, et que vous serez en mesure d'obtenir une coupe de qualité. Vous pouvez accéder aux options de la coupe d'essai dans le résumé.

Pour effectuer une coupe d'essai, cliquez sur les flèches bleues de la position de la lame afin de déplacer la lame pour qu'elle soit en appui sur le matériau chargé dans la Silhouette. Une fois que votre lame est là où vous voulez faire une petite coupe, cliquez sur « Test ». Votre Silhouette va couper un petit carré avec un triangle. Utilisez ceci pour évaluer les réglages de coupe et déterminer s'il faut un ajustement. Vous pouvez continuer à faire d'autres essais jusqu'à trouver les réglages appropriés pour le matériau.

Si la coupe vous convient, vous pouvez cliquer sur « Envoyer ». Si vous voulez des conseils pour envoyer votre projet, cliquez sur l'icône Apprendre en bas à gauche. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un diaporama d'étapes s'affiche pour vous rappeler

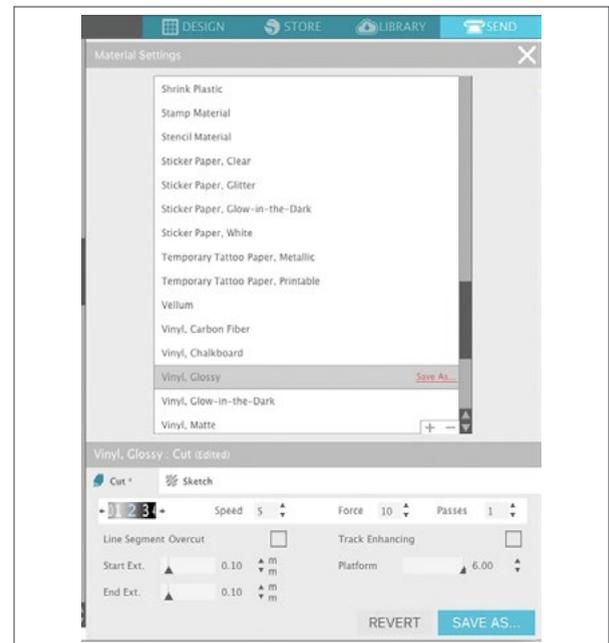
toutes les choses que vous devez faire avant de faire une coupe. Cliquez sur le diaporama pour examiner toutes les étapes.



Pantry Labels Set | par Jennifer Wambach
Design ID: 126053

Avant de couper, assurez-vous que vous avez :

- ▶ Choisi votre matériau dans le volet Matériau.
- ▶ Ajusté vos paramètres de coupe dans le volet Action.



- ▶ Inseriu sua lâmina ou ferramenta em sua máquina e a ajustou de acordo com as definições recomendadas no Painel de Ação.

- ▶ Inséré votre lame ou outil dans la machine avec le bon réglage selon les paramètres recommandés dans le volet Action.
- ▶ Si vous utilisez une Cameo, réglé vos rouleaux en fonction de votre matériau ou tapis.
- ▶ Chargé votre média s'il possède son propre support ou placé le matériau sur le tapis de coupe. Si vous utilisez une Curio, vérifiez que vous avez bien chargé la base dans la machine.

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur « Envoyer ». Ceci permet d'envoyer votre tâche de coupe à votre Silhouette.

MODIFIER MATÉRIAUX : La fenêtre Modifier matériaux est accessible en cliquant sur Plus (les trois petits points) en bas à droite. Cela vous permet d'apporter des changements à la valeur par défaut des paramètres de coupe. Toutes les modifications faites ici s'appliqueront de façon définitive au matériau en question. Si vous souhaitez modifier les paramètres de coupe pour un seul projet, vous le pouvez dans le résumé Action.

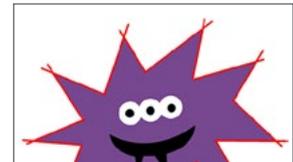
Les paramètres de vitesse, épaisseur, double coupe et lame à cliquet sont modifiables dans l'onglet Action du résumé ainsi que dans ce menu Modifier Matériaux. Les options Entraînement amélioré et Surcoupe Segment de Ligne ne peuvent être modifiées que dans ce menu.

Entraînement amélioré : Cette fonction guide le matériau dans votre Silhouette et exécute un mouvement de va et vient pour tracer une piste permettant aux rouleaux de saisir le média. Le matériau est ainsi bien maintenu pendant la découpe. L'entraînement amélioré ne doit être utilisé que s'il est déjà présélectionnée pour votre type de matériau ou en cas de difficultés avec un type de support ayant tendance à glisser pendant la découpe. La plupart des médias n'en ont pas besoin.

Surcoupe segment de ligne : L'option Off coupe toutes les lignes normalement. L'option On génère une coupe à angle droit avec une légère surcoupe, utile pour obtenir des découpes nettes pour les matériaux plus épais ou plus denses (comme le carton gris), les petits blocs de police ou les images à bords francs sur divers types de matériaux, dont le vinyle. Sans effet sur les bords arrondis, ne sert que pour les images aux bords anguleux.



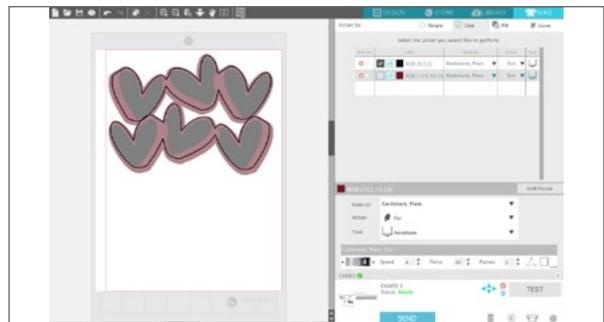
Monstre violet | par Ty Pilcher
Design ID: 34332



N'hésitez pas à faire des essais pour trouver les bons réglages pour votre matériau. Pour évaluer l'efficacité de vos paramètres de découpe, le mieux est d'effectuer un test de coupe.

COULEUR DE LIGNE, COULEUR DE REMPLISSAGE OU CALQUE :

Si vous effectuez une découpe en mode Simple, passez directement à l'Étape 3 : Envoyer. Vous pouvez toutefois procéder en plusieurs étapes, très pratique si vous prévoyez des découpes de plusieurs couleurs ou si vous devez réaliser une esquisse puis une découpe (ou autres combinaisons d'outils). Vous pouvez procéder par couleur de ligne, par couleur de remplissage ou par calque (Designer Edition uniquement). **Par couleur de ligne** - Toutes les couleurs de ligne présentes dans votre projet seront visibles dans l'onglet Action. Vous pouvez changer l'ordre de coupe en fonction de la couleur.



3 cœurs | par Jamie Cripps
Design ID: 176569

Par couleur de remplissage : Toutes les couleurs de remplissage présentes dans votre projet seront visibles dans l'onglet Action. Vous pouvez changer l'ordre de coupe en fonction de la couleur de remplissage.

Par calque (Designer Edition uniquement) : Tous les calques présents dans votre projet seront visibles dans l'onglet Action. Vous pouvez changer l'ordre de coupe en fonction des calques que vous avez créés.

TABLEAU D'ACTION : Le tableau d'action présente chaque détail des paramètres de coupe par ligne individuelle dans votre design et permet de les modifier.

Souvenez-vous que le réglage de la lame est le seul que vous devez effectuer manuellement. Pour savoir comment procéder, reportez-vous à la page 272. Les autres paramètres s'ajustent ici dans le logiciel.

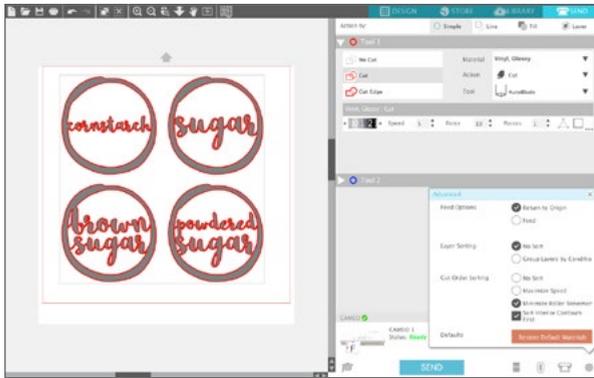
Select the action you would like to perform:						
1 Tool No.	2 <input type="checkbox"/>	3 <input checked="" type="checkbox"/>	Color	5 Material	6 Action	7 Tool
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	RGB (0,0,0)	Cardstock, Plain	Cut	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	RGB (103,10,24)	Cardstock, Plain	Cut	

- 1. OUTIL NO :** En cliquant sur le cercle ROUGE à gauche, la ligne sélectionnée est exécutée par l'outil gauche, et en cliquant sur le cercle bleu à droite, la ligne sélectionnée est exécutée par l'outil droite.
- 2. LIGNES DE COUPE :** Les lignes de coupe peuvent être activées ou désactivées individuellement. Leur classement peut aussi être modifié pour couper selon un ordre particulier. Pour activer/désactiver des lignes de coupe, cochez ou décochez la case à côté de la couleur de ligne ou de calque.

- 3. SOUDURE AUTOMATIQUE :** Activez ou désactivez la fonction par la case à cocher. Avec la soudure automatique activée, les formes de la même couleur ou calque qui se chevauchent sont soudées.
- 4. ORGANISER L'ORDRE DE COUPE :** Pour organiser l'ordre dans lequel les différentes couleurs ou calques seront coupés, changez simplement leur position vers le haut ou le bas par glisser-déplacer. Les premières lignes sont coupées en premier.
- 5. MATÉRIAU :** Vous sélectionnez généralement le même matériau pour les outils droite et gauche.
- 6. ACTION :** Les actions possibles sont Couper, Marquer, Dessiner, Gaufrier et Pointiller. Le choix des outils est déterminé par l'action choisie.
- 7. OUTIL :** Les options d'outil comprennent les lames, les outils de gaufrage, les outils de pointillé et les crayons à croquis.
- 8. AJOUTER DES PAUSES :** Les pauses sont particulièrement utiles dans les projets d'esquisse qui exigent de changer de crayon ou de lame selon les couleurs. Pour programmer une pause après l'application d'une couleur ou d'un calque, cliquez droit sur la couleur ou le calque et sélectionnez « Ajouter Pause ». Une pause sera insérée après la couche sélectionnée.

AVANCÉ

Le menu Avancé offre plusieurs options de découpes spéciales sur votre Silhouette. Il se trouve à l'extrémité droite de l'icône Envoyer.

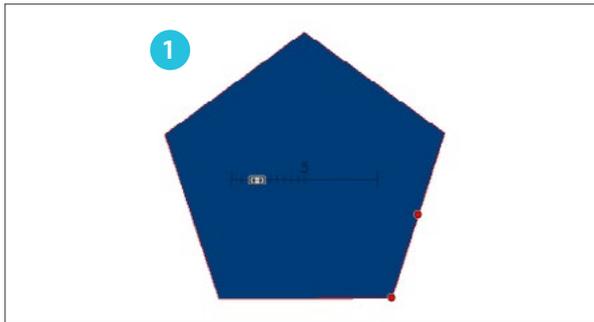


Alimentation : L'option « Retourner à l'origine » renvoie simplement votre matériau à son point de départ à la fin de la découpe. L'option « Alimenter » continue à faire avancer le matériau au-delà du point de départ initial.

Tri par Couche : L'option « Ne pas trier » découpe les couches dans l'ordre de la liste. L'option « Grouper couches par condition » trie les couches, regroupe celles ayant les mêmes conditions et les coupe l'une après l'autre. Les lignes d'une couleur spécifique sont considérées comme une couche.

Tri par Ligne de Coupe : Cette série d'options permet de contrôler l'ordre de coupe. « Ne pas trier » découpe simplement les images d'après leur disposition. « Vitesse maximum » définit l'ordre de coupe de façon à découper le plus vite possible. « Ralentir rouleau » effectue la découpe avec le moins de mouvements de va et vient que possible, utile pour les matières plus délicates. « Trier par contours intérieurs »

Réaliser une découpe simple



1. Créez votre design. Vérifiez qu'il est dimensionné et positionné sur la page exactement comme vous le souhaitez. Ensuite, cliquez sur l'onglet Envoyer.

2. Choisissez votre matériau dans la liste.

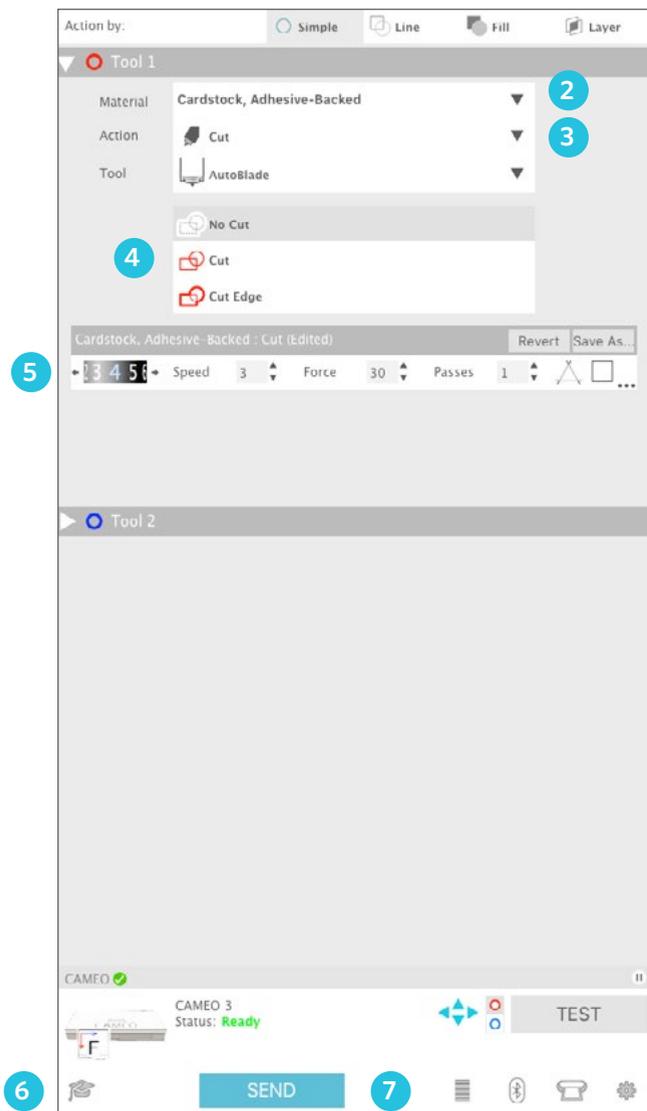
3. Choisissez votre action. Pour une découpe de base, sélectionnez Simple dans le menu « Action par : »

4. Choisissez « Couper » pour vos lignes de coupe. Cela signifie simplement qu'elle coupera vos lignes comme elles apparaissent sur l'écran.

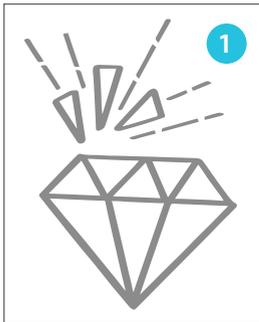
5. Si vous utilisez l'AutoBlade avec la CAMEO 3 ou la Portrait 2, inutile de régler manuellement les paramètres de la lame. Si vous utilisez une autre lame, regardez le nombre mis en surbrillance dans l'image de la lame. Prenez la lame que vous allez utiliser et ajustez-la manuellement à ce nombre en plaçant la pointe dans la douille à cliquet et en tournant. Chargez la lame.

6. L'icône Apprendre comporte un diaporama d'images en haut. Cliquez dessus et suivez les instructions, comme pour vérifier ou régler votre lame à cliquet, charger la lame, placer le matériau sur le tapis, déplacer les rouleaux et charger le tapis. Lorsque tous les paramètres ci-dessus sont correctement réglés, vous êtes prêt à couper.

7. Cliquez sur Envoyer.



Découpe avec plusieurs outils



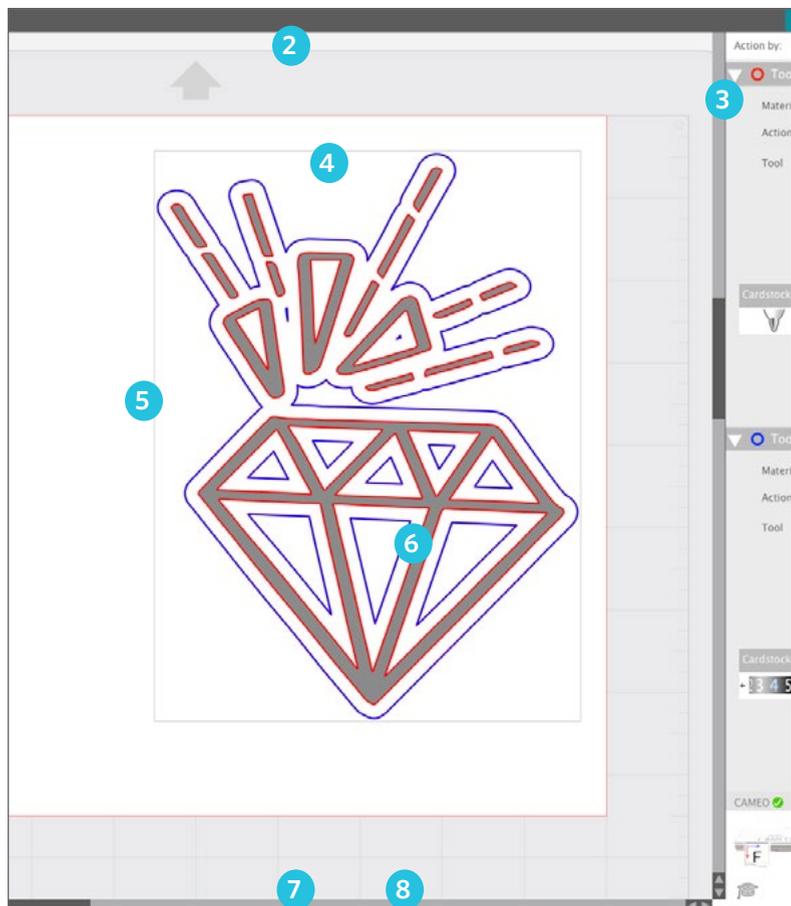
Gemme | par Rhonna Farrer
Design ID: 173476

1. Créez votre design. Vérifiez qu'il est dimensionné et positionné sur la page exactement comme vous le souhaitez. Dissociez l'image de façon à assigner certaines lignes à certains outils. Cliquez ensuite sur l'onglet Envoyer.
2. Vous pouvez utiliser Action par : Simple pour plusieurs outils.
3. Choisissez le matériau dans la liste déroulante pour Outil 1 et Outil 2.
4. Choisissez l'action qui correspond à l'outil. Ici, rouge pour le dessin et bleu pour la coupe. Le procédé est le même pour exécuter les fonctions Curio comme Marquer et Gaufrer.

5. Sur la page d'affichage de votre design à gauche, sélectionnez les lignes que vous voulez assigner à l'Outil 1 rouge puis cliquez sur l'option « Dessin ». Répétez l'opération pour l'Outil 2 mais avec l'option « Coupe ». Les

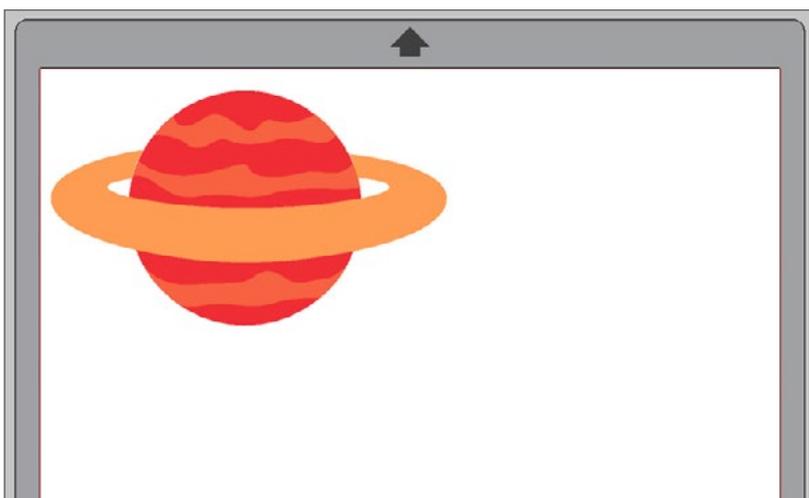
lignes s'affichent en rouge et bleu de façon à visualiser les outils auxquels les lignes sont assignées.

6. Vérifiez le résumé pour les deux outils. Réglez votre lame selon le paramètre de lame recommandé.
7. Si vous voulez, consultez la liste de contrôle du diaporama pour savoir comment régler la lame, charger la lame, charge le stylo à dessin, placer le matériau sur le tapis, déplacer les rouleaux et charger le tapis.
8. Lorsque tous les paramètres ci-dessus sont correctement réglés, cliquez sur Envoyer. Votre silhouette commencera à dessiner puis à couper.

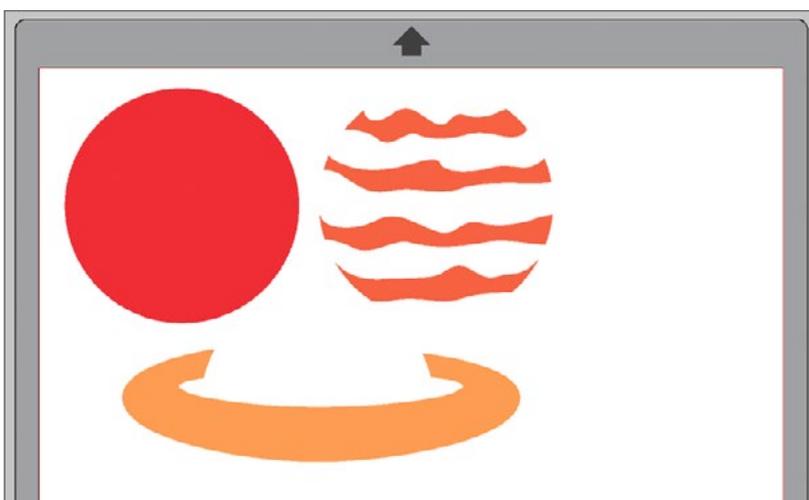


Découpe par couleur de ligne ou couleur de remplissage

Créez votre design. Vérifiez qu'il est dimensionné et positionné sur la page exactement comme vous le souhaitez. Si vous coupez par couleur de ligne ou de remplissage, il est inutile de séparer les objets qui se chevauchent pour les découper morceau par morceau. Mais, si vous voulez visualiser ce que la machine s'apprête à couper, vous pouvez séparer les parties de l'image puis les repositionner pour mieux les adapter à votre média. Quand vous êtes prêt, cliquez sur l'onglet Envoyer.

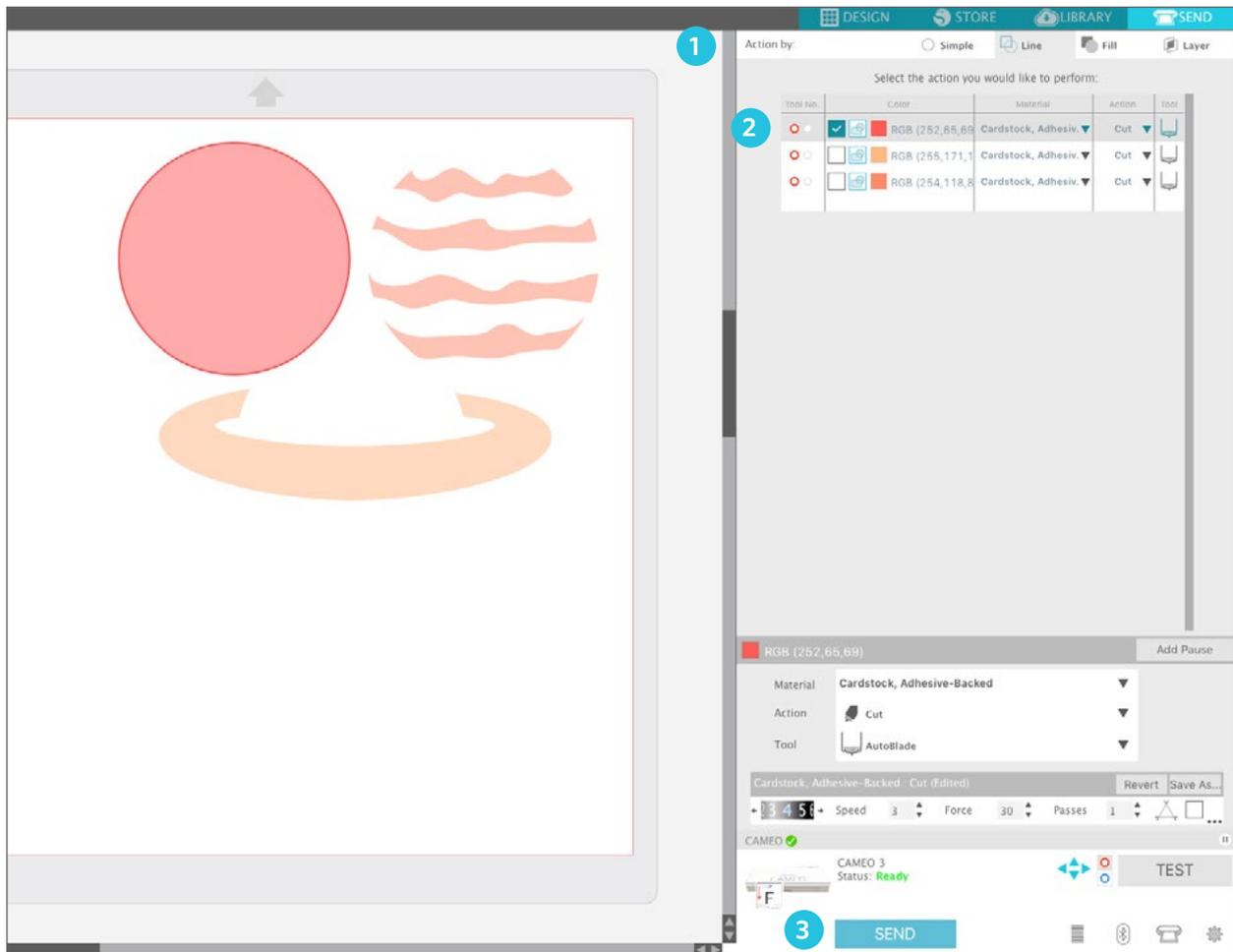


Exemple de coupe selon la couleur de ligne en mode couches



Planètes | par Snapdragon Snippets
Design ID: 20123

Exemple de coupe selon la couleur de ligne sans mode couches



1. Choisissez votre action, par couleur de ligne ou couleur de remplissage, selon ce que vous voulez découper.
2. Le tableau permet de choisir la couleur à couper. Les cases cochées sont les lignes de coupe actives. Ici, seuls les objets avec des lignes de coupe en rouge seront découpés car c'est la seule case cochée.

Nous voulons couper une couleur à la fois. Il existe deux façons de procéder : désélectionnez toutes les couleurs sauf celle à couper en premier. Envoyez cette couleur, ici le rouge, à votre Silhouette. Une fois la coupe effectuée, déchargez le matériau et retirez-le du tapis. Placez ensuite le matériau pour la couleur suivante sur

le tapis, p. ex. l'orange. Cochez la case orange et désélectionnez les autres. Coupez cette couleur. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les couleurs soient coupées.

Ou bien, gardez toutes les couleurs cochées, cliquez droit sur une couleur puis sur « Ajouter Pause ». Une pause est alors insérée après la couleur sélectionnée. Pendant la pause, déchargez le média, retirez-le du tapis et placez le média pour la couleur suivante à couper sur le tapis. Cliquez ensuite sur « Reprendre » et continuez la découpe jusqu'à la pause suivante.

3. Vérifiez les paramètres dans le résumé puis cliquez sur Suivant.

Mises à niveau

Il y a trois mises à niveau logicielles disponibles : Designer Edition, Designer Edition Plus et Business Edition. La mise à niveau vous procure des fonctionnalités de chacune des versions inférieures. Les mises à niveau logicielles n'expirent jamais et s'actualiseront lors de la mise à jour de votre logiciel.

Designer Edition

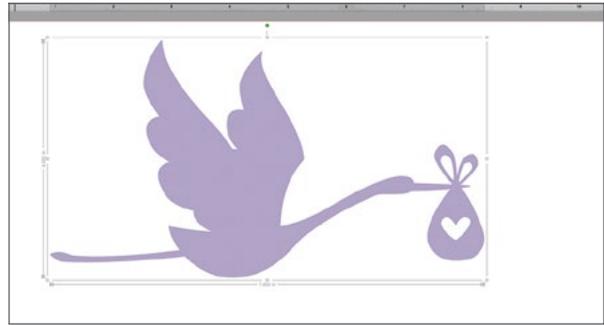
Silhouette Studio® Designer Edition donne accès à un certain nombre de fonctions. Si vous êtes familier des processus de conception dans d'autres programmes logiciels ou si vous commencez à être à l'aise avec Silhouette Studio®, passez à Designer Edition ! Règles, guides, outils de croquis et d'imbrication ne sont que quelques-unes des fonctions incluses dans cette mise à niveau et vous ne pourrez plus vous en passer. Souvenez-vous qu'en mettant à niveau, vous conservez les fonctionnalités des versions antérieures. Les mises à niveau n'expirent jamais et s'actualisent à la mise à jour de votre logiciel.

COMPATIBILITÉ DES FICHIERS

Designer Edition prend en charge les types de fichier SVG et PDF.

RÈGLES ET RÉTICULES

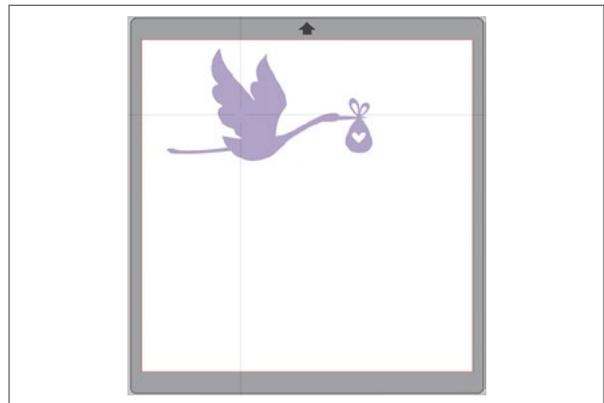
Pour afficher ou masquer les règles, allez dans Affichage > Afficher les règles, le menu Grille du volet Page ou appuyez sur Ctrl + R. Les règles s'affichent en haut et à droite de l'écran. Le rectangle gris foncé sur la règle indique les dimensions de votre dessin sur la page.



Cigogne | par Tanya Batrak
Design ID: 128780

RACCOURCI CLAVIER : Afficher/Masquer Règle Windows, appuyer sur Ctrl + R
Mac®, appuyer sur Cmd + R

Les réticules s'activent également dans Affichage > Afficher Réticules, le menu Grille du volet Page ou par les touches Ctrl + H. Les réticules sont les lignes fines en noir dans les quatre directions. Leur utilisation avec les règles permettent de mesurer et d'aligner les objets dans votre espace de création.



RACCOURCI CLAVIER : Afficher/Masquer Réticules Windows, appuyer sur Ctrl + H
Mac®, S/O



OUTIL LASSO À MAIN LEVÉE

L'outil lasso à main levée est un autre outil de sélection. Vous pouvez l'utiliser pour sélectionner plusieurs éléments d'un groupe, et il fonctionne très bien si vous essayez de sélectionner une forme ou une section étrange uniquement d'un design. Voici comment vous pouvez utiliser cet outil :

Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. Sélectionnez le design en cliquant dessus. Dissociez le design en cliquant sur l'icône de dissociation située dans la barre d'accès rapide ou par un clic droit et en sélectionnant « Dissocier ». Répétez cette étape jusqu'à ce que les éléments à sélectionner ne sont plus joints au design principal.



Aventure | par Planeta Silhouette
Design ID: 262625

Sélectionnez l'icône de l'outil Lasso à main levée située à gauche de l'écran. Cliquez et faites glisser la souris pour dessiner autour de l'objet ou des objets que vous désirez sélectionner. Lorsque vous en avez fini avec la section lasso, les pièces qui étaient dans le lasso sont maintenant sélectionnées.



Alors que les pièces sont sélectionnées, groupez-les en cliquant sur l'icône Grouper ou par un clic droit et en sélectionnant « Grouper ». Puis continuez à créer votre design.



Tente | par Sophie Gallo
Design ID: 269016



GUIDES

Faites glisser les guides bleus situés sur les règles du haut et de droite sur votre page. Vous pouvez les afficher ou les masquer dans le menu Grille. Les guides vous aideront à aligner et créer vos objets.



LW haut | par Lori Whitlock
Design ID: 36183

ZP Zippity Doh Dah | par ScrapNfonts
Design ID: 126368

CENTRE DE ROTATION

Le centre de rotation est le point qui reste en place pendant que votre objet pivote autour. Par défaut, le point est au centre de l'objet, mais vous pouvez le positionner où vous voulez. Sélectionnez l'objet et cliquez sur la petite icône du réticule au centre. Faites glisser l'icône sur un nouveau point de rotation. Vous

pouvez maintenant pivoter l'objet autour de ce point à l'aide du petit cercle vert.



Expression | par Silhouette
Design ID: 1876

RACCOURCI CLAVIER : Afficher/Masquer Centre de rotation
Windows/Mac®, appuyer sur O

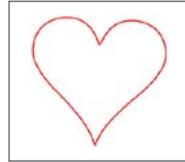
STOP ! QU'EST-CE QUI SE PASSE ? Le petit compas se met en travers quand vous tentez de sélectionner et déplacer rapidement des éléments ? Il est normalement désactivé par défaut mais s'il apparaît, allez dans Préférence > Defaults > Centre de rotation et désactivez-le à nouveau.



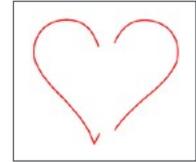
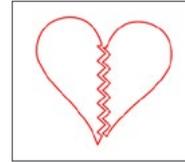
COUTEAUX

Il se peut que vous ne sachiez pas quoi faire au début avec les outils de couteau supplémentaires inclus dans Designer Edition, mais après quelques essais, vous découvrirez à quel point ils sont utiles. Vous vous en servirez non seulement pour nettoyer mais aussi pour créer.

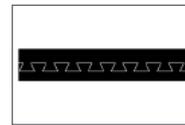
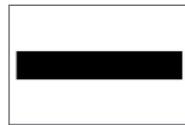
Si votre forme n'est pas remplie, il est important de choisir plein ou contour. L'option plein coupe la forme en pièces séparées lors de la découpe. L'option contour ne découpe que là où le couteau rencontre les lignes de coupe.



11 cœurs | par Lori Whitlock
Design ID: 37852



Tracez un rectangle noir et remplissez-le. Sélectionnez ensuite le couteau « en queue d'aronde » et tranchez le rectangle par le milieu. Faites glisser la tranche supérieure pour dégager un espace. Insérez un texte entre les deux tranches et voilà un joli design super facile à réaliser avec un rectangle !



PN Messy Presley | par ScrapNfonts
Design ID: 111010

QU'EST-CE QUE LA FONCTION AUTO-APPLIQUER ?

La fonction Auto-Appliquer s'active et se désactive par la case à cocher dans la barre d'outils d'accès rapide. Si activée, le couteau coupe votre objet dès que vous tracez une ligne. Si désactivée, vous pouvez régler la coupe à l'aide des poignées coulissantes, des cercles d'ajustement ou procéder comme pour toute autre ligne. Une fois la ligne bien ajustée, cliquez sur « Appliquer le couteau sélectionné ».



TRANSFÉRER PROPRIÉTÉS

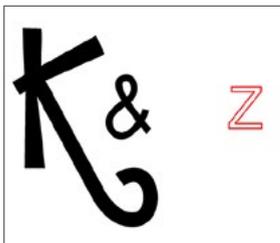
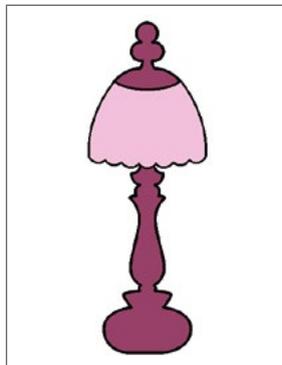
Les propriétés peuvent être transférées d'une forme à une autre en sélectionnant la forme à laquelle vous voulez transférer les propriétés puis l'icône Transférer Propriétés (appelée aussi Pipette) et en cliquant sur la forme que vous voulez reproduire. Tout est alors copié, y compris les polices, les motifs et les dégradés.

RACCOURCI CLAVIER : Outil Transférer Propriétés
Windows/Mac®, sélectionner un élément +
Ctrl clic sur un autre élément dont vous voulez transférer les propriétés.

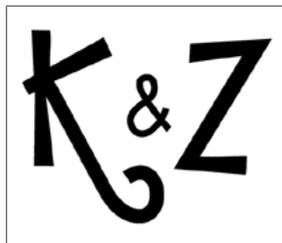
Ici, le fond rose de la lampe est une couleur personnalisée du volet Remplissage personnalisé. Cliquez sur la forme vide en haut de la lampe. Cliquez ensuite sur la pipette. Ensuite, à l'aide de la pipette, cliquez sur l'image dont vous voulez copier les propriétés. Dans ce cas, la base de la lampe. Votre forme sélectionnée, le haut de la lampe, se remplit avec le rose personnalisé et le trait noir épais. Vous pouvez également transférer la police. Le Z est tapé dans la police par défaut. Si vous transférez les propriétés du K au Z, la police, la taille du texte, la couleur de ligne et la couleur de remplissage sont transférées.



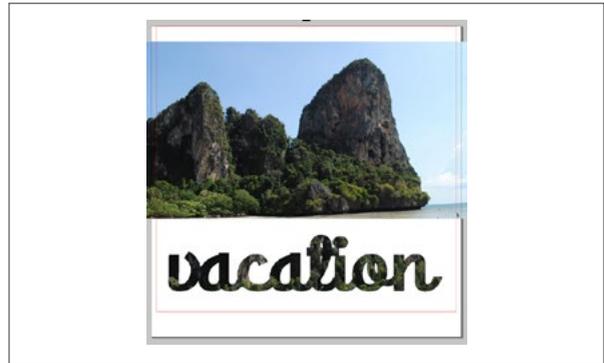
Lampes | par Loni Harris
Design ID: 17259



ZP Zippy | par ScrapNfonts
Design ID: 138809



Le transfert de propriétés fonctionne aussi pour les images. Ouvrez ou déposez une photo dans votre espace de travail. Tapez un mot et soudez les lettres pour réaliser une forme. Avec le mot en surbrillance, cliquez simplement sur la photo avec la pipette Transférer Propriétés. Et voilà ! La photo apparaît avec le mot. Silhouette Studio® traite le remplissage par la photo comme un motif. Vous pouvez la redimensionner dans le menu Motifs avancés.



ZP Zippy Doo Dah | par ScrapNfonts
Design ID: 126368

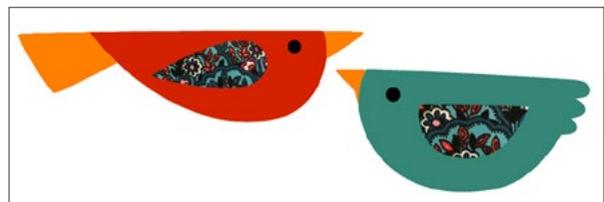
Pour voir une autre façon de remplir un texte ou un objet avec une photo, reportez-vous à la page 83.



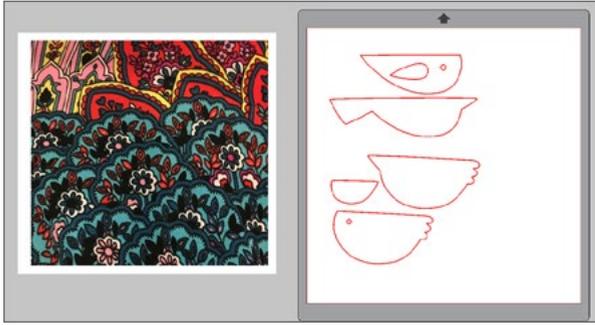
MOTIF DE REMPLISSAGE

Il est très facile d'ajouter vos propres motifs à votre bibliothèque, notamment par simple glisser-déplacer de l'image. Ouvrez le fichier du motif dans votre ordinateur. Sélectionnez le motif et faites-le glisser dans le dossier Motifs de votre bibliothèque. Il apparaît maintenant dans le volet Motif. Un motif peut être n'importe quelle image : une photo d'un événement particulier comme un mariage, ou de quelque chose de plus banal comme votre chemise en flanelle si vous cherchez un motif écossais. Prenez une photo avec votre téléphone, téléchargez-la dans votre ordinateur et déposez-la dans le dossier Motifs.

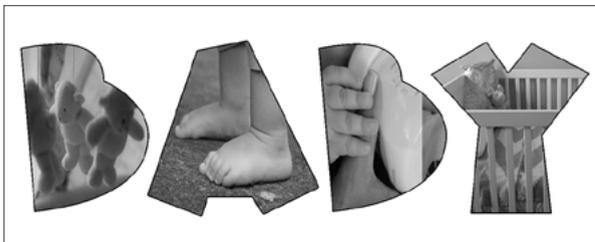
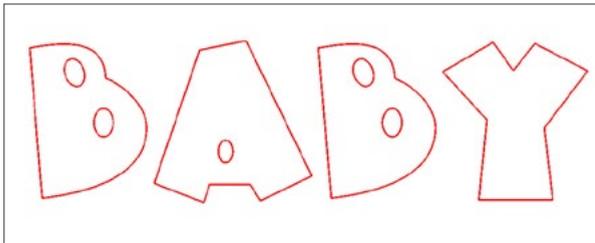
Ce motif est la photo d'une robe que l'une d'entre nous porte parfois au siège de Silhouette. Prenez une photo et placez-la dans les Motifs de votre bibliothèque. Allez ensuite sur Motifs sous l'icône Motif dans l'écran de design et vous l'y trouverez. Remplissez une forme avec, comme les ailes des ces oiseaux.



Oiseaux Mod | par Jennifer Wambach
Design ID: 34656



Ici, nous avons rempli un texte avec différentes photos. Pour remplir un texte, insérez simplement votre texte en police cubique. Annulez ensuite le tracé transparent et dissociez les lettres de façon à supprimer les ronds au milieu. Chargez vos photos dans la bibliothèque pour en faire des motifs. Remplissez chaque lettre, maintenant une forme simple, avec l'une des photos.



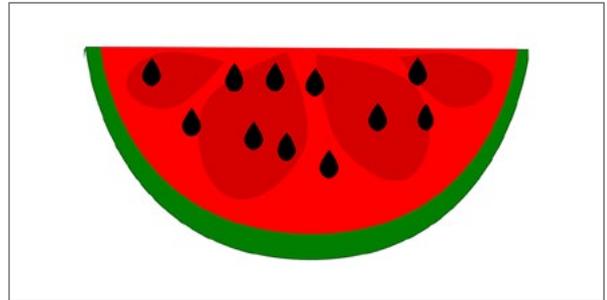
LD Gettin Jiggy | par ScrapNfonts
Design ID: 130184

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous voulez convertir vos photos en noir et blanc ? Dans l'icône Effets, changez « Nuances de gris » pour du 100%. Une manière simple de retoucher vos photos dans le logiciel.



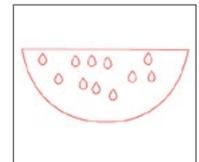
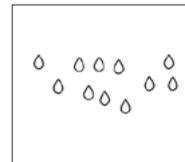
TRACÉ PAR COULEUR

Il peut arriver que la fonction de tracé standard ne soit pas le meilleur choix. Nous ne voulons pas seulement tracer le bord extérieur de cette image de pastèque, mais aussi chaque partie individuelle de façon à les découper dans du papier et les disposer l'une par-dessus l'autre.



Commencez par le Tracé par couleur. Cliquez sur « Tracé par couleur » puis sur une couleur dans la pastèque, p. ex. l'écorce verte. Seules les parties en vert seront tracées. Après avoir tracé la forme, vous pouvez changer la couleur de ligne et de remplissage. Continuez avec les parties noires et rouges du fruit.

Une case à cocher intitulée « Tracer toutes les zones avec la même couleur » permet, si elle est cochée, de sélectionner toutes les formes de cette couleur, comme les pépins noirs. Si vous la décochez, seule la partie dans la couleur que vous avez sélectionnée, comme un seul pépin noir, est sélectionnée.



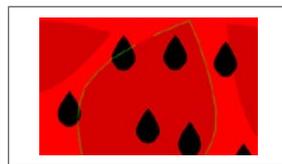
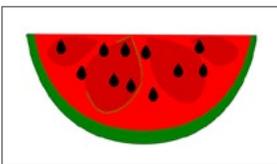
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : La forme rouge est tracée autour des pépins du fruit. Comme les pépins sont disposés par-dessus le calque rouge à l'assemblage de notre projet, il ne faut pas les découper dans le rouge. Pour cela, sélectionnez la forme, cliquez droit et sélectionnez « Annuler le tracé transparent ». Déplacez les pépins sur le côté et supprimez-les. Vous obtenez ainsi un joli demi-cercle bien net.



TRACÉ MAGNÉTIQUE

Si vous tracez les formes rouge foncé dans l'image précédente avec la fonction Tracé par couleur, seul le même demi-cercle rouge sera tracé. Les couleurs sont trop similaires et le logiciel ne peut pas les différencier. Pour que les formes soient dans la pastèque, utilisez le tracé magnétique !

Tout ce que vous avez à faire est d'effectuer une copie de la pastèque et de la placer sur le côté. Sélectionnez « Tracé magnétique » et cliquez sur le contour d'une des formes en rouge foncé. Un trait vert vif vient s'accrocher à l'extérieur de la forme. Déplacez la souris le long de la forme et cliquez sur un autre point. En cliquant de manière rapprochée, le tracé est plus précis. Si vous réglez l'outil de sélection plus large ou plus petit, vous ajusterez la précision de vos points.



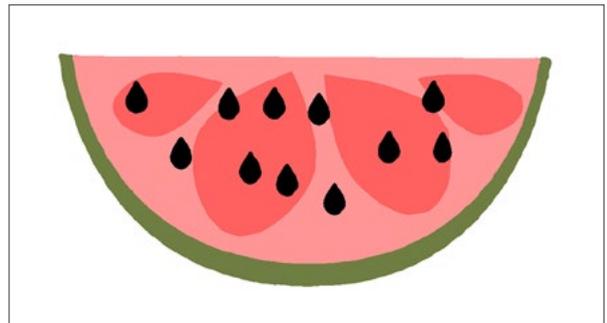
Si un pépin noir chevauche la partie que vous tracez, passez par-dessus jusqu'à ce que le trait magnétique vert rencontre la partie rouge foncé et s'accroche à elle à nouveau.

Quand vous fermez les points de début et de fin du tracé, la partie externe autour de l'image est rognée. C'est pourquoi vous avez fait une copie et l'avez placée sur le côté. Faites une autre copie de la

pastèque sur le côté et utilisez le tracé magnétique sur la forme rouge foncé suivante de la copie. Quand vous avez terminé, faites encore une copie de l'image originale et tracez la troisième forme. Enfin, utilisez la dernière image originale de la pastèque et tracez la dernière forme. Placez les quatre formes ensemble, avec le même espacement que sur le fruit.



Maintenant, changez la couleur de ligne et de remplissage des formes tracées avec le tracé magnétique pour la couleur de votre choix. Disposez votre dessin et voilà ! Détachez chaque groupe de sa couleur et assemblez votre pastèque tracée.



Vous pouvez ajuster la taille du tracé magnétique dans les paramètres de l'option ainsi qu'avec la roulette de la souris en maintenant la touche Alt enfoncée pendant que vous tracez.



OMBRE

Pour ajouter et ajuster une ombre, cliquez sur l'icône Ombre dans le volet Effets. Le menu Ombre permet de régler le décalage de l'ombre, sa couleur et sa transparence.



Vendredi - Jours de la semaine | par Jodie York
Design ID: 98835

Vous pouvez utiliser des ombres pour ajouter de la couleur et du relief à vos projets, parfait pour les impressions et découpes.



Samedi - Jours de la semaine | par Jodie York
Design ID: 98465

Ou bien, au lieu d'imprimer, coupez l'ombre. En cliquant sur « Annuler Ombre », l'ombre sera dissociée de l'objet. Vous pouvez les déplacer séparément et les couper chacun dans une autre couleur puis les replacer ensemble sur votre projet.



Dimanche - Jours de la semaine | par Jodie York
Design ID: 98838

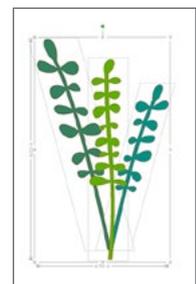
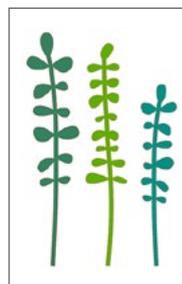
UNE OMBRE EST-ELLE UN OFFSET ? Les ombres et les offsets (décalages) produisent des effets différents. Une ombre est de la taille exacte de votre forme. Elle est placée sous l'original et légèrement sur le côté. Un offset est plus petit ou plus grand que l'image originale. L'offset permet de créer une ombre (en le déplaçant légèrement) mais une ombre ne peut pas créer un offset. Pour plus de détails sur l'offset, voir la page 53.



CISAILLE

L'outil Cisaille dans le volet Transformer permet d'incliner le design verticalement ou horizontalement. Vous pouvez choisir parmi les valeurs prédéfinies ou spécifier un degré d'inclinaison personnalisé.

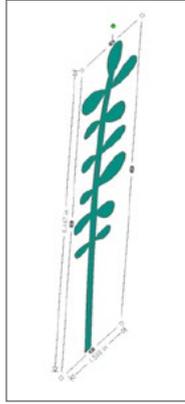
Prenez ces plantes à la verticale. Sélectionnez celle de gauche et inclinez de -15° à l'horizontale. Sélectionnez celle de droite et inclinez de 15° à l'horizontale. Rapprochez-les et vous avez créé un bouquet.



3 usines modernes | par Alaa' K
Design ID: 16585

INCLINAISON PERSONNALISÉE :

Vous pouvez aussi personnaliser l'inclinaison à l'aide des poignées. Cochez la case « Afficher les poignées » pour faire apparaître les petits carrés sur les bords de l'objet. Faites glisser pour redimensionner à votre gré. Pour annuler une inclinaison, cliquez simplement sur « 0 ».

**METTRE UN TEXTE EN ITALIQUE :**

Savez-vous que la cisaille permet aussi de mettre un texte en italique ? Super facile ! Tapez votre texte dans la police de votre choix puis inclinez à l'horizontale.



Police frites | par Dresden Carrie
Design ID: 156526

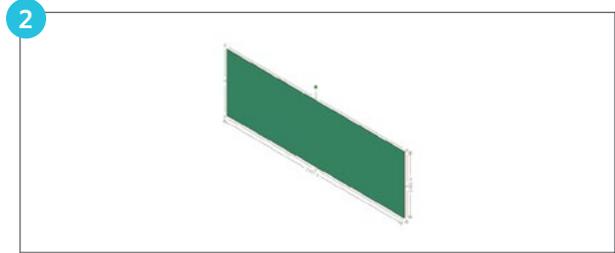
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Utilisez l'outil Cisaille pour mettre un texte en italique, l'outil Ligne pour souligner un texte et l'outil Offset pour mettre un texte en gras.

CRÉER AVEC LA CISAILLE : La cisaille est un excellent outil quand vous réalisez vos propres créations.

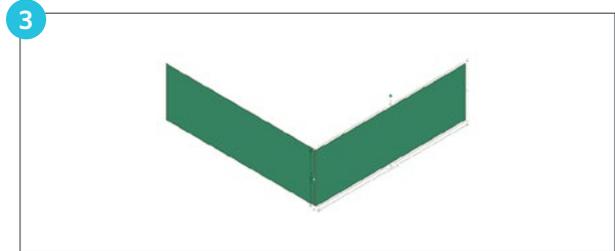
(1) Tracez un rectangle.



(2) Sélectionnez une inclinaison verticale de 30°.



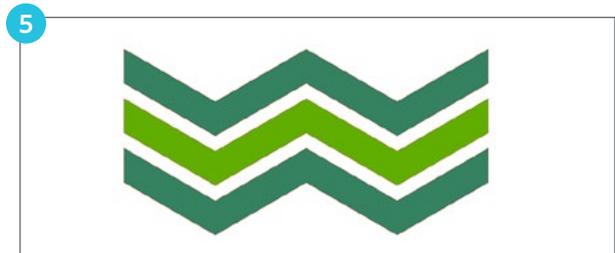
(3) Mettez le rectangle en miroir à droite. Rapprochez chaque rectangle du centre afin qu'ils se chevauchent légèrement. Soudez-les ensemble pour obtenir un v.



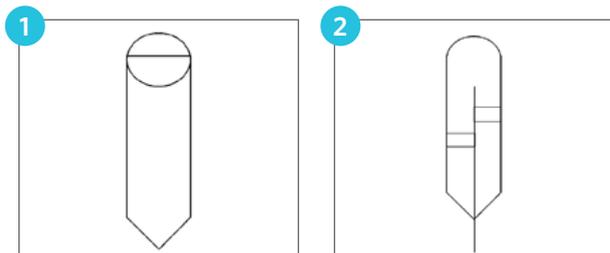
(4) Faites une copie ou deux du v en dessous de l'original.



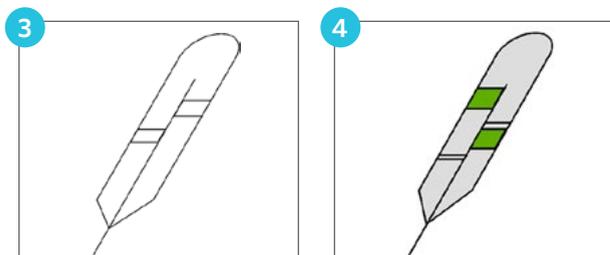
(5) Mettez les v en miroir à droite. Rapprochez légèrement chaque v et soudez les deux formes. Faites quelques copies de la forme soudée et placez-les sous l'original. Vous avez réalisé votre propre motif chevron !



Vous pouvez aussi utiliser la cisaille pour créer des designs plus élaborés. (1) Tracez un cercle et un rectangle de même largeur. Superposez les deux. Éditez les points du rectangle et ajoutez un point de façon à former un triangle au bout. (2) Soudez les deux formes. Ajoutez une ligne verticale au centre. Tracez deux rectangles de chaque côté de la ligne.



(3) Sélectionnez le dessin entier et inclinez à l'horizontale de 30°. Certains objets doivent être légèrement réalignés après l'inclinaison. (4) Ajoutez quelques lignes horizontales. Remplissez les formes en couleur et groupez le tout. Vous avez réalisé votre plume avec des formes simples et l'outil cisaille !



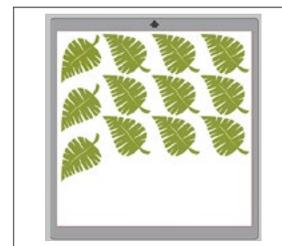
PAGE IMBRICATION DESIGN

La fonction Imbrication permet de réduire l'espace nécessaire pour couper un dessin. Vous pouvez utiliser toute la surface du média pour imbriquer les formes ou bien créer une zone spécifique pour leur imbrication.

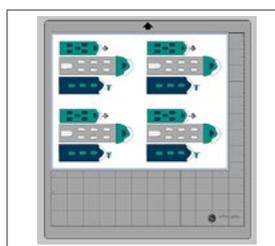
Voici un exemple simple d'imbrication. Cette page contient douze feuilles. Cliquez sur l'icône Imbrication Page Design et définissez le nombre de rotations autorisées et les marges intérieures entre chaque objet. Cliquez sur « Imbriquer ». Regardez combien de surface vous avez économisée ! Vous pouvez maintenant ajouter d'autres feuilles.



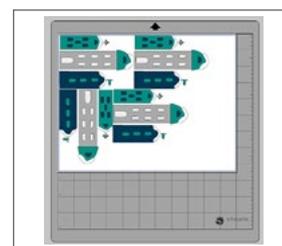
Feuille tropicale | par Jamie Koay
Design ID: 12444



Ce petit village en hiver est composé de plusieurs formes différentes. Quatre de ces maisons sont prévues pour l'impression et la découpe. Si elles sont groupées, elles restent ensemble quand vous les imbriquez. Si elles ne sont pas groupées quand vous les imbriquez, elles se séparent et chaque forme individuelle est imbriquée. Vous pouvez définir le nombre de rotations ainsi que les marges intérieures entre chaque dessin.



Maisons d'hiver Echo Park | par Echo Park
Design ID: 51857

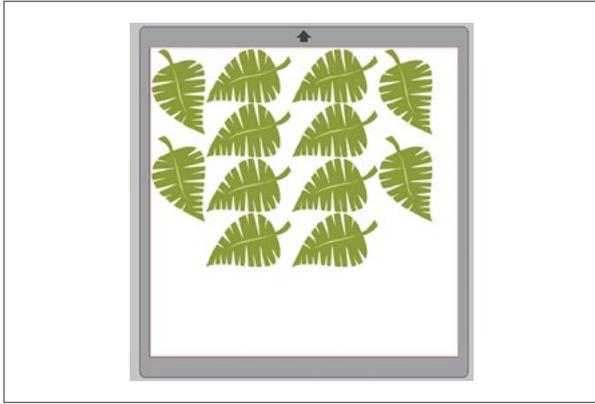


ROTATIONS, MARGES INTÉRIEURES ET ALIGNEMENT :

Vous pouvez définir le nombre de rotations que le logiciel est autorisé à effectuer sur vos objets. Si la position des formes vous importe peu, augmentez le nombre de rotations. Vos designs pourront ainsi pivoter sans risque d'être retournés ou mis en miroir.

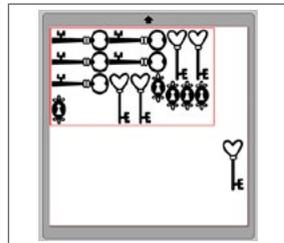
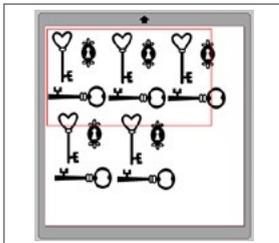
Les marges intérieures déterminent l'espacement entre les objets. Ils seront ensuite imbriqués aussi rapprochés que possible mais en respectant l'espacement que vous avez spécifié.

L'alignement imbrique les objets selon vos paramètres et les aligne autant que possible avec les autres formes.



IMBRICATION DÉFINIE PAR LA FORME : Vous pouvez aussi sélectionner une forme comme limite d'imbrication. Tracez un rectangle ou une forme correspondant à celle de votre média et imbriguez le design pour l'intégrer.

Après avoir procédé à vos ajustements, cliquez sur « Imbriquer ». Les formes s'imbriquent pour maximiser l'espace. Si vous avez sélectionné plus de formes que ne peut en recevoir la zone d'imbrication, le logiciel détermine lesquelles s'intègrent le mieux dans la surface définie. Ici, le logiciel n'est pas parvenu à faire rentrer une clé en forme de cœur.



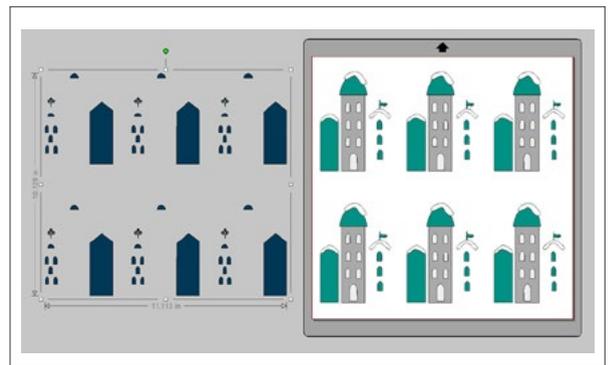
Serrure et clefs | par Nic Squirrell
Design ID: 114784

IMBRICATION AVEC SÉLECTIONNER PAR COULEUR :

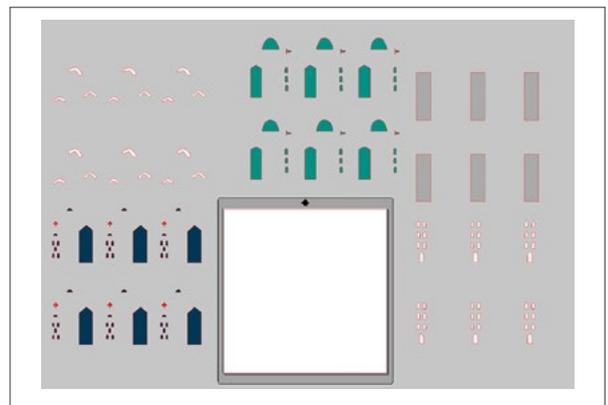
Vous souhaitez découper votre design dans des couleurs différentes puis disposer les pièces ? Pour couper chaque objet en fonction de la couleur du matériau, comme ces formes bleu marine dans du cardstock bleu marine, utilisez l'outil Imbriquer ! Voici une méthode qui fait des merveilles.

Il vous faudra un peu d'habileté, mais cela en vaut la peine. Ouvrez le dessin des maisons de l'exemple précédent. Sur cette page, les maisons étaient prévues pour l'impression et la découpe. Mais cette fois, nous allons découper chaque pièce dans du papier puis les assembler.

Remplissez la page avec autant de maisons que vous voulez. Cliquez ensuite sur l'icône Sélectionner par couleur. Choisissez une couleur, ici le bleu marine, et déplacez toutes les formes de cette couleur sur le côté de l'écran dans la zone d'attente en gris. Groupez tous les objets de même couleur pour éviter de perdre les petits morceaux.



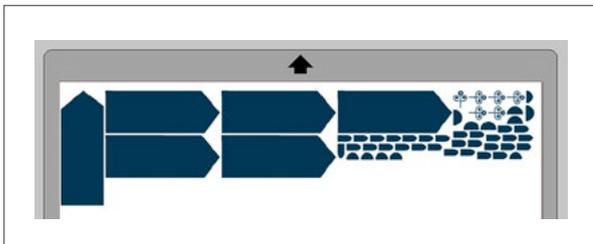
Procédez de la même façon pour toutes les couleurs du dessin, une couleur après l'autre, en plaçant et en groupant les formes en dehors de l'écran.



Une fois toutes les formes groupées par couleur, sélectionnez une couleur et ramenez le groupe

correspondant sur la page de design. Dissociez les formes. Le regroupement n'a servi qu'à déplacer les objets groupés par couleur sur le côté et à les replacer ensuite sans perdre les petits éléments. Vous ne pouvez pas imbriquer des objets s'ils sont groupés, d'où l'importance de les dissocier.

Ouvrez le volet Imbrication. Sélectionnez toutes les formes d'une couleur sur votre page et cliquez sur « Imbriquer ». Toutes vos formes bleu marine sont maintenant imbriquées ! Chargez votre média bleu marine et découpez toutes les formes bleu marine imbriquées. Mettez-les de côté, passez à une autre couleur et imbriquez. Ce procédé est bien plus facile et efficace que saisir manuellement toutes les formes bleu marine et les assembler. L'imbrication vous fait gagner du temps et économise votre matériau.



ESQUISSE

Pour créer vos propres esquisses, cliquez sur l'icône Esquisse. Le volet Esquisse apparaît permettant d'ajuster le bord, le type de remplissage et l'effet de remplissage de l'esquisse.

Certains fichiers sont spécialement conçus pour les crayons à croquis. Ils sont généralement moins nets que les fichiers de coupe en raison de la dispersion des traits. Dans le Design Store, les fichiers d'esquisse sont indiqués par un symbole spécifique. Voir la page 134.

Vous pouvez ouvrir des fichiers d'esquisse dans la version Basic Edition, mais vous ne pourrez pas les éditer sans le volet Esquisse. Il vous faut Designer Edition !

Ce design de train est spécifiquement conçu pour créer une esquisse et ne nécessite aucun ajustement de l'image. Ouvrez simplement le volet Envoyer, sélectionnez l'action « Esquisse », placez votre crayon à croquis sur la machine et cliquez sur Démarrer. Vous disposez toutefois de nombreuses options d'ajustement.



Croquis de train | par Cali Arroyo
Design ID: 44562

Original



Stylo



Fusain

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : La conception d'une esquisse est un processus relativement long entre le temps de traitement par votre ordinateur et l'envoi à votre machine puis, selon la complexité du projet, la réalisation finale de l'esquisse. Patience ! N'oubliez pas que chaque petit trait esquissé est une « coupe » et que vous envoyez une foule de lignes de coupe à la fois.

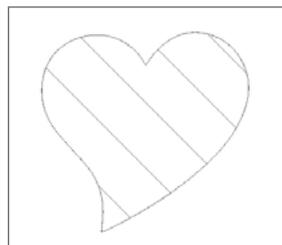
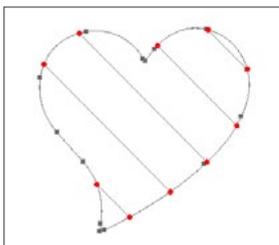
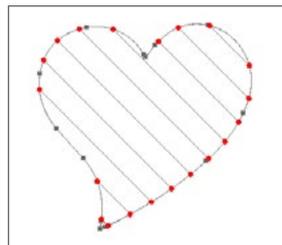
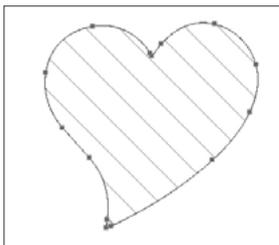
CONTOUR ESQUISSE/OMBRE DÉCALÉE : Vous pouvez choisir un contour ou différentes options de remplissage.



11 cœurs | par Lori Whitlock
Design ID: 37852

ANNULER ESQUISSE : Annuler Esquisse est un outil puissant pour personnaliser encore davantage votre design. Sélectionnez l'image que vous avez remplie avec une option d'esquisse. Sélectionnez ensuite « Annuler Esquisse ». Vous ne verrez aucun changement tant que vous ne serez pas en mode Édition de points. Là, les points de design sont en gris (comme les points normaux en mode édition) et les points d'esquisse en rouge. Les points rouges permettent d'ajuster le remplissage de l'esquisse.

Ce cœur est rempli avec l'option de ligne diagonale. Supprimez la moitié des traits d'esquisse. Songez à toutes les possibilités. Vous pouvez affiner le remplissage de l'esquisse jusqu'à l'adapter parfaitement à votre design.



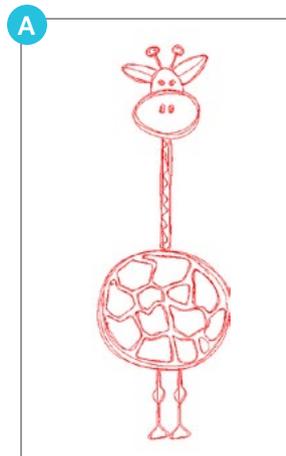
MENU ESQUISSEAVANCÉ

Le menu Esquisse avancé offre les mêmes options que le menu de base mais les possibilités de personnalisation sont plus nombreuses.

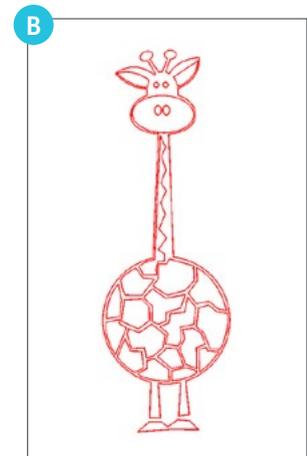
TYPES FICHIERS : COUPE VS ESQUISSE Certains fichiers sont conçus pour l'esquisse, d'autres pour la coupe. Un fichier de coupe peut être converti en fichier d'esquisse mais le contraire est quasiment impossible en raison de la finesse des traits. L'application d'un offset peut aider.

Le fichier (A) est signalé par l'icône d'esquisse dans le Design Store. L'esquisse se reconnaît aux traits fins sur les jambes et le cou. Ces traits ne sont pas destinés à être coupés.

Le fichier (B) est un fichier de coupe normal. Notez comme les traits des jambes et du cou sont plus épais pour ne pas déraiper lors de la découpe sur votre Silhouette.

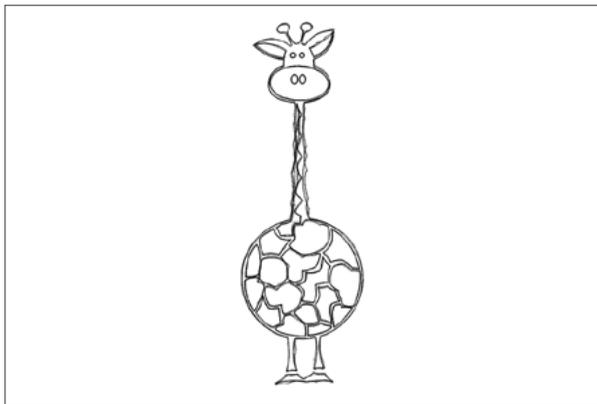


Croquis de girafe | par Cali Arroyo
Design ID: 55140



Giraffe | par Cali Arroyo
Design ID: 55141

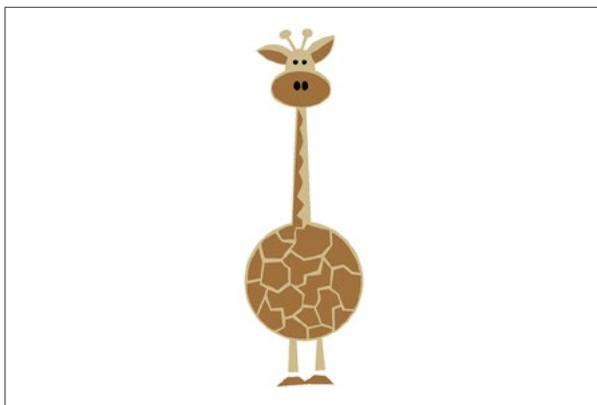
Vous n'obtiendrez pas les meilleurs résultats si vous tentez de convertir un fichier d'esquisse en fichier de coupe (à moins de créer d'abord un offset puis de le couper), mais le contraire est facile. Ouvrez simplement votre fichier de coupe et allez dans le volet Esquisse. Sélectionnez l'option de votre choix et c'est tout ! Cette girafe est le fichier de coupe esquissé.



Fichier de coupe converti en esquisse

FICHIERS DE COUPE VERS IMPRESSION ET

DÉCOUPE : Un fichier de coupe peut être converti en Impression et Découpe par remplissage de couleur. Ouvrez votre fichier de coupe et dissociez l'image. Remplissez chaque partie avec la couleur de votre choix et regroupez votre design. Ajoutez les marques d'enregistrement. Vous avez réalisé une Impression et Découpe unique. Pour plus de détails, voir la page 44.

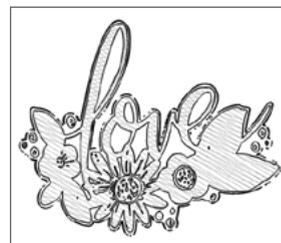


Arquivo de recorte se transformou em uma Impressão e Corte

IMPRESSON ET DÉCOUPES VERS IMAGES

D'ESQUISSE : Convertir une Impression et Découpe en fichier d'esquisse est très simple. Ouvrez votre fichier Impression et Découpe puis effectuez votre tracé (pour revoir l'utilisation de l'outil Tracé, reportez-vous à la page 87). Une fois le tracé terminé, ouvrez le menu Esquisse et convertissez l'image tracée en fichier d'esquisse. Cette option

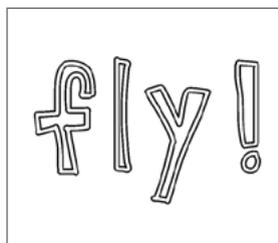
fonctionne avec toutes les images, y compris les photos. Silhouette Studio® ne doit pas être utilisé pour tracer des images sous copyright ou qui ne vous appartient pas.

L'amour végétal | par Loni Harris
Design ID: 82932

CRÉER DES CADRES DE COUPE POUR LES IMAGES

D'ESQUISSE : Pour réaliser une esquisse puis la découper, vous pouvez convertir des images d'esquisse accompagnées d'un cadre en quelques étapes simples. Ouvrez votre image d'esquisse et sélectionnez-la. Aller sur l'outil Offset. Créez un décalage de l'image de façon à créer un cadre. Et voilà !

Une fois ce cadre extérieur en place, allez sur le volet Envoyer. Sélectionnez le cadre extérieur. Cliquez sur l'option « Ne pas couper » (le tracé du cadre sera ignoré). Envoyez la partie interne à esquisser avec un crayon à croquis. Quand l'esquisse est terminée, ne touchez pas au matériau et ne modifiez rien. Retirez le crayon à croquis de la Silhouette et placez une lame dans le porte-outil. Revenez au volet Envoyer. Paramétrez le cadre extérieur sur « Couper » et l'image d'esquisse sur « Ne pas couper ». Découpez le cadre autour de l'esquisse.

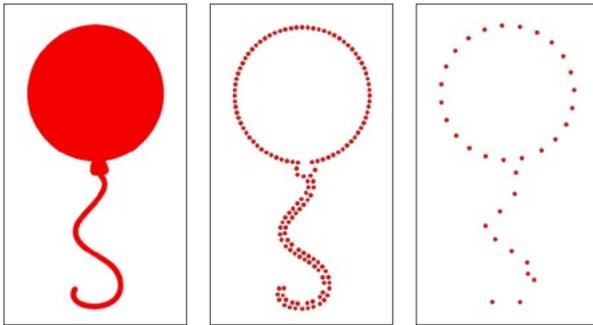
Police AM Playfu | par Amanda McGee
Design ID: 66734



STRASS

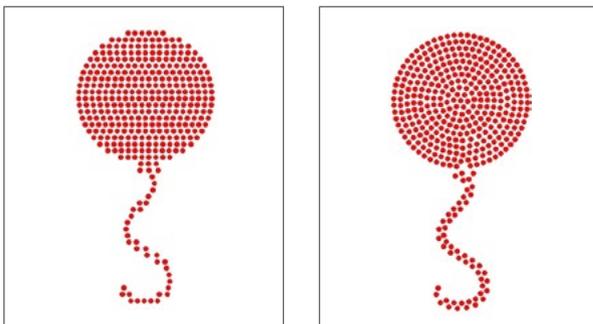
Si vous aimez les strass, parfait ! Sinon, la fonction Strass est plus utile que vous ne l'imaginez. Dans le Design Store, certains modèles sont spécifiquement destinés aux strass. Vous pouvez aussi transformer n'importe quel projet en design strass ou les ajouter à la volée.

Voici un simple fichier de coupe de ballon. Remplissez-le en couleur de façon à mieux visualiser les strass.



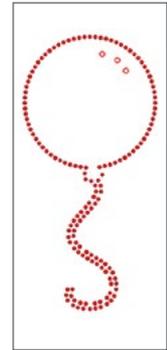
Ballon | par Lettering Delights
Design ID: 7543

Cliquez sur l'effet contour et appliquez les paramètres standard. Cette l'option de strass est la plus simple. La taille (en ss) est la taille réelle des strass que vous utilisez. L'espacement détermine l'écart entre chaque strass.



À gauche, l'option « Remplissage intérieur linéaire » positionne les strass en grille. À droite, « Remplissage intérieur radial » les positionne au bord du tracé de façon concentrique à l'intérieur.

L'option « À main levée » permet d'ajouter des strass individuellement à votre design. « Annuler Strass » convertit les strass en cercle individuel que vous pouvez déplacer ou supprimer. Pour annuler des strass dans un travail spécifique, vous devez d'abord dissocier.

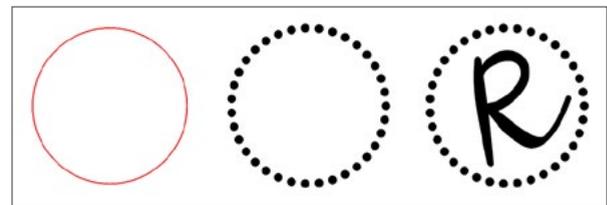


Le nombre total de strass s'affiche au bas du menu Strass avec la taille de chaque strass utilisé dans votre création.

Totals (Selected Shapes)				
6ss	10ss	16ss	20ss	Other
145	3	0	0	0

AJOUTER DES CERCLES AVEC LA FONCTION

STRASS : Une astuce de Silhouette pro. Utilisez l'outil strass pour ajouter des cercles à votre design et non des strass. Tracez un cercle puis ajoutez un contour en strass. Espacez et dimensionnez à votre gré. Remplissez en couleur. Ajoutez enfin ce cercle composé de cercles à votre design. Ici, placez une lettre à l'intérieur du cercle. Les cercles seront découpés individuellement sans avoir besoin d'utiliser un modèle de strass. Utilisez ce procédé pour une Impression et Découpe or coupez directement !



Script Joyeux Noël | par Gina Marshall
Design ID: 161785



CALQUES

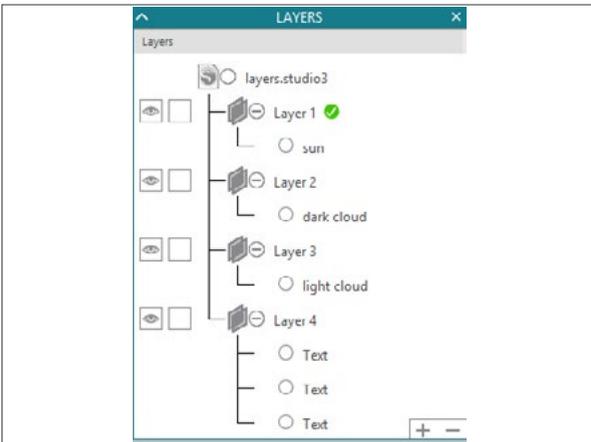
Les calques importés et créés dans un autre programme sont accessibles dans le volet Calques. Les calques peuvent aussi être ajoutés aux designs dans Silhouette Studio®. Utilisez les touches +/- pour ajouter ou supprimer des calques dans le volet.



ZP Flixster Flax, LD Kracken | par ScrapNfonts
Design ID: 116640, 122639

Rayons de soleil | par Silhouette
Design ID: 56763

Nous avons ici quatre calques : le texte, le nuage clair, le nuage foncé et le soleil. Renommez chaque objet ou calque pour les reconnaître facilement. Cochez l'œil à gauche pour afficher ou masquer le calque. Cochez la case à droite pour verrouiller le calque et limiter les modifications.



En masquant le calque du texte, seul le soleil et les nuages apparaîtront.



Même si vous masquez les calques, Silhouette Studio® repère les lignes de coupe et les envoie comme élément de votre travail de coupe. Dans Envoyer, vous pouvez définir ce paramètre et couper par calque, exactement comme vous coupez par couleur de ligne ou couleur de remplissage.



COUPER PAR CALQUE

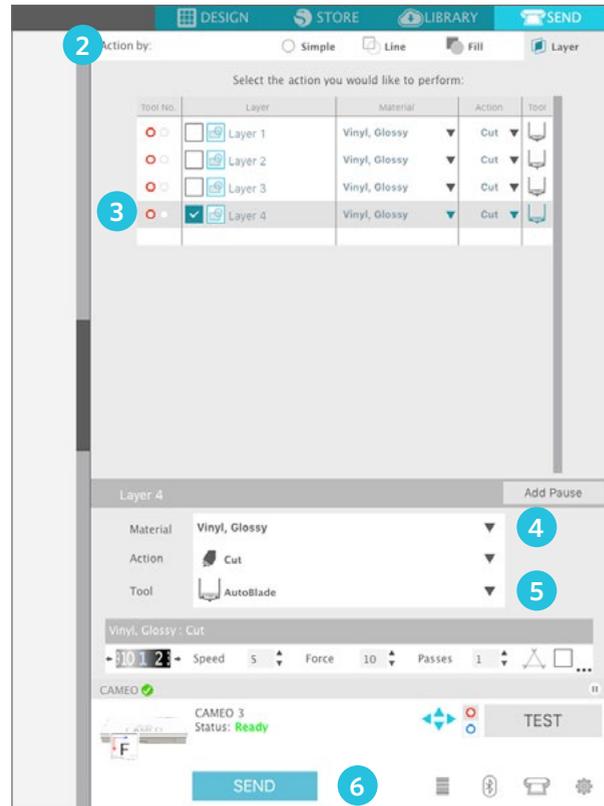
1. Créez votre design. Vérifiez sa taille et sa disposition sur la page ainsi que la configuration de vos calques. Cliquez ensuite sur l'onglet Envoyer.



2. Choisissez « Calque » pour votre Action par.
3. Le tableau vous permet de choisir quel calque couper. Cochez On/Off pour activer les lignes de coupe. Il faut couper un calque à la fois. Il y a deux façons de le faire. Vous pouvez désélectionner tous les calques sauf celui que vous voulez couper en premier. Envoyer ce calque à votre Silhouette. Une fois coupé, déchargez votre matériau et retirez-le du tapis. Puis, placez le matériau pour votre prochain calque sur le tapis. Sélectionnez ce calque et désélectionnez l'autre. Continuez jusqu'à ce que tous vos calques soient coupés.

Ou vous pouvez garder tous les calques cochés, faites un clic droit sur un calque et cliquez sur « Ajouter une pause ». Cela mettra en pause après le calque que vous avez sélectionné. Durant cette pause, vous pouvez décharger votre médium, le retirer du tapis et placer le médium du prochain calque sur le tapis. Vous pouvez ensuite cliquer sur « Reprendre » et continuer à couper jusqu'à la pause suivante.

4. Sélectionnez un calque. Choisissez votre matériau dans la liste déroulante.
5. Sélectionnez « Couper » en tant qu'action et choisissez l'outil que vous utilisez.
6. Vérifiez que vous avez ajusté votre lame à cliquet, chargé la lame, placé le matériau sur le tapis, déplacé les rouleaux et chargé le tapis. Lorsque tous les paramètres ci-dessus sont correctement réglés, cliquez sur Envoyer. Votre Silhouette va commencer à couper.



WARP

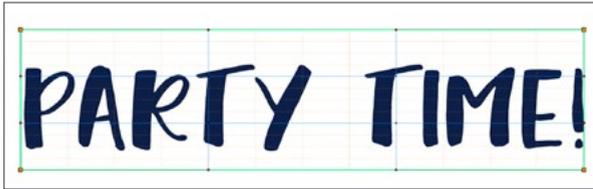
Vous voulez donner libre cours à votre esprit créatif ? La fonction Warp vous offre un contrôle ultime, vous permettant d'ajuster précisément votre texte. Commencez par taper un mot en utilisant l'outil Texte.



Police applaudissements | par Angie Makes
Design ID: 179515

Une fois votre texte prêt, rendez-vous dans le panneau Warp. Tout ce que vous avez à faire est de cliquer sur « Déformer les formes sélectionnées ». Un cadre vert s'affichera autour de votre design avec une grille en superposition. La grille par défaut comporte

trois divisions, une colonne et une ligne. Le réglage de ces fonctionnalités vous permettra de contrôler encore plus la distorsion.



Il ne vous reste plus qu'à jongler avec les effets. Tirez les poignées de contrôle orange dans les coins pour tirer les bords de votre design. Tirez les poignées de contrôle rouges ou bleues au milieu du design pour ajuster l'intérieur. Si vous voulez vous assurer que les deux côtés sont réglés de la même manière, activez la grille dans l'écran de conception. Cela vous permettra de voir où vous tirez les poignées de contrôle de sorte que vous pourrez créer des distorsions égales de chaque côté.



REMARQUE : Dans les versions précédentes de Silhouette Studio®, vous ne pouviez pas éditer le texte après avoir utilisé l'outil Warp. Mais grâce à Silhouette Studio® version 4.2 ou ultérieure, vous pouvez maintenant éditer le texte et il restera dans sa forme distordue. Double-cliquez deux fois sur la zone de texte. Le curseur apparaîtra et vous pourrez modifier le texte.

La fonction Warp peut être utilisée pour d'autres choses. Tout objet peut être déformé.

Par exemple, cette rose sur le recto d'une carte. Sa taille est adaptée au support, mais il y a quelques espaces blancs. Si nous redimensionnons la fleur, elle ne remplira toujours pas l'espace. C'est là que la fonction Warp est un outil précieux.

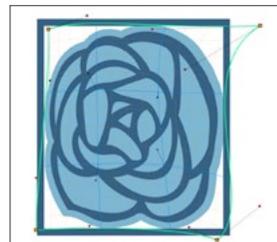


Chère Lizzy - Rose | par American Crafts
Design ID: 47434

Police de script Vie heureuse | Gina Marshall
Design ID: 172708

Sélectionnez la fleur. Avec les contrôles de distorsion, faites glisser les points vers le haut/bas pour ajuster votre forme afin qu'elle remplisse l'espace. Certaines formes peuvent paraître déformées lorsque traitées ainsi, alors choisissez une forme d'apparence naturelle.

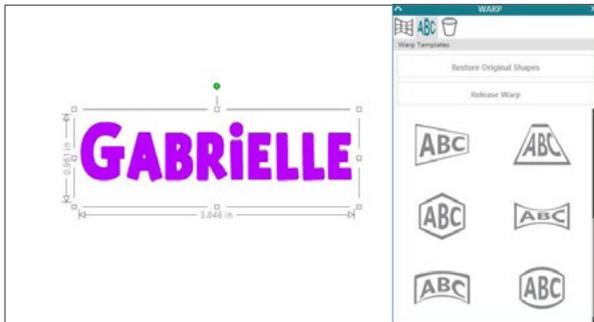
Une fois que vous avez terminé, réglez la transparence de la fleur à 50 % dans le panneau Remplir. Placez un texte « Meilleurs vœux ! » en haut, et c'est tout. Vous venez de créer votre propre carte.



ABC MODÈLES WARP

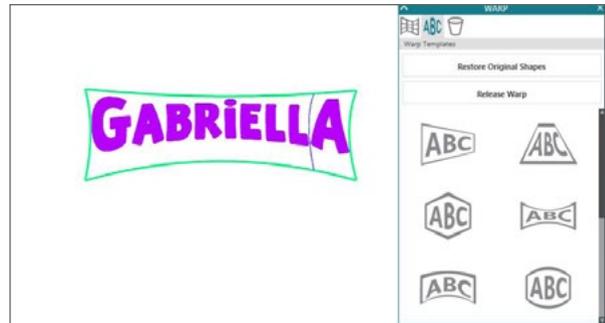
Si vous cherchez une façon plus uniforme de déformer votre texte, alors découvrez la fonction des modèles Warp. Vous pouvez cliquer sur un modèle, et il applique automatiquement une forme de distorsion à votre texte.

Commencez par taper un texte en utilisant l'outil Texte. Puis cliquez pour ouvrir le panneau Warp et cliquez sur l'icône Modèles Warp. Vous verrez quelques modèles différents.

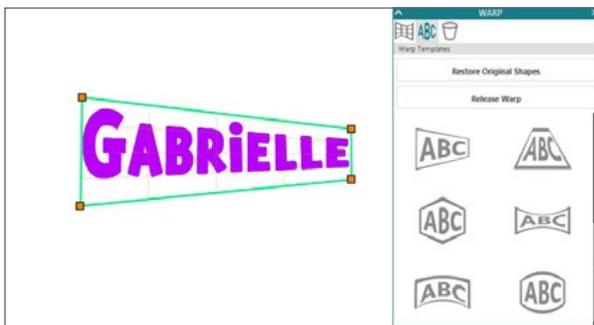


LD Air frais | par ScrapNfonts
Design ID: 91771

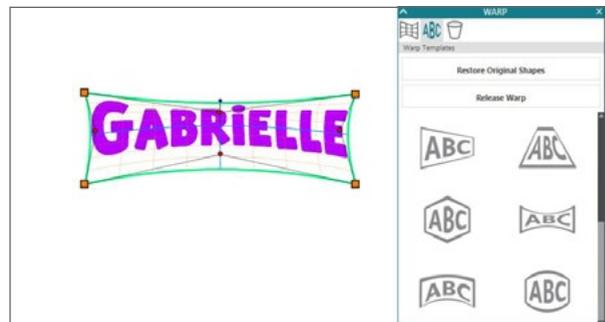
Si vous avez fait trop de modifications, vous pouvez cliquer sur « Restaurer la forme d'origine » pour revenir aux paramètres par défaut. Vous pouvez également cliquer sur « Libérer la distorsion » si vous ne voulez plus utiliser de modèle.



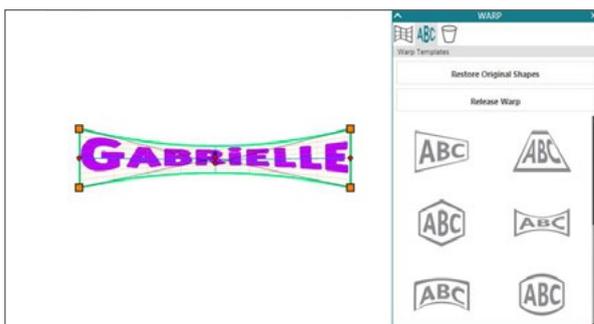
Assurez-vous que votre texte est sélectionné, puis cliquez sur un modèle que vous souhaitez appliquer.



Si votre texte comporte une erreur, vous pouvez facilement le modifier en double-cliquant sur la zone de texte. Le curseur apparaîtra et vous pourrez modifier le texte. Les réglages de la déformation continueront de s'appliquer à la zone de texte à moins que vous ne décidiez de le libérer.



Vous pouvez cliquer sur les modèles pour changer la forme, et modifier la distorsion en déplaçant les points dans le modèle.



Designer Edition Plus

Silhouette Studio® Designer Edition Plus vous offre les outils Flexishapes, Conical Warp, Advanced Rhinestones et Puzzle Generator ainsi que la capacité d'ouvrir des fichiers de broderie. En plus, toutes les fonctions de la version Designer Edition sont incluses.

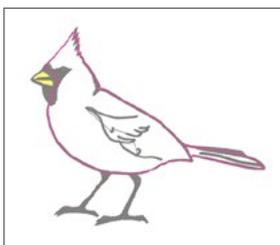
FICHIERS DE BRODERIE

APPLIQUER BRODERIE : La version Designer Edition Plus permet d'importer les fichiers Appliquer Broderie dans Silhouette Studio®. Si votre fichier de broderie contient un calque pour les piqûres, votre Silhouette découpera les formes appliquées.

Designer Edition Plus permet d'importer les fichiers de broderie aux formats suivants :

- ▶ PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)
- ▶ DST (Tajima, Barudan, Toyota)
- ▶ EXP (Stellar, Melco)
- ▶ JEF (Janome)
- ▶ XXX (Singer)

Ouvrez votre fichier dans Silhouette Studio®. Supprimez le surplus de broderie pour ne garder que la piqûre. Envoyez votre découpe à Silhouette. N'oubliez pas d'utiliser une lame et un stabilisateur pour textile si vous découpez du tissu.

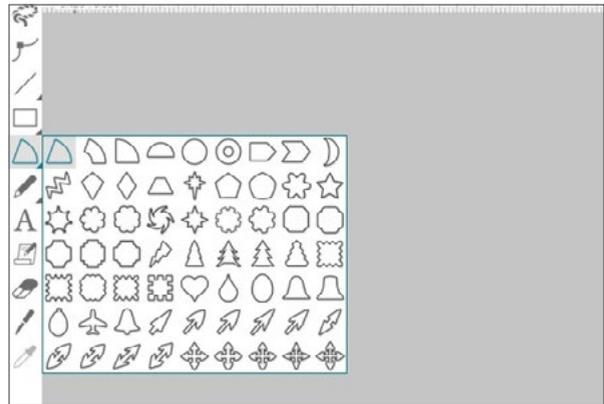


ESQUISSE AVEC FICHIERS DE BRODERIE : Créez des esquisses à partir de vos broderies avec les crayons à croquis Silhouette. Ouvrez le fichier dans Silhouette Studio®. Attribuez une couleur à chaque calque. Envoyez l'image à votre Silhouette, chaque calque coloré correspondant à un crayon de couleur.

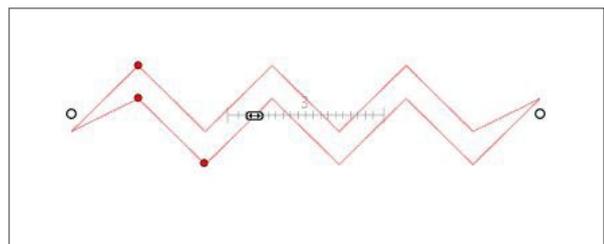


FLEXISHAPES

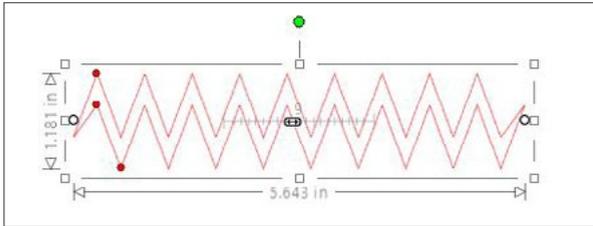
Si vous aimez jouer avec les formes existantes, la fonction Flexishapes est faite pour vous. Elle vous permet de prendre la base d'une forme et d'en personnaliser certains aspects pour créer une toute nouvelle forme.



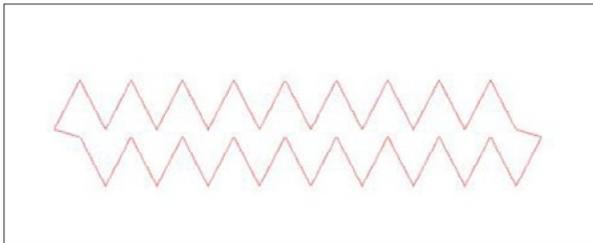
Prenez cette forme en zigzag par exemple. Il y a plusieurs manières de la modifier selon vos souhaits.



Remarquez le petit curseur à l'intérieur de la forme. Ceci indique combien de points seront inclus dans le zigzag. Vous pouvez faire glisser la barre vers la droite pour ajouter plus de points et vers la gauche pour en ôter.



Les points rouges vous permettent de régler l'épaisseur de la forme, la hauteur de la forme totale, et la proximité des points situés dans la forme. Les points blancs ajustent la longueur et étirent ou compriment votre design.



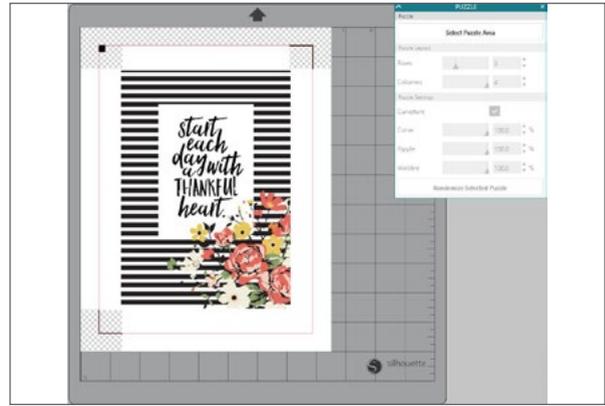
La meilleure façon de découvrir Flexishapes est de l'essayer. Alors choisissez une forme, commencez à la personnaliser, et découvrez les designs amusants que vous créez !



PUZZLE GENERATOR

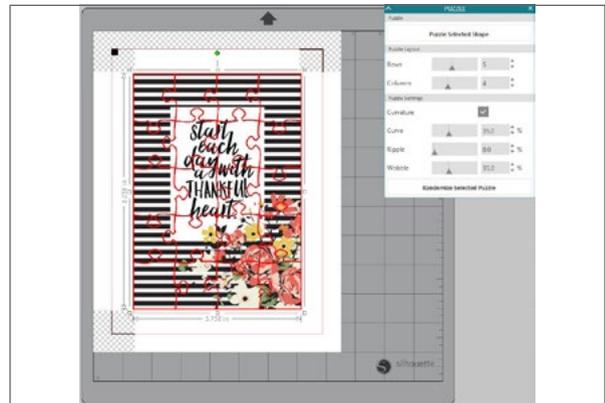
Le Puzzle Generator est un outil facile à utiliser qui vous permet de personnaliser et de créer vos propres puzzles. C'est formidable pour vos photos, des motifs ou des designs Print & Cut disponibles dans le Silhouette Design Store.

Commencez par choisir votre design. Retirez l'excès de lignes coupées à l'intérieur du design et autour de la bordure. Puisque nous imprimerons ce design, nous avons ajouté des marques d'enregistrement et fait en sorte que notre design soit à l'intérieur de ces marques.



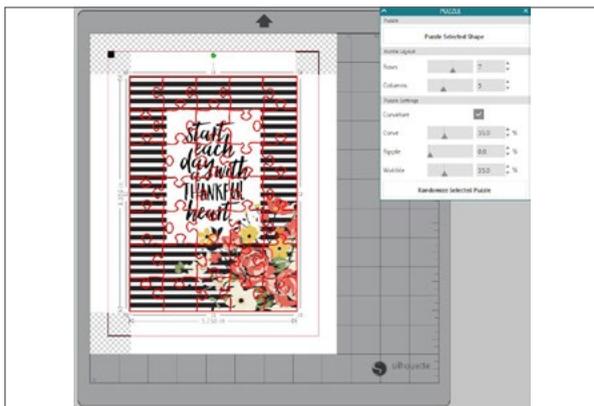
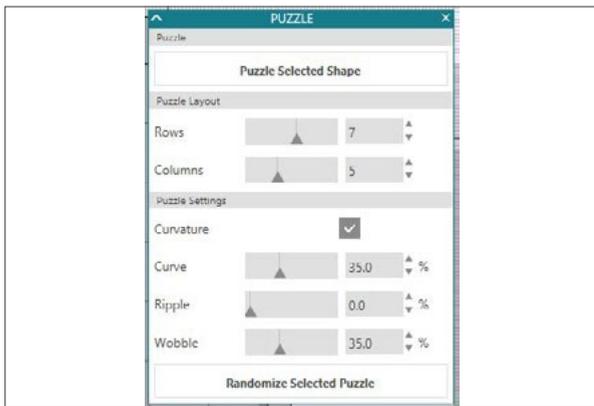
Cadre et impression cœur reconnaissant | par Felicity Jane
Design ID: 99879

Ensuite, cliquez sur l'icône en forme de pièce de puzzle pour ouvrir le panneau Puzzle. Il existe quelques façons de générer un puzzle. Le plus simple est de s'assurer que votre design est sélectionné et de cliquer sur « Forme sélectionnée pour le puzzle » dans le panneau Puzzle. Mais vous pouvez aussi cliquer sur « Sélectionner la zone du puzzle », puis cliquez et faites glisser sur la zone du design que vous souhaitez transformer en puzzle.



REMARQUE : Nous avons ajusté l'épaisseur des lignes du puzzle dans cet exemple pour montrer plus de détails. Si vous faites cela, Silhouette Studio® permet d'imprimer des lignes rouges dans le design, nous recommandons de garder une épaisseur de ligne de 0 afin que les lignes ne s'impriment pas.

Le logiciel permet d'insérer le puzzle en incrustation. Vous pouvez modifier le nombre de lignes et de colonnes ainsi que tous les autres paramètres du puzzle. Changer le nombre de lignes ou colonnes augmente ou diminue la taille des morceaux de puzzle. Cocher la case Courbure signifie que les bords du puzzle seront davantage courbés. Si la case Courbure est cochée, vous pouvez également définir la proportion d'une courbe qui sera présente, ainsi que le niveau d'ondulation des pièces du puzzle. Le paramètre Oscillation modifie à quel point les pièces du puzzle seront décentrées.



Cette fonction facilite la création de votre puzzle. Testez divers paramètres pour votre puzzle !

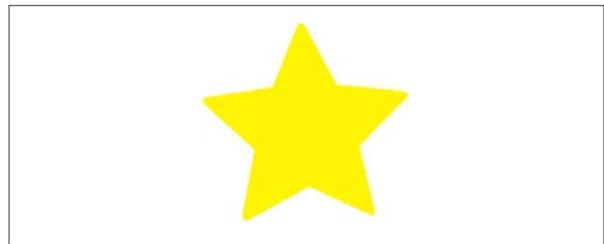


STRESS AVANCÉS

Situé en haut de votre bibliothèque de stross, le menu Stross Avancé propose des stross de différentes couleurs et trois tailles standard : 20 ss, 16 ss et 10 ss. En plus, au lieu de cercles de couleur, c'est l'image réelle des stross qui apparaît à l'écran ce qui simplifie la création d'une maquette.

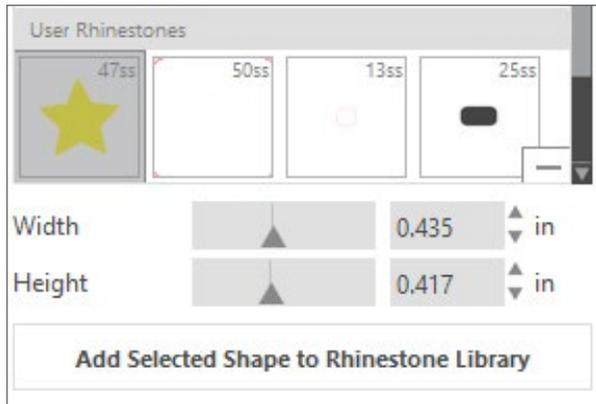
Si décidément vous travaillez avec des stross, il vous faut la version Designer Edition Plus ! Vous y trouverez de quoi exprimer vos talents.

UTILISATEUR DE STROSS : Pour ajouter vos propres stross, téléchargez vos images avec votre tapis PixScan™ et dessinez votre propre forme. Vous pouvez aussi utiliser un modèle.



Étoile | par Pebbles in my Pocket
Design ID: 61255

Une fois la forme tracée et l'image de vos stross disposée sur la page, sélectionnez l'image puis cliquez sur « Ajouter la forme sélectionnée à la bibliothèque de stross ». Votre forme est alors ajoutée dans la section « Stross Utilisateur » sous les stross déjà chargés dans le logiciel. La forme en stross restera dans votre bibliothèque pour d'autres utilisations. La largeur et la hauteur sont ajustables quels que soient les types de stross utilisés.



Les strass sont mesurés en ss, mais vous pouvez choisir mm ou po dans les préférences. Pour redimensionner vos strass personnalisés, cliquez sur la barre de curseur dans votre bibliothèque de strass.

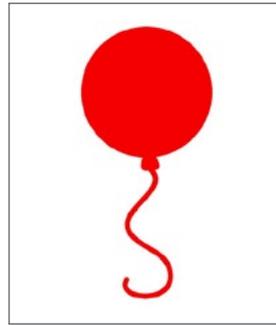
Pour une touche personnelle, créez vos propres formes en strass. Ce modèle d'étoile est réalisable dans tous les matériaux.



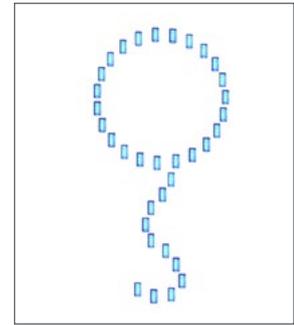
STRASS COMME CONTOUR OU REMPLISSAGE :

Créez un contour ou un motif de remplissage avec des styles de strass simples ou multiples. Sélectionnez votre image. Ensuite, dans Tracer Strass, sélectionnez « Simple » puis le modèle de strass de votre choix

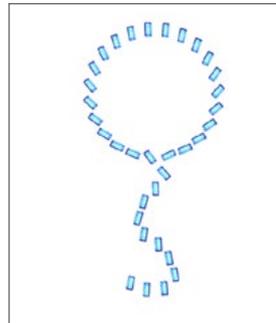
Vous disposez de trois options : Angle, Espacement et Angle Offset. Angle Offset permet d'ajuster l'angle dans lequel les strass sont placés, une option utile pour positionner des strass rectangulaires d'une certaine façon sur les lignes.



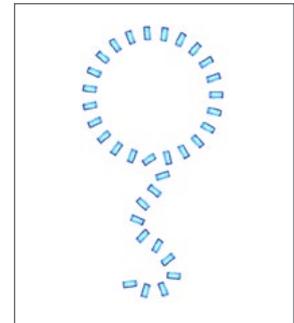
Ballon | par Lettering Delights
Design ID: 7543



Standard



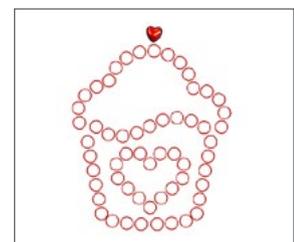
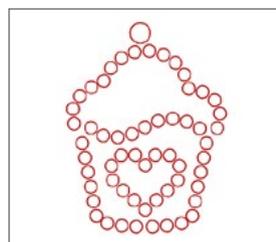
Centrés



Perpendiculaires

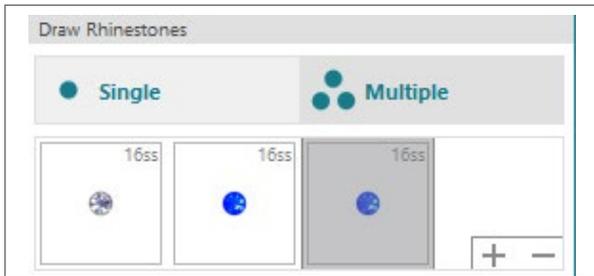
- ▶ **Standard** : Les strass sont orientés dans la même direction.
- ▶ **Centrés** : Les strass sont orientés vers le centre de la bordure.
- ▶ **Perpendiculaire** : Les strass sont orientés perpendiculairement au contour sur lequel ils sont placés.

Vous pouvez aussi configurer les strass pour des travaux spécifiques. Ouvrez simplement le design, cliquez droit et sélectionnez « Dissocier ». Modifiez ensuite les paramètres dans le menu Strass Avancé, p. ex. remplacer le cercle supérieur par un strass en forme de cœur comme sur ce gâteau. Puis regroupez tout de façon déplacer l'ensemble comme un seul objet.



Gâteau | par Lori Whitlock
Design ID: 6251

STRASS MULTIPLES : Le mode Strass Multiples fonctionne de la même façon que le mode Strass Simple, sauf que vous pouvez remplir votre design ou créer un contour avec un motif de strass multiples.



En mode Strass Multiples, vous pouvez créer un motif de strass. Pour cela, cliquez sur le type de strass de votre choix et faites-le glisser dans la zone Multiples. Retournez dans votre bibliothèque de strass, cliquez sur le strass suivant et placez-le à côté du précédent. Répétez l'opération avec autant de strass que nécessaire pour créer votre motif. Les strass sont placés automatiquement à la fin du motif mais vous pouvez les réorganiser à votre idée par cliquer-déplacer.

PLACER DES STRASS INDIVIDUELLEMENT :

Sélectionnez le strass de votre choix. Sélectionnez ensuite « Un clic ». Insérez les strass en cliquant sur l'écran de design. Vous pouvez aussi choisir les options simple ou multiple pour placer des strass dans votre design.

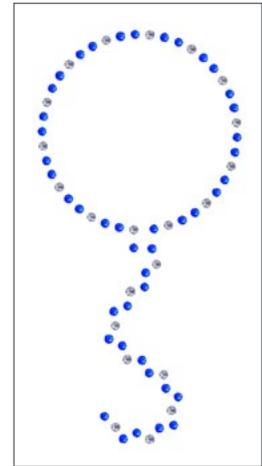
L'option simple affiche un curseur dans la zone de dessin permettant de placer sur la page les strass sélectionnés dans la bibliothèque de strass. Un moyen rapide d'insérer des strass de façon répétée.

En mode Multiples, le curseur pivote en fonction de la séquence d'insertion définie dans votre liste multiple, de façon à insérer rapidement différents types de strass en même temps.

Si vous placez le curseur au-dessus d'un strass déjà positionné dans la zone de conception et que vous cliquez, ce strass est remplacé par un autre avec le même alignement.

UTILISER DES STRASS AVEC DES FICHIERS DE COUPE :

Ouvrez le fichier de cette séquence de coupe normale et dissociez le design. Les cercles disséminés sur les côtés sont toujours groupés, ce qui est utile. Nous allons utiliser les cercles comme modèle pour placer les strass. À l'aide de la fonction Un clic, choisissez le ou les motifs de strass de votre choix et placez-les sur les cercles. Ne vous inquiétez pas s'ils



ne correspondent pas exactement. Les cercles ne sont que des modèles. Une fois les strass en place, sélectionnez l'un des cercles qui transparaît derrière les strass. Déplacez tous les cercles et supprimez-les. C'est ici que vous êtes content de les avoir groupés pour éviter de les sélectionner l'un après l'autre. Vous avez maintenant un superbe design bien clinquant.



WHEREVER
YOU GO
LEAVE A
LITTLE
glitter

Partout où vous allez laisser peu de fantaisie | par Kolette Hall
Design ID: 99460

Utilisez la fonction Remplacer Strass pour insérer des strass de plus grande dimension. Sélectionnez le strass de votre choix et cliquez sur celui que vous voulez remplacer.



DÉFORMATION CONIQUE

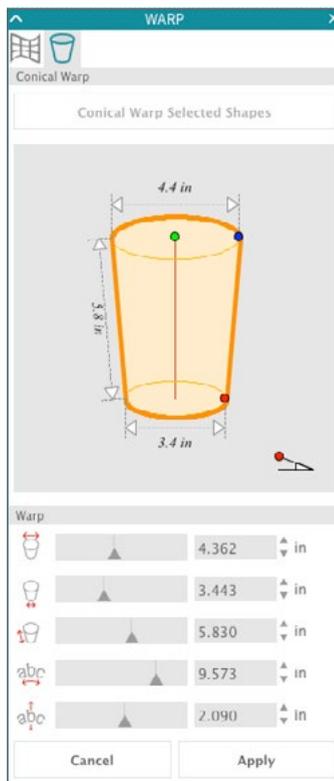
Avez-vous déjà essayé d'enrouler autour un design autour d'un objet rond sans grand succès ? Peut-être que vos lignes droites ne correspondent pas ? La déformation conique est là pour vous aider, le logiciel faisant tout le travail pour vous ! Vous avez uniquement besoin d'un objet rond et d'une règle.



Mini cœurs à l'aquarelle | par Amanda McGee
Design ID: 74640

Police Lettie | par Nic Squirrelle
Design ID: 70040

Commencez par créer votre design. Vous pouvez faire ce design en créant deux longues lignes (qui ne sont en fait que des rectangles minces) avec l'outil rectangle. Ajoutez du texte dans le milieu. Ensuite, ouvrez les cœurs à l'aquarelle. Dissociez les cœurs, déplacez-les et redimensionnez-les pour les adapter autour de votre texte. Groupez le tout et vous serez prêt à appliquer une déformation !



La déformation conique est le deuxième onglet dans le panneau Warp. La partie principale de ce panneau montre un cylindre. Pour obtenir une déformation précise, mesurez l'objet sur lequel vous placerez votre design. Dans cet exemple, nous allons placer le design « Charlie » sur un pot à crayons.

Mesurez le haut de votre objet d'un bord à l'autre. Inscrivez cette mesure dans la première case. Mesurez ensuite le bas de votre objet d'un bord à l'autre. Placez ce nombre dans la deuxième case.

La troisième mesure est la longueur de haut en bas. Inscrivez-la dans la troisième case.

Le cylindre dans le pot est désormais une représentation précise de votre objet.



Il peut sembler que la déformation n'a pas vraiment modifié le design. C'est parce qu'il n'a pas été modifié ! Elle ne fait qu'ajuster un peu votre forme de sorte qu'elle semble droite dans votre projet terminé. Mais, si l'on compare les deux designs, vous verrez que le design déformé est légèrement incliné.



Business Edition

Silhouette Studio® Business Edition a été créé à l'intention des petites entreprises. Si vous procédez à de multiples découpes d'un même projet ou réalisez des projets d'envergure, Business Edition est un excellent investissement. Conçue pour vous faire gagner du temps avec ses fonctions d'échenillage automatique et multi-machines, ce module comprend toutes les fonctionnalités offertes par Designer Edition et Designer Edition Plus. Exploitez tout le potentiel de votre machine avec Business Edition.

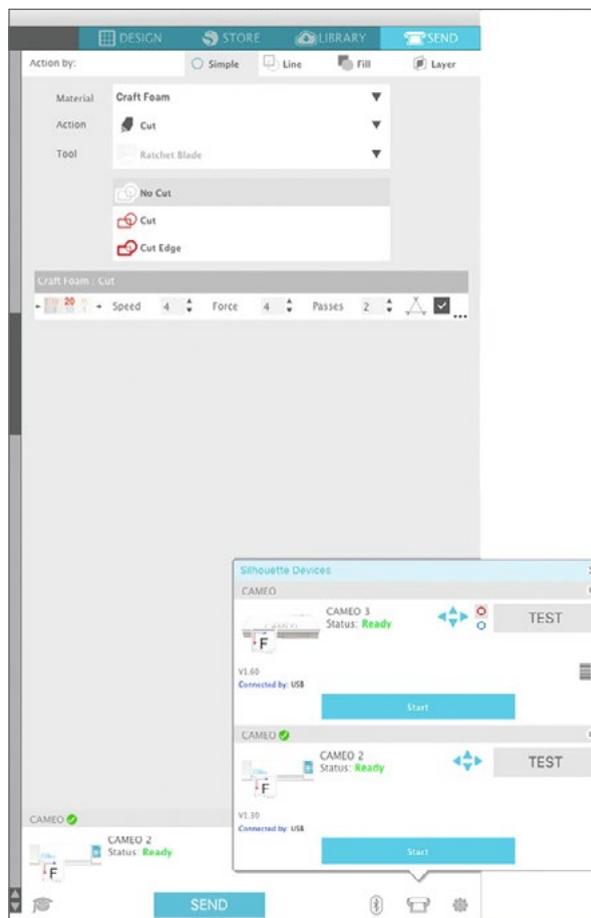
PRISE EN CHARGE MULTI-MACHINES

Business Edition prend en charge les applications multi-machines. Ce module permet en effet d'envoyer des travaux de découpe sur plusieurs unités Silhouette à la fois. Un gain de temps appréciable !

Ouvrez l'onglet Envoyer. Configurez vos paramètres de coupe dans les onglets Matériau et Action comme pour tout autre travail de découpe. Dans l'onglet Envoyer, sélectionnez la machine Silhouette destinée à exécuter la découpe et cliquez sur Démarrer.

Utilisez cette fonction pour la découpe d'un même projet ou des projets différents en fonction de l'onglet du document actif affiché quand vous ouvrez le volet Envoyer. Ainsi, vous pouvez envoyer le projet numéro un à une machine et, pendant l'exécution de la découpe, changer d'onglet à l'écran de conception et envoyer le projet numéro deux à votre deuxième machine.

Attribuez un nom à vos machines Silhouette pour identifier facilement à quelle machine vous envoyez tels ou tels travaux en cas de découpes multiples sur une même unité. Pour renommer une Silhouette connectée, cliquez simplement sur l'indication du modèle dans le volet Envoyer puis tapez le nom de votre choix pour cette unité. L'ordinateur utilisé pour créer ce nom d'affichage le retiendra à chaque utilisation.



COMPATIBILITÉ FICHIERS AI/EPS/CDR

Business Edition permet d'ouvrir les fichiers Ai, EPS et CDR qui ont été créés dans d'autres programmes de vectorisation d'image comme Adobe Illustrator® ou CorelDraw®.

Vous pouvez couper par calque en activant simplement les calques de votre choix, ou couper par couleur de ligne avec l'option ligne de coupe « sans couleur » ou avec couleur à votre gré en utilisant l'outil Couleur de ligne.

Une autre solution consiste à opter pour le programme Silhouette Connect™ qui permet de couper ces fichiers à partir de leur programme logiciel natif.

O QUE É SILHOUETTE

CONNECT™? O Silhouette Connect™ é um plugin disponível para quem desejar cortar diretamente do Adobe Illustrator® ou do CorelDRAW®. Quando o plugin é comprado e instalado, você pode enviar seu projeto para sua Silhouette diretamente de seu programa de desenho, sem nem precisar abrir o Silhouette Studio®.

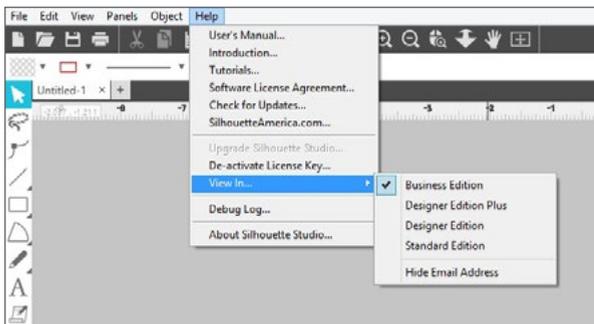
EXPORTER DES FICHIERS SVG, PDF ET JPEG

Business Edition vous donne la possibilité d'exporter des fichiers SVG, PDF et JPEG. Ces fichiers peuvent être utilisés ou modifiés dans les logiciels de design qui ne prennent pas en charge les fichiers STUDIO.

CHANGER D'ÉDITION

L'un des avantages de Silhouette Studio® Business Edition est que vous pouvez utiliser toutes les fonctions incroyables de Silhouette. Mais si vous générez un tutoriel ou essayez d'enseigner à quelqu'un qui a une version différente du logiciel, cela peut se compliquer. La fonction permettant de basculer entre les éditions de Silhouette facilite l'affichage des autres versions du logiciel.

Pour y accéder, allez dans le menu Aide. Puis accédez à « Voir dans » et sélectionnez l'édition du logiciel que vous souhaitez afficher.



Il y a aussi une option pour cacher votre adresse e-mail lorsque vous travaillez avec le logiciel. C'est utile lorsque vous créez des tutoriels et souhaitez protéger votre vie privée.



ANNULER/RÉTABLIR MULTIPLES

Concevoir un design dans Silhouette Studio® peut demander du temps. Certains designs nécessitent plus de temps que d'autres. Plus vous cliquez dans Silhouette Studio®, plus vous effectuez des actions.

Vous pouvez voir chaque action que vous avez effectuée. Cliquez sur l'icône Annuler/Rétablir multiples en haut de l'écran Design, à côté des icônes classiques Annuler et Rétablir. Le panneau Annulation multiple s'ouvrira.



Fille avec un cœur | par Silhouette
Design ID: 37508

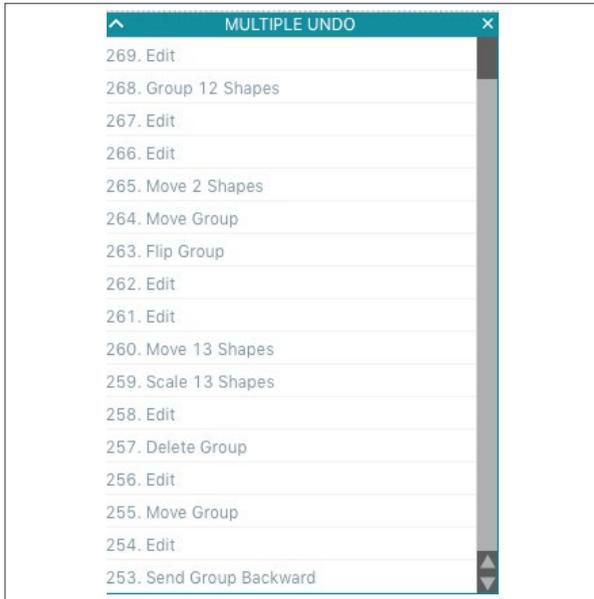
Police Miss Elizabeth | par Miss Kate Cuttables
Design ID: 193789

Lorsque nous avons commencé ce design, nous avons tapé le texte « sœurs ». Puis nous avons commencé à travailler sur le design des filles. Ces filles sont faites de papier reconstitué et comportent plusieurs formes chacune. Nous avons effectué 269 actions (ajustements, ajout de lignes, remplissage de couleurs).

Maintenant, nous voulons ajouter quelques textes supplémentaires dans la police d'origine. Mais nous avons combiné le texte soudés en début de projet, et nous pourrions ne pas nous souvenir de la police. Et nous n'avons pas laissé un post-it avec le nom du texte. La bonne nouvelle est qu'il y a une solution !

Commencez par faire une copie de votre design. Ouvrez un nouveau document et placez-y votre design. Lorsque vous annulez tout, cela annulera tout votre travail !

Regardez dans le panneau d'annulation multiple et remontez aussi loin que nécessaire. Trouvez l'endroit où vous avez saisi votre texte et changé la police, mais revenez à l'étape ayant précédé l'inclusion du texte. Une fois que vous avez trouvé cet endroit, cliquez sur l'action. Silhouette Studio® annulera TOUTES les actions effectuées pour arriver à cet endroit. Vous pouvez voir que chaque action effectuée est inversée.



Vous pouvez maintenant voir votre texte et connaître sa police, nous pouvons ainsi continuer de concevoir !

C'était un exemple exagéré d'annulation multiple, mais vous pouvez l'utiliser pour presque tout. Si vous commencez à concevoir quelque chose que vous n'aimez pas, il suffit d'utiliser la fonction d'annulation multiple au lieu de cliquer sur Ctrl + Z un million de fois.



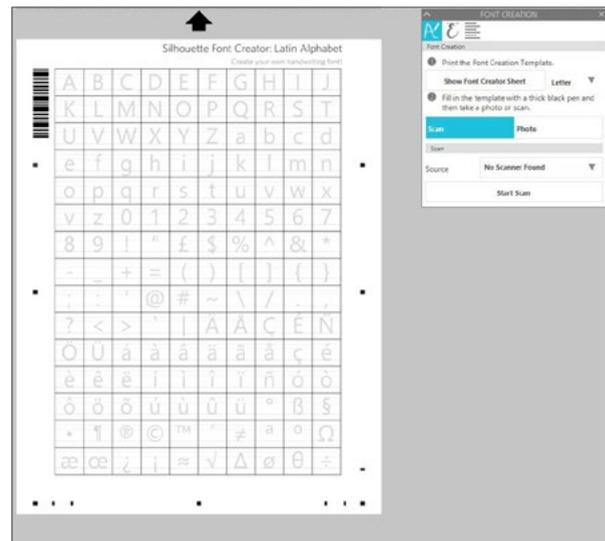
CRÉATION DE POLICES

Créer votre propre police est un excellent moyen de personnaliser un projet. C'est facile à faire avec l'outil de création de polices dans Silhouette Studio®. Il y a deux façons différentes de créer une police : manuscrite ou numérique.

CRÉATION D'UNE POLICE MANUSCRITE

Préservez l'écriture manuscrites de vos proches ou créez une police spéciale pour un nouveau projet.

Commencez par accéder à l'outil de création de polices situé dans la barre d'outils sur la droite. Cliquez sur « Afficher la feuille de création d'une police » et imprimez-la avec votre imprimante.



REMARQUE : Vous remarquerez que les lettres et symboles (appelés glyphes) sont imprimés sur la feuille dans un gris très clair. Ces glyphes n'apparaîtront si vous scannez ou photographiez la feuille. Ils sont simplement là pour que vous sachiez où chaque lettre et symbole est censé aller.

Écrivez les lettres et symboles sur la feuille et veillez à ce que les glyphes soient nets et sombres. **Vous devez écrire la lettre ou le symbole spécifié dans sa case correspondante. À défaut, en saisissant avec la police, les lettres ou symboles assignés peuvent être mal placés, et vous ne saurez peut-être pas quel glyphe correspond à telle touche du clavier.**



Maintenant, chargez la feuille de votre police. Il y a deux façons de le faire.

SCANNER LA FEUILLE :

Pour charger vos créations de polices à l'aide d'un scanner, accédez au panneau de création de polices et sélectionnez « Scan ». Choisissez votre scanner dans la liste déroulante. Insérez votre feuille de création de police dans le scanner. Trois différentes options d'enregistrement passées en revue dans une section ultérieure.

Enfin, retournez dans le panneau de création de polices et cliquez sur « Lancer l'analyse ».

PRENDRE UNE PHOTO DE LA FEUILLE:

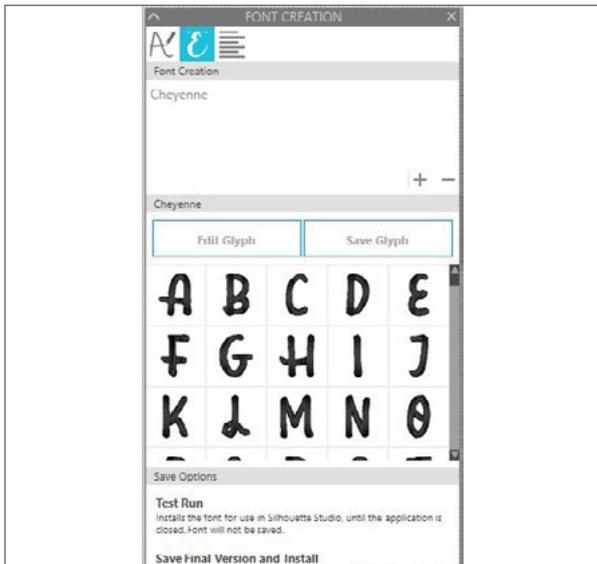
Dans le panneau Création de polices, sélectionnez « Photo ». Au bas du panneau, vous trouverez un menu déroulant dans lequel vous pouvez sélectionner votre source d'étalonnage. Essayez de sélectionner "Auto" en premier. Si vous rencontrez un problème d'étalonnage, vous devez d'abord étalonner votre appareil photo. Pour ce faire, suivez le didacticiel de la section PixScan™ à la page 75. Vous ne devez calibrer votre appareil photo qu'une seule fois. Assurez-vous ensuite que la photo de calibrage de la caméra est sélectionnée dans le menu déroulant du panneau Calibrage des polices.

Ensuite, prenez une photo de votre feuille.



Ensuite, téléchargez la photo sur votre ordinateur. Ensuite, dans Silhouette Studio®, cliquez sur « Importer une photo », recherchez votre photo et cliquez sur « Ouvrir ».

Lorsque votre nouvelle police est importée, des miniatures de chacun des glyphes apparaissent dans le panneau Création de police. Assurez-vous de donner un nom à votre police. (Double-cliquez sur le nom de la police pour le changer du nom par défaut.) Choisissez ensuite l'une des trois options de sauvegarde différentes, que nous verrons plus loin dans une section ultérieure.



Pour ajouter ou modifier un glyphe, cliquez sur la case puis sur « Modifier le glyphe ». Cela ouvrira une nouvelle fenêtre dans laquelle vous pouvez dessiner numériquement le glyphe.

Vous verrez cinq lignes différentes en tirets. Les ligne supérieure et inférieure sont vos lignes de coupure - ne les dépassez pas. Si vous le faites, les glyphes peuvent ne pas s'afficher dans leur intégralité. Les autres lignes sont des lignes de lettrage standard et servent à orienter la conception de chaque glyphe.

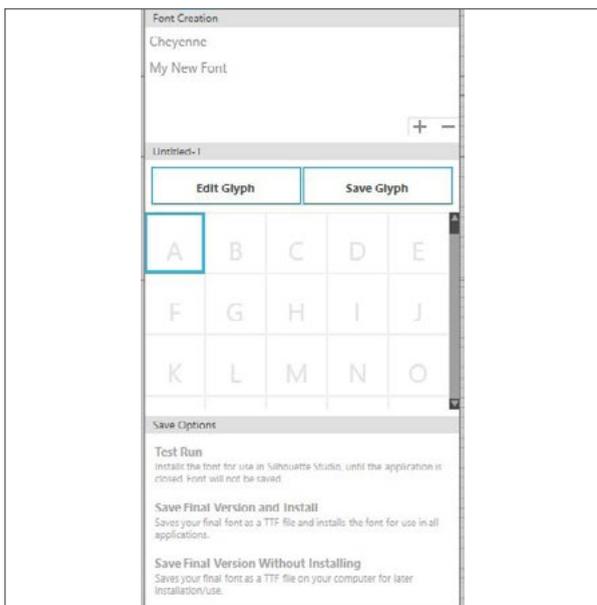


CRÉATION D'UNE POLICE NUMÉRIQUE

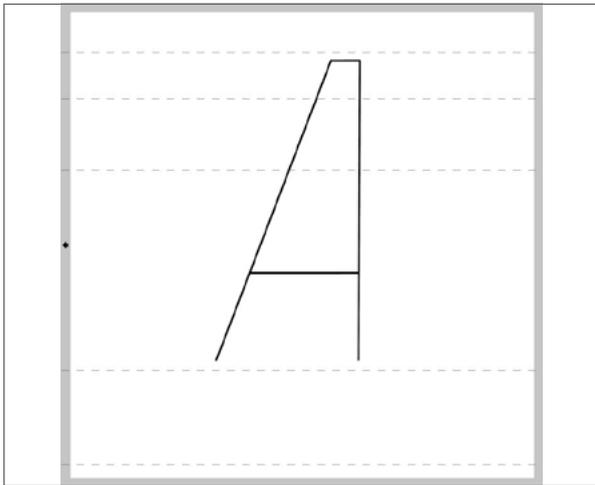
Pour créer une police numérique, accédez au panneau de création de polices. Cliquez sur le deuxième onglet en haut du panneau qui ressemble à un E majuscule cursif. Cliquez sur le signe + dans la section Création de polices. Cela affiche tous les modèles vierges de glyphes pour votre police.



- 1. Ligne de hampe
- 2. Ligne de hauteur de majuscule
- 3. Ligne de hauteur X
- 4. Base de référence
- 5. Ligne de jambage



Une fois terminé, sélectionnez « Enregistrer le glyphe » dans le panneau de création de polices. Vous verrez une miniature de votre glyphe dans le panneau. Répétez avec tous les glyphes.



Lorsque vous avez ajouté tous les glyphes pour votre police, vous verrez toutes les miniatures dans le panneau de création des polices. N'oubliez pas de nommer votre police. (Double-cliquez sur le nom de la police pour le changer). Puis choisissez l'une des trois options de sauvegarde.

OPTIONS DE SAUVEGARDE

Essai : Cette option vous permet d'afficher l'apparence de votre police dans Silhouette Studio® sans installer de façon permanente la police dans votre logiciel ou sur votre ordinateur. Cette option est celle que vous pouvez utiliser si vous souhaitez toujours modifier les glyphes tout en ayant un aperçu actuel de la police.

Enregistrer et installer la version finale : Si vous avez apporté tous les changements à votre police et êtes prêt à l'installer, sélectionnez cette option. Une fenêtre apparaîtra et vous invitera à enregistrer la police sur l'ordinateur. Une fois fait, vous pouvez utiliser la police dans d'autres logiciels, pas seulement Silhouette Studio®.

Enregistrer la version finale sans l'installer : Cette option vous permet d'enregistrer la police créée, mais elle ne sera pas installée sur l'ordinateur pour être

utilisée avec d'autres logiciels. Mais vous serez en mesure d'accéder au fichier de la police pour l'installer ultérieurement.

Une fois choisie une option d'enregistrement pour votre nouvelle police, vous pouvez l'utiliser. Il suffit d'aller dans le panneau Texte et de chercher le nom de la police. Utilisez ensuite votre police comme toute autre dans Silhouette Studio®.



CADRE D'ÉCHENILLAGE AUTOMATIQUE

La fonction Paramètres de cadre d'échenillage de Business Edition est accessible dans le volet Page. Des cadres d'échenillage sont automatiquement créés sur la trajectoire des ouvertures afin de faciliter leur élimination. Excellent pour les matériaux comme le vinyle et le transfert à chaud. Vous pouvez créer un cadre d'échenillage sur le contour ainsi que des lignes d'échenillage à l'intérieur des zones d'ouverture du design (p. ex. entre les lettres). Vous pouvez créer vos propres lignes d'échenillage avec l'outil Ligne, mais pourquoi ne pas laisser faire le logiciel ?

Le volet Paramètres d'échenillage offre les options suivantes :

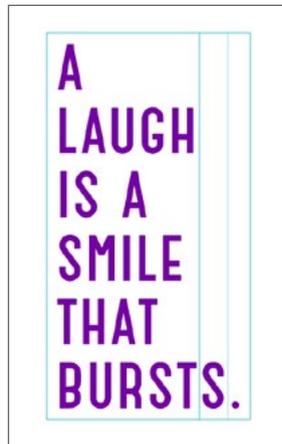
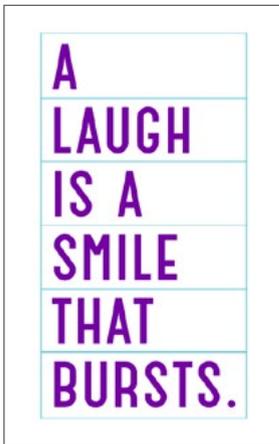
- ▶ **Afficher Cadre d'échenillage** - Crée une bordure d'échenillage automatique autour de la zone de coupe.
- ▶ **Marges intérieures** - Ajuste les marges pour ajouter ou supprimer l'espacement entre la bordure et le cadre d'échenillage.

Tous les cadres d'échenillage et les lignes d'échenillage

internes sont créés et ajustés automatiquement à la volée à mesure que vous modifiez le placement ou redimensionnez les objets sur l'espace de travail. Les cadres et lignes d'échenillage s'affichent en bleu sur votre page Design et en rouge sur votre page Mise en forme média.

Ouvrez votre design et sélectionnez « Afficher Cadre d'échenillage ». Un cadre bleu apparaît autour de l'image.

Quatre types de lignes d'échenillage sont proposés : Horizontales, Verticales, H/V (horizontales/verticales) et Récursives. Le mieux est d'en essayer plusieurs pour trouver ce qui convient le mieux à votre projet. Pour ce design, l'option horizontale fonctionne mieux que la verticale car il n'y a pas assez de place pour des lignes droites de haut en bas. L'option H/V n'est pas satisfaisante pour la même raison. Si vous voulez ajouter beaucoup de lignes d'échenillage, optez pour les récursives qui ajouteront des lignes entre chaque lettre.



Chère Lizzy - Carte humoristique | par American Crafts
Design ID: 46422



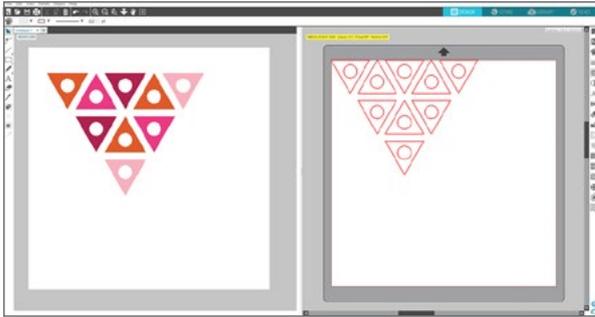
VUE DESIGN VS VUE MISE EN FORME MÉDIA

Il existe deux modes d'affichage dans Business Edition. Le mode Design original affiche vos images sur la page de conception, soit l'affichage normal dans Silhouette Studio®. Le mode Mise en forme média affiche les lignes en cours de traitement telles qu'elles apparaîtront après le travail de coupe. En mode Mise en forme média, les fonctions appliquées comme la couleur, les motifs, etc. ne s'affichent pas.

Cliquez sur l'icône Business, cochez ou décochez la case « Traitement actif » pour afficher ou masquer la vue Mise en forme média. Cet affichage côte-à-côte permet d'accéder à d'autres options de Business Edition telles que Copie matricielle, Mise en forme Imbrication et Mosaïque. Cochez « Traitement actif » pour activer et désactiver le double affichage.

Vous pouvez ajuster la page Mise en forme média de la même façon que votre page de conception dans le volet Page. Les paramètres Page et Mise en forme média ne doivent pas forcément correspondre. Par exemple, sur votre page design, si l'option « Tapis de coupe : Aucun » est sélectionnée, le tapis peut être présent dans les Paramètres de mise en forme média. Les pages peuvent aussi être de dimensions différentes, p. ex. concevoir sur la page aux dimensions par défaut mais ajuster les dimensions de découpe sur votre matériau.

Vous pouvez aussi ajuster en détail votre bord de coupe.



Motif en triangle | par BasicGrey
Design ID: 66119

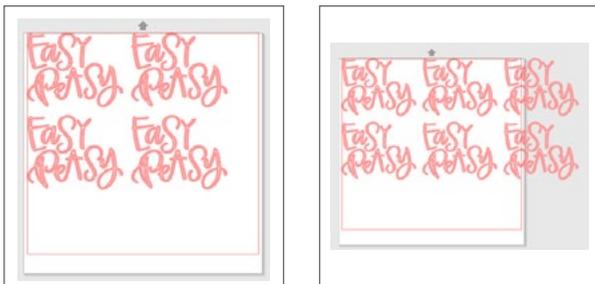
RACCOURCI CLAVIER : Mise en forme média
Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + V
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj V



FNCTION COPIE MATRICIELLE

La copie matricielle permet de créer une matrice de plusieurs copies d'un même design. Les copies sont reproduites pendant l'exécution de la découpe, mais ceci n'a aucun effet sur le design original. La fonction n'est accessible qu'en mode Mise en forme média.

Alors que le design original conserve sa mise en forme, le volet Copie reproduit le design pour découper plusieurs copies. Choisissez le nombre de copies et l'espace que vous voulez entre les exemplaires.



Jeu d'enfant | par Amanda Arneill
Design ID: 136283

Ajustez les lignes et les colonnes pour choisir le nombre de copies. Le tableau comprend deux rangées et trois colonnes. Une partie de la troisième colonne est à l'extérieur de la zone de découpe. Quelques ajustements sont nécessaires pour intégrer plus de formes. En cliquant sur « Limiter au média », le logiciel utilise les chiffres des rangées et colonnes et supprime ce qui dépasse du média. Ici, les deux copies ont été supprimées à droite pour n'en garder que quatre sur six.



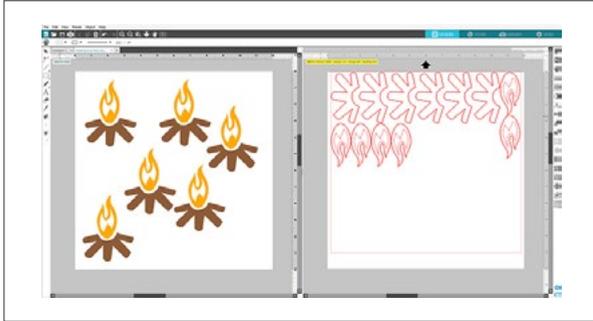
CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Activez l'option « Imbrication active » sous l'icône Imbrication. Vos designs seront automatiquement imbriqués en rangs et en colonnes. Nous avons ici le même dessin sur trois colonnes et deux rangées. L'option « Imbrication active » permet d'intégrer aisément les six dessins sur la page. Ajoutez deux rangées et vous obtenez une autre page entière de votre design. Pour en savoir plus sur l'imbrication, consultez la section suivante.



MISE EN FORME IMBRICATION

Le mode Imbrication automatique imbrique les objets sur la page Mise en forme média pour optimiser l'utilisation de votre matériau. Mais, contrairement à l'imbrication dans le module Designer Edition, les images originales gardent leur position dans la Vue Design permettant de continuer à éditer et ajuster le design.

La case « Imbrication active » active ou de désactive l'option. L'imbrication peut être combinée avec d'autres fonctions du module Business Edition telles que Mosaïque ou Copie matricielle illustrée par l'exemple ci-dessus.



Feu | par Ty Pilcher
Design ID: 34050

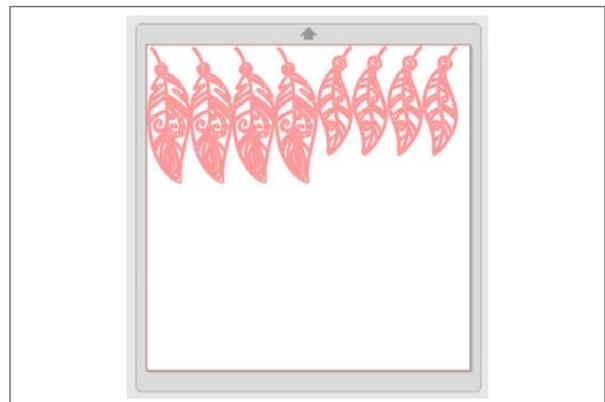
Le volet Imbrication offre les options suivantes :

- ▶ **Emboîter les formes** - Optimise l'imbrication des formes concaves en essayant de les entrelacer pour économiser la surface de votre média.
- ▶ **Conserver la texture** - Cette option limite la rotation des images à 180°. Utile si vous utilisez des médias spéciaux texturés afin que la trame soit orientée de la même façon pour toutes les images.
- ▶ **Aligner** - Si vos images pivotent selon un angle irrégulier dans la Vue Design, l'option Aligner épingle l'image sur le haut le temps de déterminer le meilleur angle d'imbrication.
- ▶ **Mots entiers** - Conserve les lettres créées avec l'outil Texte sous forme de mots au lieu de les imbriquer individuellement. Les mots sont imbriqués ensemble.



Tarte à la crème Kahlua ZP Kahlua | par ScrapNfonts
Design ID: 136043

- ▶ **Conserver les groupes** - Conserve les images groupées dans leur groupe d'origine au lieu d'imbriquer chaque objet individuellement.
- ▶ **Rotations** - Autorise ou limite les angles de rotation des images. Par exemple, une valeur de rotation de 0 maintient les images exactement à leur rotation d'origine alors qu'une valeur de 2 autorise des rotations de 0° et 180°. En augmentant la valeur de rotation, le nombre d'angles de rotation possibles pour chaque image augmente. Bien que la valeur la plus élevée permette de gagner le plus d'espace, l'angle des images doit parfois être conservé selon votre projet.
- ▶ **Marge intérieure** - Contrôle l'espacement minimum entre deux formes après leur imbrication.



Plumes | par Tanya Batrak
Design ID: 135434

Marge intérieure 11



Marge intérieure 12



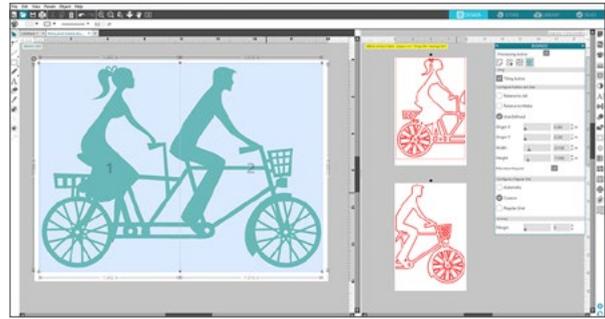
MOSAÏQUE

La fonction Mosaïque offre une excellente méthode pour la coupe d'un projet important à partir d'une série de petits carreaux. Une fois le processus de coupe terminé, il suffit d'assembler les carreaux pour créer un design à grande échelle. La fonction Mosaïque n'est accessible qu'en mode Mise en forme média.

La Cameo possède la plus grande largeur de coupe de toutes les machines Silhouette, soit 30,48 cm (12 po). Mais si vous avez besoin d'une largeur plus importante, vous disposez de deux options. Soit couper manuellement votre matériau en morceaux plus petits à l'aide de l'outil Couteau, soit utiliser la fonction Mosaïque qui segmente automatiquement le design en séries plus petites. Laissez Business Edition faire le travail pour vous ! Une fois vos pièces découpées, il ne reste qu'à les assembler pour créer votre projet définitif.

Tandis que votre design original conserve sa mise en forme initiale, l'option Mosaïque réorganise le dessin à découper en séries de plusieurs panneaux. Des lignes de coupe sont ajoutées à l'emplacement des raccords. Tous les paramètres sont ajustables, y compris le nombre de carreaux, à quel endroit les segmenter ainsi que le chevauchement entre les pièces.

Voici un exemple de mise en mosaïque d'une forme simple en deux parties. Nous avons ajusté la grille de façon à créer deux morceaux d'une largeur inférieure à 12 po pour pouvoir être coupés par la Cameo.



CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Une barre Marge se trouve sous la fonction Chevauchement. Profitez-en pour en ajouter ! Avec un peu de marge de manœuvre, votre design sera bien plus facile à assembler.

Le vélo est un exemple simple de mosaïque. Mais saviez-vous que vous pouvez couper un objet encore PLUS grand que celui-ci ? Comme cette carte des USA de 1,40 m (55 po) à poser sur votre mur ? Avec Business Edition, la découpe de projets de grandes dimensions est un jeu d'enfant. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio® et dimensionnez-le dans le volet Échelle. Modifiez les paramètres Page afin que la page soit plus grande que votre design.



Carte des USA | par Hero Arts
Design ID: 65978

Assurez-vous d'avoir bien dimensionné votre page dans les paramètres de mise en forme média. Cliquez sur « Mosaïque active ». Une grille apparaît sur votre design. 15 carreaux ! Pas de souci ; Business Edition peut le gérer. Vous avez le contrôle total pour ajuster la grille en détail. N'oubliez pas d'ajouter un petit chevauchement pour garder un peu de marge à l'assemblage.



Quand vous êtes prêt, sélectionnez les carreaux à découper dans les options en bas du volet « Mosaïque ». Vous pouvez en sélectionner quelques-uns ou les découper tous à la fois.

Cliquez sur les carreaux dans l'écran de conception pour sélectionner ou désélectionner les carreaux à découper.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Gardez la case « Afficher les dimensions » cochée pour visualiser la surface de chaque carreau et vous assurer qu'il s'intègre dans la page que vous découpez.

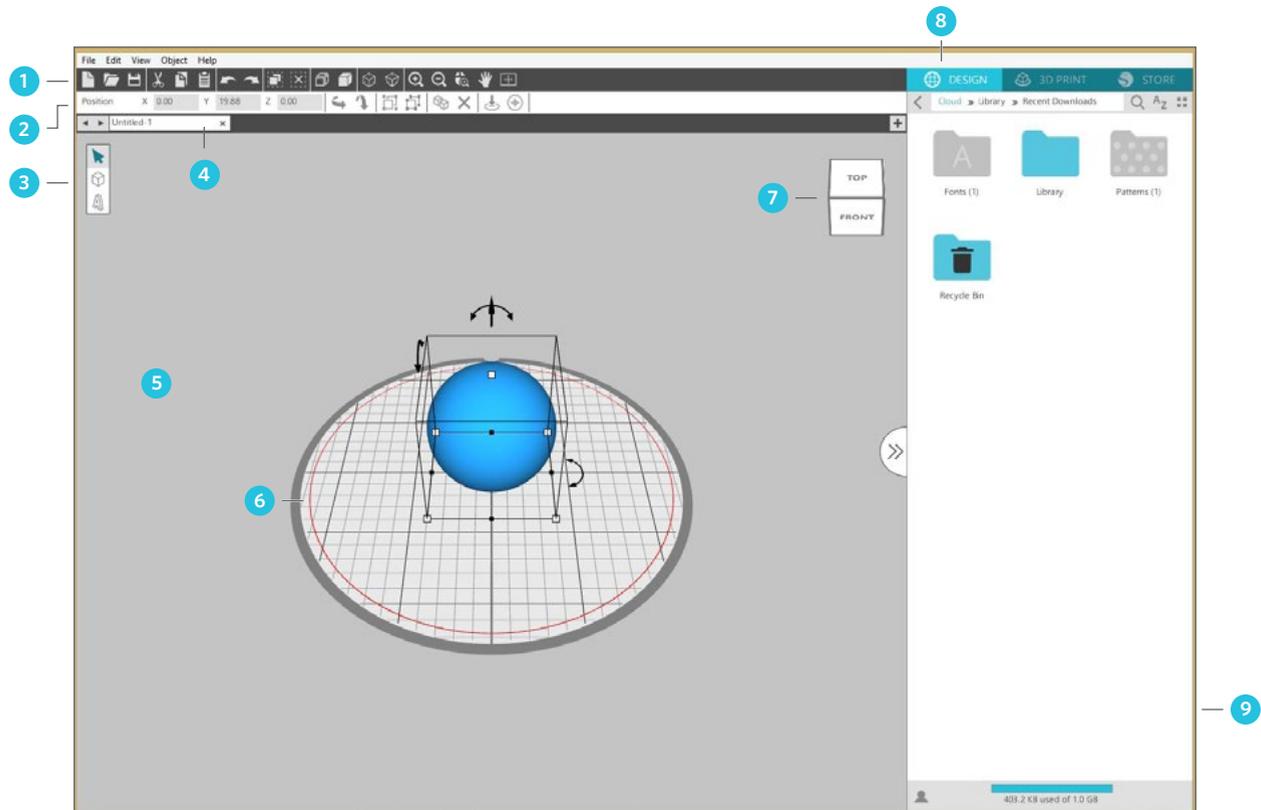
Silhouette 3D™

Silhouette 3D™, parfois appelé S3D, est un logiciel spécialement conçu pour fonctionner avec l'imprimante Silhouette Alta® 3D. Ce logiciel est unique car il vous permet de créer et visualiser des objets 3D et ensuite de les imprimer à l'aide d'une matière plastique appelée filament.

Vous pouvez créer vos propres designs, en utiliser depuis le Silhouette Design Store, ou même utiliser des designs de tiers. Ces designs peuvent ensuite être préparés via le logiciel Silhouette 3D™ que vous utiliserez pour envoyer le design à l'imprimante Alta 3D.

SILHOUETTE 3D™	190
Aperçu de la zone de travail	190
OUTILS DOCUMENT	191
Outils de visualisation des objets	192
Outils Vue de la page	192
BARRE D'OUTILS D'ACCÈS RAPIDE	193
ONGLETS DOCUMENT	194
OUTILS DE DESSIN	195
Outil Créer une forme	195
Outil Texte	195
ONGLETS DE NAVIGATION	195
ONGLET DESIGN	196
Bibliothèque	196
Options d'importation d'un design 2D	197
Comment importer des designs tiers	199
Designs gratuits	201
ONGLET IMPRESSION 3D	201
Paramètres de qualité d'impression	201
Découper votre design	202
SILHOUETTE DESIGN STORE	203
Rechercher des designs 3D	203
Imprimer des objets	203
Rechercher des designs 2D	204
Acheter des designs	204
PRÉFÉRENCES	204

Silhouette 3D



APERÇU DE LA ZONE DE TRAVAIL

- | | | | |
|----|-------------------------------|----|--------------------------|
| 1. | Outils Document | 6. | Zone d'impression/design |
| 2. | Barre d'outils d'accès rapide | 7. | Afficher Cube |
| 3. | Outils de dessin | 8. | Onglets de navigation |
| 4. | Onglets Document | 9. | Panneau Bibliothèque |
| 5. | Zone d'attente (gris) | | |

Outils Document



NOUVEAU PROJET

Lorsque vous ouvrez Silhouette 3D™, un nouveau projet est créé automatiquement. Mais lorsque vous travaillez dans Silhouette 3D™ et voulez ouvrir un nouveau projet sans fermer et rouvrir le logiciel, vous pouvez utiliser l'option Nouveau dans le menu Fichier, sélectionner l'icône Nouveau projet de la barre d'outils ou utiliser le raccourci clavier.

RACCOURCI CLAVIER : Nouveau projet
Windows, appuyer sur Ctrl + N
Mac®, appuyer sur Cmd + N



OUVRIR

Pour ouvrir des fichiers existants, vous pouvez utiliser l'option Ouvrir du menu Fichier, sélectionner l'icône Ouvrir, ou utiliser le raccourci clavier.

RACCOURCI CLAVIER : Ouvrir Document
Windows, appuyer sur Ctrl + O
Mac®, appuyer sur Cmd + O

Vous serez ensuite invité à naviguer vers l'emplacement où votre fichier est situé. Grâce à la fonction Ouvrir, le logiciel Silhouette 3D™ peut ouvrir des fichiers d'impression .S3D, .STL et .OBJ.



ENREGISTRER

Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à votre design, sélectionnez l'option Enregistrer dans le menu Fichier, cliquez sur l'icône Enregistrer, ou utilisez le raccourci clavier.

RACCOURCI CLAVIER : Enregistrer le projet
Windows, appuyer sur Ctrl + S
Mac®, appuyer sur Cmd + S



COUPER, COPIER ET COLLER

Couper, Copier et Coller sont les outils de base pour la copie de designs sélectionnés. Les designs copiés ou coupés resteront dans la mémoire de votre ordinateur dans un presse-papiers virtuel. Vous ne pouvez avoir qu'un seul objet dans ce presse-papiers à la fois.

Cela signifie si vous copiez un design, puis un autre, seul le plus récent sera en attente de collage dans le presse-papiers. Vous pouvez y accéder via la barre d'outils supérieure, dans le menu Modifier, ou par un clic droit sur un objet.

RACCOURCI CLAVIER : Couper
Windows, appuyer sur Ctrl + X
Mac®, appuyer sur Cmd + X

RACCOURCI CLAVIER : Copier
Windows, appuyer sur Ctrl + C
Mac®, appuyer sur Cmd + C

RACCOURCI CLAVIER : Coller
Windows, appuyer sur Ctrl + V
Mac®, appuyer sur Cmd + V



ANNULER ET RÉTABLIR

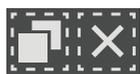
Toute action que vous faites, y compris le simple déplacement d'une image, peut être annulée. Pour revenir à votre action précédente, cliquez sur l'icône Annuler. Les actions auxquelles vous pouvez revenir sont illimitées avec la fonction Annuler, y compris lors de l'ouverture initiale de votre nouvel espace de travail. En d'autres termes, vous ne pouvez pas gâcher votre design. Essayez quelque chose et si vous ne l'aimez pas, cliquez sur Annuler ! Une fois que vous fermez votre fichier, la fonction se réinitialise ; vous ne serez pas en mesure d'ouvrir un document demain et d'annuler quelque chose que vous avez fait aujourd'hui.

RACCOURCI CLAVIER : Pour annuler une action Windows, appuyer sur Ctrl + Z
Mac®, appuyer sur Cmd + Z

RACCOURCI CLAVIER : Pour rétablir une action Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + Z
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj + Z

OUTILS DE VISUALISATION DES OBJETS

Les outils Afficher servent à modifier les options d'affichage d'un objet dans Silhouette 3D™.



SÉLECTIONNER TOUT ET DÉSÉLECTIONNER TOUT

Pour sélectionner tous les objets dans la zone de design, cliquez sur l'icône Sélectionner tout. Pour désélectionner tous les objets actuellement sélectionnés, cliquez sur l'icône Désélectionner tout, ou utilisez le raccourci clavier.

RACCOURCI CLAVIER : Sélectionner tous les objets Windows, appuyer sur Ctrl + A
Mac®, appuyer sur Cmd + A

RACCOURCI CLAVIER : Désélectionner tous les objets Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + A
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj + A



ARMATURE

Cliquez sur l'icône Armature pour voir l'armature des objets dans votre espace de conception. Pour revenir à l'affichage plein des objets, cliquez sur l'icône Armature à nouveau.



VUES ORTHOGRAPHIQUE ET PERSPECTIVE

La vue orthographique est une représentation 2D de la forme 3D à n'importe quel angle. La vue perspective indique le point de vue qui est une représentation approximative de la forme que vous verriez une fois fabriquée.

OUTILS VUE DE LA PAGE

Les outils Vue de la page permettent d'ajuster la page afin de mieux voir vos objets.



ZOOMER ET DÉZOOMER

Cliquez sur les icônes Zoomer et Dézoomer modifie la distance entre la caméra et un objet ou l'espace de conception dans Silhouette 3D™.



ZOOMER SUR LA SÉLECTION

Cet outil vous permet de zoomer sur des zones précises de votre espace de travail en traçant un cadre autour de la zone où vous voulez zoomer.



PANORAMIQUE EN UTILISANT LA SOURIS

Utilisez cet outil pour vous déplacer autour de votre zone de travail. Pour l'utiliser, cliquez sur l'icône puis cliquez et maintenez sur votre écran de conception. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez-la. Cela définit les parties de l'écran que vous voyez.



CENTRER LA VUE

Lorsque vous cliquez sur l'icône Centrer la vue, votre espace de conception se centrera dans la fenêtre avec un zoom avant ou arrière en fonction de la proximité avec le design.



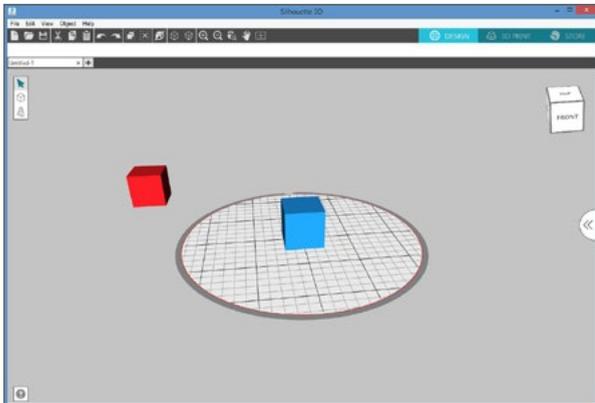
CUBE

Cliquez et faites glisser le cube pour régler la vue de la caméra et voir tous les angles de votre objet.

ZONE D'IMPRESSIION/DESIGN

Il y a deux sections dans votre espace de travail : l'espace de conception, ou la zone d'impression, et la zone d'attente grisée. Les images et les designs peuvent être placés dans la zone d'attente grisée et

l'espace d'impression. Cependant, les designs placés dans l'espace de conception blanc ou la zone d'attente grisée seront désignés comme des impressions lorsque vous accéderez à l'onglet Impression 3D.



Barre d'outils d'accès rapide

La barre d'outils d'accès rapide comporte des outils d'objet. Vous verrez cette barre uniquement lorsque vous avez sélectionné un objet.



SÉLECTION DE COULEUR

Changez la couleur des formes ou du texte dans Silhouette 3D™ en vous assurant que la forme ou le texte est sélectionné et en cliquant sur le carré sous l'option Nouveau projet dans la barre d'outils Document.



PIVOTER

Les objets peuvent être pivotés à l'angle désiré en utilisant les outils que nous avons déjà mentionnés. Pour faire pivoter vite l'objet par incréments de 90 degrés, utilisez ces flèches situées dans la barre d'outils d'accès rapide.



GROUPEUR ET DISSOCIER

Deux ensembles de designs peuvent être regroupés de sorte qu'ils sont fixes dans leurs positions relatives, même si déplacés, en utilisant l'option Grouper. La plupart des designs qui

contiennent plus d'un objet peuvent être dissociés afin que certaines parties puissent être traitées indépendamment.

Pour grouper des objets, sélectionnez-en deux ou plus (en cliquant et en faisant glisser votre souris pour créer une zone de sélection avec vos objets à l'intérieur ou en maintenant la touche Maj de votre clavier et en cliquant sur les parties que vous voulez inclure). Une fois que tout est sélectionné, cliquez sur l'icône Grouper ou faites un clic droit sur votre sélection et cliquez sur « Grouper ».

Pour dissocier les parties d'objets groupés, cliquez sur l'objet pour le sélectionner. Puis cliquez sur l'icône Dissocier ou cliquez avec le bouton droit sur la sélection et cliquez sur « Dissocier ».

RACCOURCI CLAVIER : Grouper des éléments
Windows, appuyer sur Ctrl + G
Mac®, appuyer sur Cmd + G

RACCOURCI CLAVIER : Dégroupier des éléments
Windows, appuyer sur Ctrl + Maj + G
Mac®, appuyer sur Cmd + Maj + G



DUPLIQUER

L'option Dupliquer effectue la même action que copier et coller l'objet sélectionné, mais en un seul clic et sans avoir besoin d'utiliser votre presse-papiers. Cette d'icône est située en haut de l'écran du logiciel et peut aussi se trouver dans le menu Modifier ou par un clic droit sur un objet sélectionné.

RACCOURCI CLAVIER : Dupliquer
Windows, appuyer sur Ctrl + D
Mac®, appuyer sur Cmd + D



SUPPRIMER

Des images sélectionnées peuvent être supprimées de votre espace de travail en cliquant sur l'icône Supprimer situé en haut de l'écran du logiciel,

en accédant au menu Modifier et en sélectionnant Supprimer, en cliquant avec le bouton droit sur une image et en choisissant l'option Supprimer, ou en appuyant sur la touche Retour arrière ou Suppr du clavier.



NIVELER SUR LE LIT

Vous pouvez mettre votre design à niveau avec le lit d'impression en cliquant sur cette icône.



CENTRER SUR LE LIT

Vous pouvez centrer des objets au milieu du lit d'impression en cliquant sur cette icône lorsqu'un design est sélectionné.

MANIPULATION DE L'OBJET

Au lieu de changer des aspects de l'objet à la main, vous pouvez utiliser le menu déroulant pour sélectionner et modifier les dimensions, la rotation et l'échelle d'un objet.

Lorsque vous avez un objet dans l'espace de conception, vous pouvez vérifier ou modifier ses dimensions, sa rotation et son échelle. Assurez-vous que l'objet est sélectionné, puis accédez à la barre d'outils au-dessus de l'espace de conception. Vous verrez un menu déroulant où vous pouvez sélectionner « Dimensions », « Rotation » ou « Échelle ».



DIMENSIONS : Vous pouvez modifier la taille d'un objet en changeant la largeur, la hauteur et la profondeur.

ROTATION : Vous pouvez modifier les axes x, y ou z pour faire pivoter votre forme dans une position spécifique. L'axe x est l'axe horizontal, l'axe y est l'axe vertical et l'axe z est l'axe de la profondeur.

ÉCHELLE : Vous pouvez modifier l'échelle (ou la taille proportionnelle) d'un objet par le réglage de la largeur, la hauteur ou la profondeur.

VERROUILLAGE DU RAPPORT D'ASPECT : Avec les options Dimensions et Échelle, vous avez la possibilité de verrouiller le rapport d'aspect en cliquant sur l'icône de verrouillage. Cela signifie que lorsque vous effectuez une modification, le logiciel changera les autres mesures pour garder l'objet proportionné.

REMARQUE : Le verrouillage et le déverrouillage du rapport d'aspect ne fonctionnent que pour les options Dimensions et Échelle.

Onglets Document

Chaque nouveau projet ou projet ouvert vous fournira un nouvel onglet Document en haut à gauche de votre écran.



L'onglet sera appelé « Sans titre » jusqu'à enregistrer votre fichier avec un nom. Si vous ouvrez un fichier qui a déjà un nom, le nom du fichier sera affiché. L'onglet blanc sera toujours le document actif tandis que les autres documents ouverts inactifs seront gris. Vous pouvez cliquer sur tout onglet inactif pour en faire l'espace de travail actif et basculer entre les documents ouverts. Cliquer sur le « x » dans l'onglet document entrainera la fermeture de tous les champs.

Pour enregistrer votre fichier et le nommer, allez dans Fichier > Enregistrer, cliquez sur l'icône Enregistrer, ou utilisez le raccourci clavier.

RACCOURCI CLAVIER : Enregistrer ou Enregistrer sous Windows, appuyer sur Ctrl + S ou Ctrl + Maj + S Mac®, appuyer sur Cmd + S ou Ctrl + Maj + S

Outils de dessin

OUTIL CRÉER UNE FORME



CÔNE



TORE



SPHÈRE



DÔME



CUBE



TUBE



TRONC DE CÔNE



PYRAMIDE



CYLINDRE

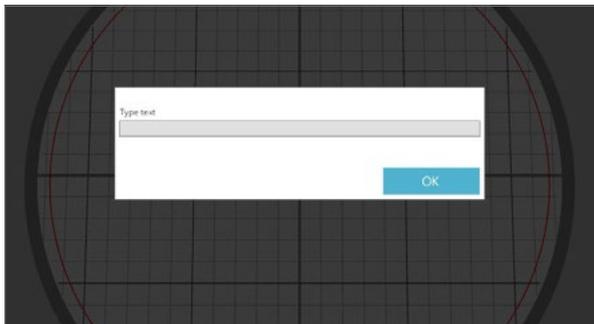


CUNÉIFORME

Lorsque vous cliquez sur une forme, sa version 3D s'affichera au milieu de l'espace de conception.

OUTIL TEXTE

Lorsque vous cliquez sur l'outil texte, une fenêtre apparaîtra où vous pouvez insérer votre texte. Pour créer un texte 3D, tapez votre texte et cliquez sur « OK ». Le texte s'affichera dans la zone d'impression.



Pour changer la police, assurez-vous que le texte est sélectionné et accédez au coin supérieur gauche au-dessus de l'espace de conception. Cliquez sur le menu déroulant pour sélectionner une nouvelle police. Vous pouvez sélectionner toute police disponible sur votre ordinateur.

Vous pouvez manipuler les formes ou le texte en sélectionnant l'objet. Vous verrez un encadré autour de l'objet avec des carrés blancs autour des bords et des flèches pointant dans des directions différentes.

Redimensionnez un objet en cliquant dessus et en déplaçant les carrés blancs dans le coin. Vous pouvez écraser ou étirer l'objet en cliquant dessus et en faisant glisser l'un des carrés du milieu (qui sont à côté des carrés des coins ou en haut et au milieu de l'encadré).

Faites pivoter un objet en utilisant les flèches noires. Pour ce faire, déplacez votre souris sur l'une des flèches noires. Les flèches noires passeront au rouge pour indiquer ce que vous sélectionnez. Puis cliquez et faites glisser votre objet dans la direction voulue.

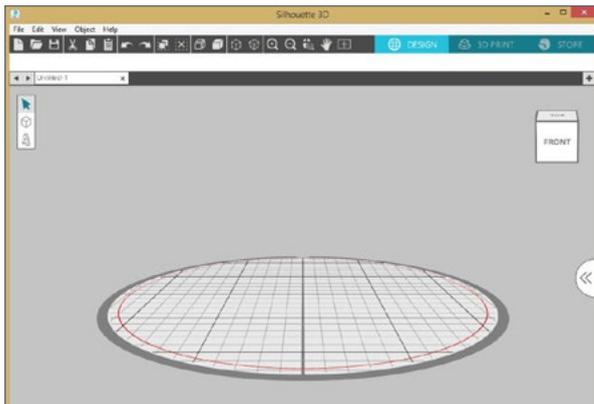
Onglets de navigation

Il y a trois onglets en haut à droite, au-dessus du panneau Bibliothèque : Design, Impression 3D et Boutique.

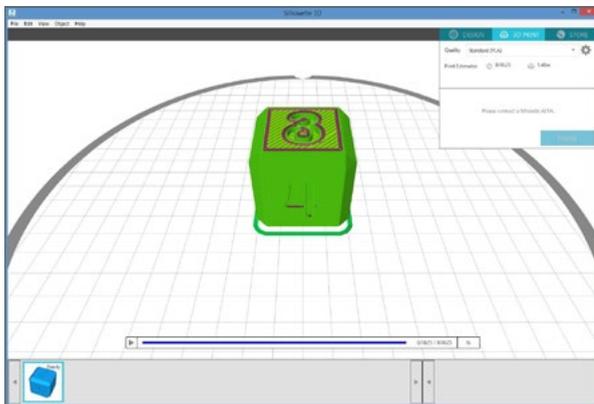


L'onglet Design apparaît lorsque vous ouvrez pour la première fois Silhouette 3D™, et c'est l'écran que vous utiliserez pour créer un objet 3D à imprimer. Il se compose de l'espace de conception (l'espace cerclé qui représente la plate-forme d'impression de

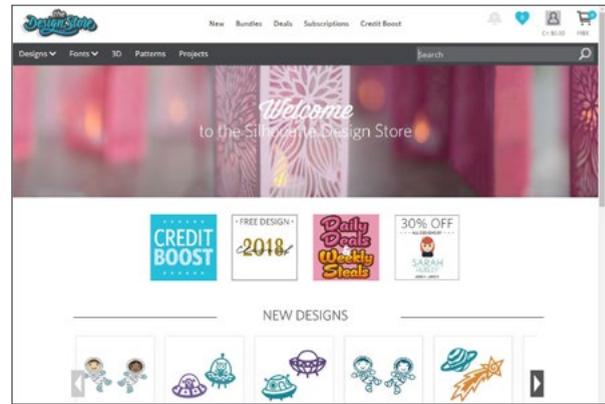
la Silhouette Alta®) et de l'espace gris en dehors de l'espace de conception.



L'onglet Impression 3D permet de modifier les réglages d'impression ou de la machine, et d'envoyer votre design à l'Alta. Silhouette 3D™ préparera le design (par le biais d'un processus appelé découpe) pour l'impression en fonction de vos paramètres d'impression et vous indiquera l'estimation de la durée d'impression et de la quantité de filament nécessaire.



L'onglet Boutique permet d'accéder au Silhouette Design Store. Lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre de navigateur s'ouvrira et vous amènera au Design Store. De là, vous pouvez consulter tous les types de designs que vous pouvez imprimer.



Onglet Design

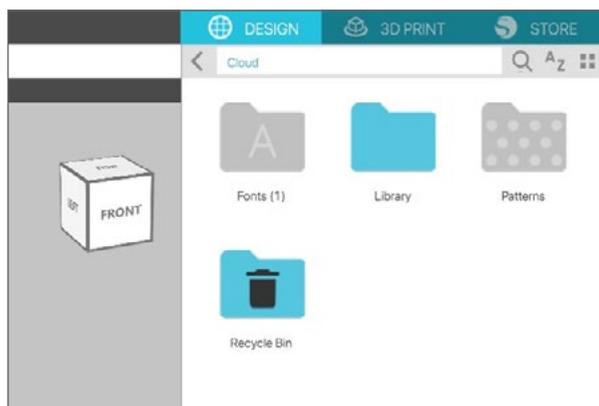
BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque Silhouette regroupe le contenu que vous achetez dans le Silhouette Design Store. Pour accéder à votre bibliothèque dans Silhouette 3D™, rendez-vous sur le panneau à droite de l'écran et connectez-vous avec vos identifiants Silhouette.



Une fois connecté, vous verrez quelques dossiers. La plupart de vos designs seront dans le dossier Bibliothèque, alors double-cliquez dessus pour commencer.

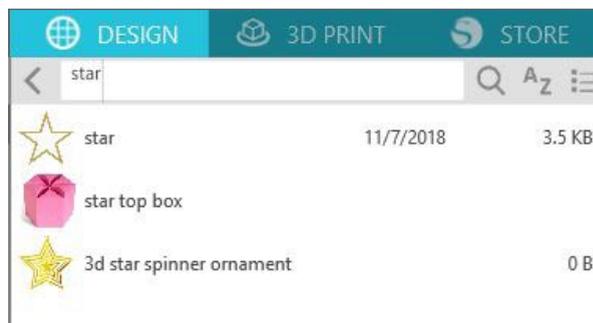
Vous trouverez un dossier des designs 3D ainsi que tous les autres dossiers créés dans votre compte Silhouette.



Double-cliquez sur le dossier pour afficher les designs, double-cliquez sur celui à ouvrir ou cliquez et faites glisser ce design dans votre espace de travail.

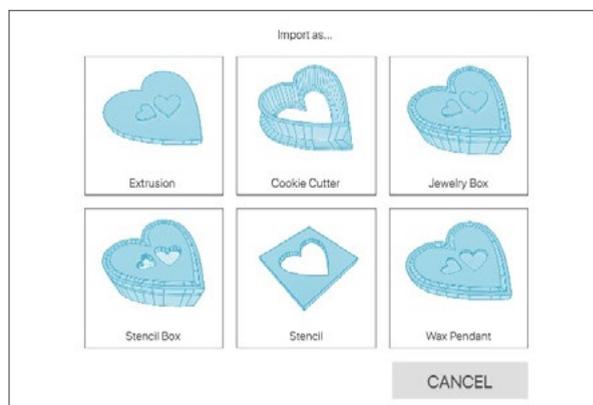
Il peut s'avérer pratique de personnaliser votre bibliothèque avec de nouveaux dossiers pour trier vos designs. Pour ajouter un nouveau dossier, cliquez avec le bouton droit dans le panneau Bibliothèque et sélectionnez « Nouveau dossier ». Donnez un nom à votre dossier. Vous pouvez faire un clic droit pour renommer ou supprimer votre dossier. Si vous supprimez un dossier, veillez à déplacer les dessins à conserver dans un dossier différent. Si vous supprimez un dossier avec des designs à conserver, vous devrez synchroniser votre compte pour les ajouter à nouveau dans le logiciel Silhouette.

À mesure que votre bibliothèque s'étoffe, il peut être plus facile de chercher des designs par mot-clé, le cas échéant. Allez dans la barre de recherche en haut du panneau Bibliothèque, cliquez sur l'icône de recherche (en forme de loupe), et tapez le mot-clé à chercher. À mesure que vous tapez, les résultats pertinents commenceront à s'afficher dans le panneau Bibliothèque.



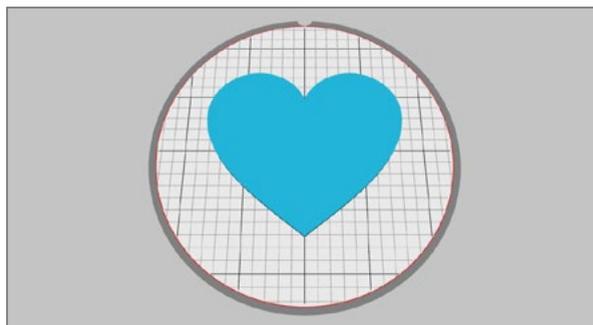
OPTIONS D'IMPORTATION D'UN DESIGN 2D

Lorsque vous ouvrez un design 2D de votre bibliothèque dans Silhouette 3D™, vous verrez un encadré avec plusieurs options d'importation. Nous allons passer en revue chacune d'elles avec le même design pour vous montrer comment le logiciel passe de la 2D à la 3D.



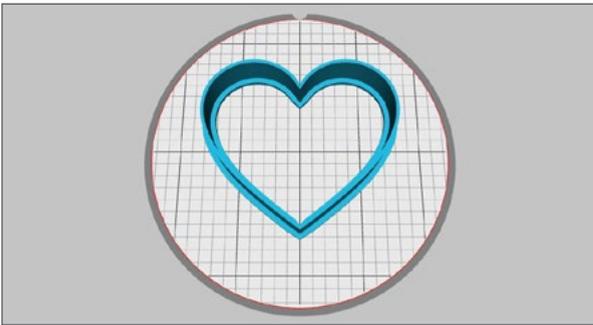
EXTRUSION

L'option Extrusion ajoute simplement une certaine épaisseur au design pour le rendre 3D et imprimable.

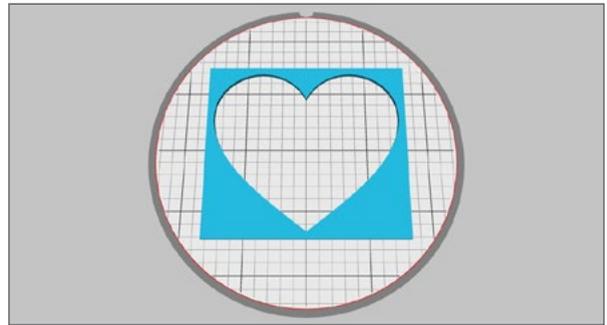


EMPORTE-PIÈCE

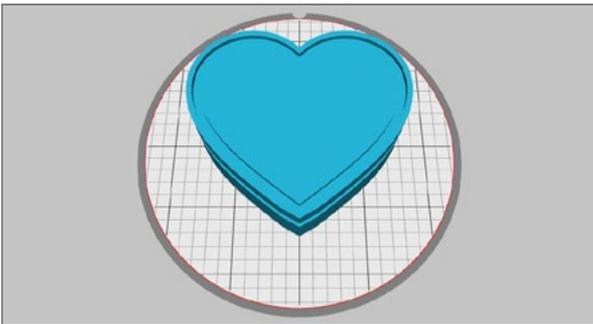
Lorsque vous cliquez sur l'option Emporte-pièce, le centre du design est enlevé mais le contour reste et est prolongé.

**POCHOIR**

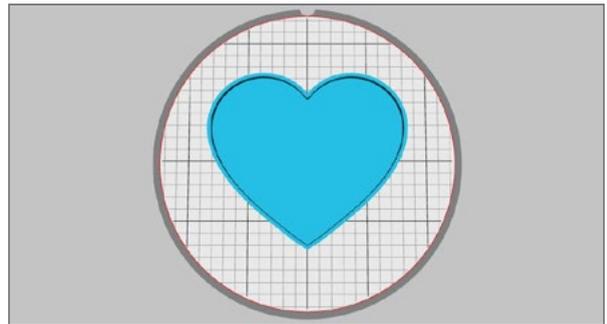
L'option Pochoir est le contraire de l'option Extrusion, elle crée un carré et coupe le design depuis le milieu afin d'obtenir un pochoir à la place.

**BOÎTE À BIJOUX**

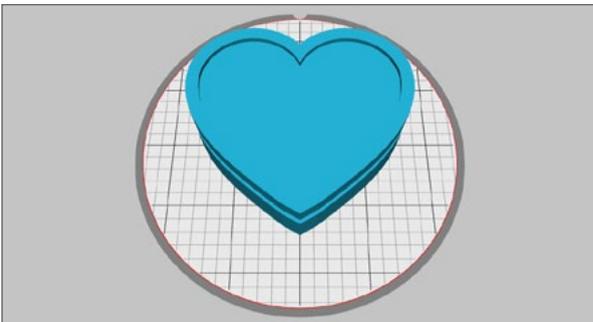
La sélection de l'option Boîte à bijoux transforme le contour du design en une boîte avec un couvercle au-dessus.

**PENDENTIF EN CIRE**

L'option Pendentif en cire est similaire à l'option Extrusion. La seule différence est qu'elle ajoute un peu d'une crête sur le contour du design.

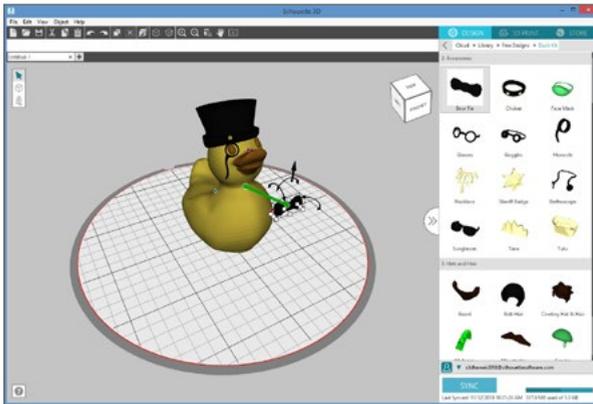
**BOÎTE À POCHOIR**

Tout comme l'option Boîte à bijoux, cette option créera une boîte avec un couvercle, mais au lieu d'utiliser les contours, elle utilise l'encart de la forme de sorte que le cœur est un peu plus petit.

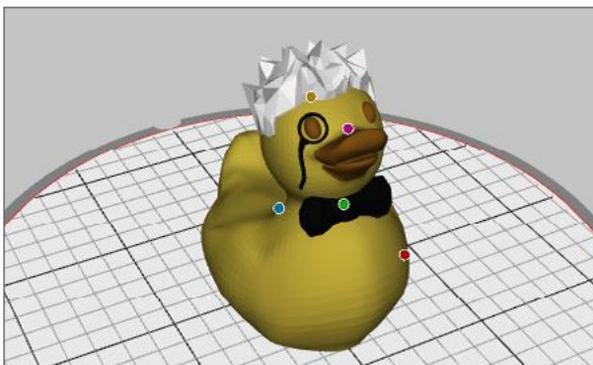
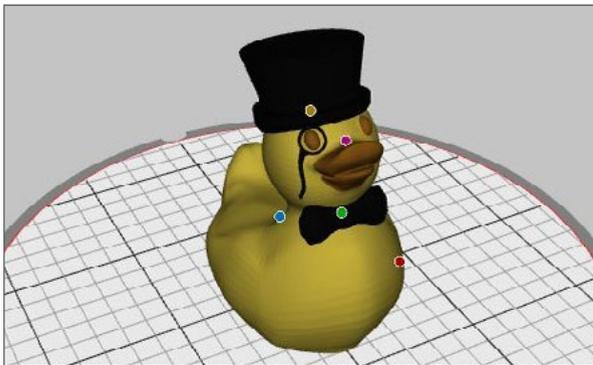
**SNAPKITS**

Créez des objets personnalisés avec des morceaux préconçus appelés Snapkits. Accédez au dossier Snapkit dans le dossier de 3D Design et choisissez une pièce de base. Puis sélectionnez une pièce accessoire. Lorsque vous déplacez une pièce, vous verrez qu'il y a un point coloré sur l'accessoire

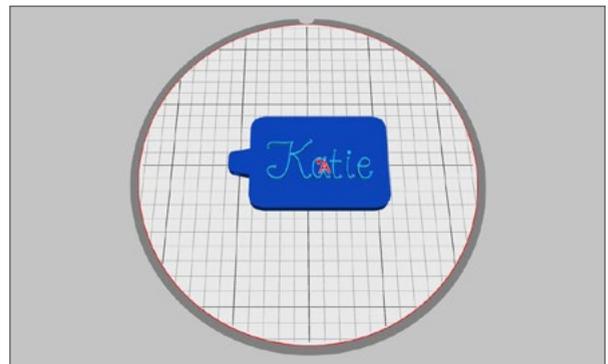
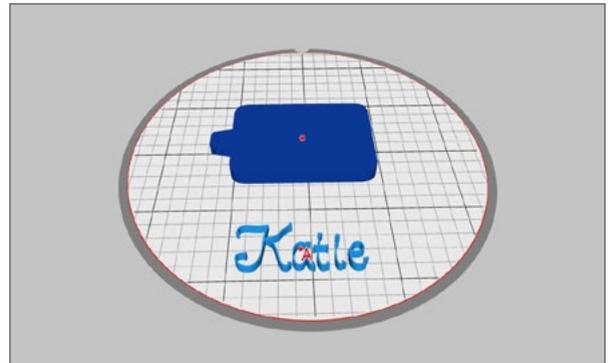
ainsi qu'un point coloré sur la pièce de base qui correspond à l'endroit où vous pouvez donc fixer l'accessoire en place.



Avec certains accessoires, comme ce canard, vous pouvez utiliser plusieurs accessoires. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser plus d'un accessoire si les accessoires se fixent au même endroit. Par exemple, nous ne pouvons pas utiliser deux accessoires chapeau sur ce canard, un seul est utilisable.



Le texte peut également être utilisé comme une pièce Snapkit, par ex. pour des étiquettes ou porte-clés. Tapez le texte que vous souhaitez utiliser et placez le design de l'étiquette dans l'espace de conception. Puis cliquez et faites glisser le texte pour le mettre sur le design. Il y aura une ligne rouge indiquant où connecter le centre du texte avec le centre du design. Lorsque le texte se fixe au design, il passera automatiquement sur le dessus du design.



COMMENT IMPORTER DES DESIGNS TIERS

Le logiciel Silhouette 3D™ peut ouvrir des fichiers .OBJ et .STL dans un format prêt-à-imprimer, en plus des fichiers .S3D. Cela signifie que vous pouvez importer des designs de toute source tierce dans Silhouette 3D™ s'ils sont dans un format compatible. De là, vous pourrez ensuite imprimer le design.

REMARQUE : Lors de l'importation de designs qui ne sont pas les vôtres, rappelez-vous que vous devez respecter les licences appropriées qui sont indiquées lors de leur téléchargement.

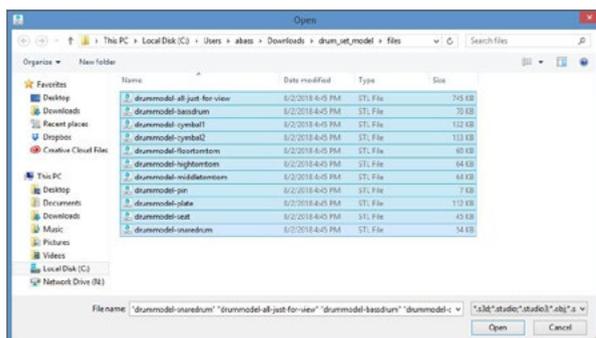
Lorsque des designs plus grands créés hors de Silhouette 3D™ sont importés dans le logiciel, une fenêtre apparaîtra et vous demandera si vous voulez réduire la taille de l'objet pour l'adapter au lit d'impression. Si vous cliquez sur « Oui », le logiciel redimensionnera le design avec une taille réduite. Si vous cliquez sur « Non », l'objet sera importé dans sa taille d'origine. Vous pourrez toujours réduire la taille de l'objet manuellement.

POUR IMPORTER DES FICHIERS, SUIVEZ CES ÉTAPES :

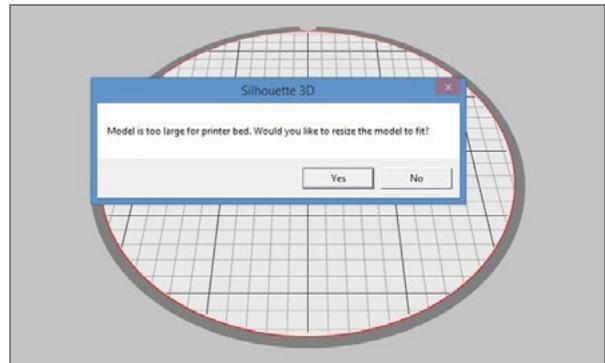
1. Ouvrez Silhouette 3D™ et cliquez sur l'icône de dossier Ouvrir (semblable à un dossier) en haut à gauche ou cliquez sur Fichier et sélectionnez « Ouvrir ».
2. Localisez les fichiers que vous souhaitez ouvrir.

REMARQUE : Souvent, un design téléchargé depuis une source tierce sera obtenu dans un dossier zippé. Afin d'importer des designs dans Silhouette 3D™, vous devez d'abord extraire les fichiers avant de les ouvrir dans le logiciel Silhouette.

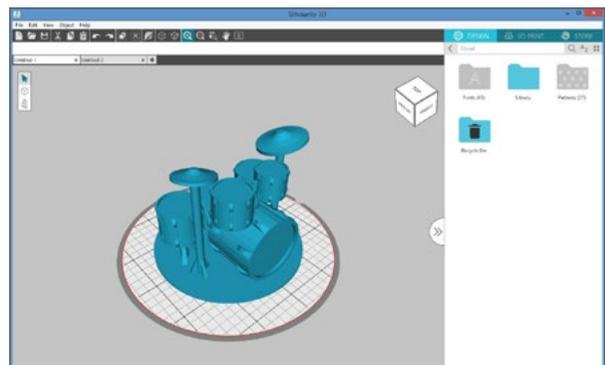
3. Cliquez sur les fichiers que vous souhaitez ouvrir. Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la touche Ctrl ou Cmd enfoncée et cliquez sur tous les fichiers que vous souhaitez importer.



4. Décidez si vous voulez que le logiciel redimensionne le design automatiquement. Le logiciel détectera automatiquement si le design est trop grand pour être imprimé.



5. Poursuivez en modifiant les designs ou en changeant les paramètres d'impression selon les besoins.

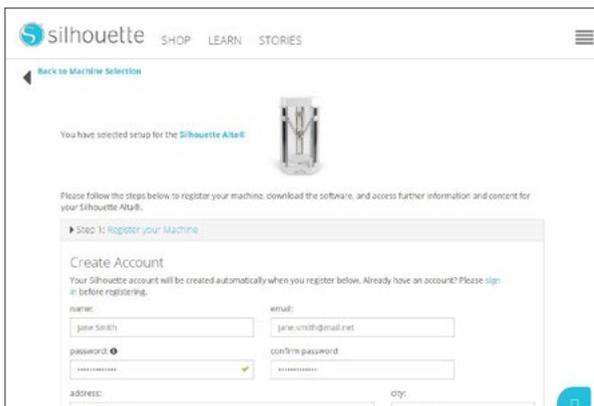


DESIGNS GRATUITS

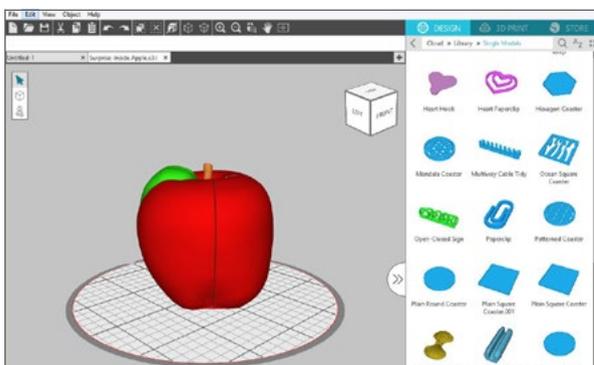
Chaque imprimante Alta 3D est fournie avec 25 modèles gratuits que vous pouvez imprimer. Vous pouvez choisir parmi une sélection d'emporte-pièce, de boîtes, de pochoirs, de Snapkits et plus encore !

POUR ACCÉDER À CES DESIGNS GRATUITS

1. Assurez-vous d'avoir fini la configuration par l'enregistrement de votre machine (et la création d'un compte Silhouette, s'il y a lieu).



2. Ensuite, assurez-vous que le logiciel Silhouette 3D™ est ouvert.
3. Connectez-vous à votre compte Silhouette sur le côté droit de l'écran.
4. Cliquez d'abord sur le dossier Bibliothèque. Cliquez ensuite sur le dossier qui est étiqueté « Gratuit avec la machine ». Cliquez ensuite sur le dossier nommé « Alta ».



Tant que vous avez enregistré votre Silhouette Alta® sur la page de configuration (silhouetteamerica.com/setup), vous trouverez des designs gratuits pour votre imprimante 3D.

Onglet Impression 3D

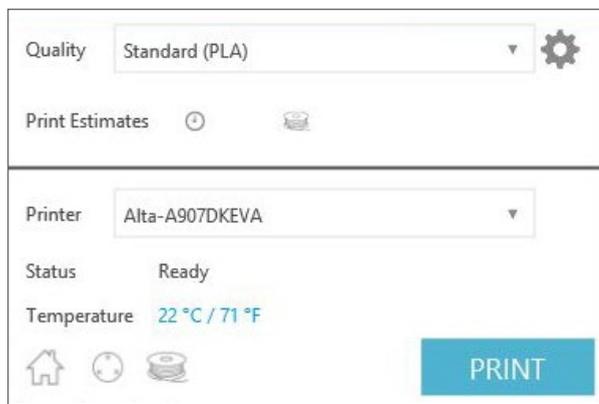
Une fois que votre design paramétré, sauvegardez les modifications et cliquez sur l'onglet Impression 3D. Silhouette 3D™ crée automatiquement un modèle 3D selon les paramètres par défaut, et vous pourrez voir comment l'imprimante va construire et imprimer votre forme. Cliquez sur le bouton Lecture en bas de page pour voir les différents calques qu'imprimera l'imprimante.

Vous pouvez basculer entre les calques qui seront imprimés et décider quels designs vous souhaitez conserver et imprimer. Gardez à l'esprit que chaque impression doit rester dans la zone d'impression active (à l'intérieur du cercle rouge sur la zone blanche). Toute partie du design en dehors de cette zone ne sera pas imprimée.

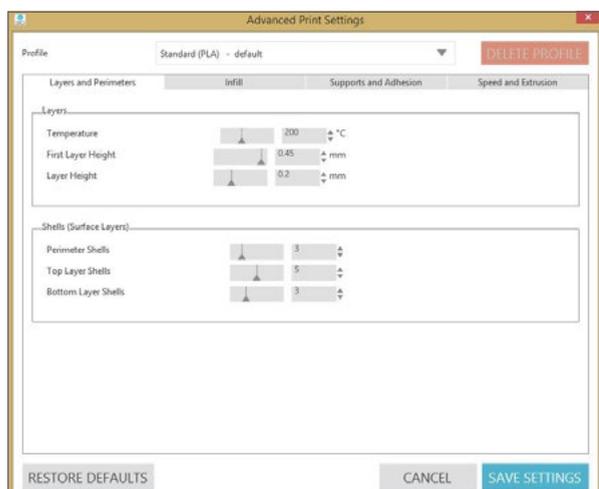
Dans le coin supérieur droit, il y a un encadré indiquant l'état de la Silhouette Alta® ainsi qu'une estimation de la durée d'impression et de la quantité de filament nécessaire. C'est aussi l'endroit où vous pouvez modifier vos paramètres de qualité d'impression.

PARAMÈTRES DE QUALITÉ D'IMPRESSION

Silhouette 3D™ comporte trois réglages prédéfinis : projet, standard et haute qualité. Le paramètre que vous choisissez dépend du type d'impression. Si vous essayez quelque chose sans vous soucier de la qualité, le paramètre Projet est recommandé. Si la qualité est importante, sélectionnez le réglage de haute qualité.



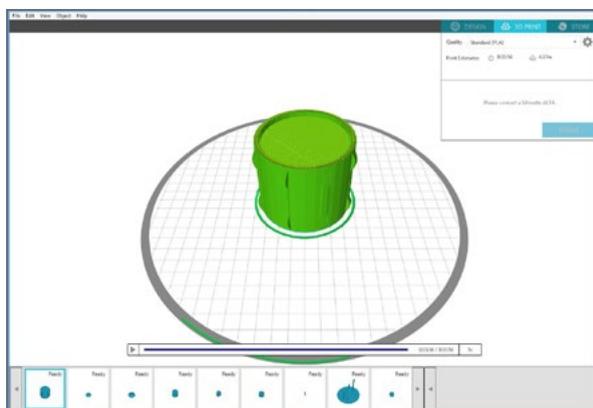
Vous avez la possibilité de créer vos propres profils d'impression pour des projets spécifiques, et vous pouvez modifier les paramètres prédéfinis dans le logiciel. Les réglages nécessaires dépendront de ce que vous faites et de l'utilisation prévue. Il y a de nombreuses autres ressources en ligne pour vous décider des modifications à apporter. Pour créer un nouveau profil, cliquez sur l'icône en forme d'engrenage à côté de la liste déroulante des profils de qualité d'impression. Choisissez un profil existant pour commencer et faites les changements requis. Une fois terminé, cliquez sur « Sauvegarder les paramètres » et vous pourrez nommer votre nouveau profil.



Pour plus d'infos sur chaque paramètre d'impression, consultez le manuel de la Silhouette Alta® ou celui de la Silhouette 3D™.

DÉCOUPER VOTRE DESIGN

Après avoir ajusté les paramètres d'impression, la Silhouette 3D™ coupera automatiquement votre design. Cela signifie que le logiciel va fractionner votre forme en calques à imprimer. Ne vous inquiétez pas si vous ne voyez pas la forme exacte que vous aviez sur la page de votre design. Lors de sa découpe, il ajoute la bordure et le calque, ainsi que les supports, si vous les avez ajoutés.



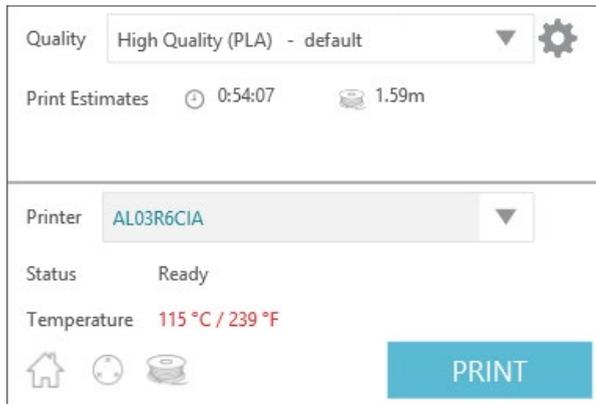
Si vous avez plusieurs designs dans la page Design qui ne sont pas regroupés, Silhouette 3D™ séparera chaque objet et le placera dans sa propre tâche d'impression. Une tâche d'impression n'imprimera pas à moins d'être sélectionnée sur la barre au bas de l'écran. Le logiciel imprimera un seul objet à la fois. Si vous souhaitez imprimer plusieurs objets en même temps, vous devez les regrouper quand vous êtes dans l'onglet Design.

REMARQUE : L'impression de plusieurs objets à la fois n'est pas recommandée. Votre imprimante Alta 3D imprime par CALQUE et non par OBJET. Si vous imprimez plusieurs designs à la fois, la qualité d'impression peut en souffrir et le filament peut devenir filandreux entre chaque objet.

IMPRIMER DES OBJETS

Une fois les paramètres d'impression définis, il est temps d'imprimer votre objet. Assurez-vous de connecter votre imprimante Alta à votre ordinateur et de la brancher sur le secteur. Puis allumez l'Alta.

Dans l'encadré des paramètres d'impression en haut à droite de l'écran, assurez-vous que votre Alta est sélectionnée comme imprimante.



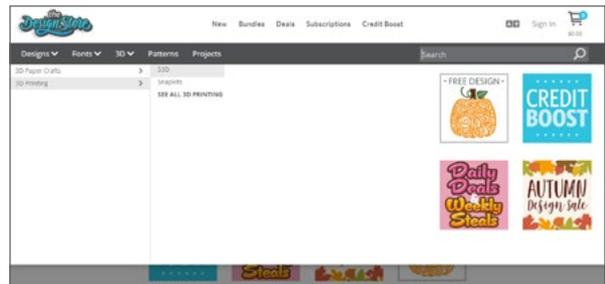
Si nécessaire, effectuez le processus de chargement du filament en cliquant sur l'icône du filament qui ressemble à une bobine de filament. Placez la plate-forme Alta avec la bande pour plate-forme Alta orientée vers le haut dans le boîtier en plastique. Ensuite, cliquez sur Imprimer dans Silhouette 3D™, et votre objet sera imprimé.

Silhouette Design Store

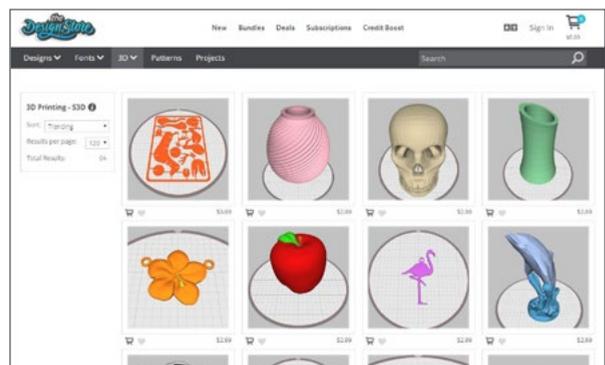
La Silhouette Design Store est une excellente ressource pour des designs. Pour accéder au Silhouette Design Store, cliquez sur l'onglet Boutique dans Silhouette 3D™ pour ouvrir le Design Store dans votre navigateur. Vous pouvez aussi accéder à silhouettedesignstore.com depuis n'importe quel navigateur.

RECHERCHER DES DESIGNS 3D

Pour rechercher des designs 3D, rendez-vous dans la section 3D de la barre de menu. Vous verrez un menu déroulant pour sélectionner Création sur papier 3D ou Impression 3D. La section Création sur papier 3D comporte des designs à utiliser avec du papier, alors accédez à la section de l'impression 3D.



Lorsque vous déplacez votre souris sur la section Impression 3D, vous verrez de nouvelles options à droite : S3D, Snapkits, et VOIR TOUTES LES IMPRESSIONS 3D. Cliquez sur S3D. Cela affichera tous les designs Silhouette 3D disponibles à l'achat.



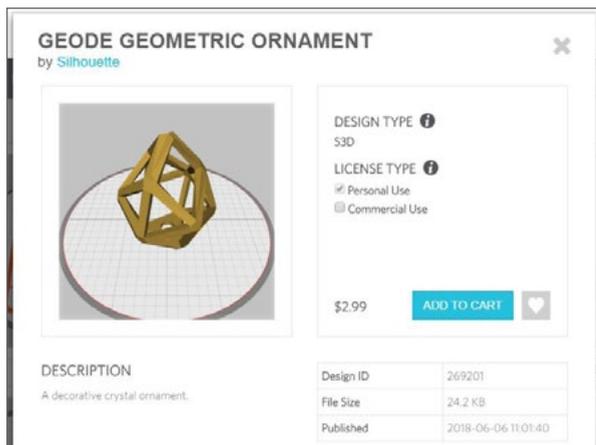
RECHERCHER DES DESIGNS 2D

Silhouette 3D™ a la capacité de transformer des designs 2D en designs 3D. Certains designs 2D sont difficiles à transformer en 3D, alors expérimentez pour le savoir. Il est préférable d'utiliser des designs dont toutes les parties se connectent ou peuvent être connectées une fois que vous ouvrez le design dans le logiciel. Tout ce qui a des lignes fines, des détails complexes, plusieurs calques ou beaucoup de texte est plus difficile à imprimer.

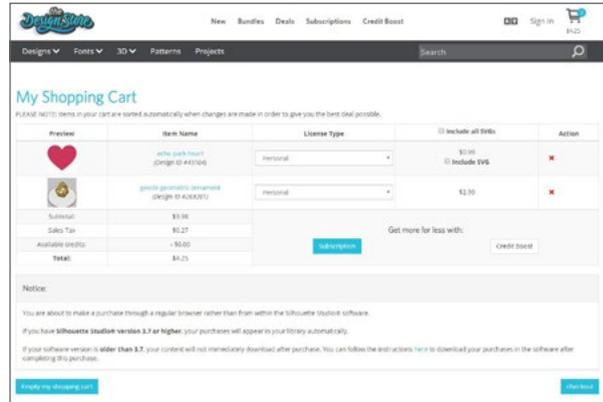
Pour plus d'informations sur la façon de convertir des designs 2D en 3D, consultez la section Options d'importation 2D dans ce chapitre.

ACHETER DES DESIGNS

Lorsque vous cliquez sur un design, une fenêtre vous indiquera des infos s'y rapportant et vous pourrez l'ajouter à votre panier ou à votre liste de souhaits si vous voulez y revenir plus tard.



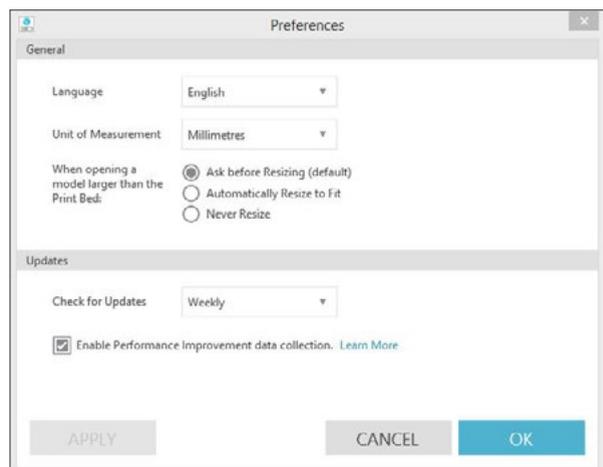
Après avoir ajouté tous les designs que vous souhaitez acheter à votre panier, cliquez sur l'icône Panier en haut à droite de l'écran. Vous verrez une liste de tous les designs placés dans votre panier. De là, vous pouvez retirer un design que vous ne voulez plus acheter, voir le coût total, et acheter des designs.



Tout design acheté sera automatiquement ajouté à la bibliothèque Silhouette dans le dossier Téléchargements récents.

Préférences

Vous avez la possibilité de changer quelques-unes des préférences du logiciel. Pour ce faire, allez dans Modifier > Préférences. Une fenêtre vous offrira la possibilité de changer la langue et l'unité de mesure, ainsi que le processus à appliquer si un objet plus grand que le lit d'impression est ouvert. Dans cette fenêtre, vous pouvez spécifier la fréquence de vérification des mises à jour. Vous pouvez également choisir que le logiciel envoie des données d'amélioration des performances à l'équipe du logiciel Silhouette. Faire ceci aidera Silhouette à savoir ce qui doit être amélioré.



ModelMaker™

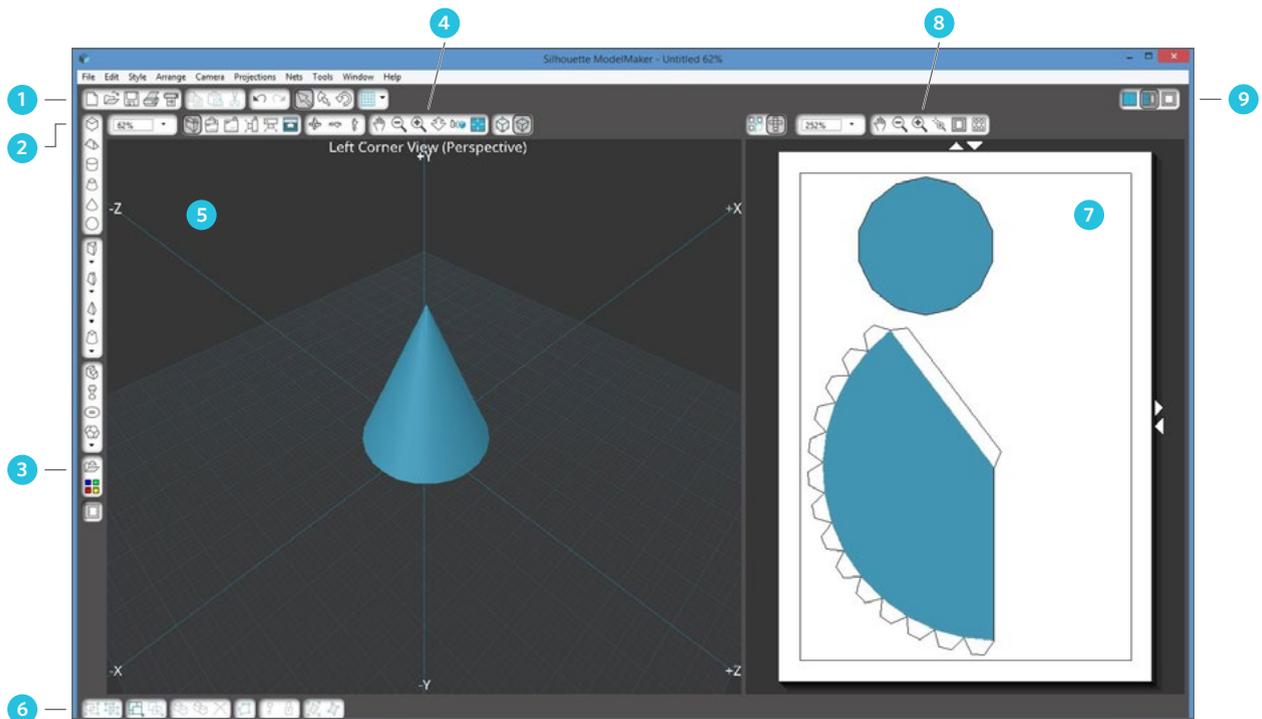
Silhouette ModelMaker™ est un logiciel complètement distinct de Silhouette Studio®. C'est un programme destiné à concevoir, couper et assembler des formes 3D complexes. Premièrement, les utilisateurs créeront des formes en 3D dans le programme. Ces formes peuvent alors être coupées comme des images 2D avec une machine Silhouette et assemblées en formes 3D.

SILHOUETTE MODELMAKER™	206
Aperçu de la zone de travail	206
OUTILS DOCUMENT	207
CONFIGURATION DE MODELMAKER™	208
Fenêtre Modifier	208
Fenêtre Résultat	209
Vue	209
CRÉATION DE FORME	209
Outils Forme	210
Colorier des formes	212
Importation d'images	212
BARRE D'OUTILS D'ACCÈS RAPIDE	213
AFFICHAGE ET ZOOM	215
Caméra	215
Vue	215
Vues pleines ou de l'armature	216
PARAMÈTRES DES RÉSEAUX	216
Projections	218
IMPRIMER LE DESIGN	219
COUPER DES FORMES AVEC UNE MACHINE SILHOUETTE	220
Couper avec des marques d'enregistrement	220
Couper sans imprimer un design	221

Silhouette ModelMaker

Silhouette ModelMaker™ est un logiciel pédagogique facile à utiliser pour créer des formes 3D et les transformer en images 2D qui peuvent être découpées et assemblées. Ce logiciel est parfait pour les salles de classe, mais peut aussi être utilisé à la maison pour une variété d'applications 3D avec du papier. Offrant des possibilités d'apprentissage et d'enseignement en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques), ModelMaker™ est suffisamment simple pour les élèves de classes élémentaires tout en étant assez robuste pour le secondaire et au-delà.

Les modèles conçus dans l'environnement 3D du logiciel sont convertis instantanément en réseaux (versions segmentées et dépliées de la forme 3D) conçus pour être coupés avec une machine de coupe Silhouette, comme la Silhouette CAMEO® ou la Silhouette Portrait®. Fabriquez une fusée, concevez la maquette d'un produit ou créez une ville modèle entière. Les possibilités sont infinies !



APERÇU DE LA ZONE DE TRAVAIL

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Outils Document | 6. Barre d'outils d'accès rapide |
| 2. Formes | 7. Fenêtre Résultat |
| 3. Formes rapides | 8. Outils Afficher (fenêtre Résultat) |
| 4. Outils Afficher (fenêtre Modifier) | 9. Boutons de contrôle de la fenêtre |
| 5. Fenêtre Modifier | |

Outils Document



NOUVEAU DOCUMENT

Chaque fois que vous ouvrez Silhouette ModelMaker™, un nouveau document est créé. Mais si vous souhaitez ouvrir un nouveau document, cliquez sur l'icône Nouveau document ou sur Fichier > Nouveau. Mais sachez que l'ouverture d'un nouveau document vous fera perdre votre travail en cours, alors enregistrez celui-ci avant d'essayer d'ouvrir un nouveau document.



OUVRIR

Vous avez la possibilité d'ouvrir des fichiers Silhouette ModelMaker. Cliquez sur l'icône Ouvrir ou sur Fichier > Ouvrir. Cherchez le fichier que vous souhaitez ouvrir.



ENREGISTRER

Pour sauvegarder les modèles que vous avez créés, allez en haut de l'écran et cliquez sur l'icône Enregistrer ou sur Fichier > Enregistrer ou sur Fichier > Enregistrer sous et enregistrez le fichier.



IMPRIMER

Si vous voulez ajouter de la couleur, des motifs ou d'autres designs à votre forme, vous devrez ajouter des marques d'enregistrement (ou des marques noires imprimées autour de la bordure de vos réseaux) et imprimer le réseau avec votre imprimante. Vous avez alors la possibilité de couper le réseau précisément avec votre machine de coupe Silhouette. La machine utilise un scanner optique pour numériser les marques d'enregistrement et découper les lignes de coupe imprimées spécifiées dans ModelMaker™.



COUPER (AVEC LA MACHINE)

Après avoir créé la forme (et avoir imprimé le réseau de la forme, si désiré), placez votre matériau sur le tapis de coupe de la Silhouette et chargez celui-ci dans la machine à découper. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur l'icône Couper dans le coin supérieur droit.



COPIER, COLLER ET COUPER

Les outils couper, copier et coller sont les outils de base que vous utiliserez avec les images sélectionnées. Les images copiées ou coupées resteront dans la mémoire de votre ordinateur dans un presse-papiers virtuel. Vous ne pouvez avoir qu'un seul objet dans ce presse-papiers à la fois. En d'autres termes, seule l'image la plus récente que vous copiez ou coupez restera dans votre presse-papiers et sera récupérable.

Lorsque vous collez une forme copiée dans l'espace de modification, l'image apparaîtra légèrement à droite de celle-ci.

REMARQUE : Voici deux icônes de coupe pour deux choses différentes. L'icône qui ressemble à une page avec une machine de coupe est à utiliser lorsque vous envoyez la tâche à votre Silhouette. L'icône avec les ciseaux est la fonction de coupe utilisée avec les fonctions copier et coller. Cliquer sur cette icône alors qu'une forme est sélectionnée supprimera la forme de l'espace de travail.



ANNULER ET RÉTABLIR

Toute action que vous effectuez dans ModelMaker™, qu'il s'agisse d'ajuster ou de changer la couleur d'une forme, peut être annulée. Pour annuler une action, vous pouvez cliquer sur l'icône fléchée qui tourne sur la gauche ou appuyer sur Ctrl + Z ou Cmd + Z. Vous pouvez utiliser cette action autant de fois que requis, et même annuler toutes vos actions jusqu'au moment où vous avez ouvert votre document.

Si vous avez effectué trop d'actions d'annulation, il y a aussi une action rétablir pour les étapes annulées par mégarde. Il suffit de cliquer sur l'icône fléchée qui tourne sur la droite ou d'appuyer sur Ctrl + Maj + Z ou Cmd + Maj + Z.



SÉLECTIONNER (FORME)

Si vous voulez sélectionner une forme et la déplacer dans l'espace d'édition, cliquez sur l'icône fléchée le long de la barre d'outils supérieure. Sélectionnez ensuite votre forme pour la déplacer ou modifiez les points de la forme.



SÉLECTIONNER (CÔTÉ)

Si vous voulez sélectionner un seul côté d'une forme (par ex. pour appliquer une couleur différente ou ajouter un motif), cliquez sur l'icône Sélection qui ressemble à une flèche dirigée vers une forme irrégulière. Cliquez ensuite sur le côté de la forme que vous désirez sélectionner.



PIVOTER

Pour faire pivoter une forme là où elle se situe actuellement dans l'espace de modification, cliquez sur l'icône Pivoter (une flèche dans un sens antihoraire). Cliquez ensuite sur la forme. Vous verrez une barre blanche traverser la forme et des flèches tournant autour de la barre. Cela signifie qu'elle est prête à pivoter. Pour modifier la position de la forme, cliquez et maintenez le clic, faites glisser les carrés verts dans le sens de pivotement de la forme. Lorsque la forme a pivoté comme voulu, relâchez le clic.

REMARQUE : Cette option fait pivoter la forme elle-même au lieu de la caméra.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur la forme et sélectionnez Pivoter. Ceci affiche les points de rotation verts, mais aussi un encadré avec la possibilité d'un pivotement sur un accès spécifique en choisissant un degré spécifique de pivotement.

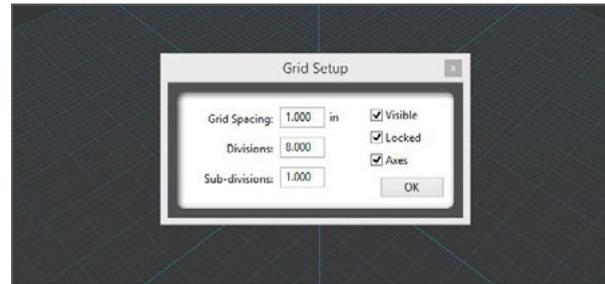
Il est important de noter que les résultats nets ne sont pas affectés par la rotation des formes.



GRILLE

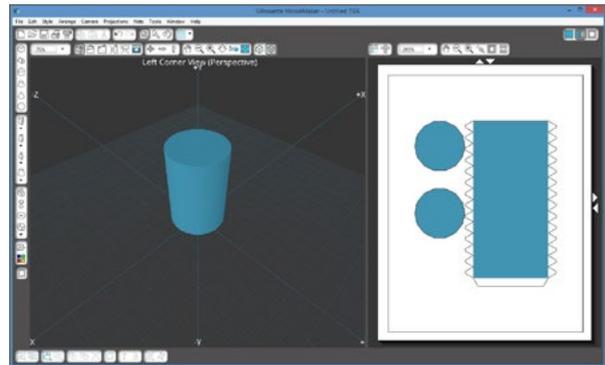
Cliquer sur l'icône Grille fera disparaître ou réapparaître la grille dans l'espace de modification. Si vous cliquez sur la flèche vers le bas à côté de la grille,

un encadré s'affiche et vous offre la possibilité de changer la configuration de la grille, ce qui est utile en créant des designs réduits ou détaillés.



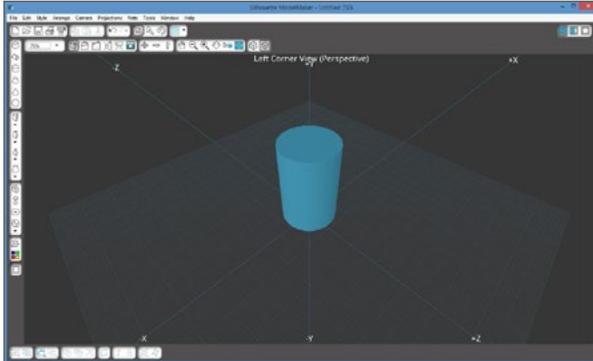
Configuration de ModelMaker

L'écran principal de ModelMaker est divisé en deux parties : la fenêtre Modifier et la fenêtre du résultat. Elles sont séparées par une barre pouvant être déplacée pour ajuster la taille relative.



FENÊTRE MODIFIER

Les formes 3D sont dessinées et modifiées dans la fenêtre Modifier. C'est similaire à l'élaboration de vecteurs 2D dans le logiciel de conception 2D, mais le logiciel ModelMaker montre une représentation de l'image 3D dans un espace 3D une fois assemblée.



Dans la fenêtre Modifier, vous verrez le coin gauche de votre espace. C'est la vue par défaut. Vous pouvez modifier cette vue en cliquant sur les icônes de la caméra ou toute autre icône située dans les Contrôles de la fenêtre Modifier.

REMARQUE : Vous ne verrez peut-être pas tous les angles de caméra disponibles immédiatement. Si vous allez dans Fichier > Préférences > Barres d'outils, vous pourrez ajouter des angles d'affichage ou tout autre réglage ou forme à votre barre d'outils.



FENÊTRE RÉSULTAT

ModelMaker crée des représentations d'images 3D, mais il faut une conversion pour diviser le design 3D en morceaux plats afin qu'il puisse être d'abord imprimé et découpé sur une surface 2D. C'est là

que la fenêtre Résultat intervient en affichant un « réseau », le modèle à plat, et le contour de la forme ainsi que les languettes qui seront ajoutées à la forme pour faciliter l'assemblage. C'est une sorte d'aperçu avant impression pour vous montrer comment les formes apparaissent sur l'impression.



La configuration par défaut de la fenêtre est de séparer celle de modification et celle du résultat. Avec les boutons de Contrôle de la fenêtre, vous pouvez choisir de ne voir que la fenêtre Modifier ou celle du résultat au lieu de voir les deux en même temps.

Création de forme

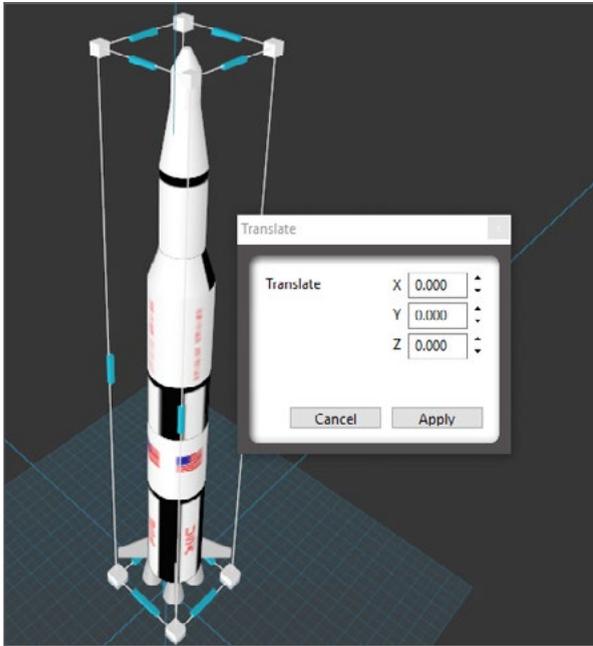
Silhouette ModelMaker™ utilise des formes 3D pour concevoir des modèles sur l'écran. En utilisant les formes sur la barre d'outils Forme à droite de la fenêtre Modifier, vous pouvez dessiner de nouvelles formes. Vous pouvez manipuler une forme unique ou combiner des formes ensemble pour créer un modèle 3D plus complexe. Certaines des formes ont un menu déroulant qui révèle d'autres variantes de la forme pouvant être sélectionnées pour dessiner.

Vous pouvez déverrouiller d'autres formes en allant dans Fichier > Préférences > Barres d'outils, en faisant défiler vers le bas jusqu'à la section Formes, et en cliquant sur la case à côté de la forme pour l'afficher dans votre barre d'outils.

CONSEIL SILHOUETTE PRO : En apprenant à utiliser ModelMaker, il est préférable d'avoir des formes assez petites, ne dépassant pas 5,5 cm en profondeur, largeur et hauteur. Il est ainsi bien plus facile de voir ce qui se passe, et la forme du réseau s'adaptera sur une seule page.

L'intérêt du logiciel ModelMaker™ est que vous n'avez pas seulement à dessiner des formes uniques ; vous pouvez dessiner et empiler des formes multiples pour créer un modèle 3D plus complexe.

Cette maquette d'une fusée Saturn V a été dessinée à l'aide de formes principalement cylindriques avec des images placées dessus. Le module de pilotage et les moteurs ont été dessinés avec la forme d'un tronc conique.



OUTILS FORME

Les formes peuvent être créées de trois façons : Sélectionnez un outil Forme et dessinez avec la souris. Faites glisser une forme de la bibliothèque sur l'écran. Utilisez l'assistant des formes et indiquez les dimensions.

COMMENT DESSINER DES FORMES AVEC LA SOURIS :



CUBIQUE

Sélectionnez l'outil cubique. Cliquez sur l'écran pour définir un point d'angle de la base. Puis faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour fixer la base. Faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour donner au cube sa hauteur, ou sa troisième dimension. Cliquez pour terminer.



CUNÉIFORME

Sélectionnez l'outil cunéiforme. Cliquez sur l'écran pour définir un point d'angle de sa base. Puis faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour la fixer. Faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour donner au cunéiforme sa hauteur. Cliquez pour terminer. Lorsque le cunéiforme est sélectionné, comme montré dans l'illustration, deux poignées de contrôle rouges sont affichées en haut. Utilisez ces poignées pour régler la hauteur des côtés de la forme.



CYLINDRE

Sélectionnez l'outil cylindre. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour fixer la base. Faites glisser la souris vers le haut ou le bas pour donner au cylindre sa hauteur. Cliquez pour terminer.



TRONC CONIQUE

Sélectionnez l'outil tronc conique. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour fixer la base. Faites glisser la souris pour définir la hauteur de la forme, et cliquez pour confirmer la hauteur. Puis faites glisser la souris pour définir le diamètre de la face supérieure. Cliquez pour terminer.



CÔNE

Sélectionnez l'outil cône. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner le diamètre de la base, et cliquez pour fixer la base. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur du cône, qui est sa troisième dimension. Cliquez pour terminer.



SPHÈRE

Sélectionnez l'outil sphère et cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner. Faites glisser la souris pour dessiner son diamètre. Cliquez pour terminer.



*PRISME RÉGULIER

Sélectionnez l'outil prisme régulier. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour

la fixer. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur du prisme. Cliquez pour terminer. Utilisez le menu déroulant de l'outil prisme pour choisir le nombre de côtés des profilés.



*TRONC PYRAMIDAL

Sélectionnez l'outil tronc pyramidal. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner la base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour la fixer. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur de la pyramide. Cliquez pour terminer.

Lorsque le tronc pyramidal est sélectionné, deux poignées de contrôle rouges sont affichées en haut. Utilisez ces poignées pour régler la hauteur des côtés de la forme. Utilisez le menu déroulant de l'outil pyramide pour choisir le nombre de côtés pour le haut et la base.



*PYRAMIDE

Sélectionnez l'outil pyramide. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour la fixer. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur de la pyramide. Cliquez pour terminer. Utilisez le menu déroulant de l'outil pyramide pour choisir le nombre de côtés pour le haut et la base.



*TRANSITION

Sélectionnez l'outil transition. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour la fixer. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur de la pièce de transition. Cliquez pour terminer.

Un menu déroulant pour l'outil de transition fournit des options de création d'une forme de transition avec différents profilés. Par ex. vous pouvez dessiner une forme avec une face carrée à une extrémité et une base pentagonale située à l'autre extrémité.



PRISME IRRÉGULIER

Sélectionnez l'outil prisme irrégulier. Cliquez sur l'écran pour définir un point d'angle de la base. Faites glisser la souris pour dessiner la base, et cliquez pour la fixer. Puis faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur du cube. À ce stade, le prisme ressemble à une forme cubique.

ModelMaker anime alors la forme pour positionner son extrémité carrée vers le spectateur, la rendant prête pour l'édition. Utilisez la souris pour ajouter des points à la forme en cliquant sur la ligne périmétrale blanche. Déplacez les points avec la souris pour créer la forme désirée, comme un escalier. Cliquez sur le bouton Terminer dans la barre d'outils qui s'affiche.



ROTATION

Sélectionnez l'outil rotation. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner sa base. Faites glisser la souris pour dessiner le diamètre, et cliquez pour le valider. Faites glisser la souris vers le haut pour définir la hauteur de la forme. Cliquez pour terminer.

À ce stade, la forme ressemble à un cylindre.

ModelMaker anime alors la forme pour positionner son carré en vue latérale vers le spectateur, la rendant prête pour l'édition. Utilisez la souris pour ajouter des points à la forme en cliquant sur la ligne périmétrale blanche. Déplacez les points avec la souris pour créer la forme désirée, comme un verre à vin. Cliquez sur le bouton Terminer dans la barre d'outils qui s'affiche.



TORE

Sélectionnez l'outil tore. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner. Faites glisser la souris pour dessiner le diamètre. Cliquez pour terminer. Lorsque le tore est sélectionné, comme montré dans l'illustration, deux poignées de contrôle rouges sont affichées sur le rayon intérieur de la forme. Utilisez ces poignées pour régler le diamètre de l'intersection du tore.

*Formes avec menu déroulant

Cette option est utile si vous voulez essayer diverses dimensions pour votre forme lors de sa création. Sélectionnez votre forme, cliquez l'endroit où la placer dans l'espace de modification, et testez diverses dimensions en déplaçant la souris, puis cliquez sur pour terminer la forme.



*SOLIDE PLATONIQUE

Sélectionnez l'outil forme platonique. Cliquez sur l'écran pour commencer à dessiner la forme par défaut, un dodécaèdre. Faites glisser la souris pour dessiner son diamètre. Cliquez pour terminer.

Utilisez le menu déroulant sur l'outil forme platonique pour choisir parmi les cinq solides platoniques : dodécaèdre, tétraèdre, hexaèdre, octaèdre ou icosaèdre.

COMMENT FAIRE GLISSER UNE FORME SUR L'ÉCRAN :



Cliquez sur l'icône QuickShapes, situé sur la gauche vers le bas de la barre d'outils. (Cette icône ressemble à une forme cubique à l'intérieur d'un dossier.) Un panneau s'affiche à gauche qui montre les formes de base ainsi qu'un dossier contenant les modèles de rue que vous pouvez utiliser. Une fois la forme choisie, cliquez dessus dans le panneau et faites-la glisser dans l'espace de modification. Cette option est recommandée pour placer rapidement des formes terminées dans l'espace de modification.

COMMENT UTILISER L'ASSISTANT DE CRÉATION DE FORME :



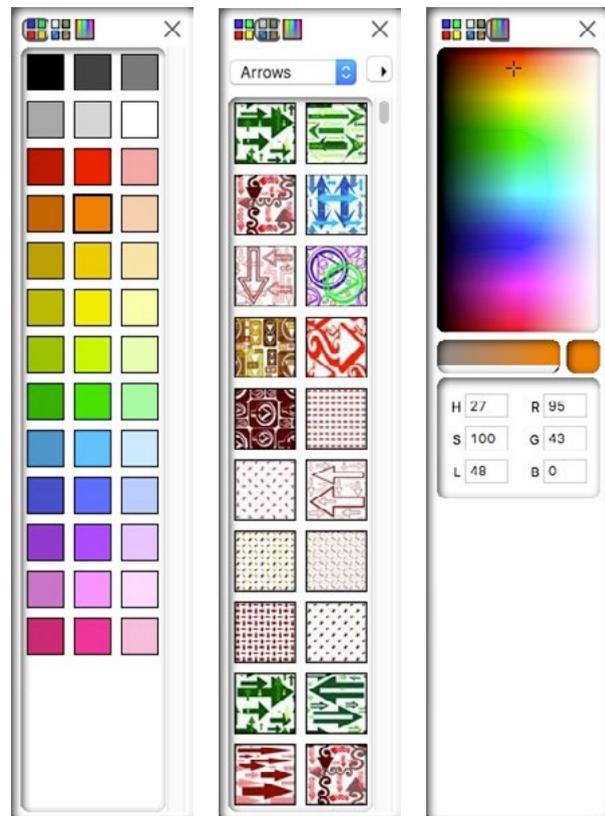
Sélectionnez l'icône en bas à gauche de la barre d'outils pour ouvrir l'assistant de création de forme. Sélectionnez la forme à créer. L'assistant vous demandera de saisir les dimensions de la forme et d'indiquer l'endroit où la placer dans l'espace de modification. Cette option est idéale si vous connaissez les dimensions exactes de votre forme ou si vous voulez la placer à un endroit précis dans l'espace de modification.



COLORIER DES FORMES

La couleur par défaut de la forme sera le bleu, mais vous pouvez la modifier. Vérifiez que la forme est sélectionnée et cliquez sur l'icône de couleur (quatre carrés avec différentes couleurs) située en bas à gauche de la barre d'outils. Puis sélectionnez la couleur. Un panneau de couleur s'affiche à gauche de la fenêtre Modifier avec des échantillons de couleurs au choix.

En haut du panneau, vous pouvez sélectionner : la palette de couleurs, la palette de textures, et la véritable palette de couleurs. La palette de couleurs montre des échantillons de base de couleurs populaires. La palette de textures vous permet de sélectionner un motif ou une texture, et est dotée d'un menu déroulant avec les thèmes de motifs parmi lesquels choisir. Vous pouvez importer vos propres textures ou motifs (individuellement ou regroupés dans un dossier) en sélectionnant la case avec la flèche vers la droite. (Cette case est située sur le côté droit de la liste déroulante.) Ou vous pouvez accéder à la véritable palette de couleurs pour choisir une couleur ou une ombre via le spectre de couleur.



IMPORTATION D'IMAGES

Vous pouvez importer les formats suivants dans le logiciel ModelMaker : STL, SVG, JPEG, PNG, BMP. Vous ne pouvez pas importer des fichiers STUDIO

*Formes avec menu déroulant

Cette option est utile si vous voulez essayer diverses dimensions pour votre forme lors de sa création. Sélectionnez votre forme, cliquez l'endroit où la placer dans l'espace de modification, et testez diverses dimensions en déplaçant la souris, puis cliquez sur pour terminer la forme.

enregistrés dans Silhouette Studio®, mais vous pouvez enregistrer votre design au format SVG, JPEG ou PNG et placer le fichier dans Silhouette ModelMaker™. Dans Silhouette Studio®, allez dans Fichier > Enregistrer sous et sélectionnez le type de fichier à enregistrer.

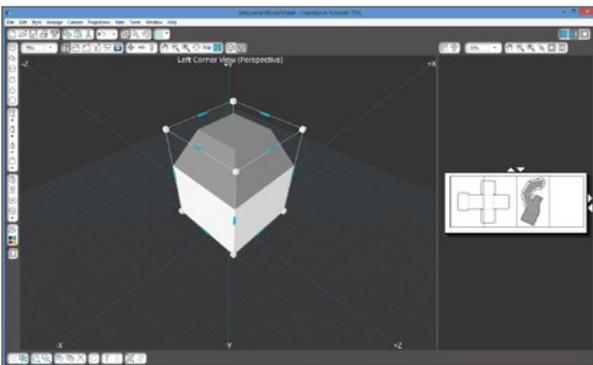
Pour importer un design dans ModelMaker™, créez la forme à appliquer à votre image et ouvrez le dossier dans lequel le design à ouvrir est situé. Cliquez et faites glisser l'image sur la face de la forme.

Barre d'outils d'accès rapide

Ces outils s'afficheront après sélection d'un ou plusieurs objets et vous aident à organiser vos formes dans l'espace de modification.

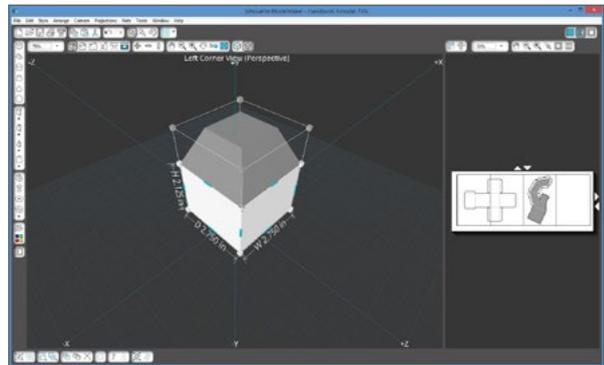
GROUPER

Lorsque plusieurs formes sont sélectionnées (avec l'outil Sélectionner tous les objets ou en maintenant appuyée la touche Maj de votre clavier et en cliquant sur les formes), vous pouvez les regrouper afin qu'elles se déplacent comme une seule forme.



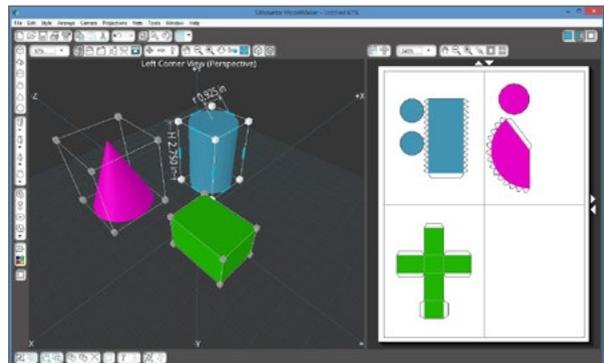
DISSOCIER

Pour dissocier une forme précédemment regroupée, sélectionnez-la et cliquez sur l'icône Dissocier.



SÉLECTIONNER TOUT ET DÉSÉLECTIONNER TOUT

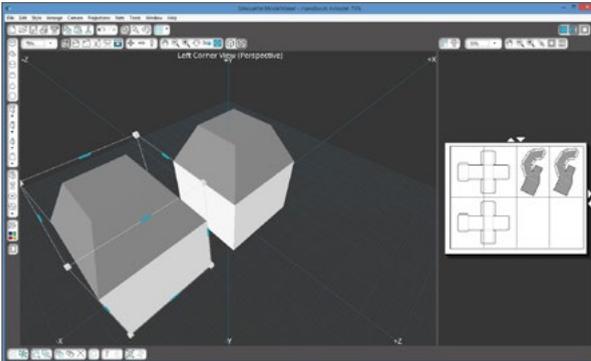
L'outil Sélectionner tout est un outil pratique qui permet de sélectionner toutes les formes à la fois sur la page de modification, c'est plus simple que de cliquer sur chaque forme séparément. Pour désélectionner les formes, vous pouvez cliquer sur l'icône Désélectionner ou sur l'espace de modification en dehors des formes sélectionnées.



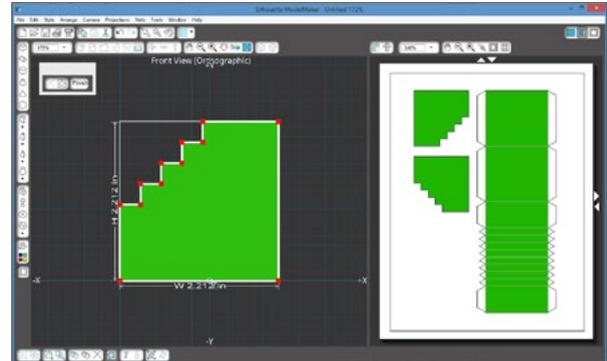


DUPLIQUER, NOUVELLE POSITION

Cliquer sur l'option Dupliquer dupliquera votre forme et la placera à droite de la forme d'origine. Vous pouvez ensuite la déplacer partout dans la fenêtre de modification.

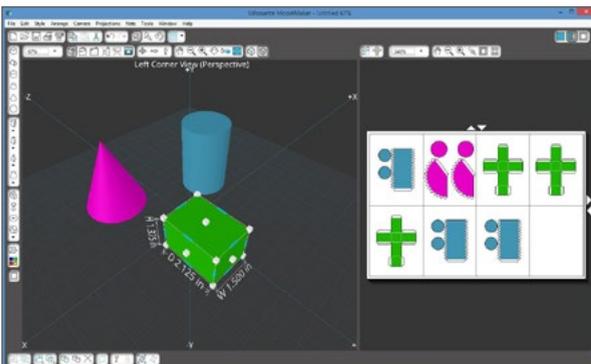


de trajectoire. Faire ceci vous mènera à la vue latérale de la forme, pour ajouter, organiser ou supprimer l'un des points de cette forme. Cliquez sur « Terminer » dans la petite fenêtre pop-up afin de revenir à l'espace de modification classique.



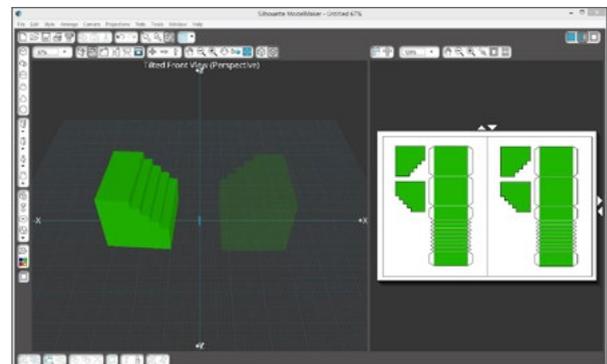
CLONER

L'icône Cloner fait également une copie de la forme, mais elle reste au même endroit que la forme d'origine. Vous ne verrez pas qu'il y a une copie sur l'espace jusqu'à la déplacer. Vous remarquerez qu'une autre copie nette apparaîtra dans l'espace du résultat.



VERROUILLER ET DÉVERROUILLER

Si vous voulez qu'une forme reste à un endroit précis pendant que vous travaillez dans l'espace de modification, vous pouvez la sélectionner et cliquer sur l'icône de verrouillage, qui ressemble à une clé. Cela grisera la forme et vous empêchera de la déplacer ou de la modifier. Lorsque vous êtes prêt à déplacer ou modifier la forme, cliquez sur l'icône de déverrouillage.



SUPPRIMER

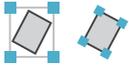
Cliquer dessus lorsqu'une forme est sélectionnée la retirera de l'espace de modification.



MODIFIER LES FORMES DE TRAJECTOIRE

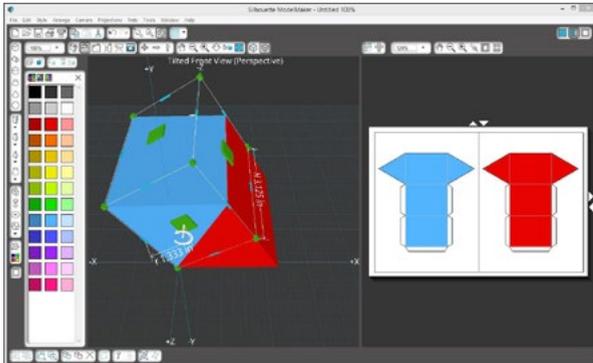
Si vous sélectionnez une forme qui a des points, vous pouvez la modifier et changer ses trajectoires en cliquant sur l'icône Modifier les formes

REMARQUE : Cliquer sur l'icône Déverrouiller déverrouillera simultanément toutes les formes actuellement verrouillées, il est préférable de vérifier que vous ne devez pas changer quelque chose avant de le verrouiller en place.

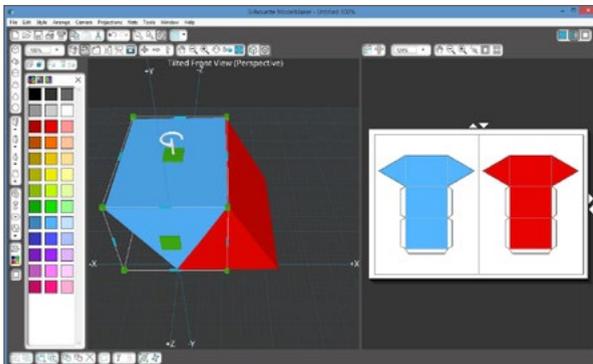


DÉFINIR SELON LES AXES MONDIAUX ET DÉFINIR SELON LES AXES DE LA FORME

Lorsque vous faites pivoter une forme, vous pouvez modifier l'axe le long duquel vous voulez la déplacer. Le paramètre par défaut vous permet de déplacer des formes le long des axes de la forme, ce qui peut varier selon les angles de la forme et ne pas nécessairement coïncider avec les axes X, Y ou Z.



Cependant, vous avez la possibilité de déplacer une forme uniquement le long des axes mondiaux, ou les axes X, Y et Z. Ces axes sont constants dans votre espace de modification et ne changent pas. Il fait ceci en dessinant un cadre lié autour de la forme avec les axes du cadre parallèles à ceux de l'espace de travail.



Pour déplacer la forme le long des axes, cliquez sur les poignées de conversion ou les poignées bleues dans les carrés et faites glisser le cadre jusqu'à ce que la forme soit à la position désirée.

Affichage et Zoom

Il y a une variété d'outils d'affichage et de zoom pour aider à la création de formes. Puisque vous travaillez avec des formes 3D dans un logiciel 2D, les outils d'affichage et de zoom sont requis pour vous aider à voir tous les côtés de la forme 3D que vous créez.



CAMÉRA

Puisque ModelMaker™ tente de vous montrer l'apparence de la forme une fois assemblée, il est utile d'avoir la possibilité de visualiser les formes de tous les angles pour les ajuster au besoin.

Vous pouvez utiliser les icônes de la caméra pour modifier la vue de votre espace de modification. La vue par défaut est celle du coin gauche, mais vous pouvez passer une vue de face inclinée, vue de face, vue de droite, vue du dessus et vue de l'intérieur.

Vous pouvez aller dans Fichier > Préférences > Barres d'outils et cocher les cases dans la section Caméra pour ajouter d'autres angles de caméra à votre barre d'outils.



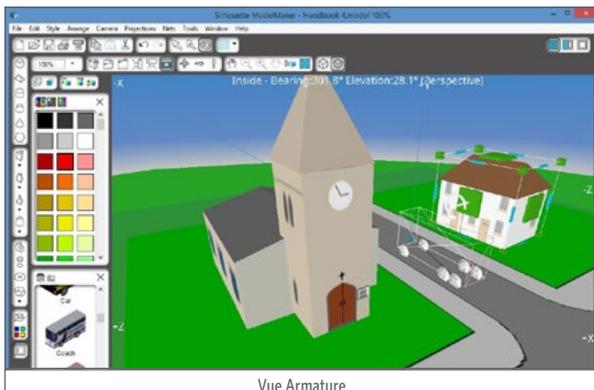
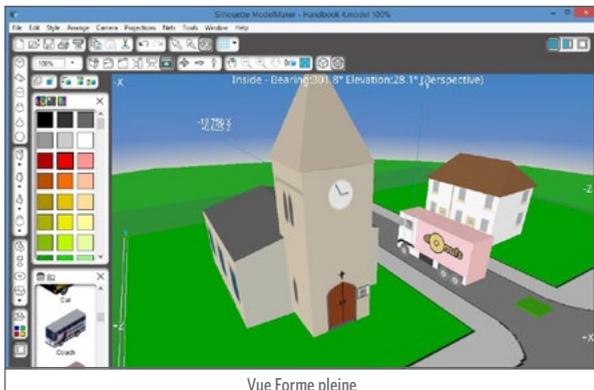
VUE

Les vues de la caméra sont un point de départ idéal, mais elles ne permettent pas un contrôle précis de votre vue. C'est là que les flèches de visualisation sont pratiques. Vous pouvez faire pivoter votre vue en utilisant les flèches, et ces icônes vous permettent de la modifier horizontalement, verticalement, ou via une combinaison des deux.

VUES PLEINES OU DE L'ARMATURE

Vous avez la possibilité d'afficher vos formes comme des formes pleines ou des armatures. Les formes en armature sont généralement des tracés de base utiles si vous travaillez avec de nombreuses formes et souhaitez savoir si la forme sera adaptée à l'espace où vous voulez la placer.

La vue Armature n'aura pas d'incidence sur le résultat net de votre forme en réseau. Votre espace de modification affichera une armature, mais la forme en réseau apparaîtra pleine dans la fenêtre du résultat.

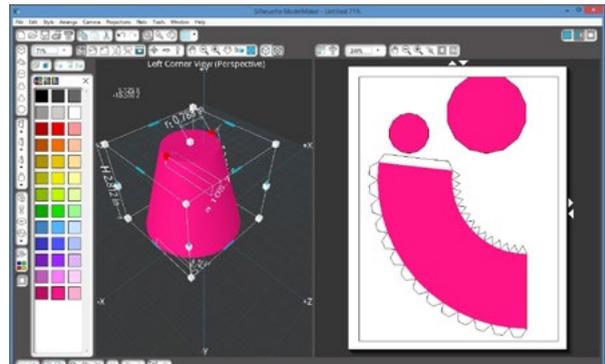
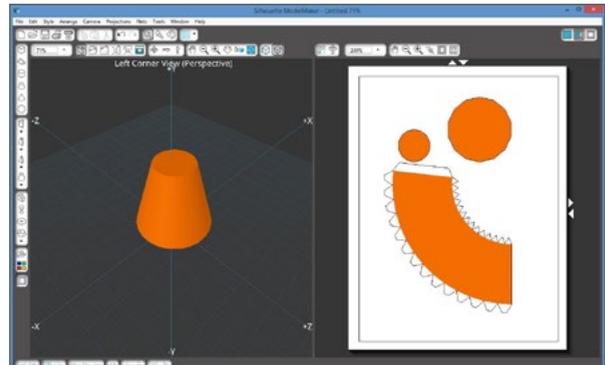


Paramètres des réseaux



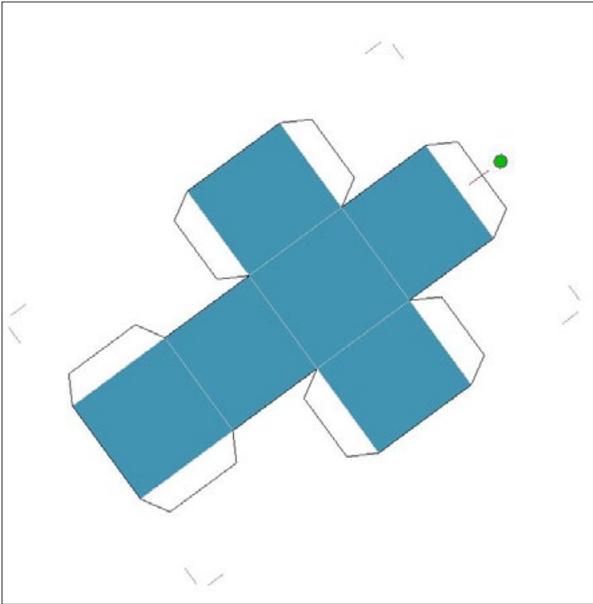
Les réseaux s'affichant dans la fenêtre du résultat sont les versions dépliées et aplaties des formes 3D apparaissant dans la fenêtre de modification. Pour créer votre forme, vous imprimerez le design et couperez le réseau avec votre Silhouette.

Modifier la forme dans la fenêtre -qu'il s'agisse de changer la taille, la couleur ou les points - changera aussi la forme dans la fenêtre du résultat.

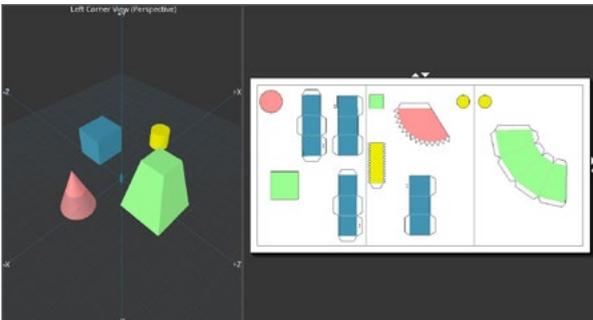


Les réseaux sont placés automatiquement dans la fenêtre du résultat, mais vous pouvez faire plusieurs choses pour tirer le meilleur parti de l'espace de la page.

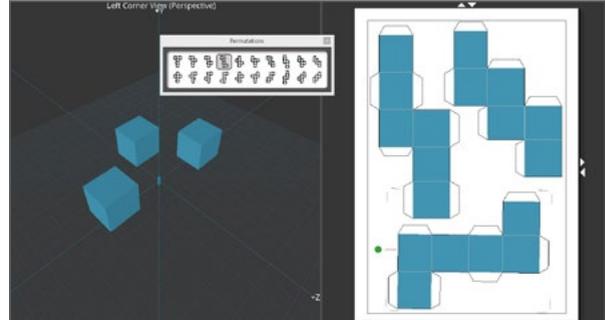
PIVOTER : Lorsque vous sélectionnez un réseau dans la fenêtre du résultat, il y aura des lignes dans le coin indiquant où le réseau est regroupé ainsi qu'un cercle vert pour faire pivoter le réseau. Lorsque vous passez votre souris sur le cercle vert, elle se transformera en un cercle avec une flèche noire. Cela indique que le réseau est prêt à pivoter. Cliquez et faites glisser votre souris dans une direction, et votre réseau pivotera selon celle-ci.



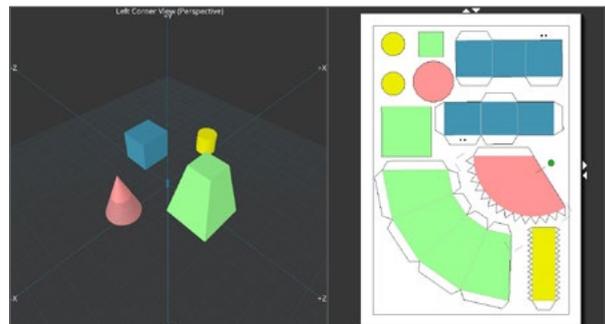
AUTO-ORGANISER LES RÉSEAUX : Si vous avez plusieurs réseaux sur une page, vous remarquerez peut-être que certains se chevauchent ou que la page qui les contient est encombrée. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur l'icône Auto-organiser les réseaux et le logiciel ModelMaker™ les répartira automatiquement et les organisera afin qu'ils s'adaptent à la page.



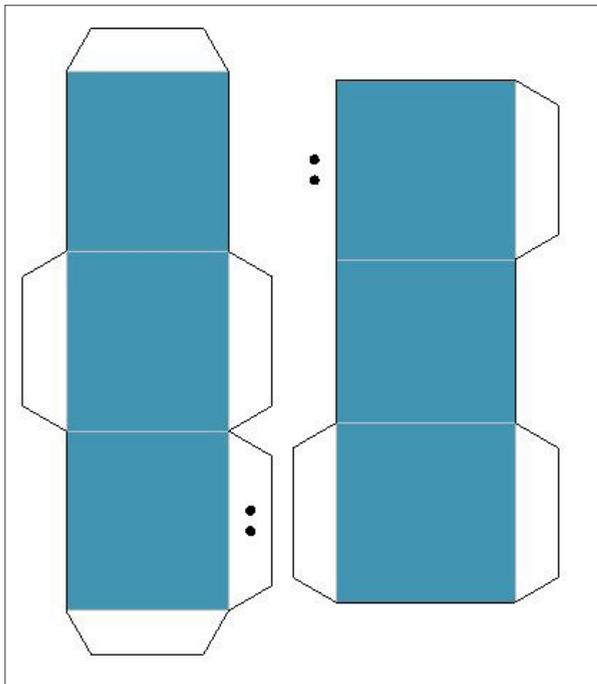
CHANGER LA PERMUTATION : Avec certains réseaux, vous pouvez changer la façon dont la forme est dépliée. C'est utile quand vous essayez de placer plusieurs réseaux sur une seule page. La forme assemblée sera la même, peu importe la permutation choisie.



RÉSEAU DISTINCT : La première fois que vous créez une forme 3D, le réseau et toutes ses parties sont automatiquement regroupés. Mais parfois il est requis de séparer les parties pour tirer le meilleur parti de l'espace de la page. Pour séparer un réseau, sélectionnez-le, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez « Séparer le réseau ». Chaque partie restera sélectionnée, vous pourrez déclicker la forme et cliquer sur la partie que vous souhaitez déplacer. En persévérant, vous pouvez placer de nombreuses parties différentes sur une seule page.



Avec certains réseaux distincts, vous verrez quelques points d'indication montrant où la partie séparée doit être placée.

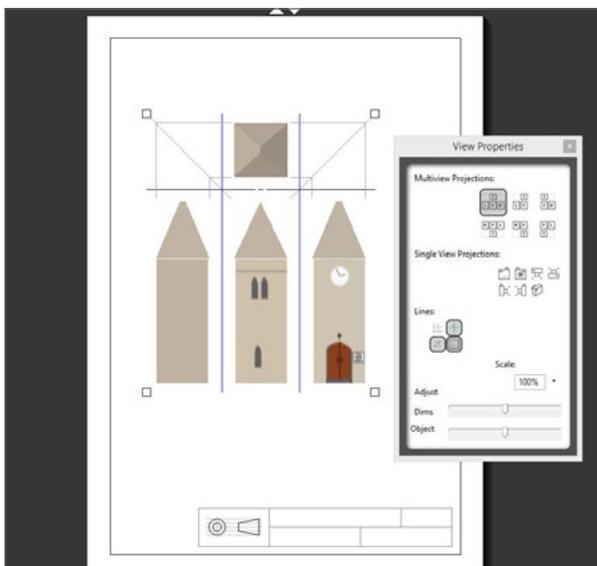
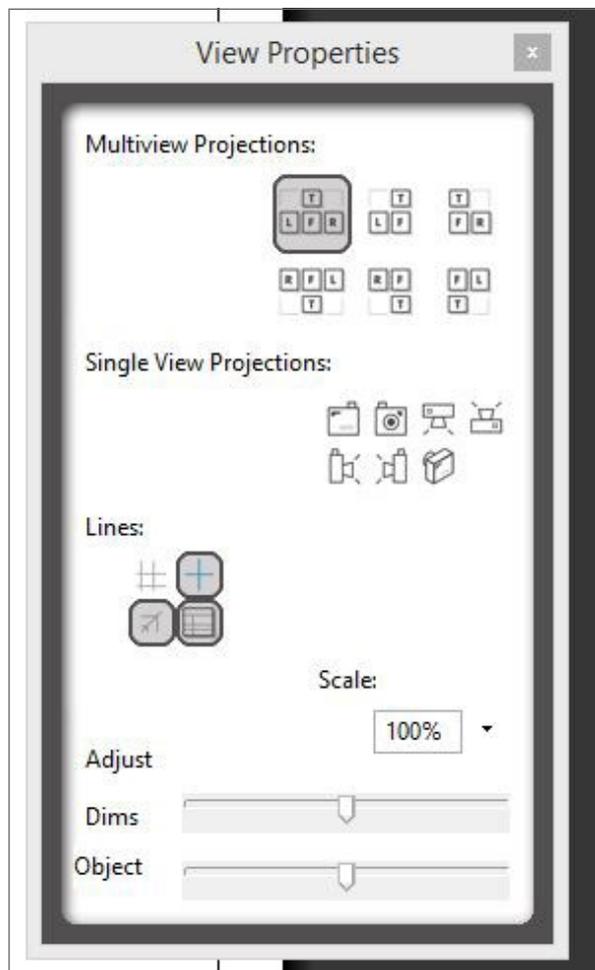


Pour ajouter ou supprimer des pages dans la fenêtre du résultat, vous pouvez utiliser les flèches au-dessus et à côté des réseaux.

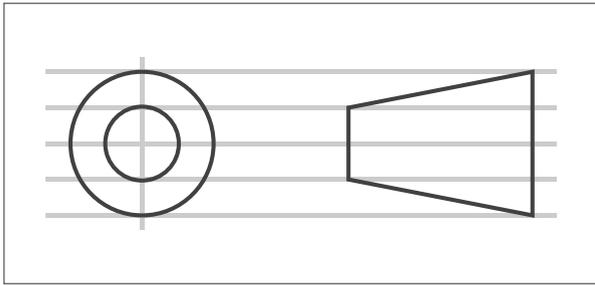
PROJECTIONS

Vous pouvez afficher votre objet dans une projection du 3e angle, ce qui signifie que vous voyez la face avant de votre forme. ModelMaker™ offre par défaut une projection du 3e angle montrant les vues du dessus, frontale et latérales.

Si vous souhaitez modifier l'un des côtés affichés, faites un clic droit sur votre projection puis cliquez sur Propriétés. Ceci ouvre une boîte avec des options que vous pouvez modifier pour changer votre projection.



Le symbole affiché en bas de page indique que vous voyez une vue orthographique, ou une vue qui montre une représentation exacte de la forme. Vous ne regardez pas une vue 3D, vous ne voyez que certaines vues de la forme sans aucune profondeur.

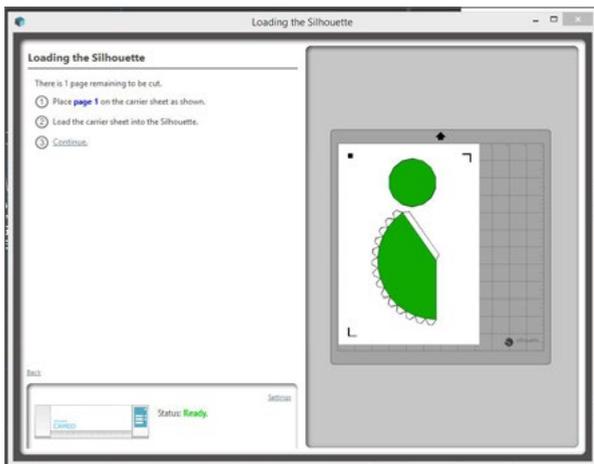


Ces projections sont idéales si les aspects d'ingénierie et d'architecture du logiciel ModelMaker™, mais l'utilisateur moyen se contentera probablement de la vue par réseaux pour Imprimer et Couper des formes et modèles.

Imprimer le design

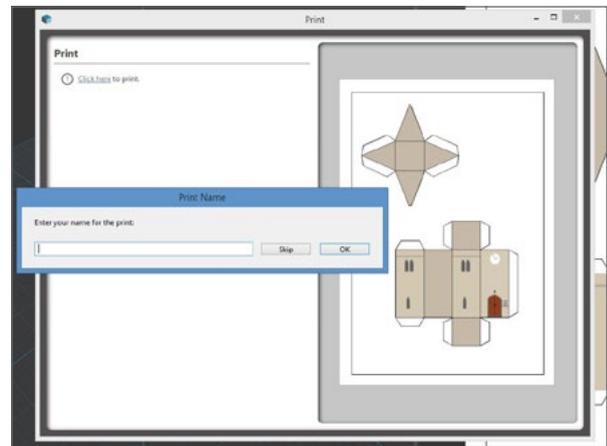
ModelMaker™ a la capacité de créer ce qu'on appelle un design Imprimer et Couper. Vous pouvez ajouter une couleur, un motif ou un autre type de design sur la surface de votre forme en utilisant votre imprimante, puis la machine de coupe Silhouette découpera parfaitement votre réseau imprimé.

La première à faire est de veiller à ajouter des marques d'enregistrement à la page que vous imprimez. C'est une étape cruciale si vous voulez que votre machine Silhouette découpe les réseaux que vous avez créés. Pour ce faire, allez dans Fichier > Fabrication > Utiliser des marques d'enregistrement (Imprimer et Couper).



Vous verrez dans la fenêtre du résultat que lors de l'ajout de marques d'enregistrement, les bordures d'impression réduiront la quantité d'espace libre sur votre page. Assurez-vous que le réseau s'adapte à la bordure des marques d'enregistrement que vous verrez sur la page dans la fenêtre du résultat. Si l'un de vos designs s'imprime en dehors de la bordure d'impression, votre design Imprimer et Couper peut ne pas s'imprimer correctement.

Une fois les réseaux adaptés aux bordures d'impression, allez dans la barre d'outils en haut à gauche et cliquez sur l'icône Imprimer. Sélectionnez le lien « Cliquer ici ». Une fenêtre apparaît vous demandant d'entrer un nom pour votre travail d'impression. Cela peut être utile, par exemple, dans une classe, où plusieurs ordinateurs peuvent utiliser la même imprimante. Nommer le travail permettra que tout le monde sache qui a imprimé la page. Si vous n'êtes pas dans une telle situation, vous pouvez sauter cette étape facultative.



Une autre fenêtre apparaîtra pour choisir une imprimante ainsi que d'autres propriétés à ajouter. Une fois que vous avez tout réglé, cliquez sur OK pour imprimer votre page.

Les numéros de page, ainsi qu'un nom si vous en avez choisi un, seront imprimés sur la page pour l'identifier.

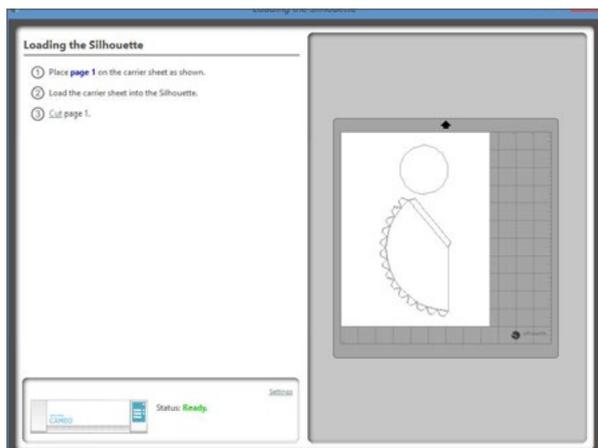
Couper des formes avec une machine Silhouette

Une fois que vous avez créé vos formes et disposé les réseaux dans la fenêtre du résultat, préparez votre Silhouette. Vérifiez que la machine est branchée sur votre ordinateur et alimentée.

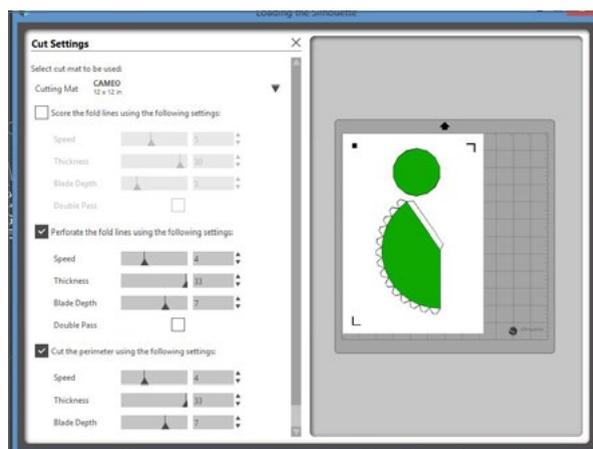
COUPER AVEC DES MARQUES D'ENREGISTREMENT

Une fois prêt à couper les réseaux depuis la page que vous venez d'imprimer, cliquez sur l'icône qui ressemble à une machine de coupe Silhouette. C'est l'icône Couper. Une fenêtre apparaît avec les instructions pour la marche à suivre. Elle vous dira de placer la page imprimée sur le tapis de coupe et de charger ce dernier dans la machine de coupe.

REMARQUE : Même si vous avez imprimé une couleur ou un motif sur votre forme, l'aperçu de la coupe ne le montrera pas. Il n'affiche que les lignes de coupe ou de marquage de la forme.



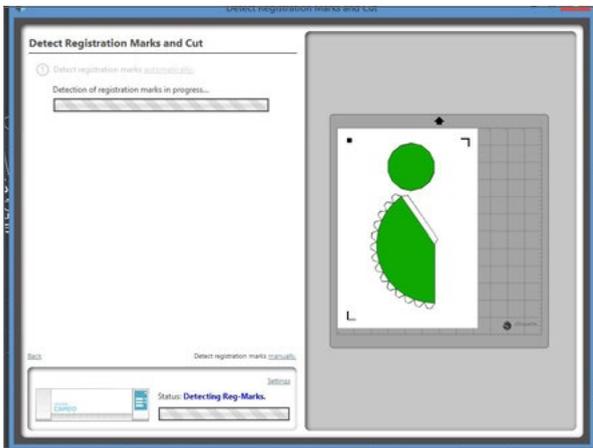
Si vous voulez modifier des paramètres de coupe, cliquez sur le lien Paramètres dans la zone État de la machine Silhouette. Vous pouvez choisir de marquer ou de perforer les lignes de pliage et de modifier les autres paramètres de coupe. Pour la plupart des cardstocks lisses, nous utilisons vitesse 5, épaisseur 30, profondeur de lame 3 pour nos paramètres de coupe, et pour les réglages de marquage et de perforation, nous utilisons épaisseur 10 et profondeur de lame 1. Les réglages de coupe peuvent varier en fonction de la machine ou du matériau.



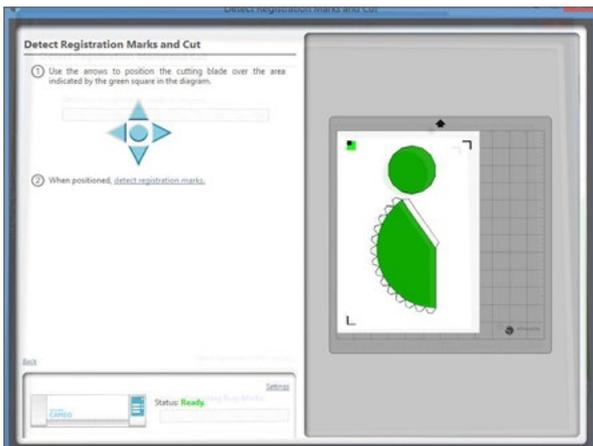
Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le X à côté des Paramètres de coupe dans la section de couleur blanche. Cela fermera la fenêtre Paramètres de coupe et vous ramènera à la page où vous pouvez commencer votre coupe.

Après cela, vous êtes prêt à couper votre page. Cliquez sur le lien « Continuer » afin de démarrer le processus de coupe.

Ensuite, indiquez que vous voulez que vos marques d'enregistrement soient détectées automatiquement. Votre machine utilisera son œil optique pour lire les marques d'enregistrement ajoutées à la page.



Si votre machine a un problème de détection automatique des marques d'enregistrement, vous pouvez choisir de les chercher manuellement. Sur l'écran suivant, vous verrez des flèches bleues pour positionner la lame de coupe sur la marque d'enregistrement carrée en haut à gauche de la page.



Une fois les marques d'enregistrement détectées par la machine, elle coupera le contour de la forme et marquera ou perforera les lignes de pli en fonction des réglages de coupe.

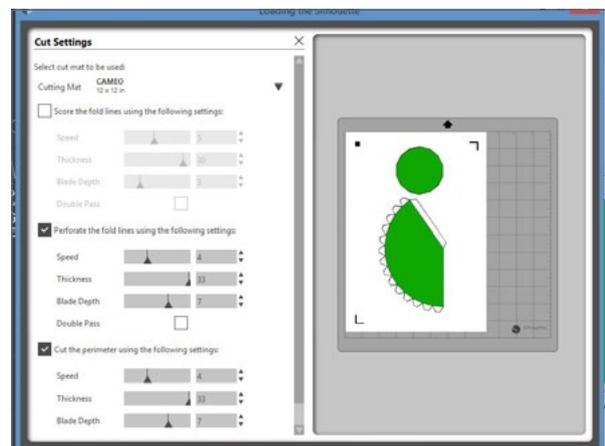
COUPER SANS IMPRIMER UN DESIGN

Parfois, vous couperez un papier à motifs ou colorés ou ne voudrez rien sur vos formes. Dans ce cas, passez directement à l'étape de coupe.

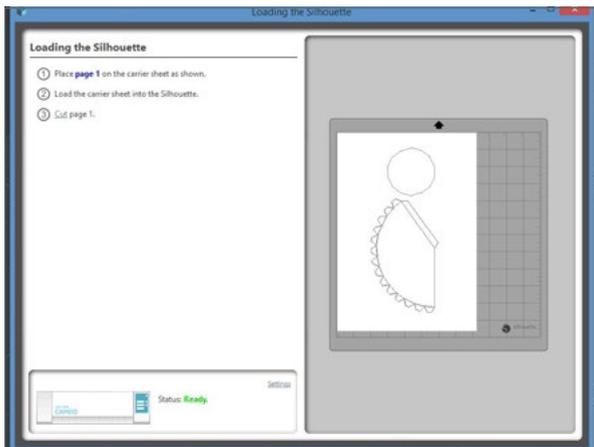


Puis revenez au ModelMaker™ et cliquez sur l'icône Couper (l'icône se trouve à côté de l'imprimante qui ressemble à une machine Silhouette).

Si vous voulez modifier des paramètres de coupe, cliquez sur le lien Paramètres dans la zone État de la machine Silhouette. Vous pouvez choisir de marquer ou de perforer les lignes de pliage et de modifier les autres paramètres de coupe. Pour la plupart des cardstocks lisses, nous utilisons vitesse 5, épaisseur 30, profondeur de lame 3 pour nos paramètres de coupe, et pour les réglages de marquage et de perforation, nous utilisons épaisseur 10 et profondeur de lame 1. Les réglages de coupe peuvent varier en fonction de la machine ou du matériau.



Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le lien « Couper » sous les instructions de Chargement de la silhouette.



ASSEMBLAGE DE VOTRE PROJET

Après avoir coupé le réseau, vous êtes prêt à l'assembler. Pliez toute ligne perforée ou marquée. Alignez les points d'indication si vous avez scindé la forme de votre réseau en parties. Collez les languettes en place pour créer la forme 3D.

Mint Studio™

Bien que nombre de fonctions de Mint Studio™ et Silhouette Studio® soient similaires, le logiciel Mint Studio™ présente quelques différences marquantes. Nous allons donc nous attacher à décrire les fonctions propres à Mint Studio™. Il n'est pas nécessaire de connaître Silhouette Studio® pour apprendre à utiliser Mint Studio™.

Les numéros de page correspondant aux fonctions communes aux deux logiciels sont indiquées afin que vous puissiez vous reporter facilement à leurs explications détaillées.

CRÉER AVEC MINT STUDIO™ 224

Formats de fichier du logiciel	225
Aperçu de la zone de travail	225

OUTILS DOCUMENT 226

Affichage et Zoom	226
-------------------	-----

OUTILS DESSIN 227

Sélection	227
Texte	227
Formes	227
Cadres	228
Outil Ligne	228
Outil Tracé continu à main levée	228
Outil Gomme	229

OUTILS MINT STUDIO™ 229

Style de ligne	229
Texte	229
Échelle	229
Outils Rogner	230
Texte incurvé	231
Paramètres de tampon	232
Filtres	232
Envoyer à Mint	233

OUTILS DE TAMPON 233

Ajuster au Tampon	234
-------------------	-----

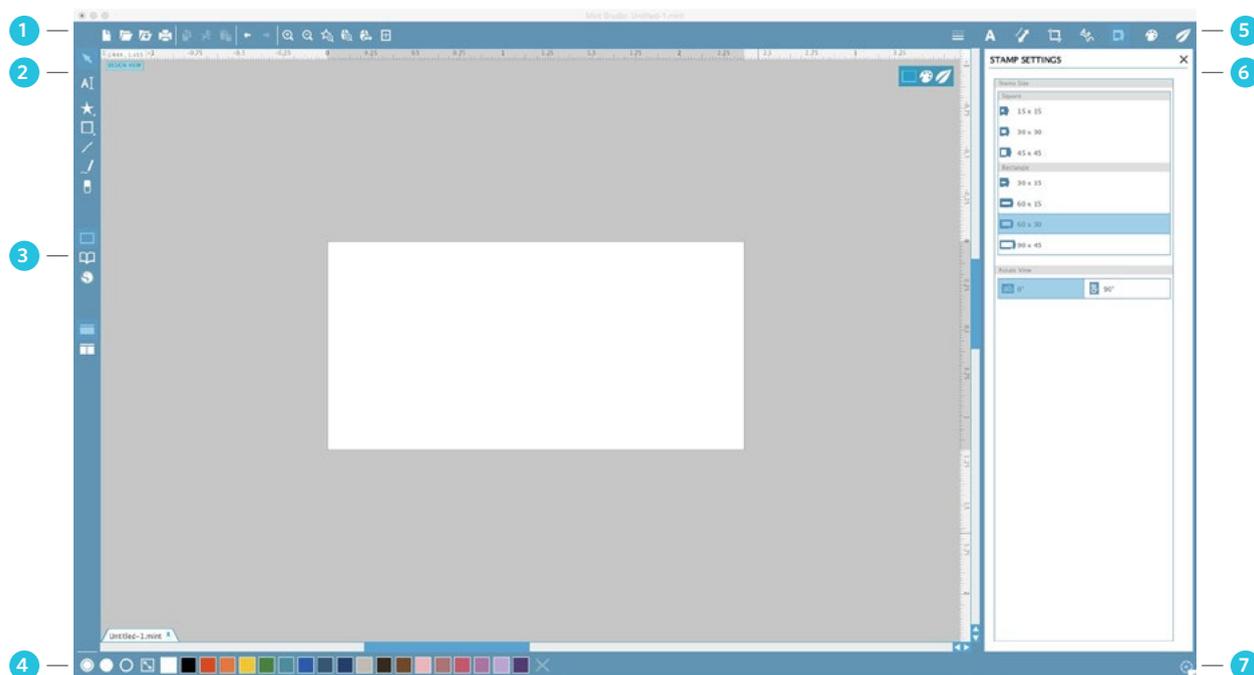


Créer avec Mint Studio

Mint Studio™ et Silhouette Studio® sont deux logiciels distincts prévus pour fonctionner respectivement avec la Silhouette Mint™ et les autres machines Silhouette (Cameo, Portrait et Curio). Bien que chacun soit couplé avec des machines Silhouette différentes, les deux programmes sont très similaires. Si vous ne connaissez rien à Silhouette Studio®, pas de panique ! Vous apprendrez Mint Studio™ en un rien de temps.

Les dimensions initiales de la page à l'ouverture de Mint Studio™ sont 90 mm x 45 mm. Les paramètres de la page Design dépendent de la taille de votre tampon. Mint Studio™ offre sept options de dimension de page correspondant aux sept tailles différentes des feuilles d'estampage.

Pour les dimensions et fonctions de Silhouette Mint™, voir la page 23.



APERÇU DE LA ZONE DE TRAVAIL

1. Outils Document
2. Outils Dessin
3. Bibliothèque et Boutique
4. Outils de tampon
5. Outils Mint Studio™
6. Volet Options
7. Préférences

FORMATS DE FICHIER DU LOGICIEL

Le logiciel Mint Studio™ utilise un format de fichier propriétaire, .MINT, qui se compose de données vectorielles pour les contours et de données de type couleur / remplissage dégradé. Mint Studio™ peut ouvrir les fichiers Silhouette Studio®, but Silhouette Studio® ne peut pas ouvrir les fichiers Mint Studio™.

Mint Studio™ est en mesure d'ouvrir les fichiers aux formats suivants :

- | | |
|-----------|-------|
| ▶ STUDIO | ▶ BMP |
| ▶ STUDIO3 | ▶ PNG |
| ▶ TIFF | ▶ GIF |
| ▶ JPG | |

Outre les fichiers pouvant être ouverts ou importés, Mint Studio™ peut aussi accéder aux polices installées sur votre ordinateur.

Outils Document

AFFICHAGE ET ZOOM

Lorsque vous affichez votre espace de travail, vous avez parfois besoin d'agrandir les petites images pour en voir les détails ou réduire la taille pour visualiser l'ensemble du tampon.



ZOOM AVANT : Effectue un zoom au centre de l'espace de travail pour une vue rapprochée.



ZOOM ARRIÈRE : Effectue un zoom arrière à partir de votre angle de vue pour une perspective élargie.



ZOOM AVEC SÉLECTION : Permet de zoomer sur des zones spécifiques de l'espace de travail en traçant un cadre autour de la zone que vous voulez rapprocher.



GLISSER ET ZOOMER : Après avoir cliqué sur cet outil, l'icône Glisser et Zoomer apparaît. Cliquez et maintenez la souris pour zoomer avant ou arrière manuellement à l'échelle sélectionnée.



PANORAMIQUE AVEC LA SOURIS :

Sélectionnez cette icône pour effectuer un panoramique de l'espace de travail. Relâchez la souris pour stopper le mouvement. Cette fonction est très utile après un zoom avant pour vous déplacer sur une autre partie de votre design.

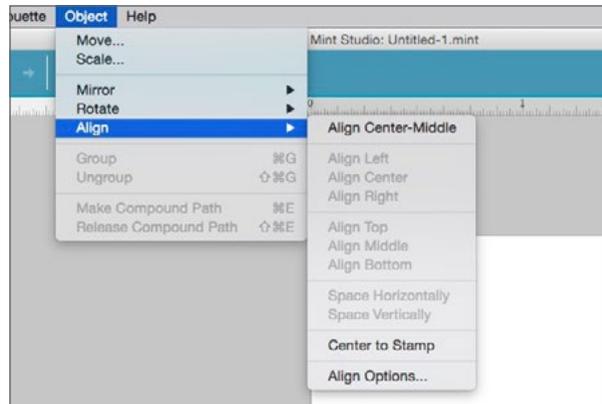
Sinon, maintenez la barre d'espacement et utilisez votre souris pour effectuer un panoramique sur l'espace de travail.



AJUSTAR À PÁGINA: Clicar no ícone Ajustar à Pagina, vai imediatamente ajustar todo o espaço de trabalho definido para o centro da tela.

MENU OBJETO

Algumas das funções do software não têm ícones na parte superior da tela, como o Silhouette Studio®. Em vez disso, você pode acessá-los indo até o menu Objeto, na barra de ferramentas superior.



CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si vous cherchez un outil que vous utilisez dans Silhouette Studio® mais ne le trouvez pas dans Mint Studio™, vérifiez dans le menu déroulant Objet.

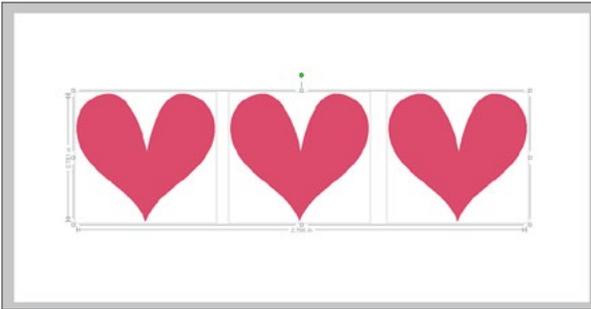
L'option Déplacer et Mettre à l'échelle

automatiquement ouvre les volets correspondants afin d'ajuster des préférences spécifiques.

Miroir, Pivoter et **Aligner** offrent des options supplémentaires pour des actions spécifiques.

Vous pouvez sélectionner une option directement dans ce menu comme « Aligner au centre-milieu » ou dans « Plus d'options » en bas de l'écran. Le volet habituel apparaît alors à droite.

Grouper, Dissocier, Créer Tracé transparent et **Annuler Tracé transparent** ne sont accessibles que si le ou les objets sont sélectionnés à l'écran de design.



Outils Dessin



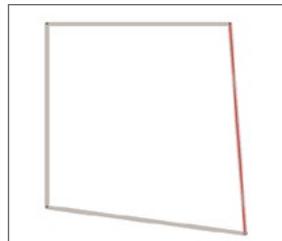
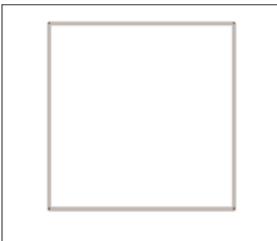
SÉLECTION

L'outil principal de sélection permet de sélectionner des formes et de les déplacer librement sur l'espace de travail.

ÉDITION DE POINTS : En l'absence d'icône pour l'édition de points, vous pouvez éditer les points par double clic sur un objet. Les points s'affichent et le volet Édition de points apparaît à droite de l'écran.

Pour éditer une forme ou un cadre, vous devez d'abord « Convertir en tracé » par double clic et sélection. Vous pouvez maintenant éditer les points de vos formes comme n'importe quel objet.

Pour plus de détails sur l'édition de points, voir la page 56.



TEXTE

Pour appliquer vos polices, cliquez sur l'outil texte situé à gauche de l'écran ou au milieu de la partie supérieure. Cliquez pour placer un curseur de texte sur l'espace de travail et commencer à taper directement à l'écran. Voir la page 80 pour une description détaillée de toutes les fonctions texte.

L'outil Texte de Mint Studio™ offre les mêmes fonctions que Silhouette Studio®. Vous pouvez justifier, ajuster l'espacement des caractères et l'interligne et convertir le texte en tracé.

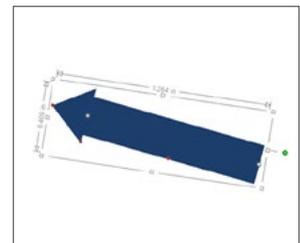
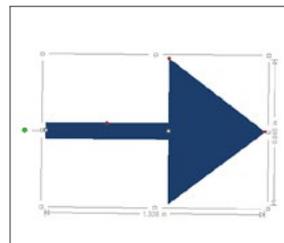
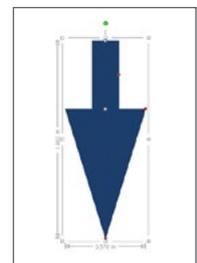
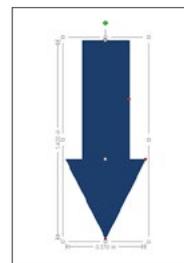
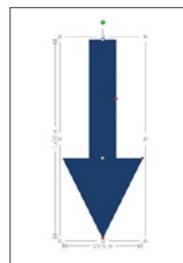


LD Loud Larry | by ScrapNfonts
Design ID: 106564

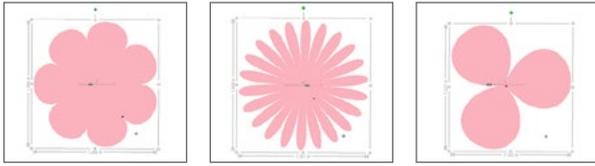


FORMES

L'outil Forme permet de créer toute une variété de formes prédéfinies. Certaines formes peuvent être ajustées à l'aide de curseurs internes.



UTILISER LES CURSEURS : Cette fleur comporte à l'origine sept pétales. Faites glisser le curseur haut ou bas pour ajouter des pétales.



Les points rouges permettent d'ajuster les formes en détail. Et, comme tout objet dans Silhouette Studio® ou Mint Studio™, vous pouvez faire pivoter la forme avec le point vert du haut.

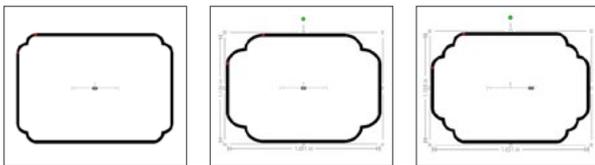
Déplacez le point rouge en avant ou en arrière pour modifier la densité des pétales.



CADRES

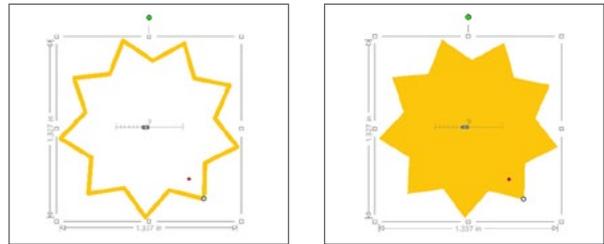
L'outil Cadre donne accès à une variété de cadres prédéfinis pour réaliser des encadrements. Certains d'entre eux sont modifiables grâce à leurs curseurs internes.

Voici un cadre simple. À l'aide des points rouges, ajustez l'ensemble de la forme de votre objet. Avec la barre de curseur au centre, augmentez ou réduisez le nombre de courbes à l'extérieur du cadre.



CONSEIL SILHOUETTE PRO : Maintenez la touche Maj enfoncée tout en traçant pour créer un cadre parfaitement proportionné. En maintenant la touche Alt, le curseur centre et étire l'objet.

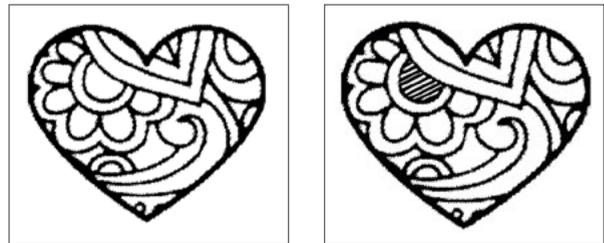
REPLIR LES CADRES EN COULEUR : Ajoutez une couleur pour transformer vos cadres en formes. Changez simplement les propriétés du remplissage au bas de l'écran.



OUTIL LIGNE

L'outil Ligne trace des lignes droites simples utilisées pour créer ou modifier vos designs.

Ce cœur est rempli avec un motif floral cachemire. Pour ajouter de la profondeur, cliquez sur l'icône Outil Ligne. Ajoutez des lignes droites au centre de la fleur ou partout où vous le souhaitez.



Paisley Heart | by Sophie Gallo
Design ID: 50808

Utilisez l'outil Ligne en maintenant la touche Maj enfoncée pour créer des lignes parfaitement verticales, horizontales ou inclinées à 45° avec le curseur.

OUTIL TRACÉ CONTINU À MAIN LEVÉE

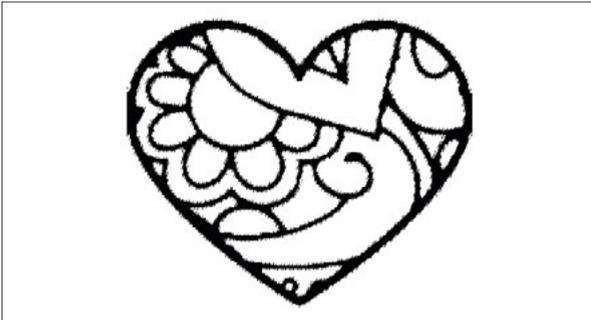
L'outil Tracé continu à main levée permet de créer des lignes continues harmonieuses à main levée. Les lignes tracées avec cet outil présentent des transitions lisses sans angles vifs et s'arrêtent en relâchant la souris, ou ferment l'image quand le point de départ rejoint le point d'arrivée.



OUTIL GOMME

L'outil Gomme permet de supprimer d'un geste les lignes intérieures ou d'autres objets indésirables du design.

Voici à nouveau notre cœur. Cette fois, au lieu d'ajouter des lignes, nous allons en effacer. En supprimant quelques traits, le dessin est simplifié ce qui facilite l'application de l'encre.



Outils Mint Studio



STYLE DE LIGNE

Le volet Style de Ligne permet d'ajuster le style du trait, continu par défaut ou selon diverses options de hachage. Les lignes seront imprimées sur le tampon d'après le style sélectionné.

L'épaisseur de ligne se règle manuellement en faisant glisser la barre d'option « Épaisseur de ligne » ou en tapant la valeur de point souhaitée.

L'option « Style de coin » détermine l'apparence des lignes aux angles de l'image. « Coin » produit un angle droit, « Arrondi » un angle adouci et « Biseauté » un angle en biseau.

L'option « Style d'extrémité » permet d'ajuster l'extrémité des lignes ouvertes. « Aplati » ou « Carré » produit un effet aplati ou anguleux et « Arrondi » adoucit l'extrémité du trait.



Zinnia Font | par Katie Jarman
Design ID: 77614



TEXTE

Les outils Texte sont situés dans la barre d'outils supérieure ainsi que dans la barre de dessin à gauche. Voir la page 92 pour plus de détails.



SNF Uptown, ZP Ex Boyfriend, Jilowly | par ScrapNfonts
Design ID: 99003, 105115, 97712



ÉCHELLE

Le volet Échelle permet de redimensionner une image sélectionnée. Cochez l'option « Verrouiller les proportions » pour conserver les proportions de votre image quand vous la redimensionnez point par point.

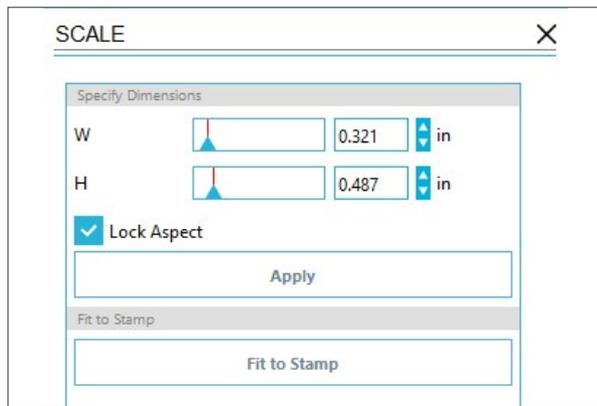


LDJ Jumpin Jill Flash | par ScrapNfonts
Design ID: 98979



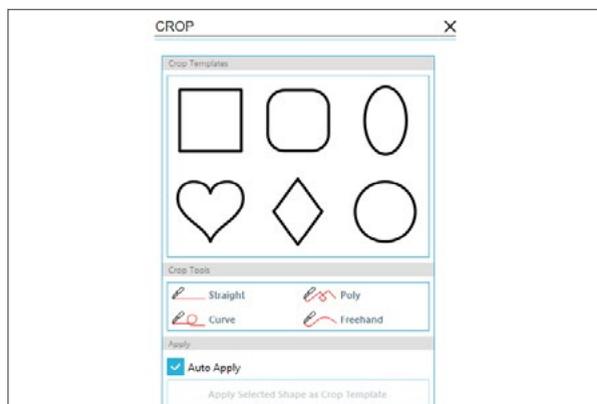
Globe des modèles inclus dans Mint Studio™

« Ajuster au tampon » redimensionne le design ou l'image à l'échelle de votre feuille d'impression. Voir la page 234 pour plus de détails.



OUTILS ROGNER

Utilisez l'outil Rogner pour couper ou segmenter les images. Dans le volet Rogner, sélectionnez parmi les modèles prédéfinis ou les différents outils Couteau.



L'outil Rogner comprend une section Couteau. Ces options sont identiques à l'outil Couteau de Silhouette Studio®. Voir la page 67.

TRACÉ MAGNÉTIQUE : Dans le volet Rogner, vous trouverez une fonction intitulée **Tracé magnétique** permettant de découper facilement votre image selon des tracés courbes ou irréguliers.

Quando você conectar seus pontos e fizer uma forma completa, o Mint Studio™ vai cortar tudo que estiver em segundo plano. Não se preocupe se você não tem uma imagem perfeita. Você pode usar a Une

fois vos points reliés pour créer une forme complète, Mint Studio™ coupe tout ce qui se trouve en arrière-plan. Ne vous inquiétez pas si l'image n'est pas parfaite. Utilisez l'option Édition de points pour ajuster l'image rognée.

UTILISER LE TRACÉ MAGNÉTIQUE : Choisissez un point de départ en bordure de l'image. Sélectionnez l'outil de tracé magnétique et cliquez une fois pour créer le point initial. Déplacez la ligne verte (l'aimant) un peu plus loin le long de la bordure et cliquez à nouveau pour créer un second point.

L'aimant s'accroche à l'image et facilite le positionnement des points exactement là où vous le voulez.



Plus vous cliquez pour créer des points rapprochés, plus la découpe de la zone sélectionnée sera précise. Déplacez votre aimant sur l'image en continuant à cliquer.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Quand vous utilisez le Tracé magnétique, réglez la taille du cercle pour plus de précision.

AJUSTER LES PARAMÈTRES DU TRACÉ

MAGNÉTIQUE : Réglez le cercle de sélection de l'aimant en ajustant le curseur ou les flèches haut et bas dans l'option Tracé magnétique, ou faites défiler avec la souris. Plus le cercle est petit, plus vous aurez de précision pour positionner vos points.

Un petit aimant convient bien aux courbes, angles et endroits plus détaillés alors qu'un aimant plus grand est idéal pour les grandes surfaces avec plus de lignes droites. Utilisez le grand cercle pour placer des points distants sur des surfaces planes.

Pour ajuster, passez en mode Édition de points par double clic sur l'image. Sélectionnez le ou les points mal accrochés à l'image et rapprochez le point de l'image sélectionnée pour régler le Tracé magnétique.

PARTIE ROGNÉE DE L'IMAGE : Avec le tracé magnétique, la partie rognée de l'image n'a pas réellement disparu. Elle est toujours présente en arrière-plan de façon à pouvoir la réintroduire dans votre image rognée.

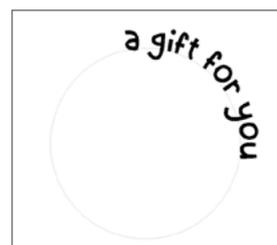
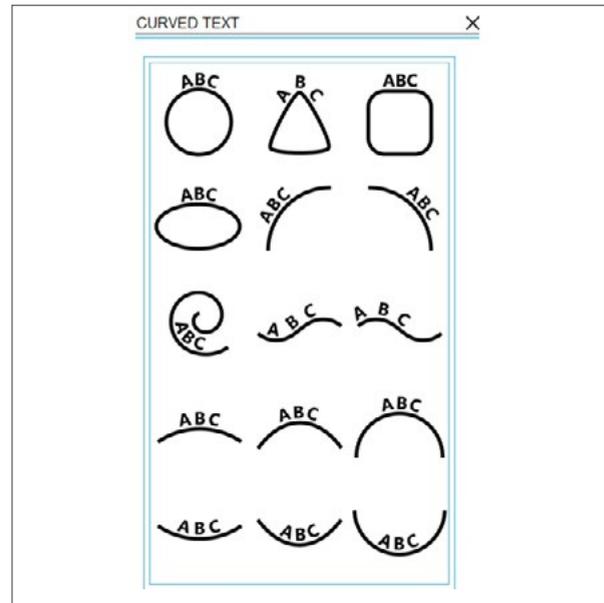
Pour cela, double-cliquez pour accéder au mode Édition de points. Étirez pour faire apparaître les éléments rognés en arrière-plan.



TEXTE INCURVÉ

Mint Studio™ propose plusieurs options courantes de texte mis en forme sur le tracé dans le volet Texte incurvé. Tapez d'abord votre texte puis sélectionnez une forme dans le menu Texte incurvé.

Vous pouvez aussi créer un texte le long d'un tracé de la même façon que dans Silhouette Studio® à l'aide du compas situé à droite de la zone de texte. Pour en savoir plus sur cette méthode, voir la page 97.



LD Kangaroo | par Lettering Delights
Design ID: 97115

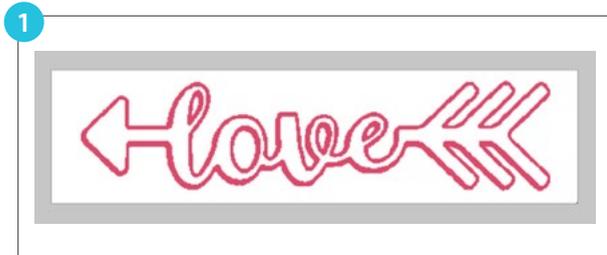


PARAMÈTRES DE TAMPON

La taille et l'orientation de la zone de création du tampon se définissent dans le volet Paramètres de tampon. Vous pouvez afficher votre tampon en mode paysage ou portrait.

Les tailles sont toujours exprimées en millimètres et apparaissent sur la feuille d'impression. Par exemple, le nombre 1560 dans l'image ci-dessous indique une taille de tampon de 15 mm x 60 mm (ou 60 mm x 15 mm).

1. 60 mm x 15 mm
2. 30 mm x 30 mm
3. 15 mm x 15 mm
4. 45 mm x 45 mm



Love with Straight Arrow | par Jamie Cripps
Design ID: 113683



Diamond Pattern | par Sarah Bailey
Design ID: 10905



Specs Appeal Retro Glasses | par Sarah Hurley
Design ID: 30277



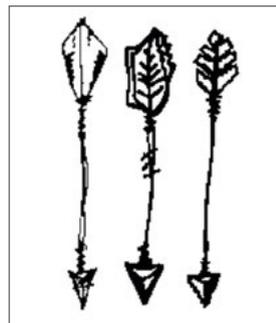
Seagull Greetings Card | par Nic Squirrell
Design ID: 92292



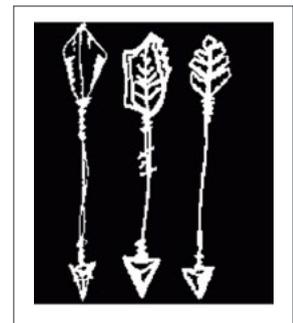
FILTRES

Plusieurs filtres sont proposés pour appliquer divers effets à votre tampon. Certains effets sont ajustables à l'aide des barres de curseur du menu filtres. Tous les filtres peuvent être inversés de façon à intervertir les espaces négatifs et positifs du tampon.

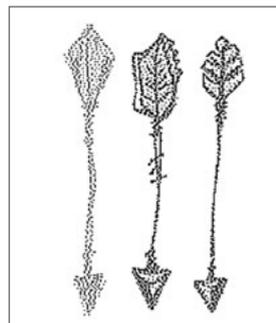
Voici un dessin de trois flèches. Le choix du filtre appliqué a une grande influence sur la façon dont votre tampon va imprimer, comment l'encre va être appliquée et l'aspect des impressions sur votre page.



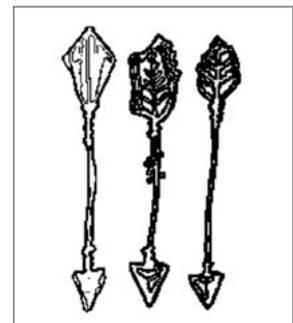
Filtre standard



Filtre standard inversé



Filtre réaliste



Filtre Comic (contour)

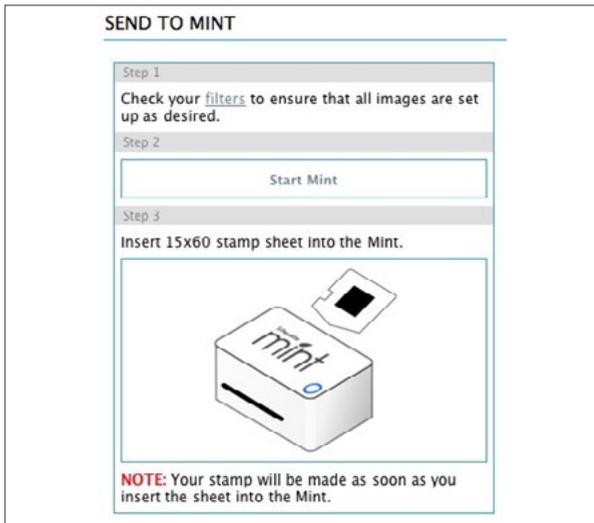
Arrows | par Cali Arroyo
Design ID: 46457

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous pouvez appliquer plusieurs effets sur un même tampon, mais un seul effet à chaque forme sélectionnée.



ENVOYER À MINT

Envoyer votre design à Mint est facile. Il suffit de cliquer sur la petite icône Mint dans l'angle supérieur droit puis sur « Envoyer à Mint ». Assurez-vous que vos Paramètres de tampon sont correctement définis.



NE VOUS SOUCIEZ PAS DE LA MISE EN MIROIR DE VOTRE TAMPON ! Celle-ci se fait automatiquement au moment de l'envoi à l'impression.

Une fois dans le volet Envoyer à Mint, votre design est retourné et vous pouvez voir comment votre tampon va imprimer. Cliquez sur « Lancer Mint » et voyez le travail !



ZP Mother Interlock | par ScrapNfonts
Design ID: 114985

Tapir | par Nic Squirrel
Design ID: 65125

Outils de tampon

Ces outils permettent de modifier les éléments visuels de votre tampon tels que la couleur et les contours.

CONTOUR/REPLISSAGE : Les formes closes peuvent aussi être remplies. Pour appliquer un contour, un remplissage ou les deux, sélectionnez votre design et choisissez l'une de ces icônes :



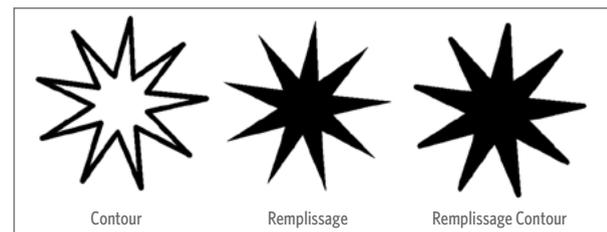
L'icône Contour crée un contour transparent autour de la forme sélectionnée. Si vous utilisez un filtre, les propriétés du filtre sélectionné sont transférées au contour. Le contour peut être ajusté dans le menu Style de ligne.



L'icône Remplissage remplit la forme sélectionnée si l'image est fermée. Si un filtre est appliqué, ses propriétés sont transférées au remplissage.

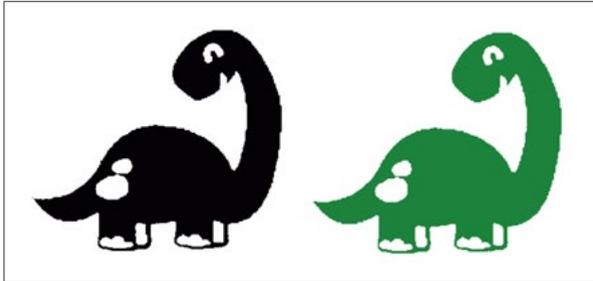


L'icône Remplissage et Contour combine les propriétés de l'icône de remplissage et de l'icône de contour. Si un filtre est sélectionné, ses propriétés s'appliquent à la fois au remplissage et au contour.



PRÉVISUALISATION DES COULEURS : Pour voir un aperçu de votre tampon, sélectionnez une ou plusieurs couleurs dans le nuancier au bas de l'écran. Vous pouvez appliquer plusieurs couleurs à un même tampon, mais une seule couleur à chaque forme sélectionnée.

Les échantillons de couleur (sauf le blanc) sont fournis à titre indicatif et n'ont pas d'incidence sur l'apparence réelle du tampon à l'impression.



Assorted Cute Dinosaurs | par Jamie Koay
Design ID: 45263

REMARQUE : Une forme colorée avec l'échantillon de blanc NE SERA PAS imprimée sur le tampon définitif.



AJUSTER AU TAMPON

L'image peut être redimensionnée à sa taille maximum (selon les dimensions du tampon). Cliquez sur « Ajuster au Tampon » dans le volet Échelle ou sur l'icône Ajuster au Tampon située en bas de l'écran.

Quand vous ouvrez une photo à l'écran, il arrive qu'elle soit trop grande. Un clic sur « Ajuster au Tampon » et la photo apparaît dans des dimensions raisonnables de façon à pouvoir l'ajuster à votre gré.



Photo téléchargée — Trop grande



Ajuster au Tampon

Transformez des photos en tampons sans tracer ! Sélectionnez simplement un filtre qui vous plaît et votre tampon est prêt à Minter !

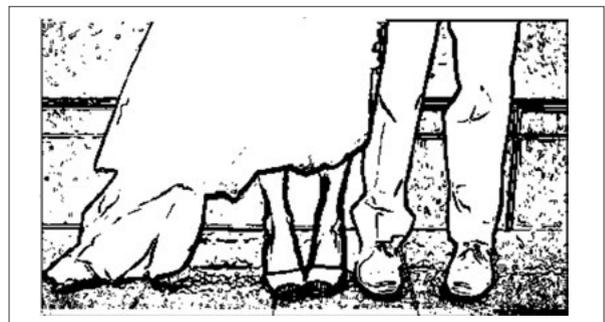


Photo avec filtre

Outils et Accessoires

Les outils et accessoires des machines Silhouette sont spécialement conçus pour être utilisés avec votre Silhouette. Nous proposons une grande variété de lames (notamment Découpe profonde, AutoBlade et Tissu) ainsi que différentes sortes de tapis et accessoires pour faciliter la création de vos projets. Vous prévoyez de voyager avec votre Silhouette ? Il vous faut une housse de protection ? Nos accessoires de transport et de rangement sont faits pour vous.

LAMES ET CHARIOT PORTE-OUTILS	236
Lames	237
Réglages de la lame et numéros	237
Outils Curio	238
Porte-stylo	239
OUTILS	239
Crochet	239
Grattoir	240
Spatule	240
Pick-Me-Up®	240
Chargeur de rouleau	240
TAPIS ET BASES	241
Tapis de coupe	241
Tapis de coupe faible adhérence	241
Tapis de coupe pour tampon	241
Tapis de coupe PixScan™	241
Tapis de gaufrage Curio	242
Base Curio	242
ACCESSOIRES DE TRANSPORT ET DE RANGEMENT	242
Sac léger Silhouette CAMEO®	242
Housse de protection Silhouette	243
Sacoche Silhouette Portrait® Teal Tote	243
DIVERS	243
Cartes-cadeaux	243
Clés de licence Silhouette Studio®	243

Lames et Chariot porte-outils

Les outils exécutent les fonctions de base de votre Silhouette, à savoir découpe, gaufrage, dégaufage, gravure ou poinçonnage. Certains outils ne s'utilisent que sur certaines machines, aussi vérifiez que votre machine est compatible avec l'outil que vous utilisez.



Types de lames

FONCTION	CLIQUET	TISSU	PREMIUM	COUPE PROFONDE	AUTOBLADE
Embout à cliquet pour réglage de la lame	✓	✓	✓	✓	
Auto-ajustable					✓
Réalise des milliers de découpes avant remplacement	✓	✓	Longévité lame à cliquet x 3	✓	✓
Profondeur de coupe	1 mm	1 mm	1 mm	2 mm	1 mm
Compatible Cameo 3	✓	✓	✓	✓	✓
Compatible Cameo	✓	✓	✓		
Compatible Curio	✓	✓	✓	✓	
Compatible Portrait	✓	✓	✓		
Types de médias	Papel, transfer térmico, papel cartão vinil etc.	Tecido	Papel, transfer térmico, papel cartão vinil etc.	Papelão, EVA e outras mídias mais grossas de até 2mm	Papel, transfer térmico, papel cartão vinil etc.

LAMES

Il existe actuellement cinq lames destinées à être utilisées avec votre Silhouette : à cliquet, premium, coupe profonde, tissus et AutoBlade. Chaque lame est de taille standard, c'est-à-dire que, dans la plupart des cas, vous pouvez utiliser la même lame sur votre Curio comme sur votre Portrait ou Cameo. La lame pour coupe profonde ne doit être utilisée que sur la Cameo 3 ou Curio et l'AutoBlade sur la Cameo 3 uniquement.

Fabriquées en alliage de tungstène fritté, les lames Silhouette sont très tranchantes et durables. Elles permettent de couper, perforer ou même marquer vos matériaux créatifs avec une précision professionnelle.

Les lames Silhouette peuvent durer jusqu'à six mois. La durée de vie réelle dépend de l'intensité d'utilisation de votre machine et du type de matériau découpé. Les matériaux plus épais usent la lame beaucoup plus rapidement. La fréquence d'utilisation, la longueur de coupe des travaux exécutés, la complexité des motifs (avec de nombreux détours) et le type de média influent sur la longévité de votre lame. Si vous constatez que les découpes ne sont plus aussi nettes qu'auparavant, il est sans doute temps de remplacer votre lame.



La longévité de la lame dépend aussi de la densité du média découpé. La lame à cliquet n'est pas conçue pour couper des matériaux comme le balsa ou l'aggloméré qui risquent de l'endommager ou de l'émousser.

Par ailleurs, les matières fibreuses comme le papier journal ou recyclé laissent des petites particules qui nuisent à la capacité de coupe de la lame. Ce problème est facilement résolu en dégageant délicatement l'embout à l'extrémité de la lame et en soufflant pour éliminer les résidus. Si les problèmes de coupe persistent, il est peut-être temps de remplacer votre lame.

AUTOBLADE : L'AutoBlade Silhouette n'est disponible que pour la Cameo 3 et s'utilise dans le porte-outil gauche. L'AutoBlade vous évite d'avoir à régler le cliquet manuellement ! Laissez simplement votre machine faire le travail pour vous. Silhouette Studio® fournit les paramètres de coupe recommandés qu'il suffit d'appliquer dans le logiciel si vous le souhaitez. Ensuite, quand vous envoyez votre design à Silhouette, celle-ci règle automatiquement l'AutoBlade en fonction du paramètre de lame que vous avez choisi dans le logiciel. Détendez-vous et regardez votre machine faire des miracles.

LAME POUR TISSUS : Quelle est la différence entre la lame à cliquet et la lame pour tissus ? À part la couleur, il n'y en a pas ! Le code couleur évite de découper du tissu avec la lame à cliquet et vice versa. Tout comme vous ne découpez pas du papier avec vos ciseaux de couture, nous recommandons de réserver une lame exclusivement aux tissus pour préserver la longévité de vos deux lames.

RÉGLAGES DE LA LAME ET NUMÉROS

Les lames sont référencées par trois numéros différents dans Silhouette Studio®. Pour trouver les bons réglages et obtenir une découpe nette, trois éléments sont à prendre en considération : le niveau de lame, l'épaisseur et la vitesse.

Le niveau contrôle la profondeur de lame par paliers de 0,1 mm afin de l'adapter à l'épaisseur du matériau. Par exemple, un niveau de 1 = 0,1 mm, un niveau de 2 = 0,2 mm, etc. Si votre média est du cardstock d'une épaisseur de 0,3 mm, une profondeur de lame plus importante (comme 0,6 mm ou réglée sur 6) signifie que la lame coupera au-delà de l'épaisseur effective du matériau mais ne coupera pas mieux. La profondeur de la lame est simplement excessive et en coupant au-delà de l'épaisseur réelle du matériau, elle va s'émousser plus rapidement (voire se briser au niveau de l'embout) avec comme résultat des morceaux déchiquetés. À ce stade, vous devez remonter le niveau de la lame car un réglage sur 6 correspond en fait à une profondeur de 0,3 mm puisque l'extrémité de la lame a été émoussée en allant au-delà de l'épaisseur du matériau. Nous vous conseillons donc d'éviter de surexposer la lame pour tenter d'obtenir une « meilleure » coupe.

Le réglage de l'épaisseur dans le logiciel contrôle la force de pression exercée par la lame en fonction de la densité du matériau. Par exemple, une feuille de papier d'une épaisseur de 0,3 mm et une feuille de cardstock de même épaisseur mais d'une densité plus importante exigent des réglages d'épaisseur différents.

Si vous estimez que votre matériau est un peu plus épais que le réglage de lame recommandé, nous vous conseillons d'augmenter le niveau de la lame et de diminuer le réglage de l'épaisseur dans le logiciel de sorte que la lame, en cas de profondeur trop importante, n'exerce pas une pression excessive afin de ne pas endommager l'extrémité. Vous pouvez augmenter graduellement l'épaisseur en procédant à plusieurs essais.

La clé pour des découpes réussies est de trouver la bonne combinaison entre profondeur de lame et épaisseur afin que la Silhouette puisse couper votre matériau sans difficulté. Par exemple, si un matériau particulier se découpe bien avec la lame réglée sur 3 ou sur 4, préférez le chiffre inférieur qui

permet d'obtenir une découpe correcte. Si le réglage de l'épaisseur est efficace à 28, il l'est aussi à 30. Cependant, le réglage inférieur est préférable pour éviter de solliciter la lame plus que nécessaire et obtenir quand même un résultat satisfaisant.

Le volet Envoyer de Silhouette comprend également un réglage de la vitesse de la lame pendant la découpe. Ce paramètre ne doit généralement être ajusté que pour des matériaux particuliers pouvant nécessiter de ralentir le mouvement de la lame autour des angles ou sur les détails d'une image complexe. Les travaux de découpe les plus simples s'exécutent généralement à vitesse élevée. Réduisez la vitesse si vous constatez que certaines parties de votre design, notamment aux angles, ne sont pas bien découpées, si le matériau se soulève pendant le processus de coupe ou si le point de départ et d'arrivée d'une image ne correspondent pas exactement.

Pour plus de détails sur la découpe, reportez-vous à la page 30.



OUTILS CURIO

L'outil Gravure et Poinçonnage ainsi que les outils Gaufrage large et Gaufrage fin ne s'utilisent que sur la Silhouette Curio™. L'outil de gravure et poinçonnage permet de créer des motifs ou des images par une série de petits points de différente densité ou en gravant votre dessin sur une surface métallique. Les outils de gaufrage créent une empreinte large ou fine selon l'effet de relief recherché.



PORTE-STYLO

Vous voulez utiliser un feutre ou un stylo à la place des crayons à croquis Silhouette ? Il vous faut le porte-stylo ! Remplacez la lame de Silhouette par un stylo pour dessiner au lieu de couper. Le porte-stylo est simple à utiliser et accepte un large éventail d'instruments de dessin, du stylo à pointe fine standard au marqueur le plus épais.

Outils

Les outils spécialisés Silhouette, le crochet, le grattoir, la spatule et le Pick-Me-Up® sont vendus séparément ou ensemble dans le Silhouette Tool Kit. Ce kit d'outils comprend également une règle et un chiffon microfibres.



CROCHET

L'outil Crochet est indispensable quand vous travaillez sur du vinyle ou du transfert à chaud. Bien que le crochet s'utilise principalement pour l'échenillage, les utilisateurs de Silhouette lui trouvent de nombreux usages pour d'autres projets, comme piquer ces morceaux tenaces de cardstock sur un motif ou tirer sur le bord d'un support autocollant Silhouette.



GRATTOIR

Avec votre grattoir Silhouette, vous pouvez nettoyer votre tapis de coupe en raclant les débris, appliquer du ruban de transfert sur du vinyle, et éliminer les bulles après avoir appliqué l'adhésif. Comme avec les autres outils Silhouette, le grattoir a de multiples utilisations. Il est toujours très utile.



SPATULE

L'outil Spatule va devenir votre meilleur copain. Parfait pour soulever un design délicat du tapis de coupe sans le plier ou le déchirer. Le bout pointu permet de passer aisément sous les découpes, même des formes les plus complexes. Cet outil si pratique vous sera bientôt indispensable pour tous vos projets créatifs.



PICK-ME-UP®

Vous passerez probablement beaucoup de temps à attraper les petites pièces. Cet outil Pick-Me-Up® a été créé dans cette optique. Il a une extrémité collante pour ramasser et placer de petits objets et un outil pointu pour déloger ceux les plus difficiles d'accès. Vous n'aurez pas à partir à la pêche aux petits morceaux grâce au Pick-Me-Up®.



CHARGEUR DE ROULEAU

Il vous arrive de jongler avec du vinyle ou du film transfert enroulé pendant un projet ? Il vous faut un chargeur de rouleau ! Un élément très pratique pour insérer un matériau en rouleau dans votre Silhouette. Le chargeur guide le rouleau parfaitement aligné sur votre projet et le charge correctement. Si vous envoyez de grandes longueurs, un chargeur de rouleau vous évitera bien des manipulations.

Tapis et bases

Chez Silhouette, nous sommes des maniaques des bases—et des tapis ! Explorez nos diverses solutions de supports adhésifs pour votre matériau et trouvez ce qu'il vous faut.



TAPIS DE COUPE

Chaque machine de découpe Silhouette est livrée avec un tapis de coupe. Les tapis présentent un adhésif spécial qui colle aux médias fins ou épais, papier, cardstock, tissu ou papier aimanté. L'adhésif est suffisamment fort pour maintenir la plupart des médias et un tapis « cassé » ne déchirera pas un papier fin. Le tapis de coupe permet de découper des médias fins comme le papier et, en alignant correctement le matériau sur le quadrillage du tapis et dans Silhouette Studio®, chaque découpe est positionnée exactement comme vous le voulez.

Les tapis de coupe sont vendus en deux dimensions pour la Cameo (30,4 cm x 30,4 cm et 30,4 cm x 60,9 cm), une dimension pour la Portrait (20,3 cm x 30,4 cm), et deux dimensions pour la Curio (21,5 cm x 15,2 cm et 21,5 cm x 30,4 cm).

TAPIS DE COUPE FAIBLE ADHÉRENCE

Le tapis de coupe faible adhérence est conçu pour maintenir des matières plus fragiles qui nécessitent un adhésif plus léger. Idéal pour couper des matériaux minces comme le papier photocopie.

Les tapis de coupe faible adhérence sont vendus en deux dimensions : un pour la Cameo (30,4 cm x 30,4 cm) et un pour la Portrait (20,3 cm x 30,4 cm).

TAPIS DE COUPE POUR TAMPON

Ce tapis de coupe est spécialement conçu pour la matière à tampon Silhouette. Il vous permet de créer des tampons personnalisés avec votre machine de découpe Silhouette. (Ne pas confondre avec la machine à tampon Silhouette Mint™. Ce tapis sert à créer des tampons personnalisés à l'aide de votre Cameo ou Portrait).



TAPIS DE COUPE PIXSCAN™

Le tapis de coupe PixScan™ ouvre tout un champ de possibilités pour vos travaux créatifs. Disponible pour la Cameo, Portrait et Curio, le tapis PixScan™ permet de couper avec précision autour d'un design imprimé ou de positionner les lignes de coupe à un endroit particulier de votre matériau.

Vous voulez savoir comment fonctionne le tapis PixScan™ ? Reportez-vous à la page 74.



TAPIS DE GAUFRAGE CURIO

Le tapis de gaufrage Curio présente une surface adhésive texturée qui supporte les pointes de l'outil de gaufrage large ou fin permettant de créer des effets en creux et en relief véritablement uniques. Le tapis de gaufrage est proposé en deux dimensions (21,5 cm x 15,2 cm pour la petite base Curio et 21,5 cm x 30,4 cm pour la grande base Curio).



BASE CURIO

La base de Curio permet d'insérer dans la machine des médias plus épais qui sont trop grands ou trop rigides pour les autres machines Silhouette. Chaque Curio est fournie avec une base de 21,5 cm x 15,2 cm ainsi que 4 plateaux (2 de 1 mm et 2 de 2 mm). Pour des projets plus épais, une base de 21,5 cm x 30,4 cm est également disponible.

Accessoires de transport et de rangement

Les machines Silhouette sont faciles à transporter et à ranger. Rangez-les en sécurité avec notre sélection de housses de protection et de sacs fourre-tout. Exprimez votre style en les personnalisant avec les matériaux créatifs Silhouette.



SAC LÉGER SILHOUETTE CAMEO®

Le sac léger CAMEO dispose d'un léger rembourrage pour transporter votre machine, sans vous encombrer. Il est disponible en gris et est adapté au Cameo 3.



HOUSSE DE PROTECTION SILHOUETTE

La housse de protection fonctionnelle Silhouette s'adapte parfaitement à votre machine et la garde à l'abri de la poussière. La housse Cameo 2 est proposée en bleu sarcelle, gris, écru et rose, la housse Cameo 3 en gris et en rose, la housse Portrait en rouge, gris et bleu marine et la housse Curio en bleu ou écru.



SACOCHE SILHOUETTE PORTRAIT® TEAL TOTE

La portabilité étant le point fort de la Portrait, cette sacoche est parfaite pour la transporter ainsi que votre ordinateur portable et vos accessoires partout où vous allez. Cette sacoche bleu sarcelle de 45,7 x 17,8 x 30,5 cm peut également accueillir la Silhouette édition originale et la Silhouette SD.

Divers

CARTES-CADEAUX

Silhouette offre deux cartes-cadeaux différentes. L'une utilisable sur la boutique en ligne Silhouette America et l'autre sur le Silhouette Design Store. Les deux cartes peuvent être achetées en ligne sur silhouetteamerica.com mais elles ne sont pas interchangeables. Une carte-cadeau du Design Store ne peut pas être utilisée pour acheter un produit sur la boutique en ligne, aussi veillez à acheter le bon modèle !

CLÉS DE LICENCE SILHOUETTE STUDIO®

Vous pouvez acheter des mises à niveau logicielles via la boutique en ligne Silhouette America. Nous vous enverrons un code numérique par e-mail que vous devrez saisir dans Silhouette Studio®. Nous proposons trois éditions pour la mise à niveau : Designer Edition, Designer Edition Plus et Business Edition. Chaque édition inclut l'ensemble des fonctions de toutes les éditions de niveau inférieur.

Reportez-vous à la page 33 pour savoir quelle version de Silhouette Studio® choisir.

Matériaux créatifs

Silhouette offre une gamme de matériaux créatifs spécifiquement conçus pour nos machines. Ces matériaux comprennent différents types de médiums pouvant alimenter vos machines Silhouette, améliorer vos créations, etc. Chaque produit s'accompagne d'une description et, le cas échéant, des réglages recommandés.

Pour une liste détaillée ou passer une commande, rendez-vous sur notre boutique en ligne à silhouetteamerica.com ou renseignez-vous auprès de votre revendeur Silhouette.

CARDSTOCKS ADHÉSIFS	245
ALTA MEDIA	246
AUTOCOLLANTS BOMBÉS	247
ENCRE ET MATIÈRES À POCHOIR	248
STABILISATEURS DE TISSU	249
CRÈME ETCHALL POUR GRAVURE SUR VERRE	250
TRANSFERT À CHAUD	250
MÉDIAS MINT	253
STRASS	254
FILMS À SÉRIGRAPHIER	255
CRAYONS À CROQUIS	255
MATIÈRES SPÉCIALES	256
VINYLE	264

Cardstocks adhésifs

Cardstock adhésif une face	245
Cardstock tableau noir	245
Cardstock blanc adhésif imprimable	245

Oubliez la colle ! Le cardstock adhésif Silhouette facilite la découpe des mots et des formes, même pour les motifs les plus complexes. Tous les cardstocks adhésifs Silhouette sont revêtus d'un adhésif puissant qui permet de passer l'étape de l'encollage et de réaliser directement un autocollant. Le cardstock adhésif est disponible en adhésif une face, tableau noir, imprimable et en plusieurs couleurs.



CARDSTOCK ADHÉSIF UNE FACE

Ce cardstock adhésif une face permet de fixer de la cartonnnette sans avoir à appliquer un adhésif manuellement. Utilisez-le pour réaliser un calicot, un bandeau ou autres décorations. Doté de son propre support, vous n'avez pas besoin d'un tapis pour le découper.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 29, Passe 1

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format papier de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.



CARDSTOCK TABLEAU NOIR

Le cardstock tableau noir est disponible en pack de six feuilles de 21,6 x 27,9 cm. Son endos adhésif permet de l'appliquer directement sur votre projet sans application de colle. Écrivez à la craie sur sa surface noire pour des décorations uniques ou utilisez la craie Silhouette avec un porte-stylo pour dessiner avec votre machine.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 29, Passe 1



CARDSTOCK BLANC ADHÉSIF IMPRIMABLE

Ce cardstock blanc lisse au support adhésif n'est pas texturé pour faciliter son chargement dans une imprimante. Son endos adhésif permet de passer directement de la découpe à l'assemblage de votre projet.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 29, Passe 1

Alta Media

Filament	246
Bande pour plate-forme	246

Le filament en PLA (acide polylactique) est un plastique biodégradable qui peut être fondu et moulé, parfait pour l'impression 3D. Silhouette propose des filaments en plusieurs couleurs de base qui sont optimisés pour la Silhouette Alta®.



FILAMENT

Utilisez le filament Silhouette avec la Silhouette Alta® pour créer vos impressions 3D. Lorsque vous chargez le filament, l'appareil le chauffe et imprime l'objet que vous avez créé dans Silhouette 3D™. Chaque bobine comprend 500 grammes de filament de 1,75 mm.

Machine : Alta



BANDE POUR PLATE-FORME

La bande Alta Platform est conçue pour s'adapter sur la plate-forme de la Silhouette Alta®. Non seulement elle protège la plate-forme en plastique et lui permet de durer plus longtemps, mais elle aide également la première couche de votre motif imprimé en 3D à coller correctement sur la plate-forme afin d'obtenir une meilleure impression.

Machine : Alta

Autocollants bombés

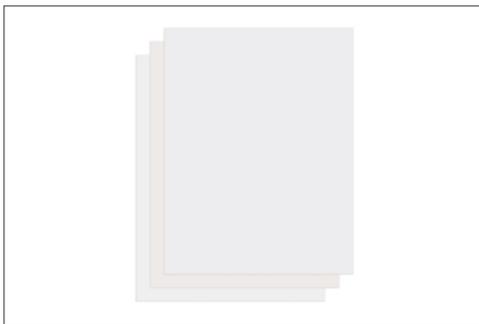
Résine époxy	247
Films laminés	247

Les autocollants bombés sont surmontés d'une résine époxy transparente pour offrir un effet 3D. Ces autocollants sont parfaits pour les albums, les journaux, les cartes et même les cahiers. Il suffit d'imprimer et de couper les autocollants et d'appliquer la résine époxy sur le dessus.



RÉSINE ÉPOXY

La résine époxy Silhouette est composée de deux solutions. Lorsque vous insérez chaque solution dans la seringue, celle-ci mélange les deux pour créer la résine et vous permet de l'appliquer sur une surface. Après le temps de séchage imparti, la solution durcira pour créer l'effet 3D.



FILMS LAMINÉS

Les films laminés doivent être utilisés avec du papier autocollant blanc uniquement lorsque vous souhaitez appliquer la résine époxy par-dessus. Le film laminé empêche les couleurs de dégouliner afin de parfaire l'apparence de vos autocollants. Coupez le papier autocollant et le film laminé ensemble. Il y a six films de 8,5 x 11 pouces dans un paquet.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Augmenter la profondeur de la lame d'un incrément

Encres et matières à pochoir

Encres textiles	248
Matière à pochoir (adhésive/non adhésive)	248
Vinyle à pochoir avec bande de transfert	248

Les encres textiles et les vinyles à pochoir Silhouette permettent de créer des motifs personnalisés avec une facilité déconcertante. Découpez votre design dans le vinyle à pochoir comme n'importe quel vinyle, appliquez l'encre textile à l'éponge et transférez à chaud.



ENCRES TEXTILES

Les encres textiles et les pochoirs Silhouette vont de pair quand vous appliquez des motifs originaux sur un vêtement ou des textiles. Ces encres à séchage doux résistent aux craquelures et décolllements. Un flacon de 59 ml suffit pour réaliser cinq à dix projets selon la taille et la complexité. Mélangez vos encres pour créer vos propres couleurs. Des encres sensibles aux UV et luminescentes sont aussi proposées.



MATIÈRE À POCHOIR (ADHÉSIVE/NON ADHÉSIVE)

Confectionnez des pochoirs temporaires avec les feuilles pour pochoir avec ou sans adhésif. Utilisez-les avec une encre textile Silhouette pour créer vos propres sérigraphies. Disponibles en packs de 6 feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 3, Vitesse 2, Épaisseur 33, Passe 1



VINYLE À POCHOIR AVEC BANDE DE TRANSFERT

Créez des sérigraphies au look professionnel pour vos vêtements et textiles avec le vinyle à pochoir et l'encre textile Silhouette. Le vinyle à pochoir et la bande de transfert sont transparents, facilitant l'application sur les textiles. Le vinyle s'applique avec la bande de transfert de la même façon que les autres vinyles. Vendu en rouleau de 22,9 x 91,5 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 2, Vitesse 8, Épaisseur 4, Passe 1

Stabilisateurs de tissu

Apprêt thermocollant pour tissu Clean Cut Fuse	249
Apprêt thermocollant pour tissu Cut & Sew Fuse	249
Apprêt thermocollant soluble pour tissu Wash-away	249

Votre Silhouette peut couper le tissu, mais un stabilisateur est nécessaire. Utilisez nos apprêts pour maintenir vos tissus et les insérer dans votre Silhouette sur un tapis de découpe.

Réglages recommandés :

Tissus épais (type toile), Lame 5, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1
Tissus fins (type coton), Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1



APPRÊT THERMOCOLLANT POUR TISSU CLEAN CUT FUSE

L'apprêt thermocollant pour tissu Clean Cut Fuse Silhouette est composé d'un film adhésif épais transférable à chaud permettant une découpe nette avec votre Silhouette. Ce produit est vendu en rouleau de 30,5 cm x 1,52 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.



APPRÊT THERMOCOLLANT POUR TISSU CUT & SEW FUSE

L'apprêt thermocollant pour tissu Cut & Sew Fuse Silhouette est composé d'un film fin transférable à chaud permettant de découper avec votre machine Silhouette des motifs et ornements prêts à être cousus ou brodés à la main. Ce produit est vendu en rouleau 30,5 cm x 1,52 m.

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.



APPRÊT THERMOCOLLANT SOLUBLE POUR TISSU WASH-AWAY

Cet apprêt appliqué sur le tissu peut être lavé après avoir effectué la découpe. Ce produit est vendu en rouleau 30,5 cm x 1,52 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.

Crème Etchall pour gravure sur verre



La crème à graver Silhouette permet de graver vos formes et textes sur du verre ou des miroirs. Découpez simplement un pochoir dans du vinyle avec votre Silhouette et appliquez la crème pour de superbes gravures sur verre permanentes. Chaque flacon de 59 ml permet de réaliser de multiples projets.

Transfert à chaud

Transfert textile velours	250
Transfert textile pailleté	251
Transfert textile luminescent Glow-in-the-Dark	251
Transfert textile métallique	251
Transfert à chaud imprimable pour tissus foncés	251
Transfert à chaud imprimable pour tissus clairs	252
Transfert à chaud réfléchissant	252
Transfert textile lisse	252

Le transfert à chaud est l'un des matériaux les plus appréciés pour la découpe avec votre Silhouette ! Le transfert à chaud permet de personnaliser les vêtements, de créer des décors pour la maison et bien d'autres ornements.



TRANSFERT TEXTILE VELOURS

Vous aimez les textures veloutées ? Essayez le transfert textile velours Silhouette. Cette matière est fabriquée avec du ruban de transfert déjà collé afin de faciliter la pose de découpes complexes de petite dimension.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1

Remarque : Pour les grands projets, nous recommandons la Cameo.



TRANSFERT TEXTILE PAILLETÉ

Les paillettes sont un excellent moyen d'ajouter une touche de glamour à votre environnement. Pour vos découpes les plus délicates, essayez notre transfert textile pailleté de 30,4 x 7,6 cm confectionné dans du ruban de transfert déjà en place.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1

Remarque : La Cameo adapte sa largeur de 30,48 cm.



TRANSFERT TEXTILE LUMINESCENT GLOW-IN-THE-DARK

Vous avez une idée de motif brillant sur fond noir ? Essayez notre transfert à chaud glow-in-the-dark pour vos découpes Silhouette les plus délicates. Ce produit est vendu en rouleau de 22,9 x 61 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 2, Vitesse 8, Épaisseur 4, Passe 1



TRANSFERT TEXTILE MÉTALLIQUE

Donnez un look sympa à vos designs avec ce transfert textile métallique. Ce produit est vendu en rouleau simple de 30,4 x 91,4 cm argent, or, rose et vert menthe.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.



TRANSFERT À CHAUD IMPRIMABLE POUR TISSUS FONCÉS

Cette matière supporte le repassage et convient pour toutes les couleurs de tissus. Disponible en pack de 5 feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 3, Épaisseur 8, Passe 1



TRANSFERT À CHAUD IMPRIMABLE POUR TISSUS CLAIRS

Ce transfert devient semi-transparent au repassage et ne doit être utilisé que sur des textiles blancs ou très clairs. Disponible en pack de 5 feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 3, Épaisseur 2, Passe 1



TRANSFERT À CHAUD RÉFLÉCHISSANT

Você está precisando de uma blusa refletiva para suas corridas de manhã cedo? Experimente fazer a sua própria blusa, com nosso transfer refletivo. Este produto é vendido em um rolo de 22,8 cm x 60 cm de transfer refletivo.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 6, Épaisseur 10, Passe 1



TRANSFERT TEXTILE LISSE

Donnez à vos projets un look subtil et lumineux avec nos transferts textiles lisses. La matière est confectionnée dans du ruban de transfert déjà en place qui facilite la découpe de vos designs les plus délicats. Plus de trente couleurs disponibles, dont or, argent et fluo.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 2, Vitesse 8, Épaisseur 4, Passe 1

Remarque : La Cameo adapte sans problème son format de 30,48 x 30,48 cm mais vous devrez recouper pour l'utiliser sur la Portrait ou Curio.

Médias Mint

Kit Tampon Mint	253
Jeu de feuilles matière à tampon	253
Encre Mint	253

Utilisez ces produits avec votre Silhouette Mint™ pour créer des tampons personnalisés.



KIT TAMPON MINT

Le kit tampon Silhouette Mint™ contient tout ce qu'il faut pour créer vos tampons personnalisés

Machine : Mint

Contenu : 1 feuille à tampon, 1 base bois, 1 bloc tampon et 2 étiquettes aux dimensions de votre choix.



JEU DE FEUILLES MATIÈRE À TAMPON

Le jeu de feuilles à tampon est parfait pour les utilisateurs disposant déjà des bases fournies dans le kit et ayant besoin de feuilles supplémentaires pour continuer à créer de nouveaux tampons.

Machine : Mint

Contenu : 2 feuilles tampon, 2 blocs tampon et 2 étiquettes.



ENCRE MINT

La Silhouette Mint utilise des flacons d'encre de 5 ml à appliquer sur votre tampon. Celui-ci absorbe l'encre et permet d'imprimer environ 50 images avant de réencre. Ajoutez quelques gouttes d'encre et vous voilà reparti pour des centaines de projets et des milliers de tampons.

Machine : Mint

Strass

Kit gabarits pour strass	254
Bande de transfert pour strass	254

Les strass Silhouette ont une face transférable à chaud pour faciliter l'application sur les vêtements, cartons, pages scrapbook, textiles et autres médias. Les strass sont fournis en trois tailles standard (10 ss/3 mm, 16 ss/4 mm et 20 ss/5 mm) et assortiment de douze couleurs : aqua, champagne, métallique, noir, transparent, rose, rouge, bleu, vert, jaune, ambre et orange.



KIT GABARITS POUR STRASS

Utilisez le kit de gabarits pour strass de 21,6 x 27,9 cm pour découper des motifs, disposer vos strass et les transférer sur du textile, du carton et autres supports.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 6, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 2



BANDE DE TRANSFERT POUR STRASS

La bande de transfert pour strass n'est pas destinée à être découpée sur votre Silhouette mais à faciliter le transfert des strass d'un support en carton à votre projet.

Contenu : Bande de transfert en pack de sept feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Films à sérigraphier



Utilisez les films à sérigraphier avec le transfert de chaleur et l'encre pour tissu pour créer vos propres designs sérigraphiques. Vous pouvez utiliser un design sérigraphique plus de 100 fois, parfait pour appliquer de nombreux motifs.

Crayons à croquis



Les crayons à croquis permettent de dessiner avec votre Silhouette et sont proposés dans un assortiment de couleurs, dont métallique, paillettes, noir et blanc et fluo.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Vitesse 10, Épaisseur 18

Remarque : La Portrait et la Cameo 2 peuvent dessiner des motifs en une seule couleur. Curio et Cameo 3 peuvent dessiner des motifs multicolores sans ajouter de pause.

Matériaux spéciaux

Carton gris	256	Feuilles de métal à graver	260
Liège	256	Feuilles d'aluminium à poinçonner	260
Papel Adesivo Ondulado	257	Papier de marquage et gaufrage (Curio uniquement)	260
Carton ondulé adhésif	257	Feuilles à gratter imprimables	261
Tissu coton imprimable	257	Feuilles à gratter (argent ou or)	261
Feuilles d'adhésif double face	257	Film thermorétractable (blanc/transparent)	261
Feuilles d'adhésif (gris/blanc)	258	Matière pour tampon	261
Film gaufrable	258	Papier autocollant	262
Papier aspect cuir	258	Film métal autocollant	262
Feuilles de transfert - Cuivre, or et argent	258	Papier pour tatouage temporaire	262
Papier à transfert d'image	259	Vélin	262
Papier kraft imprimable/adhésif	259	Papier Washi adhésif	263
Feuilles de simili cuir	259	Film électrostatique imprimable pour vitrages	263
Papier magnétique	259	Feuilles aspect bois	263
Papier magnétique adhésif	260		

Les matériaux spéciaux permettent d'ajouter des effets créatifs aux papiers magnétiques, simili cuir, autocollants et bien d'autres médias. Utilisez les matériaux spéciaux Silhouette pour mettre en valeur vos créations originales.



CARTON GRIS

Le carton gris Silhouette est parfait pour donner du relief et de la rigidité à vos projets. Laissez-le brut pour les boîtes, signets ou fiches ou habillez-le pour une touche de fantaisie. Idéal également comme support pour structurer et consolider un projet. Ce produit est vendu en pack de 25 feuilles de 30,48 x 30,48 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 5, Vitesse 1, Épaisseur 33, Passe 2



LIÈGE

Les feuilles de liège Silhouette sont suffisamment fines pour être coupées tout en conservant l'apparence du liège. Dotées d'un endos adhésif, les feuilles de liège sont disponibles en pack de 8 feuilles de 12,7 x 17,7 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 7, Vitesse 1, Épaisseur 20, Passe 1



PAPEL ADESIVO ONDULADO

Crie peças onduladas para dar um visual tridimensional e texturizado aos seus projetos. Em seguida, cole suas peças de papel ondulado diretamente nos projetos com sua parte de trás adesiva. Este produto é vendido em um pacote com três folhas de 21,5 cm x 28 cm, de papel adesivo ondulado Kraft ou branco.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 8, Vitesse 3, Épaisseur 33, Passes1



CARTON ONDULÉ ADHÉSIF

Créez des décors en carton ondulé pour ajouter du relief et un look texturé, puis appliquez le design directement sur vos projets grâce à son endos adhésif. Ce produit est disponible en pack de trois feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 5, Vitesse 3, Épaisseur 33, Passe 2



TISSU COTON IMPRIMABLE

Le tissu coton imprimable est un tissu blanc avec support incorporé. Insérez-le simplement dans une imprimante à jet d'encre et découpez le motif imprimé avec votre machine Silhouette. Supprimez ensuite le support pour obtenir un motif en tissu imprimé et découpé. Disponible en pack de huit feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1



FEUILLES D'ADHÉSIF DOUBLE FACE

Les feuilles d'adhésif double face permettent de créer des effets 3D. Placez un côté de la feuille adhésive sur le média. Sur l'autre face, appliquez de la poudre à gaufre, des paillettes ou une poudre de flocage pour créer des designs complexes visuellement impressionnants.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 33, Passe 2



FEUILLES D'ADHÉSIF (GRIS/BLANC)

Les feuilles d'adhésif sont disponibles en gris et en blanc. Utilisez-les telles quelles ou réalisez des impressions sur leur face imprimable. Les feuilles d'adhésif sont disponibles en pack de huit feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 4, Épaisseur 20, Passe 1



FILM GAUFRABLE

Gaufrez des designs détaillés sur ce film avec la Silhouette Curio™ et l'outil de gaufrage. Ce film comporte un endos adhésif, parfait pour créer des sceaux ou autocollants. Ce matériau n'est pas destiné à être coupé avec une machine Silhouette car il émousserait rapidement la lame. Chaque paquet contient six films (trois de cuivre et trois d'argent) de 7 x 5 pouces.

Machines : Curio

Réglages de gaufrage recommandés : Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1



PAPIER ASPECT CUIR

Le papier aspect cuir ressemble à du cuir mais c'est bien du papier. Il peut être cousu sur des projets et lavé. Ce produit est vendu en rouleau simple de 30,5 cm x 1,5 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 5, Vitesse 3, Épaisseur 33, Passe 2



FEUILLES DE TRANSFERT - CUIVRE, OR ET ARGENT

Utilisez les feuilles de transfert Silhouette pour ajouter des touches métalliques à vos projets. Utilisez l'outil de gaufrage pour appliquer vos designs sur une surface, là où votre film sera transféré. Six feuilles de 8,5 x 11 pouces sont comprises dans chaque paquet.

Machines : Curio

Réglages de gaufrage recommandés : Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1



PAPIER À TRANSFERT D'IMAGE

Le papier de transfert d'image peut être utilisé pour transférer des images sur des surfaces dures (bois ou béton). C'est recommandé si vous n'avez pas le temps ni les compétences pour peindre sur une surface dure, vous pouvez imprimer votre design avec votre imprimante et le transférer sur la surface de votre choix. Chaque paquet comprend deux feuilles de transfert d'image et deux feuilles adhésives de 8,5 x 11 pouces.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 30, Passe 1



PAPIER KRAFT IMPRIMABLE/ADHÉSIF

Créez des étiquettes et autocollants avec du papier kraft adhésif. Séduisant brut ou imprimé, il est pratique avec son endos adhésif. Disponible en pack de huit feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 3, Vitesse 3, Épaisseur 20, Passe 1



FEUILLES DE SIMILI CUIR

Les feuilles de simili cuir sont en fait du vinyle mais ressemblent à du cuir. Utilisez-les pour donner l'aspect du cuir à vos projets. Disponibles en pack de trois feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 6, Vitesse 3, Épaisseur 33, Passe 2



PAPIER MAGNÉTIQUE

Affichez votre personnalité sur votre réfrigérateur grâce à notre papier magnétique imprimable. La fonction Impression et Découpe de Silhouette permet de créer toutes sortes d'aimants personnalisés à partir de photos et autres illustrations. Le papier magnétique imprimable est disponible en pack de quatre feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 4, Vitesse 1, Épaisseur 30, Passe 1



PAPIER MAGNÉTIQUE ADHÉSIF

Notre papier magnétique adhésif peut s'appliquer sur n'importe quelle forme. Ce produit est disponible en pack de quatre feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 6, Vitesse 1, Épaisseur 33, Passe 2



FEUILLES DE MÉTAL À GRAVER

(Curio uniquement)

Ces feuilles de métal anodisé sont parfaites pour la gravure grâce au contraste entre la surface colorée et le fond couleur aluminium. Ce produit est disponible en pack de trois feuilles de 12,7 x 17,7 cm en noir, rose et or.

Machine : Curio

Réglages recommandés : Vitesse 10, Épaisseur 18, Passe 1



FEUILLES D'ALUMINIUM À POINÇONNER

(Curio uniquement)

Utilisez nos feuilles d'aluminium pour poinçonner vos designs avec votre Silhouette Curio™. Ce produit est proposé en pack de six feuilles d'aluminium à poinçonner de 12,7 x 17,7 cm.

Machine : Curio

Réglages recommandés : Vitesse 10, Épaisseur 18, Passe 1



PAPIER DE MARQUAGE ET GAUFRAGE (CURIO UNIQUEMENT)

Conçu pour la fonction Marquage et Gaufrage de Silhouette Curio, ce papier spécialisé offre à tout projet de gaufrage un rendu visuel impressionnant. Disponible en pack de dix feuilles de 21,6 x 27,9 cm.

Machine : Curio

Réglages recommandés pour la découpe : Lame 2, Vitesse 5, Épaisseur 20, Passe 1

Réglages recommandés pour le gaufrage : Lame 2, Vitesse 5, Épaisseur 20, Passe 1



FEUILLES À GRATTER IMPRIMABLES

Ces feuilles à gratter de 21,6 x 27,9 cm se composent d'un film adhésif et d'un revêtement opaque. Imprimez le texte que vous voulez masquer temporairement, appliquez une découpe à gratter portant l'impression de votre choix puis grattez la zone opaque pour révéler le message ! Ce produit est disponible en packs de cinq feuilles.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 2, Vitesse 7, Épaisseur 14, Passe 1



FEUILLES À GRATTER (ARGENT OU OR)

Ces feuilles à gratter de 21,6 x 27,9 cm se composent d'un film adhésif et d'un revêtement opaque. Imprimez le texte que vous voulez masquer temporairement, appliquez une découpe à gratter portant l'impression de votre choix puis grattez la zone opaque pour révéler le message ! Ce produit est disponible en pack de cinq feuilles.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 2, Vitesse 7, Épaisseur 14, Passe 1

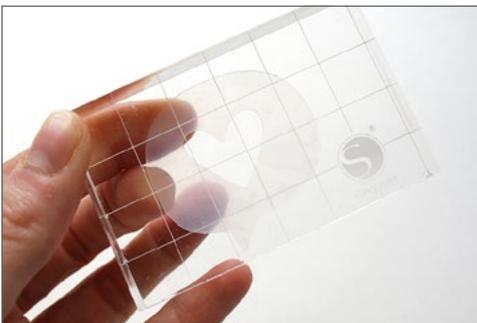


FILM THERMORÉTRACTABLE (BLANC/TRANSPARENT)

Vous souhaitez confectionner d'adorables petits objets ? Essayez le film rétractable. Dessinez votre motif sur la surface puis faites chauffer pour contracter et durcir la matière. Idéal pour créer des bijoux fantaisie. Disponible en pack de six feuilles de 21,6 cm x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : lame 5, Vitesse 1, Épaisseur 33, Passe 2



MATIÈRE POUR TAMPON

La matière pour tampon permet de confectionner des tampons caoutchouc personnalisés à domicile. Proposée en pack de trois feuilles de 15,2 x 19 cm. À ne pas confondre avec les produits Silhouette Mint™. Cette matière est destinée à confectionner des tampons à l'aide des machines Cameo ou Portrait et d'un bloc encreur.

Machines : Cameo ou Portrait

Réglages recommandés : lame 9, Vitesse 1, Épaisseur 18, Passe 1

Remarque : L'accessoire Tapis de coupe pour tampon est fortement recommandé pour un travail de précision.



PAPIER AUTOCOLLANT

(imprimable transparent, briller, blanc et photo-luminescent)

Pour votre courrier ou vos cadeaux, confectionnez vos étiquettes avec le papier autocollant imprimable transparent pour un look personnalisé. Ce produit est disponible en pack de huit feuilles de 21,6 x 27,9 cm. Existe aussi en version photo-luminescente.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 4, Épaisseur 33, Passe 2



FILM MÉTAL AUTOCOLLANT

(imprimable argent, or et or rose)

Le film métal autocollant imprimable est parfait pour appliquer des étiquettes sur les récipients, les paquets-cadeaux et les cartes. Utilisez-le avec la fonction Impression et Découpe pour personnaliser vos motifs préférés. Ce produit est proposé en pack de huit feuilles imprimables or, argent ou or rose de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 5, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1



PAPIER POUR TATOUAGE TEMPORAIRE

(Clair, blanc, or et argent)

Les tatouages temporaires Silhouette s'appliquent facilement à l'eau et durent généralement un jour ou deux. Ils se retirent avec une éponge et de l'eau chaude. Imprimez simplement vos motifs sur ce papier unique avec une imprimante jet d'encre. Ensuite, avec son adhésif, découpez chaque motif imprimé à l'aide de la fonction Impression et Découpe de Silhouette. Disponible en pack de deux feuilles de 21,6 x 27,9 cm, adhésif inclus.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 4, Vitesse 3, Épaisseur 25, Passe 1



VÉLIN

Donnez une touche de douceur à vos créations avec le papier vélin Silhouette. Disponible en pack de six feuilles de 21,6 x 27,9 cm. Cette matière souple en coton est particulièrement adaptée aux effets de gaufrage et dégaufage.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 6, Épaisseur 19, Passe 1

Remarque : Pour appliquer un motif sur une carte ou tout autre support, découpez le vélin avec la Cameo, la Portrait ou la Curio. Pour un effet de gaufrage ou de dégaufage sur du vélin, la Curio est la seule machine capable de réaliser le travail.



PAPIER WASHI ADHÉSIF

Mariez les différents styles washi pour égayer vos projets avec les papiers washi Silhouette. Chaque feuille présente un motif washi différent pour varier les effets. Ce produit est proposé en pack de neuf feuilles washi adhésives de 10,16 x 30,5 cm et neuf motifs différents.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 7, Épaisseur 17, Passe 1



FILM ÉLECTROSTATIQUE IMPRIMABLE POUR VITRAGES

(blanc/clair)

Le film électrostatique imprimable blanc ou transparent pour vitrages est idéal pour décorer votre prochaine soirée ou événement. Son support blanc permet d'utiliser la fonction Impression et Découpe. Disponible en feuilles de 21,6 x 27,9 cm et support blanc ou transparent.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 2, Vitesse 8, Épaisseur 14, Passe 1



FEUILLES ASPECT BOIS

Donnez un look naturel à vos créations avec les feuilles adhésives aspect bois. Chaque pack contient trois couleurs différentes pour marier les nuances et appliquer un décor bois à vos divers projets. Disponible en pack de six feuilles (2 de chaque couleur) de 12,7 x 17,8 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 3, Vitesse 4, Épaisseur 20, Passe 1

Vinyle

Vinyle tableau noir	264	Vinyle Oracal 651	266
Vinyle en fibre de carbone	264	Vinyle imprimable	266
Vinyle givré	265	Vinyle réfléchissant	267
Vinyle à paillettes	265	Vinyle translucide texturé	267
Vinyle adhésif brillant (permanent)	265	Ruban de transfert	267
Vinyle photo-luminescent	265	Vinyle tableau blanc	267
Vinyle adhésif mat (semi-permanent)	266	Vinyle simili-bois	268
Vinyle métallique	266		

Le vinyle permet d'appliquer avec précision des découpes de motifs sur presque toutes les surfaces. Notre vinyle est disponible en plus de vingt-cinq couleurs, deux dimensions (22,9 cm et 30,5 cm), finition brillant permanent, mat semi-permanent et divers effets spéciaux.



VINYLE TABLEAU NOIR

Le vinyle brillant permanent est composé d'un adhésif puissant pour un usage intérieur ou extérieur. Il est à la fois souple pour la plupart des murs intérieurs et suffisamment résistant pour supporter le soleil et les intempéries. Ce vinyle n'est pas prévu pour être retiré (contrairement au vinyle mat semi-permanent). Disponible en rouleaux de 22,9 cm x 3,05 m et 30,5 x 1,83 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Remarque : La largeur en 30,05 cm est mieux adaptée à la Cameo et celle en 22,9 cm est parfaite pour la Portrait. Les rouleaux de la Cameo peuvent aussi être réglés pour s'adapter au vinyle en 22,9 cm.



VINYLE EN FIBRE DE CARBONE

Le vinyle en fibre de carbone proposé par Silhouette est des plus uniques. Bien que le vinyle ne soit pas vraiment de la fibre de carbone, il offre une texture unique et adhère solidement, le rendant très durable pour vos projets. Chaque rouleau mesure 9 pouces x 6 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1



VINYLE GIVRÉ

Si vous souhaitez ajouter un aspect dépoli à vos projets en verre, sans graver vous-même le verre ou sans design permanent, alors le vinyle givré est ce qu'il vous faut. Il suffit de découper votre design dans ce vinyle et de l'ajouter à votre surface. Le vinyle givré est proposé en rouleau de 9 pouces x 4 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 2, Vitesse 8, Épaisseur 14, Passe 1



VINYLE À PAILLETTES

Enjolivez vos projets avec le vinyle à paillettes Silhouette. Vous pouvez ajouter des touches de brillance en ajoutant des paillettes. Chaque rouleau mesure 12 pouces x 6 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 3, Vitesse 2, Épaisseur 33, Passe 1

Remarque : Le ruban de transfert recommandé est celui à forte adhérence.



VINYLE ADHÉSIF BRILLANT (PERMANENT)

Le vinyle brillant permanent est composé d'un adhésif puissant pour un usage intérieur ou extérieur. Il est à la fois souple pour la plupart des murs intérieurs et suffisamment résistant pour supporter le soleil et les intempéries. Ce vinyle n'est pas prévu pour être retiré (contrairement au vinyle mat semi-permanent). Disponible en rouleaux de 22,9 cm x 3,05 m et 30,5 x 1,83 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Remarque : La largeur en 30,05 cm est mieux adaptée à la Cameo et celle en 22,9 cm est parfaite pour la Portrait. Les rouleaux de la Cameo peuvent aussi être réglés pour s'adapter au vinyle en 22,9 cm.



VINYLE PHOTO-LUMINESCENT

Le vinyle photo-luminescent est disponible en rouleau de 22,9 cm x 1,22 m pour une effet lumineux sur n'importe quelle surface.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 2, Vitesse 7, Épaisseur 10, Passe 1



VINYLE ADHÉSIF MAT (SEMI-PERMANENT)

Notre vinyle adhésif mat semi-permanent, autocollant et de haute qualité, est idéal pour une grande variété d'applications extérieures et intérieures, notamment décalques, affiches publicitaires, citations pour stickers muraux et décorations de plein air. Ce vinyle peut être retiré (contrairement au vinyle permanent). Disponible en rouleaux de 22,9 cm x 3,05 m et 30,5 x 1,83 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Remarque : La largeur en 30,05 cm est mieux adaptée à la Cameo et celle en 22,9 cm est parfaite pour la Portrait. Les rouleaux de la Cameo peuvent aussi être réglés pour s'adapter au vinyle en 22,9 cm.



VINYLE MÉTALLIQUE

Ajoutez de la fraîcheur à vos créations avec le vinyle métallique. Les versions or et argent se prêtent à toute une variété de projets. Disponible en rouleaux de 22,9 cm x 3,05 m et 30,5 x 1,83 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Remarque : La largeur en 30,05 cm est mieux adaptée à la Cameo et celle en 22,9 cm est parfaite pour la Portrait. Les rouleaux de la Cameo peuvent aussi être réglés pour s'adapter au vinyle en 22,9 cm.



VINYLE ORACAL 651

Nous avons collaboré avec Oracal Americas pour vous offrir le vinyle Oracal 651. Ce vinyle brillant est suffisamment doux pour la plupart des murs intérieurs, mais il résiste au soleil et aux intempéries. Chaque rouleau mesure 12 pouces x 4 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Remarque : Le ruban de transfert recommandé est l'Oratape.



VINYLE IMPRIMABLE

Personnalisez n'importe quelle surface dure et sèche avec notre vinyle imprimable. Disponible en pack de huit feuilles blanches imprimables de 21,6 x 27,9 cm.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 20, Passe 1



VINYLE RÉFLÉCHISSANT

Utilisez ce vinyle pour créer une surface réfléchissante sur vos projets. Ce vinyle reflète la lumière pour créer un certain contraste. Il est idéal pour les enseignes extérieures ou les véhicules, comme un vélo, si vous voulez renforcer la sécurité. Chaque rouleau de vinyle mesure 12 pouces x 2 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1



VINYLE TRANSLUCIDE TEXTURÉ

Ajoutez un peu de piquant à vos projets en y incorporant ce vinyle translucide texturé. Il offre un rendu superbe sur les surfaces claires et opaques et se décline en six couleurs éclatantes. Chaque rouleau mesure 12 pouces x 4 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 3, Vitesse 5, Épaisseur 29, Passe 1

Remarque : Le ruban de transfert recommandé est celui à forte adhérence.



RUBAN DE TRANSFERT

Utilisez le ruban de transfert pour aligner et transférer des designs en vinyle sur les murs, fenêtres et autres surfaces lisses. Silhouette en propose trois types : adhérence normale, adhérence forte et Oratape. Le ruban de transfert n'est pas destiné à être coupé avec votre Silhouette. Utilisez les lignes de quadrillage du ruban pour déterminer les longueurs et les tailles spécifiques du vinyle que vous coupez. Le ruban de transfert est vendu en rouleaux de 9 pouces x 10 pieds ou 12 pouces x 6 pieds.



VINYLE TABLEAU BLANC

Le vinyle tableau blanc est traité spécialement pour tracer avec des marqueurs pour tableaux blancs. Disponible en rouleau de 22,9 cm x 1,22 m.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Remarque : La largeur en 30,05 cm est mieux adaptée à la Cameo et celle en 22,9 cm est parfaite pour la Portrait. Les rouleaux de la Cameo peuvent aussi être réglés pour s'adapter au vinyle en 22,9 cm.

Réglages recommandés : Lame 2, Vitesse 5, Épaisseur 33, Passe 1

**VINYLE SIMILI-BOIS**

Donnez à vos projets une touche rustique avec ce vinyle simili-bois. Il ressemble à du bois, mais c'est un vinyle suffisamment souple pour l'utiliser dans de si nombreux endroits. Il est disponible en trois couleurs différentes, et chaque rouleau mesure 9 pouces x 6 pieds.

Machines : Cameo, Portrait, ou Curio

Réglages de coupe recommandés : Lame 1, Vitesse 5, Épaisseur 10, Passe 1

Tutoriels

Vous rêvez d'instructions pas à pas pour tout savoir de Silhouette ? Du chargement de votre machine à l'utilisation de matières spéciales comme la gravure sur verre, nous vous proposons des tutoriels détaillés qui vous guideront à chaque étape de vos projets.

OUTILS À MAIN **270**

Crochet	270
Spatule	270
Racloir	270
Pick-me-up®	271

MACHINES SILHOUETTE **272**

Réglage de la lame	272
Réglage des rouleaux	273
Chargement du tapis	274
Chargement de Silhouette Curio™	275
Découpe	276
Découpe sans tapis	277
Utilisation d'un Crosscutter	278
Chariot double tête	279
Crayons à croquis/Porte-stylo	280
Enregistrer sur un périphérique USB	281
Couper directement sur USB	281

TUTORIELS PROJETS **282**

Matériaux adhésifs	282
Appliquer une bande pour plate-forme (Alta)	283
Calibrage de la Silhouette Alta®	284
Découper du tissu	286
Autocollants bombés	287
Adhésif double face et paillettes	288
Gaufrage/Dégaufrage (Curio uniquement)	289
Encres textiles	291
Gravure sur verre	292
Transfert à chaud	293
Pointillage à l'encre/Poinçonnage du métal	294
Chargement du filament (Alta)	295
Première impression (Alta)	297
Gravure sur métal (Curio uniquement)	298
Créer un tampon	299
PixScan™	301
Impression et Découpe	302
Strass ("Rhinestones")	303
Film thermorétractable	305
Sérigraphie	306
Matière à tampon	308
Vinyle	309

Outils à main

CROCHET

Le crochet Silhouette permet d'écheniller les découpes de vinyle et de transfert à chaud. Utilisez l'extrémité en forme de crochet pour retirer l'excédent de matière et ne conserver que votre design.



SPATULE

Utilisez la spatule Silhouette pour soulever délicatement les designs du tapis de coupe sans les courber ni les déchirer. Glissez l'extrémité aplatie sous la découpe pour la détacher du tapis.



RACLOIR

1. Le racloir Silhouette permet d'appliquer du papier transfert sur les projets en vinyle. Recouvrez le motif découpé avec le papier transfert et raclez d'avant en arrière jusqu'à ce que le papier adhère parfaitement au vinyle.



2. Utilisez à nouveau le racloir pour transférer le vinyle du papier transfert sur la surface du projet.



PICK-ME-UP®

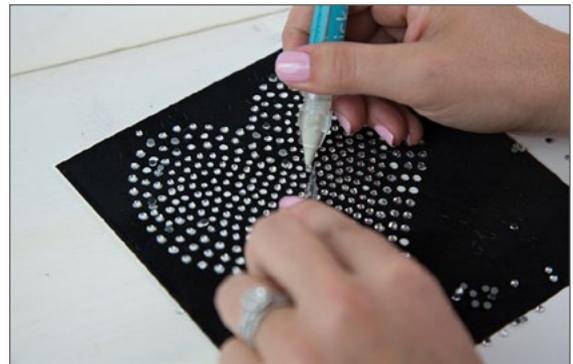
1. Retirez le capuchon et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire sortir la pointe adhésive. Tournez dans l'autre sens pour stopper le flux de matière collante.



2. Retirez l'excédent de colle qui a séché à la pointe.



3. Utilisez cette pointe adhésive pour prélever des strass ou d'autres petits éléments.



4. Retirez la tige et utilisez-la pour positionner les pièces plus facilement ou comme pique pour faire ressortir les éléments les plus petits de votre design.



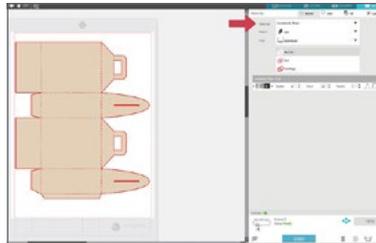
Machines Silhouette

RÉGLAGE DE LA LAME

Cameo 2, Curio et Portrait



1. Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et tirez pour dégager la lame du porte-outil.



2. La lame doit être réglée manuellement sur le numéro indiqué dans l'onglet Action du volet Envoyer avant de procéder à la découpe. Les réglages varient en fonction des matières employées.



3. Pour procéder au réglage, insérez la lame dans l'ouverture située sur le socle de façon à aligner la flèche sur la ligne rouge de la lame. Un manchon à cliquet, fourni avec chaque lame, peut aussi être utilisé.



4. Tournez pour positionner la lame sur le chiffre souhaité.



5. Réinsérez la lame dans le porte-outil.



6. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour verrouiller la lame.

Cameo 3



1. Pour retirer la lame, tirez doucement sur le rebord du porte-outil. Ceci dégage une petite pièce qui permet de retirer la lame du porte-outil.



2. Si vous utilisez une lame à cliquet, reportez-vous aux étapes 3 et 4 de la section précédente. Une fois votre lame réglée, insérez-la dans le porte-outil de votre choix.



3. Repoussez doucement la petite pièce en place jusqu'à entendre un clic.

L'AutoBlade peut seulement être utilisé avec le Cameo 3 et le Portrait 2. L'AutoBlade s'ajuste automatiquement en fonction de vos paramètres de coupe. Dans le Cameo 3, l'AutoBlade doit être placé dans le porte-outil de gauche. Les autres lames peuvent être utilisées avec votre Cameo dans n'importe quel porte-outil.

RÉGLAGE DES ROULEAUX

Cameo 2



1. Localisez le levier de dégagement situé à droite et tournez-le vers vous. Quand le levier pointe vers le haut, le rouleau est en place et verrouillé. Tourné vers vous, la barre du rouleau se relève permettant de régler les rouleaux.



2. Tenez le rouleau blanc d'une main et la barre de l'autre main. Tournez le rouleau coulissant de façon à dégager les ergots des encoches.



3. Réglez le rouleau coulissant au format de média souhaité et tournez à nouveau pour mettre les ergots en place. Les quatre formats (A4, lettre, 30,48 cm et 33,02 cm) sont indiqués par des cannelures.



4. Une fois votre rouleau réglé, tournez le levier de dégagement en position verticale pour verrouiller.

Le réglage des rouleaux blancs sur la barre du rouleau principal permet à la Cameo de couper les formats de médias suivants — A4, lettre, 30,48 cm/12 po, 33,02 cm/13 po (pour les médias de 33 cm sur le tapis de coupe).

Cameo 3



1. Localisez le levier de dégagement situé à droite et tournez-le vers vous. Quand le levier pointe vers le haut, le rouleau est en place et verrouillé. Tourné vers vous, la barre du rouleau se relève permettant de régler les galets.



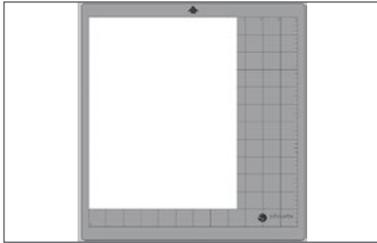
2. Maintenez le corps et la tête du rouleau puis tournez dans la position de déverrouillage.



3. Faites glisser le rouleau dans la position souhaitée et tournez pour le verrouiller. Une fois votre rouleau réglé, tournez le levier de dégagement en position verticale pour verrouiller.

REMARQUE : Les rouleaux réglables n'existent que sur la Cameo.

CHARGEMENT DU TAPIS



1. Les tapis de coupe Silhouette sont proposés en plusieurs dimensions. Veuillez à sélectionner le tapis que vous utilisez dans le volet Page avant de commencer votre projet. Nous utilisons un tapis Cameo de 30,48 x 30,48 cm (12 po) et un format papier lettre.



2. Les tapis de coupe sont imprimés avec un quadrillage de 1 pouce (2,54 cm) pour vous aider à positionner et à aligner votre matériau. Avant de commencer la découpe, placez le matériau sur le tapis comme présenté à l'écran de Silhouette Studio®.



3. Pour charger un tapis de coupe dans votre Silhouette, alignez le tapis avec les rouleaux blancs, la flèche en haut du tapis pointée vers la machine.



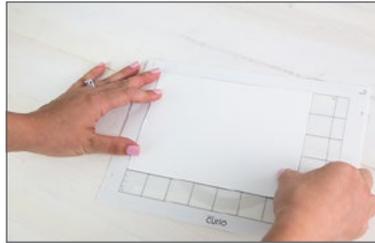
4. Servez-vous du trait bleu situé sur le socle à gauche comme guide pour aligner le tapis. Sélectionnez « Charger le tapis de coupe » à l'écran. Le tapis est alors entraîné vers la zone de découpe. Vous êtes prêt à couper.

REMARQUE : Le chargement d'un tapis ne s'applique qu'à la Cameo® et à la Portrait. Pour le chargement de votre Curio, reportez-vous à la page 275. Pour le chargement de votre Mint, reportez-vous à la page 299.

Pour prolonger la durée de votre tapis, remplacez toujours sa doublure quand vous ne l'utilisez pas.

CHARGEMENT DE SILHOUETTE CURIO™

1. Allumez votre Curio par le bouton de mise sous tension situé sur le côté droit de la machine.



2. Positionnez le média sur le tapis de coupe. Aidez-vous du quadrillage pour l'appliquer bien droit.



3. Fixez le nombre de plateaux nécessaires et votre tapis de coupe à la base.



4. Utilisez les pattes des deux côtés de la zone de découpe pour maintenir le plateau et le tapis de coupe en place.



5. Repérez la flèche en haut de la base qui indique dans quel sens charger la base dans votre Curio.



6. Insérez doucement la base dans la Curio.



7. Continuez à pousser jusqu'à ce que les petites encoches de la base aient passé l'avant de la machine.



8. Appuyez sur le bouton de chargement situé sur le côté droit de votre Curio.

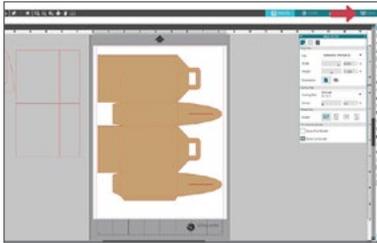


9. La base se met en place, vous êtes prêt à effectuer une coupe.

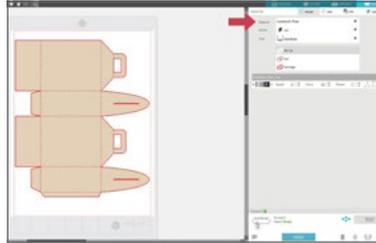
Bien que Curio appartienne à la famille des machines de découpe, son mode de chargement est différent des autres modèles. Sa barre intérieure surélevée permet de charger des médias plus épais pour la découpe et l'esquisse, offrant ainsi davantage de possibilités créatives.

Le nombre de plateaux à utiliser avec Curio dépend de l'épaisseur de votre média et du type de découpe que vous réalisez. Quand vous connectez Curio à votre ordinateur, Silhouette Studio® indique le nombre de plateaux nécessaires dans le volet Envoyer.

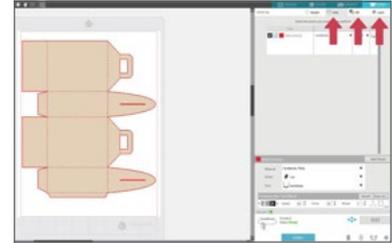
DÉCOUPE



1. Dans Silhouette Studio®, cliquez sur l'onglet Envoyer situé dans l'angle supérieur droit. La fenêtre Envoyer apparaît.



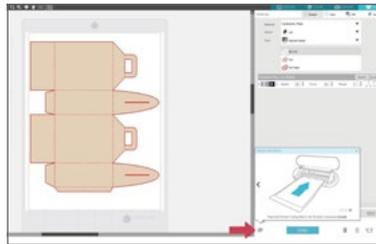
2. Le premier onglet est « Matériau ». Sélectionnez le type de média utilisé puis cliquez sur « Suivant » au bas de la fenêtre.



3. Vous êtes maintenant dans l'onglet « Action ». Choisissez votre outil, les lignes à couper et le type de remplissage : par couleur, par ligne ou par calque (Designer Edition uniquement).



4. Vérifiez que votre lame est réglée sur le paramètre recommandé et en place.



5. Le dernier onglet est « Envoyer ». Chargez votre matériau avec un tapis de coupe. Réglez les rouleaux, et quand tout est comme vous le souhaitez, cliquez sur « Envoyer ».

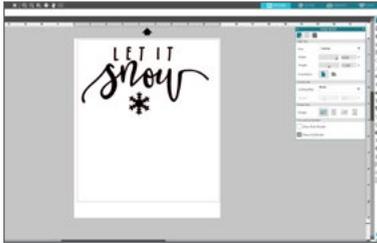


6. Votre Silhouette commence à couper.

Une fois la coupe terminée, appuyez sur le bouton « Décharger ». Dégagez délicatement votre découpe. Retirez le reste de papier ou de matière du tapis de coupe en vous aidant du racloir Silhouette pour gratter les résidus collés sur le tapis. Remplacez le dessus du tapis pour garder ses propriétés adhésives.

Pour plus de détails sur les paramètres de coupe dans le logiciel, voir la page 146.

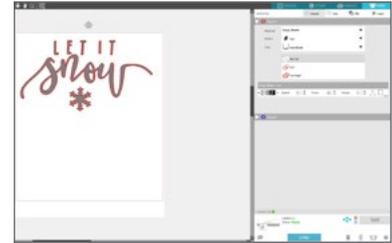
DÉCOUPE SANS TAPIS



1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®. Dans le volet Page, sélectionnez « Aucun » dans la section Tapis de coupe. Le tapis de coupe disparaît alors de l'écran de conception.



2. Chargez votre média dans la machine. Veillez à sélectionner « Charger Média » et non « Charger Tapis de coupe ».



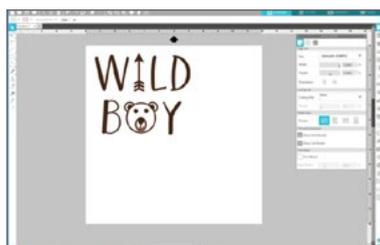
3. Choisissez les paramètres de coupe appropriés pour votre matériau.

Envoyez le design à votre Silhouette. Déchargez le média.

Certains matériaux peuvent se découper sans tapis de coupe. Si votre matériau a son propre support, le tapis de coupe n'est pas nécessaire mais vous pouvez l'utiliser.

REMARQUE : La découpe sans tapis ne concerne que la Cameo et la Portrait.

UTILISATION D'UN CROSSCUTTER



1. Dans Silhouette Studio®, ouvrez votre design. Sélectionnez « Aucun » comme tapis de coupe dans le panneau de mise en page.



2. Dans le panneau Envoyer, accédez aux paramètres avancés. Sélectionnez « Alimentation » dans vos options d'alimentation. Réglez la distance de fin de sorte que le matériau soit alimenté par l'arrière de la machine.



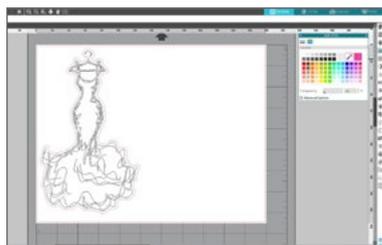
3. Après la découpe de votre design dans votre matériau, sélectionnez « Passer au crosscutter » sur l'écran de votre machine.



Si vous utilisez un CAMEO 2 ou 3, vous avez la possibilité d'utiliser le crosscutter, ce qui est pratique lorsque vous découpez du vinyle ou un transfert à chaud sans tapis de découpe.

4. Alignez le crosscutter sur le circuit à l'arrière de la machine. Effectuez un passage rapide pour obtenir une coupe nette et droite.

CHARIOT DOUBLE TÊTE



1. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. Assurez-vous que les formes sont dissociées pour pouvoir assigner les lignes aux outils correspondants.



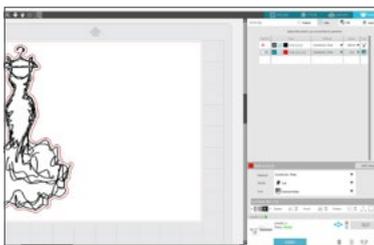
2. Insérez votre premier outil à l'emplacement Outil 1 du chariot (porte-outil de gauche).



3. Répétez l'opération pour votre deuxième outil dans l'emplacement Outil 2 de droite.



4. Placez votre matériau sur le tapis et chargez-le.



5. Allez dans le volet Envoyer. Choisissez votre matériau. Dans l'onglet Action, assignez les lignes que vous voulez couper aux outils correspondants. Pour cela, sélectionnez les lignes sur votre page de conception puis cliquez sur Outil 1 ou Outil 2 en fonction de l'outil que vous avez inséré dans le porte-outil.



6. Envoyez le design à votre Silhouette. Déchargez le projet une fois les deux processus terminés.

Le double chariot ne concerne que la Cameo 3 et Curio.

CRAYONS À CROQUIS/PORTE-STYLO

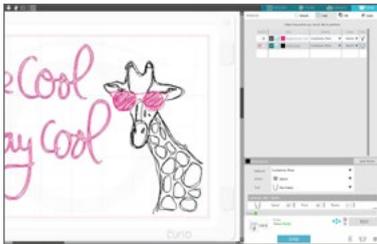


1. Si vous utilisez la Basic Edition, créez simplement votre projet avec les lignes de coupe en affichage normal. Pour la Designer Edition ou supérieure, utilisez le volet Crayon à croquis pour personnaliser votre design.



2. Insérez votre crayon à croquis dans le porte-outil de votre machine. Si celle-ci est équipée d'un chariot double tête, vous pouvez utiliser plus d'un crayon à la fois. Pour cela, assignez les lignes correspondant à la couleur choisie. (Pour les détails sur l'utilisation du chariot double tête, voir la page 279).

Si votre projet comporte plusieurs couleurs et que vous n'avez pas de chariot double tête, vous pouvez ajouter des pauses dans le volet Action. Quand le travail de coupe est en pause, changez vos crayons à croquis pour la couleur suivante et reprenez.



3. Dans Silhouette Studio®, ouvrez le volet Envoyer et sélectionnez « Cardstock » comme type de matériau. Comme vous dessinez et ne découpez pas, le type de matériau utilisé n'a pas d'importance.



4. Dans le volet Action, sélectionnez « Esquisse » dans le menu déroulant Action.

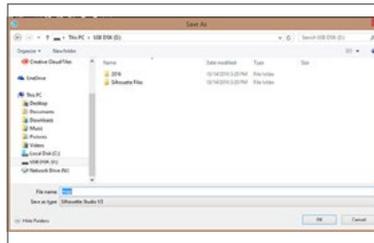


5. Ouvrez l'onglet Envoyer et cliquez sur « Démarrer ». Souvenez-vous que chaque ligne tracée par votre crayon à croquis est une « coupe » et prend donc un certain temps.



6. Retirez votre projet terminé. Vous voilà devenu un artiste sans l'avoir cherché !

ENREGISTRER SUR UN PÉRIPHÉRIQUE USB



1. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. Assurez-vous qu'il se présente exactement comme vous le souhaitez car vous ne pouvez rien corriger en USB.
2. Insérez une clé USB dans votre ordinateur. Allez sur Fichier > Enregistrer (ou Ctrl + Maj + S) et enregistrez votre design sur la clé USB. Retirez la clé de l'ordinateur.

COUPER DIRECTEMENT SUR USB



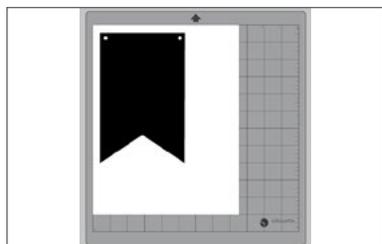
1. Allumez votre Silhouette Cameo® et insérez votre clé USB dans le port USB situé sur le côté de la machine.
2. Chargez le matériau dans votre Cameo.
3. Une fois le matériau chargé, un écran s'affiche. Choisissez l'option « Parcourir USB » sur l'écran tactile pour accéder au menu du périphérique USB.



4. Choisissez « Sélectionner un fichier » pour accéder à votre image stockée sur le périphérique USB.
5. Appuyez sur « Sélectionner » quand le fichier recherché s'affiche.
6. Sélectionnez « Paramètres de découpe » pour régler l'épaisseur, la vitesse et d'autres paramètres selon le type de média. Cliquez sur « Démarrer ».

Tutoriels Projets

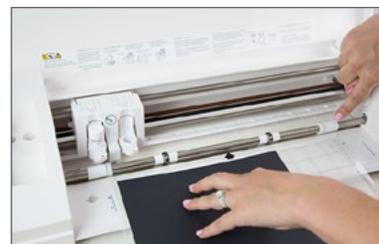
MATÉRIAUX ADHÉSIFS



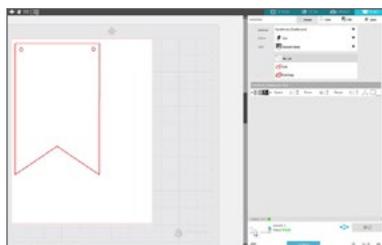
1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®.



2. Placez le matériau à dos adhésif sur votre tapis de coupe (ici du cardstock tableau noir).



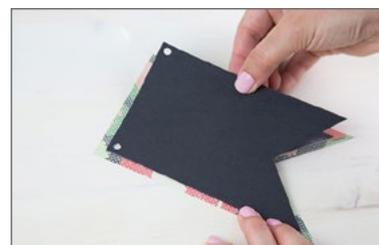
3. Chargez le tapis de coupe avec le matériau dans votre Silhouette.



4. Sélectionnez votre média dans l'onglet Matériau du volet Envoyer, réglez votre lame en conséquence et commencez à découper votre design.

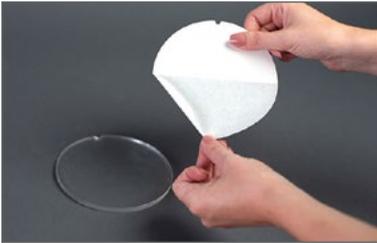


5. Une fois la découpe effectuée, retirez le projet de votre Silhouette et détachez délicatement les pièces de votre design.

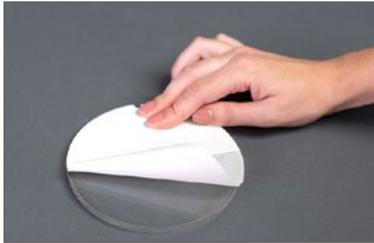


6. Appliquez le design sur votre projet.

Nombre de nos adhésifs sont également imprimables. Si vous employez des matières imprimables, reportez-vous à la page 302.

APPLIQUER UNE BANDE POUR PLATE-FORME (ALTA)

1. Commencez par retirer la moitié de la bande de support sans l'encoche.



2. Alignez la moitié supérieure de la bande pour plate-forme (avec la bande de support toujours en place) avec l'encoche de la plate-forme.



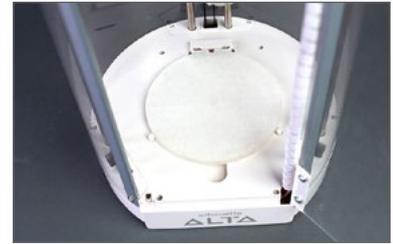
3. Frottez la moitié inférieure de la bande en place. Vous pouvez utiliser votre main ou la spatule, il faut veiller à ce qu'il n'y ait pas de bulles d'air ou de plis dans la bande lorsqu'elle est appliquée sur la plate-forme.



4. Retirez ensuite l'autre moitié de la bande de support et frottez le reste de la bande en place.



5. Encore une fois, assurez-vous qu'il n'y a pas de bulles ou de plis. Si la bande n'est pas posée à plat contre la plate-forme, votre objet 3D ne sera pas imprimé correctement.



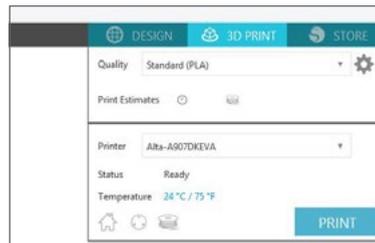
6. Une fois que la bande adhère, placez la plate-forme sous la buse d'impression avec la bande vers le haut. Assurez-vous que l'encoche de la plate-forme s'aligne avec l'encoche en bas de la machine.

Des instructions détaillées sur la manière de charger le filament dans la Silhouette Alta® figurent en page 295.

CALIBRAGE DE LA SILHOUETTE ALTA®

Votre machine est déjà étalonnée, elle devrait être prête à utiliser une fois configurée. Mais si vous rencontrez un problème avec l'étalonnage, vous devez démarrer le processus de calibration depuis Silhouette 3D™.

Pour ce faire, vous pouvez suivre les instructions indiquées ou visionner la [vidéo de calibration de votre Silhouette Alta](#).



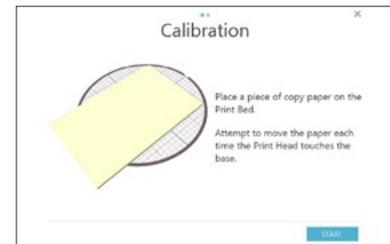
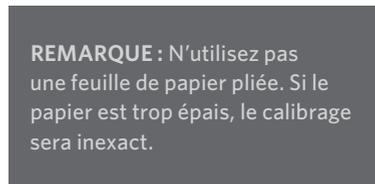
1. Dans Silhouette 3D™, accédez à l'onglet Impression 3D. Localisez la case dans le coin supérieur droit et cliquez sur l'icône de Calibration.



2. Assurez-vous que le Silhouette Alta® est sous tension et connectée à votre ordinateur. Puis cliquez sur « Suivant ».



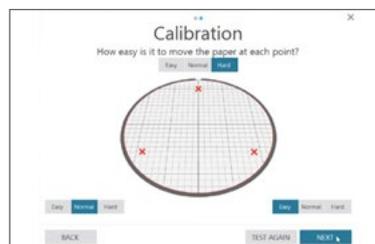
3. Prenez un morceau de papier carbone. Coupez-le en deux sur la longueur et placez-le sur le lit d'impression. Revenez au logiciel et cliquez sur « Démarrer ».



4. Suivez les instructions à l'écran. Maintenez le papier par son extrémité alors que la machine déplace la tête d'impression.



5. Essayez de déplacer le papier après l'abaissement de la tête d'impression (cela se produira trois fois).



6. Dans le logiciel, indiquez la difficulté de déplacement du papier. Pour les points « Normal », vous devriez sentir un peu de résistance. Puis cliquez sur « Suivant ».



7. Si vous avez indiqué que le document était « Facile » ou « Difficile » à déplacer, vous devrez ajuster le mécanisme le plus proche du point.



8. Serrez ou desserrez la vis à l'aide de la clé hexagonale. Pour les points « Facile », tournez la clé hexagonale dans le sens antihoraire. Pour les points « Difficile », tournez la clé hexagonale dans le sens horaire.



9. Une fois que vous avez réglé la vis, revenez au logiciel et cliquez sur « Tester à nouveau ».



10. Lorsque tous vos points ont été ajustés et sont « Normal », cliquez sur « Suivant » puis sur « Terminer ».

DÉCOUPER DU TISSU



1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®.



2. Coupez un morceau de tissu plus grand que votre design. Coupez un morceau de stabilisateur de la même dimension que votre matière.



3. Collez au fer chaud l'envers du tissu sur le côté rugueux de l'apprêt pour tissu.



4. Laissez refroidir. Supprimez l'excès de tissu sur les bords.



5. Placez le tissu sur votre tapis de coupe, l'endroit vers le haut.



6. Dans l'onglet Matériau du volet Envoyer, choisissez « Tissu » comme type de matériau. Envoyez le design à votre Silhouette. Utilisez une lame pour tissu afin d'obtenir des découpes nettes.



7. Déchargez votre design et retirez-le du tapis.



8. Si vous avez utilisé un apprêt thermocollant pour tissu, vous pouvez maintenant appliquer votre découpe au fer chaud sur la surface de votre choix. Pour l'apprêt Cut & Sew (Coupe et Couture), vous pouvez maintenant coudre votre tissu. Et pour l'apprêt soluble, lavez votre tissu à l'eau savonneuse et laissez sécher.

Pour couper dans du tissu, vous avez besoin d'un stabilisateur ou apprêt pour tissu car les textiles ne sont pas assez rigides, même avec un tapis de coupe. Nous proposons trois types d'apprêts — découpe nette, coupe et couture et soluble.

[Voir la Vidéo](#)

AUTOCOLLANTS BOMBÉS



1. Ouvrez ou créez un design dans Silhouette Studio® puis imprimez-le avec les marques d'enregistrement activées. Attendez que l'encre sèche avant de continuer.



2. **Appliquez un film laminé sur la page imprimée si vous utilisez du papier autocollant blanc.** Utilisez un racloir pour lisser soigneusement le film laminé lors de l'application afin d'éviter les bulles ou les plis.



3. Coupez votre projet en utilisant les paramètres appropriés. (Gardez à l'esprit que vous devez augmenter la profondeur de lame d'un incrément si vous avez appliqué un film laminé sur la page.)



4. Éliminez l'excès de matériaux autour du design, laissant seulement les autocollants découpés au dos.



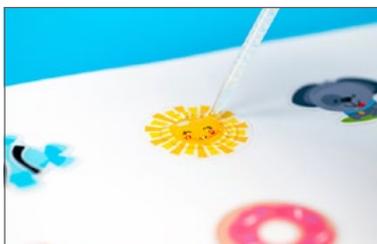
5. Placez la feuille d'autocollants sur une surface plane.



6. Remplissez les compartiments A et B de la seringue avec une quantité égale des résines époxy A et B.



7. Fixez l'extrémité de la seringue et produisez une petite quantité de résine époxy (environ 2,5 cm de diamètre) sur un morceau de papier. Cela garantit que votre seringue appliquera un mélange égal des solutions A et B.



8. Appliquez lentement la résine époxy sur la surface du design de découpe, à partir du bord extérieur et en allant vers l'intérieur. Faites attention à ne pas appliquer trop de résine, au risque qu'elle déborde du bord.



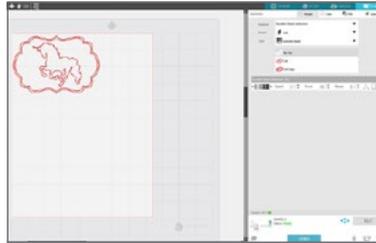
9. Attendez que la résine durcisse pendant 12 heures.

Utilisez les cure-dents fournis pour répandre la résine sur des designs plus complexes, et aussi pour éliminer l'excès de bulles d'air.

ADHÉSIF DOUBLE FACE ET PAILLETES



1. Placez une feuille d'adhésif double face sur le tapis de coupe côté blanc vers le haut et insérez-la dans la Silhouette.



2. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®. Dans le panneau Envoyer, sélectionnez « Adhésif double face » en tant que matériau. Ajustez la lame comme indiqué (sauf si vous utilisez un AutoBlade) et cliquez sur « Envoyer ».



3. Retirez votre projet du tapis de coupe. Veillez à écheniller tous les morceaux internes en excédent.



4. Retirez la pellicule jaune au dos du design. Ne retirez pas l'adhésif côté blanc.



5. Positionnez délicatement le design, côté adhésif blanc vers le haut et pressez pour faire adhérer. Soyez attentif car l'adhésif double face a un fort pouvoir d'adhérence et ne doit être utilisé que pour les applications permanentes.



6. Retirez la pellicule blanche avec précaution pour transférer proprement tout l'adhésif.



7. Appliquez généreusement des paillettes (ou de la poudre de flocage) de façon à recouvrir l'autocollant.



8. Retirez délicatement l'excès de paillettes au pinceau en le récupérant directement dans le pot.

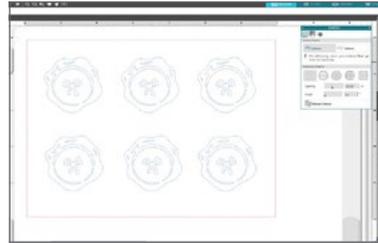


9. L'adhésif étant très puissant, vous pouvez utiliser vos paillettes pour toute une variété de projets.

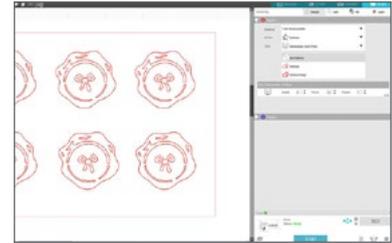
GAUFRAGE/DÉGAUFRAGE (CURIO UNIQUEMENT)



1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®. Dans le volet Envoyer, choisissez les dimensions de la page et le tapis de gaufrage.



2. Ajustez votre design et ajoutez des effets à l'aide de l'icône Gaufrage. Si vous n'utilisez pas d'effet de remplissage, seul le contour sera gaufré ou dégaufuré.



3. Dans le panneau Envoyer, sélectionnez votre matériau de gaufrage. Pour ce tutoriel, nous allons un film de gaufrage Silhouette. Choisissez « Film, gaufrable » comme matériau, « Gaufrage » comme action » et « Outil de gaufrage, fin » comme outil.



4. Placez 2 + 2 + le tapis de gaufrage sur la base du Curio. Placez un film gaufrable sur le tapis de gaufrage, et alignez le film avec les 2 flèches sur le côté gauche du tapis.



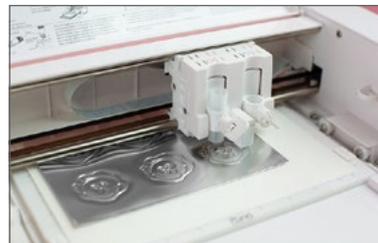
5. Insérez l'outil de gaufrage dans le porte-outil de la machine.



6. Chargez la base du Curio dans la machine. Pour ce faire, localisez la flèche en haut de la base. Cela vous indique la manière de charger la base dans le Curio. Insérez la base dans le Curio. Continuez à pousser jusqu'à ce que les petites encoches sur la base s'enclenchent à travers l'avant de votre machine.



7. Appuyez sur le bouton de chargement sur le côté droit de votre Curio. Le Curio mettra la base en place.



8. Après avoir chargé la base du Curio, vous verrez que son état passe à Prêt. Après vérification de tous vos paramètres, cliquez sur Envoyer. La machine commencera à gaufrer le design.



9. Une fois que le gaufrage est terminé, appuyez sur le bouton Charger/Décharger et déchargez la base du Curio.



10. Retirez soigneusement le film du tapis.



11. Coupez le long de l'ovale périphérique avec vos ciseaux. (Pour éviter d'ébrécher la lame du Silhouette, il n'est pas recommandé de couper ce matériau avec une machine Silhouette.)



12. Décollez la bande adhésive et placez l'autocollant gaufré sur votre projet.

CONSEIL DE PRO SILHOUETTE : Si vous utilisez la fonction de cote et de gaufrage, chargez votre outil à lame à cliquet dans l'outil 1 (bleu) et l'outil de gaufrage dans l'outil 2 (rouge). Certains matériaux réagissent mieux avec un nombre accru de passages pour clarifier le gaufrage.

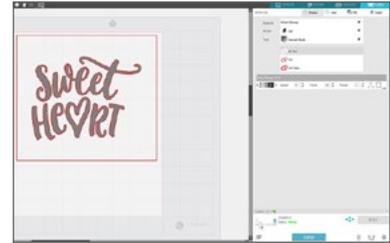
ENCRE TEXILES



1. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. N'oubliez pas que vous utilisez ce design comme un modèle, de sorte que vous pouvez dessiner un rectangle ou un carré autour de votre design pour qu'il soit plus facile d'écheniller le design et de laisser l'espace négatif.



2. Alimentez le pochoir à vinyle directement dans la machine de découpage Silhouette. Assurez-vous d'accéder au panneau de mise en page dans Silhouette Studio® et de choisir « Aucun » comme tapis. Vous pouvez également utiliser un tapis de coupe pour découper le pochoir en vinyle.



3. Dans le panneau Envoyer, sélectionnez « Vinyle, brillant » comme matériau. Ajustez la lame si nécessaire, puis cliquez sur Envoyer.



4. Échenillez le design (ou retirez le vinyle inutile) pour créer le pochoir. Attention à ne pas ôter la partie négative du design ou le centre de toute lettre.



5. Appliquez la bande de transfert sur le pochoir en vinyle échenillé et retirez-la de son support.



6. Placez le vinyle sur votre projet. Appuyez fermement et retirez avec précaution la bande de transfert.



7. Placez un morceau de papier cartonné épais sous le matériau sur lequel vous allez appliquer l'encre pour tissu afin d'empêcher que celle-ci ne le traverse. Appliquez l'encre pour tissu Silhouette classique sur le design. Utilisez un pinceau ou une éponge pour appliquer l'encre. Lorsque vous appliquez l'encre, veillez à ne pas dépasser des bords du pochoir. Laissez l'encre sécher.



8. Retirez le pochoir.

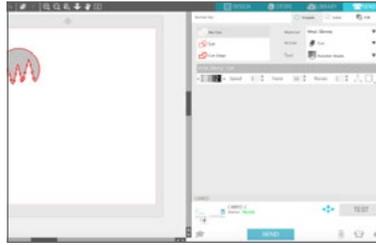


9. Placez un morceau de tissu sur le dessus du design encré et passez un fer à repasser dessus quelques secondes pour fixer l'encre.

GRAVURE SUR VERRE



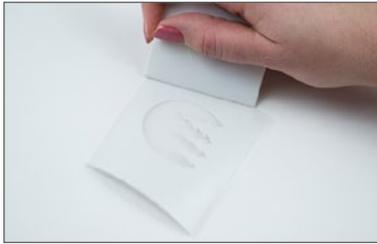
1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®. Assurez-vous d'avoir suffisamment de place sur les côtés pour protéger le reste du verre. Vous pouvez appliquer du ruban de masquage autour du vinyle pour protéger le verre contre les projections de crème à graver.



2. Chargez le vinyle à pochoir dans votre Silhouette. Sélectionnez « Vinyle » dans l'onglet Matériau du volet Envoyer, réglez la lame selon les paramètres recommandés dans l'onglet Action et cliquez sur « Démarrer » dans le volet Envoyer.



3. À l'aide du crochet Silhouette, retirez délicatement le design du vinyle, l'espace négatif formant le pochoir. L'opération n'est pas aisée ; vous devez penser « à l'envers » et retirer le motif actuel.



4. Appliquez une bande de transfert sur votre design et utilisez le racloir pour chasser les bulles d'air. Retirez le support vinyle. Assurez-vous que toutes les parties du pochoir adhèrent à la bande de transfert.



5. Appliquez le côté adhésif du vinyle sur la surface propre et sèche du verre. Lissez à l'aide du racloir pour chasser toutes les bulles.



6. Une fois le vinyle bien en place, retirez la bande de transfert en veillant à ce que toutes les parties du pochoir restent sur le verre.



7. À l'aide d'un coton-tige ou du racloir, appliquez une épaisseur de crème à graver de façon uniforme sur le motif. Laissez reposer 30 à 60 secondes. Mettez des gants de protection quand vous travaillez avec de la crème à graver et protégez vos yeux !



8. Récupérez délicatement l'excédent de crème dans le flacon en raclant délicatement. Éliminez les résidus de produit à l'essuie-tout et lavez le verre soigneusement.



9. Retirez le vinyle de la surface du verre. Nettoyez les traces de doigt avec un nettoyant à verre.

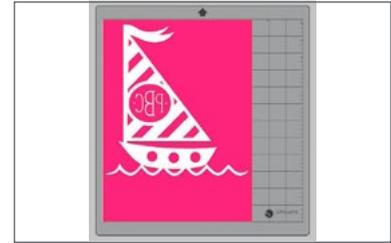
TRANSFERT À CHAUD



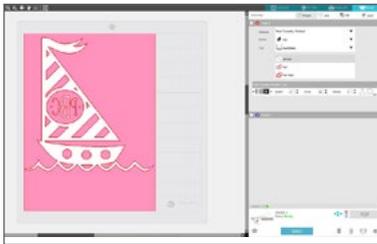
1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®.



2. Chargez votre transfert à chaud dans la Silhouette. La matière thermocollante étant doublée, vous n'avez pas besoin d'utiliser un tapis si le morceau est assez grand. Mais pour un morceau plus petit, placez-le sur le tapis de coupe et chargez.



3. Avant d'envoyer votre design à Silhouette, veillez à le **METTRE EN MIROIR**. N'oubliez pas que votre texte sera à l'envers. Le plus simple est de cliquer droit sur votre design et de sélectionner « Tourner horizontalement ».



4. Choisissez « Transfert à chaud » dans l'onglet Matériau du volet Envoyer et réglez votre lame manuellement selon les paramètres recommandés dans le volet Action. Envoyez le design à votre Silhouette.



5. Une fois votre design découpé, déchargez-le. Échenillez le design, c.-à-d. retirez le surplus de vinyle et laissez votre design en miroir sur le support transparent.



6. Après l'échenillage de votre design, placez-le sur la surface de votre choix. Utilisez un fer à repasser (ou une presse à chaud) pour coller le vinyle. Nous recommandons de placer un morceau de tissu léger entre le fer et le vinyle.



7. Retirez la feuille de transfert.



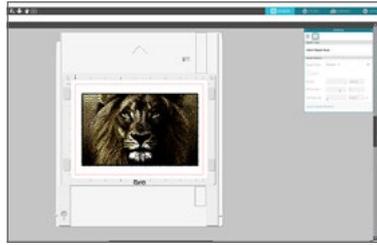
8. Et voilà ! Si vous avez appliqué le motif sur un vêtement, n'oubliez pas de mettre celui-ci à l'envers dans le lave-linge.

Pour d'autres détails sur le retournement ou la mise en miroir, voir la page 107 et 110.

POINTILLAGE À L'ENCRE/POINÇONNAGE DU MÉTAL



1. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. Dans le volet Page, changez la page pour « Curio (gaufrage) » si vous utilisez votre Curio ou les paramètres de page correspondant au matériau que vous utilisez avec votre Cameo 3.



2. Utilisez « Sélectionner tracé pointillé » dans le volet Pointillage. Tracez un cadre autour de l'image, choisissez le style de pointillé et appliquez.



3. Pour le type de matériau, choisissez « Feuilles de métal à poinçonner ». Insérez l'outil Pointillage et Gravure ou un stylo dans le porte-outil. Si vous utilisez Curio, placez le matériau sur le tapis de gaufrage et maintenez-le avec les attaches. Sinon, placez-le sur un tapis de coupe. Chargez votre matériau.



4. Choisissez « Pointillé » et « Outil Pointillé » dans l'onglet Action.



5. Cliquez sur « Démarrer » dans le volet Envoyer. Observez le travail !



6. Retirez votre projet.

REMARQUE : Le poinçonnage du métal ne s'effectue qu'avec Curio. Le pointillage à l'encre peut s'effectuer avec Curio ou Cameo 3.

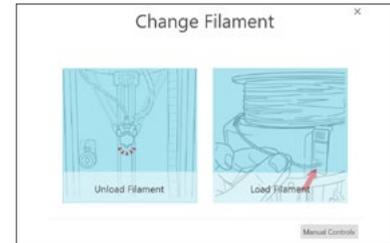
CHARGEMENT DU FILAMENT (ALTA)



1. Ouvrez Silhouette 3D™ et assurez-vous que votre machine est sous tension et connectée.



2. Accédez à l'onglet 3D Print et localisez la zone située dans le coin supérieur droit. Cliquez sur l'icône Filament.



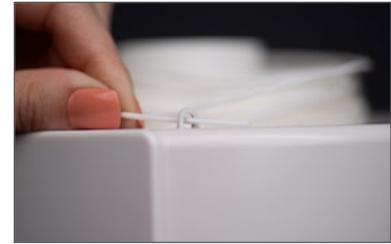
3. Cliquez sur « Charger le filament » et suivez les instructions à l'écran.



4. Placez la bobine du filament puis le filament sur le dessus de l'Alta.



5. Tenez l'extrémité du filament pour éviter qu'il ne s'emmêle.



6. Faites passer le filament dans la boucle.



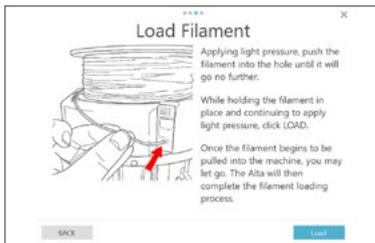
7. Et puis à travers le tube à filament.



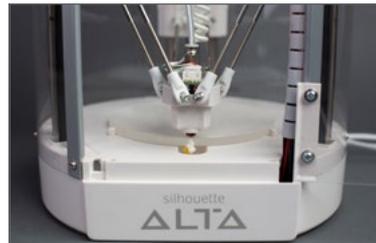
8. Assurez-vous de pousser le tube légèrement en arrière dans la boucle. Dans le logiciel, cliquez sur « Suivant ».



9. Insérez le filament dans l'ouverture du levier de chargement en appuyant légèrement jusqu'à ce qu'il s'arrête.



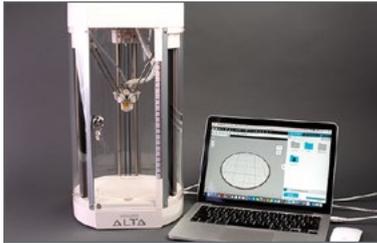
10. Gardez le filament sous la main et cliquez sur «Charger» dans Silhouette 3D™. Une fois que le filament commence à être tiré dans la machine, vous pouvez le laisser partir.



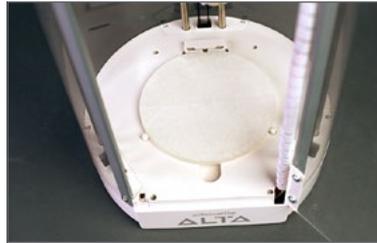
11. La tête d'impression descendra ensuite et expulsera un peu de filament une fois que le filament est réchauffé afin d'amorcer la tête d'impression.

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'application du ruban de la plate-forme à la plate-forme, voir page 283.

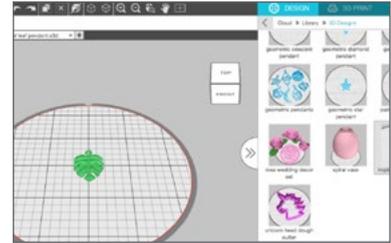
PREMIÈRE IMPRESSION (ALTA)



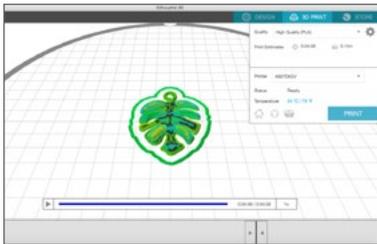
1. Branchez la Silhouette Alta® à l'alimentation. Connectez ensuite l'Alta à votre ordinateur avec le câble USB inclus. Allumez la machine en appuyant sur le bouton d'alimentation.



2. Appliquez le ruban sur la plate-forme et placez cette dernière sous la buse d'impression avec la bande vers le haut. Assurez-vous que l'encoche de la plate-forme s'aligne avec l'encoche en bas de la machine.



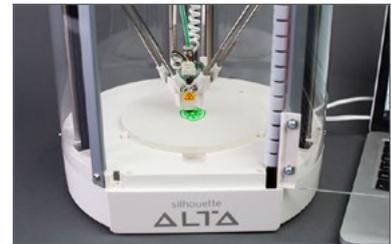
3. Ouvrez votre design 3D dans Silhouette 3D™. Tous les designs 3D téléchargés pour l'Alta se trouvent dans votre bibliothèque, dans le dossier 3D Designs.



4. Accédez à l'onglet 3D Print, et choisissez vos paramètres de qualité d'impression.



5. Chargez le filament dans votre imprimante Alta 3D.

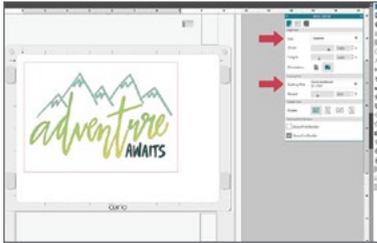


6. Lorsque vous êtes prêt à commencer votre impression 3D, cliquez sur Imprimer. La machine commencera à imprimer le design. Attendez quelques minutes que le design refroidisse.

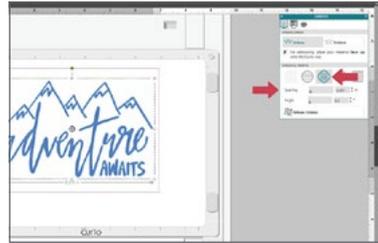


7. Retirez avec précaution le design de la plate-forme. Commencez à rompre la première couche pour révéler votre design imprimé.

GRAVURE SUR MÉTAL (CURIO UNIQUEMENT)



1. Ouvrez un design dans Silhouette Studio®. Dans le panneau de mise en page, changez votre tapis de coupe en choisissant le tapis Curio (embossage) de 8,5 pouces par 6 pouces. Redimensionnez votre page à 7 par 5 pouces (la même taille que la feuille de métal à graver).



2. Ouvrez le panneau Gaufrage et sélectionnez votre design. Dans cet exemple, nous avons utilisé le remplissage concentrique avec un espacement de 0,005 pouce.



3. Dans le panneau Envoyer, choisissez « Feuilles de métal, gravure » comme matériau, « Graver » comme action, et « Outil de gravure » comme outil.



4. Placez 2 + 2 plates-formes + le tapis de gaufrage sur la base du Curio (utilisez les dispositifs de blocage des deux côtés de l'espace de gravure pour le maintien en place). Placez une feuille de gravure sur le tapis de gaufrage.



5. Insérez l'outil de gravure et de piqué dans le porte-outil. Chargez la base du Curio dans la machine.



6. Appuyez sur le bouton de chargement sur le côté droit de votre Curio. Le Curio mettra la base en place.

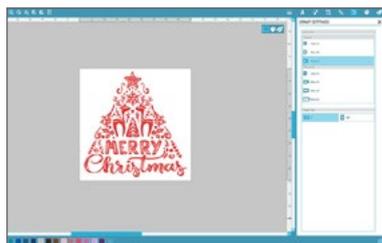


7. Après avoir chargé la base du Curio, vous verrez que son état passe à Prêt. Après vérification de tous vos paramètres, cliquez sur Envoyer. Votre machine procédera à la gravure.

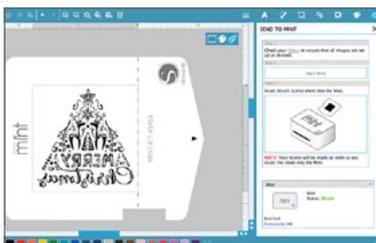


8. Une fois la gravure terminée, déchargez la base du Curio. Retirez la feuille de métal gravée et insérez-la dans un cadre.

CRÉER UN TAMPON



1. Ouvrez votre design dans Mint Studio™ et redimensionnez-le à la taille de tampon souhaitée.



2. En cliquant sur « Envoyer à Mint », Mint Studio™ basculera automatiquement votre image et préparera le fichier à imprimer.



3. Ôtez la feuille à tampon de son emballage. Ne retirez PAS la couche de plastique couvrant le caoutchouc.



4. Insérez la feuille à tampon d'abord par l'arrière de la flèche du Mint. Vous sentirez que le tampon est happé à l'intérieur de la machine.



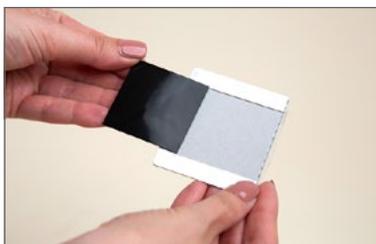
5. Dans Mint Studio™, cliquez sur « Démarrer Mint » et regardez la magie opérer. Sortez votre tampon une fois qu'il est imprimé.



6. Assemblez votre bloc en faisant glisser le haut en place.



7. Retirez le couvercle du bloc. Retirez la feuille de protection marron pour révéler le tapis adhésif.



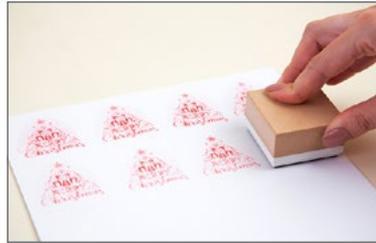
8. Prenez votre relief 3D en main, retirez le plastique ainsi que le carton l'entourant. Il y a des lignes perforées sur le carton qui facilitent la dépose du tampon.



9. L'arrière de votre relief 3D est enduit d'un adhésif collant pour faciliter l'application. Collez votre tampon sur la base interchangeable.



10. Appliquez l'encre Mint directement sur le tampon. Le réservoir intérieur du tampon absorbera l'encre uniquement lorsque le tampon est imprimé. Après application de l'encre, attendez 5 à 7 minutes avant de tamponner.



11. Le design sera flou lors des premiers coups de tampon. L'excès d'encre doit simplement être retiré de l'estampage. Utilisez un morceau de papier et tamponnez-le à plusieurs reprises. Lorsque l'excès d'encre ne produit plus de taches, votre tampon sera clair et net.



12. N'oubliez pas de tamponner l'étiquette du tampon pour l'identifier.

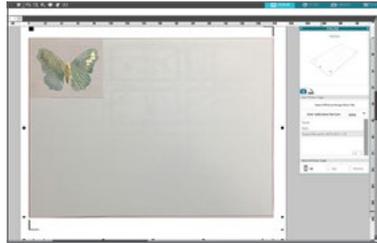


13. Vous pouvez tamponner 50 fois et plus avec un seul remplissage d'encre.

PIXSCAN™



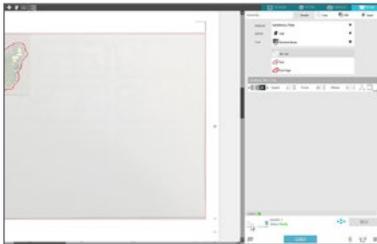
1. Placez la photo ou l'image que vous voulez découper sur le tapis PixScan™. Pressez pour faire adhérer l'image au tapis. Prenez une photo avec votre smartphone ou scannez le tapis PixScan™. Vous devez voir le tapis ENTIER dans le cadre.



2. Cliquez sur l'icône PixScan™ dans Silhouette Studio®. Sélectionnez « Importer à partir d'un fichier » ou « Importer à partir d'un scanner ». Une fenêtre de navigation apparaît. Sélectionnez votre image et cliquez sur « Ouvrir ».



3. Une fois l'image PixScan™ chargée, vous êtes prêt à créer ou à placer vos lignes de coupe. Tracez l'image ou ajoutez manuellement les lignes de coupe là où la machine devra découper. Supprimez l'excédent de lignes dont vous n'avez pas besoin.



4. Choisissez vos paramètres de coupe en fonction du matériau sur le tapis.



5. Envoyez votre projet à Silhouette et regardez la magie s'opérer.

ASTUCE : Si vous voyez un message indiquant que vous avez besoin d'un profil d'étalonnage, cliquez sur « Afficher la carte de test d'étalonnage », choisissez la taille de votre imprimante et imprimez la page. Prenez une photo de la page d'étalonnage imprimée en vue plongeante et assurez-vous que les points d'étalonnage remplissent la totalité de l'image. Ne placez pas la page sur le tapis PixScan™. L'image doit inclure uniquement les points. Enregistrez l'image sur votre ordinateur. Cliquez sur l'icône (+) sous la section Étalonnage de la caméra du panneau PixScan™. Une fenêtre apparaîtra. Sélectionnez votre image d'étalonnage et cliquez sur « Ouvrir ». Après cela, PixScan™ est calibré pour votre caméra. Vous n'avez besoin de le faire qu'une fois par caméra.

[Visionner la vidéo](#)

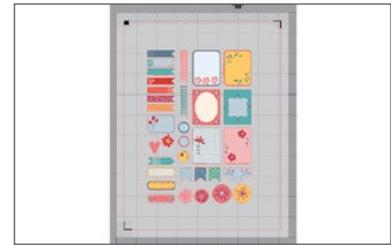
IMPRESSION ET DÉCOUPE



1. Ouvrez votre Impression et Découpe dans Silhouette Studio®. Assurez-vous que votre espace de travail correspond au format de papier sur lequel vous allez imprimer.



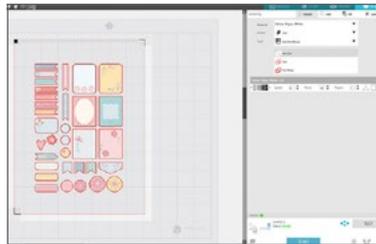
2. Cliquez sur l'icône Marque d'enregistrement située dans la barre d'outils supérieure droite et sélectionnez le style de marques d'enregistrement. Le Type 1 est le type standard (celui que vous utiliserez probablement) et le Type 2 concerne les modèles de machine plus anciens.



3. Vous noterez que des zones hachurées apparaissent maintenant aux trois angles de l'espace de travail. Votre design ne doit pas chevaucher ces zones hachurées sinon les marques d'enregistrement pourraient ne pas être lues par votre Silhouette.



4. Une fois le design prêt, imprimez le projet sur votre imprimante habituelle en cliquant sur l'icône Imprimer dans Silhouette Studio®. Vérifiez que votre matériau, cardstock ou matière spéciale, est correctement chargé dans votre imprimante. Nous utilisons ici une feuille de métal imprimable.



5. Chargez le matériau imprimé dans votre Silhouette avec un tapis de coupe. Sélectionnez le matériau dans la liste de médias du volet Paramètres de coupe et réglez votre lame en conséquence.



6. Cliquez sur « Démarrer ». Votre Silhouette commence à numériser la page pour la lecture des marques d'enregistrement imprimées. Une fois celles-ci localisées, la machine continue à couper normalement.



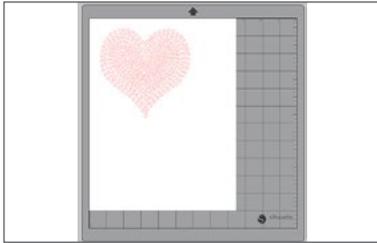
7. Déchargez votre matériau et terminez votre projet.

Une image Impression et Découpe se compose de deux parties : un dessin que vous imprimez sur votre imprimante personnelle et les lignes de coupe correspondantes à découper avec votre Silhouette. Bien que les lignes de coupe apparaissent dans Silhouette Studio®, elles ne sont pas imprimées.

En plus des papiers d'impression courants et du cardstock (cartonnette), Silhouette propose un vaste choix de matières utilisables avec la fonction Impression et Découpe, notamment les matières imprimables pour transfert à chaud, feuille métal, papier autocollant, papier magnétique, matière pour tatouage temporaire, toile de coton et papier kraft adhésif. [Voir la Vidéo.](#)

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Vous utilisez des matières métalliques pour une Impression et Découpe ? Nous vous conseillons de conserver les marques d'enregistrement dans les paramètres par défaut et d'augmenter l'épaisseur au maximum.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si votre machine ne parvient pas à lire les marques d'enregistrement, choisissez « réessayer manuellement » dans le volet Envoyer. Aidez-vous des flèches pour positionner le chariot au-dessus des marques et sélectionnez « Enregistrer ». Après quoi la coupe s'effectue normalement.

STRASS ("RHINESTONES")

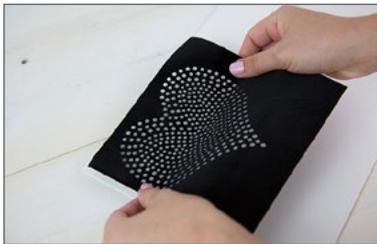
1. Créez votre design dans Silhouette Studio®.



2. Chargez la matière à pochoir dans votre Silhouette. Dans l'onglet Matériau du volet Envoyer, choisissez « Matière à Pochoir Strass » Découpez votre design.



3. Retirez le film noir du support blanc d'un geste sec pour faciliter le décollément.



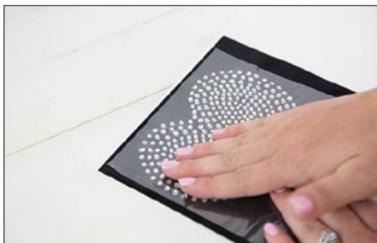
4. Le film noir est votre pochoir. Appliquez-le sur votre plateau de strass.



5. Versez les strass sur votre design.



6. Placez délicatement les strass au pinceau dans les trous du pochoir. Aidez-vous de l'outil Pick-Me-Up® pour positionner les strass un à un (voir la page 271).



7. Une fois que tous vos strass sont placés de face sur votre pochoir, recouvrez le tout d'une feuille de transfert. Pressez fermement pour faire adhérer tous les strass.



8. Soulevez la feuille de transfert avec les strass collés en dessous et placez-la sur votre projet.



9. Recouvrez le design d'une pièce de tissu et passez le fer pour les mettre en place. Votre fer doit être réglé sur Laine et maintenu pendant 45 à 60 secondes.



10. Retirez le tissu et la feuille de transfert.

Ne redimensionnez pas les dessins de strass. Chaque petit rond accueille un strass individuel.

Les options de strass varient selon votre version de Silhouette Studio®. Dans Basic Edition, vous devez utiliser un modèle de strass du Design Store. Dans Designer Edition, vous avez la possibilité de créer votre propre design à partir de l'icône Strass. Dans Designer Edition Plus, les options Strass Avancés offrent encore plus de possibilités.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Tournez votre projet à l'envers (si vous pouvez) et repassez l'envers du design. L'adhésif collera mieux.

FILM THERMORÉTRACTABLE



1. Ouvrez ou créez vos designs dans Silhouette Studio®. Redimensionnez-les. Une pièce chauffée sera environ trois fois plus petite qu'une imprimée, comme indiqué ci-dessus.



2. Ajoutez un cercle à chaque design pour que les pour chaque dessin ou modèle pour que les anneaux puissent les traverser. Si vous utilisez du plastique rétractable pour la première fois, ajoutez quelques designs de plus pour effectuer des essais. Assurez-vous d'activer les marques d'enregistrement (dans le panneau de mise en page).



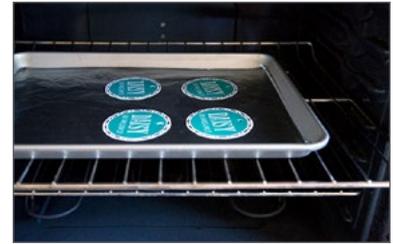
3. Placez une feuille de plastique rétractable dans votre imprimante personnelle. (Astuce : Pour de meilleurs résultats, imprimez votre design en utilisant des paramètres d'impression de faible qualité d'alléger pour éviter qu'il ne s'assombrisse trop après chauffage)



4. Placez la feuille imprimée sur votre tapis et introduisez le tout dans votre Silhouette.



5. Dans le panneau Envoyer, sélectionnez « Plastique rétractable » comme matériau. Après la coupe, retirez les designs du tapis de découpe.



6. Préchauffez le four à 290-325 °F (140-160 °C). La cuisson prend environ 2 minutes. Quand vous voyez que le plastique est petit et plat, retirez rapidement la plaque et appuyez immédiatement sur le plastique vers le bas avec un outil plat.

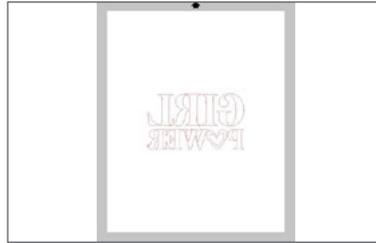


7. Retirez la pièce du papier sulfurisé et répétez chaque processus avec chaque pièce que vous avez.

SÉRIGRAPHIE



1. Assemblez le cadre en alignant les chiffres dans chaque coin et en le fixant avec les attaches fournies. Assurez-vous que la rainure d'insertion du cadre est orientée vers l'extérieur.



2. Assurez-vous de mettre en miroir le design dans Silhouette Studio® avant de le couper.



3. Découpez votre design depuis la feuille de transfert de chaleur. Il est recommandé de centrer le design sur la feuille de transfert de chaleur et de vérifier qu'il mesure 7,5 x 10,5 pouces (17,8 x 25,4 cm) ou moins afin de mettre en place le cadre correctement.



4. Échenillez le design (et non l'espace négatif) depuis la matériau de transfert de chaleur afin de créer votre pochoir.



5. Avec la face brillante du matériau de transfert de chaleur orientée vers le bas, placez la feuille de sérigraphie sur le dessus puis repassez-la au fer pendant 20 à 30 secondes en utilisant le réglage standard (coton).



6. Une fois refroidi, retirez la pellicule brillante du matériau de transfert de chaleur.



7. Coupez un carré de 2 x 2 pouces (5 x 5 cm environ) dans chaque coin pour pouvoir fixer le pochoir sur le cadre.



8. Avec la face à sérigraphie orientée vers le bas, placez le cadre sur le pochoir terminé et fixez-le en place en repliant les bords vers le haut autour du cadre et en fixant le tout avec les inserts.



9. Placez le cadre avec la face à sérigraphie orientée vers le bas sur votre tissu. REMARQUE : Vous devriez toujours effectuer un test sur un morceau de tissu avant de créer votre projet final pour atteindre une technique et une consommation d'encre appropriées.



10. Appliquez horizontalement une ligne d'encre à tissu au-dessus du pochoir, sur toute la largeur du design. Pour de meilleurs résultats, assurez-vous d'utiliser assez d'encre pour éviter d'avoir à faire plusieurs passages. Un peu de pratique peut être nécessaire.



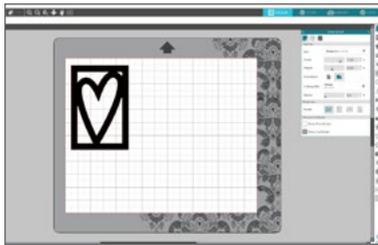
11. À l'aide de la raclette, répartissez l'encre contre le pochoir avec un mouvement de bas en haut, lentement et sans interruption. Pour de meilleurs résultats, appliquez l'encre en un seul passage. Si nécessaire, répétez les passages en répartissant l'encre dans la même direction.



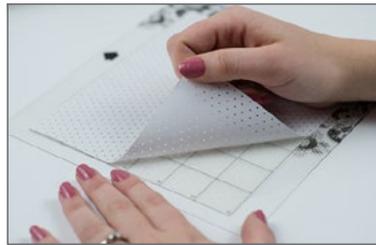
12. Soulevez le cadre et ôtez le pochoir du tissu. Attendez que l'encre sèche puis fixez-la avec un fer à repasser.

Rincez le pochoir avec de l'eau ou essuyez-le avec un chiffon humide toutes les 5 à 10 utilisations comme nécessaire pour éviter des obstructions dans la sérigraphie. Lorsque vous avez terminé, rincez le pochoir et rangez-le dans un endroit sec.

MATIÈRE À TAMPON



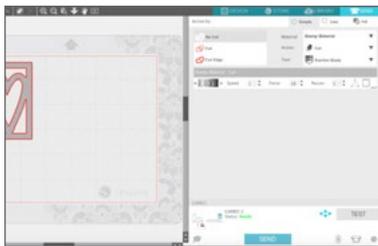
1. Ouvrez le design dans Silhouette Studio®. Définissez la taille de la page et du tapis de coupe sur les valeurs par défaut.



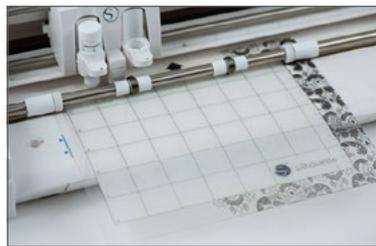
2. Retirez le film de protection du tapis de coupe perforé.



3. Retirez le film de protection de la matière à tampon. Placez la matière sur le tapis et tapotez pour chasser toutes les bulles d'air sans aplatir ni étirer. Chargez le tapis dans votre Silhouette.



4. Sélectionnez « Matière à tampon » dans l'onglet Matériau du volet Envoyer. Réglez la lame selon les paramètres recommandés dans l'onglet Action. Cliquez sur « Démarrer » dans l'onglet Envoyer.



5. Une fois que Silhouette a terminé la découpe, déchargez le tapis.



6. Retirez délicatement le tampon. Ne vous inquiétez pas si la lame n'a pas découpé toute la matière. Celle-ci se détachera proprement.



7. Disposez le tampon sur le bloc acrylique Silhouette le plus proche de ses dimensions. Aidez-vous de la grille pour l'alignement.

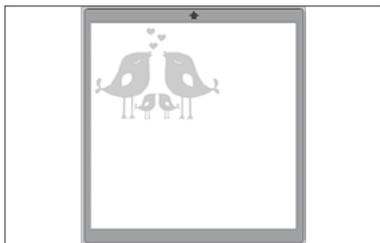


8. Votre tampon est prêt à être utilisé. Pressez le tampon sur le bloc encreur (de l'encre se dépose sur le bloc acrylique, c'est normal).



9. Tamponnez sur une surface plane en appuyant fermement. Retirez ensuite l'excès d'encre avec un chiffon ou de l'essuie-tout. Rincez et laissez sécher les tampons et les blocs avant le rangement.

VINYLE



1. Ouvrez votre design dans Silhouette Studio®. Sélectionnez « Vinyle » dans l'onglet Matériau du volet Envoyer.



2. Un tapis de coupe n'est pas nécessaire. Toutefois, si le morceau de vinyle est plus petit que la largeur réglable des rouleaux, utilisez un tapis de coupe. Cliquez sur « Démarrer ».



3. Une fois que votre image est découpée, retirez le vinyle de votre Silhouette. Échenillez (éliminez) l'espace en négatif pour ne garder que le design sur le support vinyle. Passez ensuite à votre projet. Suivez les instructions ci-dessous.

APPLICATION DE VINYLE AVEC DU DU PAPIER TRANSFERT ET LA MÉTHODE DE LA CHARNIÈRE



1. Commencez par découper votre design dans le vinyle. Échenillez votre motif.



2. Découpez un morceau de papier ou bande transfert assez grand pour recouvrir tout le motif.



3. Retirez le support du papier transfert. Avec un racloir Silhouette, appliquez le papier transfert sur le vinyle. Pressez fermement pour le faire adhérer uniformément au papier transfert.



4. Placez le vinyle sur votre projet à l'endroit souhaité. Appliquez une bande de ruban adhésif verticalement au milieu du projet pour servir de « charnière ».



5. Soulevez délicatement un côté du design en tirant le vinyle du support adhésif.



6. Coupez aux ciseaux ce côté du support adhésif.



7. Pressez le vinyle sur la surface. Utilisez le racloir pour chasser les bulles d'air.



8. Retirez le ruban adhésif au milieu.



9. Soulevez délicatement l'autre côté de votre design.



10. Supprimez le support adhésif de ce côté.



11. Pressez cette partie sur la surface en vous aidant du racloir pour chasser les bulles.



12. Retirez le papier transfert. Veillez à bien faire adhérer le vinyle sur la surface.



13. Vous avez parfaitement ajusté votre projet.

CONSEIL DE SILHOUETTE PRO : Si votre design est petit, inutile d'utiliser la méthode de la charnière pour appliquer le vinyle. Placez simplement votre design sur le projet comme un autocollant et retirez le papier transfert.

Dépannage

Nous voulons que vous aimiez votre Silhouette et nous sommes là pour vous aider en cas de besoin. Nous avons élaboré cette FAQ pour répondre à la plupart des questions que vous pourriez vous poser.

Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez ? Contactez-nous.

*Assistance par e-mail :
support@silhouetteamerica.com*

MACHINE SILHOUETTE **312**

DÉCOUPE **316**

TAPIS DE COUPE **328**

LOGICIEL **331**

BIBLIOTHÈQUE **335**

BIBLIOTHÈQUE SILHOUETTE **340**

Machine Silhouette

Ma machine Silhouette est trop bruyante !	312
Ma machine commence à couper quand je l'allume	312
Ma Silhouette ne s'arrête pas quand j'appuie sur Pause	313
Ma Silhouette se met en pause trop longtemps pendant un travail de découpe	313
Ma lame est pleine de cambouis	314
Ma double coupe est mal alignée	314

MA MACHINE SILHOUETTE EST TROP BRUYANTE !

Il est normal que votre Silhouette fasse du bruit pendant la découpe. Soulevez le couvercle de la machine pour vérifier qu'il ne reste pas de ruban adhésif entre le moteur et le côté de l'unité, ce qui pourrait causer un bruit excessif. Retirez le ruban et allumez Silhouette.

Sinon, sachez que la Silhouette n'est malheureusement pas une machine silencieuse. Elle est un peu bruyante et c'est normal.

MA MACHINE COMMENCE À COUPER QUAND JE L'ALLUME

Si, dès sa mise sous tension, votre Silhouette commence un travail de découpe (le même mouvement est exécuté à répétition ou la lame descend et remonte rapidement) avant d'envoyer à la découpe, un autre appareil tente de communiquer avec votre machine. Le problème cesse en débranchant le cordon USB mais se reproduit si l'unité est allumée et le cordon USB connecté à l'ordinateur.

Ceci indique qu'un autre périphérique USB (p. ex. une imprimante) tente de communiquer avec la Silhouette.

Pour résoudre le problème, procédez comme suit :

1. Éteignez votre Silhouette.
2. Fermez Silhouette Studio®.
3. Ouvrez le menu DÉMARRER.
4. Ouvrez le Panneau de configuration.
5. Ouvrez la section Imprimantes.
6. Localisez les pilotes d'imprimante grisés ou les imprimantes non reliées à l'ordinateur.
7. Cliquez droit sur l'un des pilotes concernés et ouvrez les propriétés de l'imprimante.
8. Dans les propriétés, ouvrez l'onglet Ports
9. Localisez le type de port « Fichier » et cochez la case.

10. Cliquez sur Appliquer.
11. Répétez l'opération pour tous les pilotes d'imprimante applicables.

Ceci forcera l'ancien pilote de l'unité qui est inactif à ne plus tenter d'établir la connexion USB et d'interférer dans le fonctionnement de votre Silhouette.

MA SILHOUETTE NE S'ARRÊTE PAS QUAND J'APPUIE SUR PAUSE

Si le travail ne s'interrompt pas immédiatement après avoir appuyé sur « Pause », la machine n'a pas terminé la ligne continue en cours d'exécution. Par exemple, si votre Silhouette est en train de couper une série de cercles, une pression sur Pause n'interrompt pas la coupe tant que la machine n'a pas terminé le cercle sur lequel elle travaille. Elle s'arrête ensuite sans se déplacer sur un autre cercle.

Même si la machine semble ne pas répondre, elle ne tardera pas à se mettre en pause.

Le seul moyen de stopper instantanément un travail de découpe est de débrancher la Silhouette. Le travail est alors abandonné au lieu d'être mis en pause. Dans ce cas, vous ne pourrez plus reprendre le travail de découpe là où vous vous êtes arrêté.

MA SILHOUETTE SE MET EN PAUSE TROP LONGTEMPS PENDANT UN TRAVAIL DE DÉCOUPE

Si le processus de découpe se met en pause trop longtemps (plusieurs minutes à chaque fois) et que le voyant de mise sous tension clignote, votre machine est surchargée en raison du volume de données envoyées. Ceci est courant sur les anciennes machines Silhouette Original.

Le problème est causé par l'envoi d'un flux de données trop important à la machine Silhouette en raison de :

- ▶ La taille de l'image.
- ▶ La complexité de l'image (longueur globale de ligne, nombre de points ou de nœuds dans le design).
- ▶ La présence de contenu externe à la zone de coupe qui est aussi traité (même s'il n'est pas découpé).
- ▶ Les paramètres de coupe appliqués.

Ceci n'a rien à voir avec la vitesse de traitement ni la capacité de votre ordinateur, mais avec la machine Silhouette elle-même. Le clignotement du voyant indique que la Silhouette s'est mise en attente et reprendra la coupe après quelques instants.

Pour résoudre le problème, supprimez les contenus éventuellement présents à l'extérieur de la zone de découpe et essayez de reprendre la tâche. Sinon, ouvrez un nouveau document et copiez le contenu qui apparaît dans la zone de découpe sur le document original. Veillez à ne copier et coller dans le nouveau document que le contenu actuellement présent dans la zone de découpe.

Si le problème persiste et que vous utilisez un ancien modèle Silhouette Original, ralentissez la vitesse de coupe en réglant sur 3 ou moins. Le flux de données envoyées sera ainsi ralenti et résoudra le problème. La machine ne devrait plus s'arrêter trop longtemps au milieu d'un travail. Ceci ne doit être appliqué que si votre Silhouette s'arrête en plein travail et semble se mettre en attente (le voyant de mise sous tension clignote).

MA LAME EST PLEINE DE CAMBOUIS

Si l'ouverture de la lame est obstruée par des résidus de graisse accumulés et que le design n'est pas complètement découpé, il est temps de nettoyer votre lame.

Pendant le processus de découpe, certaines matières fibreuses comme le papier et le cardstock laissent des filaments ou des particules au passage de la lame qui s'accumulent avec le temps.

Dévissez l'embout de la lame. Éliminez délicatement les débris accumulés en soufflant. Revissez l'embout. Ne coupez jamais si l'embout n'est pas revissé.

MA DOUBLE COUPE EST MAL ALIGNÉE

Si en utilisant la fonction Double Coupe du volet Envoyer la deuxième coupe n'est pas alignée sur la première, le matériau que vous coupez a dû glisser. La double coupe ne doit être utilisée que sur les matériaux épais. Avec l'augmentation d'épaisseur, la pression exercée par les rouleaux (selon le type de matériau et la surface) n'est pas suffisante pour entraîner le média pendant l'opération. Le défaut d'alignement peut provenir du glissement des rouleaux sur la surface du matériau ou d'une adhérence insuffisante du matériau sur le tapis de coupe.

Procédez de la façon suivante pour résoudre le problème :

- ▶ Ouvrez le volet Envoyer dans Silhouette Studio®. Choisissez votre matériau. Cliquez sur « Modifier Matériau » et cochez l'option « Entraînement amélioré ». Cette fonction charge le matériau dans votre Silhouette à plusieurs reprises avant l'opération de découpe et crée une « piste » pour faciliter l'entraînement pendant l'exécution. Ceci optimise l'alignement de la deuxième coupe sur la première.
- ▶ Diminuez le réglage de la vitesse pour éviter que les rouleaux glissent pendant l'opération de découpe.
- ▶ Remplacez le tapis de coupe afin d'assurer une bonne adhérence pour maintenir le matériau en place.

Découpe

Ma Silhouette ne coupe que les lignes verticales	316
Ma Silhouette ne découpe pas mes matériaux correctement	317
Je ne trouve pas les paramètres de coupe pour mon matériau	319
Ma Silhouette arrête de couper avant la fin ou Ma Silhouette découpe une ligne perdue	321
Mon travail de découpe présente des manques à la verticale sur la longueur de la page	321
Ma découpe présente des parties mal coupées à certains endroits	322
Les points de départ et d'arrivée de ma découpe ne s'alignent pas	322
Je veux découper une image par couches de couleurs séparées	323
Mes marques d'enregistrement ne sont pas lues ou Mon Impression et Découpe est mal alignée	324

MA SILHOUETTE NE COUPE QUE LES LIGNES VERTICALES

Si votre tapis de coupe ou votre matériau se déplace d'avant en arrière dans votre Silhouette mais que le moteur ne se déplace pas d'un bord à l'autre pendant la découpe, essayez ces solutions :

- ▶ Le moteur est bloqué (généralement en raison d'un adhésif d'emballage). Soulevez le couvercle de votre Silhouette et retirez la bande d'adhésif bleu transparent pouvant se trouver entre le moteur et le corps de l'unité ou près du chariot. Procédez de la façon suivante :
 1. Éteignez votre Silhouette
 2. Soulevez le couvercle de Silhouette.
 3. Poussez le moteur complètement à gauche de la machine.
 4. Poussez ensuite le moteur complètement à droite de la machine.
 5. Rallumez votre Silhouette.
- ▶ Le câble USB d'origine fourni avec la machine (le câble USB de 8 mètres) n'est pas branché.
- ▶ La connexion entre Silhouette et l'ordinateur de bureau/ordinateur portable n'est pas directe (le câble USB est branché sur un hub, une extension USB, le port USB d'un écran ou d'un clavier, etc.)

Vérifiez que le cordon USB d'origine est utilisé. En l'absence de connexion directe, débranchez le cordon du hub USB (ou autre connexion indirecte) et branchez-le directement au port USB du PC/ordinateur portable.

MA SILHOUETTE NE DÉCOUPE PAS MES MATÉRIAUX CORRECTEMENT

La découpe est complètement invisible

Si vous ne voyez aucune ligne de coupe sur votre matériau, vérifiez les conditions suivantes :

- ▶ Les lignes de coupe ne sont pas présentes dans le design ce qui signifie qu'il n'y a rien à couper. La lame n'exécutera aucun mouvement car elle ne dispose pas des informations de coupe nécessaires. Si la lame ne bouge pas, consultez la section « La découpe ne démarre pas quand je clique sur Envoyer » pour vérifier si des lignes de coupe existent dans votre travail.
- ▶ La lame ne descend pas correctement ou pas du tout pendant le processus de découpe. Regardez si la lame s'abaisse ou pas pendant l'action. Si non, vérifiez que vous utilisez le cordon USB fourni avec votre machine pour connecter Silhouette à votre ordinateur.
- ▶ La lame n'est pas correctement insérée. Vérifiez que la lame est placée dans le bon sens. Si vous utilisez la lame à cliquet (lame standard), assurez-vous que le manchon de réglage a été ôté et que la lame est insérée pointe vers le bas.
- ▶ La lame n'est pas entièrement insérée dans le porte-outil. Vérifiez que la lame est bien enfoncée dans le porte-outil et que le levier de verrouillage est bien sur la position Verrouillé pour que la lame exerce la pression adéquate. Procédez de la façon suivante :
 1. Déverrouillez la lame.
 2. Maintenez le levier de verrouillage en place d'une main.
 3. Tournez la lame de l'autre main en poussant vers le bas pour l'engager complètement dans le porte-outil. Le collier de la lame doit affleurer le bord du logement du porte-lame.
- ▶ Une fois la lame insérée bien droit dans le logement du porte-lame, veillez à tourner le levier de verrouillage vers la droite pour bloquer la lame en place. La lame doit pointer vers le bas en position de 6 heures de sorte que la nervure ne puisse toucher l'arrière du support. Si votre Silhouette est un ancien modèle, la nervure de la lame doit pointer vers la droite en position de 3 heures.

Je peux voir la coupe mais ma Silhouette n'effectue que le marquage du matériau

Si des lignes de coupe existent sur votre matériau mais qu'elles ne sont pas complètement découpées, vérifiez ces conditions :

- ▶ La lame est mal réglée. Dans les paramètres de coupe, essayez différents réglages de l'épaisseur pour l'adapter à votre matériau.
- ▶ L'embout de la lame est obstrué. Pendant le processus de découpe, certaines matières fibreuses comme le papier et le cardstock laissent des filaments ou des particules au passage de la lame. Ces débris s'accumulent dans l'embout avec le temps. Ceci peut empêcher la lame de traverser complètement la matière, même si les réglages sont corrects. Dévissez l'embout pour le nettoyer. Éliminez les débris accumulés en soufflant. Remettez en place en vissant. Ne coupez jamais avec un embout dévissé.
- ▶ La lame s'est émoussée avec le temps et doit être remplacée (si elle fonctionnait correctement auparavant et hors cas précédent).

La découpe est déchirée ou déchiquetée à certains endroits

Si vous n'obtenez pas de découpe nette, vérifiez ces conditions :

- ▶ La lame est mal réglée. Si la lame est trop dégagée ou que le niveau d'épaisseur est trop important, la découpe peut se présenter en partie déchiquetée, notamment aux angles ou sur les détails de l'image. Dans les paramètres de coupe, essayez de diminuer la profondeur de lame et l'épaisseur pour correspondre à votre type de matériau.
- ▶ La lame est émoussée ou endommagée par des tentatives de coupes précédentes sur des matériaux non adaptés. Le problème peut se produire si vous avez tenté de couper un type de matériau très dense ou abrasif en dehors des catégories recommandées. Dans ce cas, vous devez remplacer votre la lame. Nous vous déconseillons d'utiliser ce type de matériaux abrasifs à l'avenir car vous devrez remplacer la lame plus souvent. D'une manière générale, les matériaux épais, même de catégorie acceptable, émoussent la lame plus rapidement et nécessitent un remplacement plus fréquent.
- ▶ Votre design est à petite échelle ou plus complexe et vous utilisez un matériau plus épais. La qualité de la coupe dépend des paramètres combinés d'échelle, de complexité et d'épaisseur de la matière employée. Par exemple, une image complexe à petite échelle peut donner de bons résultats sur une matière fine comme le vinyle et ne pas bien se découper à la même échelle dans du

cardstock. Plus l'échelle est réduite, le design complexe et le matériau épais, moins la découpe sera de qualité, surtout aux angles ou zones détaillées. Si votre projet présente ces trois difficultés, agrandissez l'image ou employez une matière plus fine. Notez que certaines polices et images ne donnent pas de bons résultats sur les petits formats. Silhouette ne peut garantir la qualité de chaque découpe dans toutes les dimensions et tous les types de matériaux.

- ▶ La lame s'est émoussée avec le temps et doit être remplacée.

Essayez ceci ! Si aucune de ces solutions ne résout le problème, effectuez une double coupe pour passer deux fois sur votre matériau ou bien une surcoupe du segment de ligne. Pour des détails sur ces deux opérations, consultez les pages 144 et 146.

Solutions de base en cas de problème de coupe

Si vous n'obtenez pas une découpe nette, essayez ces solutions l'une après l'autre :

- ▶ Ralentissez la vitesse et réessayez.
- ▶ Augmentez le paramètre d'épaisseur et réessayez.
- ▶ Sélectionnez l'option Double Coupe et réessayez.
- ▶ Augmentez manuellement la profondeur de lame (le niveau) et réessayez.
- ▶ Si le problème persiste, remplacez votre lame et réessayez.

JE NE TROUVE PAS LES PARAMÈTRES DE COUPE POUR MON MATÉRIAU

Si vous n'êtes pas certain d'utiliser les bons paramètres, faites un essai avec la fonction Test de découpe accessible en bas du volet Envoyer.

Le test de découpe s'effectue à l'endroit où la lame est positionnée, généralement dans l'angle supérieur gauche. Utilisez les flèches directionnelles pour déplacer la lame sur votre matériau et effectuer le test de découpe là où vous le souhaitez.

Une fois que vous avez trouvé les bons réglages pour obtenir une découpe nette, vous devez considérer deux éléments :

- ▶ Le niveau de lame contrôle sa profondeur par paliers de 0,1 mm, en corrélation avec l'épaisseur du matériau. Par exemple, un niveau de lame 1 = 0,1 mm, un niveau 2 = 0,2 mm, etc. Si vous utilisez du cardstock d'une épaisseur de 0,3 mm, une profondeur de lame de 0,6 mm ou réglée sur 6 signifie que la lame est exposée au-delà de l'épaisseur réelle du matériau. La lame ne coupera pas mieux, elle s'émoussera bien plus vite et les découpes seront déchiquetées. Vous devrez alors encore augmenter la profondeur de lame car un réglage sur 6 n'exposerait la lame qu'à 0,3 mm de profondeur puisque l'extrémité de la lame s'est émoussée en travaillant au-delà de l'épaisseur du matériau. Nous vous déconseillons donc de surexposer la lame dans le but d'obtenir une « meilleure » découpe.
- ▶ Le réglage de l'épaisseur contrôle la force de pression exercée par la lame en fonction de la densité du matériau utilisé. Par exemple, une feuille de papier d'une épaisseur de 0,3 mm et du cardstock de même grammage nécessitent une force de traction différente définie par le réglage de l'épaisseur.

Si vous pensez que votre matériau est un peu plus épais que le réglage de lame recommandé, nous conseillons d'augmenter la profondeur de lame et de diminuer l'épaisseur dans le logiciel afin d'éviter qu'une pression trop importante surexpose la lame et endommage l'extrémité. Faites des essais en augmentant graduellement l'épaisseur selon les résultats.

La clé d'une découpe réussie est de trouver la bonne combinaison entre profondeur de lame raisonnable et réglage de l'épaisseur tout en permettant à Silhouette de couper votre matériau correctement. Par exemple, si une matière se découpe bien avec la lame réglée sur 3 et sur 4, choisissez le chiffre le plus bas qui produira quand même une découpe nette. De la même façon, si le réglage de l'épaisseur est satisfaisant à 28 et à 30, mieux vaut choisir le chiffre inférieur pour éviter de surcharger la lame plus que nécessaire tout en obtenant une découpe de qualité.

Les paramètres de coupe incluent également le réglage de la vitesse. Ce paramètre est surtout utilisé pour certaines matières particulières qui nécessitent de ralentir le mouvement de la lame aux angles ou sur les détails de l'image. Utilisez les vitesses rapides pour accélérer la découpe des formes les plus simples. Ralentissez si vous constatez que certains angles ne sont pas bien découpés, si le matériau se soulève de la base pendant la découpe ou si les points de départ et d'arrivée ne sont pas exactement alignés.

Si le test de coupe est concluant mais que certaines zones de découpe ne sont pas nettes sur des matériaux plus denses, réduisez la vitesse et sélectionnez l'option Double Coupe. Silhouette fera deux passages afin que les zones posant problème soient proprement découpées.

MA SILHOUETTE ARRÊTE DE COUPER AVANT LA FIN OU MA SILHOUETTE DÉCOUPE UNE LIGNE PERDUE

Si votre Silhouette interrompt la découpe avant d'avoir fini et indique que la tâche est terminée ou découpe une ligne perdue au milieu du design (généralement une diagonale), le problème vient sans doute d'un volume d'informations trop important envoyé par l'ordinateur à votre machine. Ne parvenant pas à traiter le flux, votre Silhouette abandonne la tâche ou découpe une ligne perdue car elle ne sait pas interpréter les informations reçues.

Mettez à jour Silhouette Studio® vers la dernière version logicielle en allant sur <http://www.silhouetteamerica.com/software#update>.

Ce problème est souvent provoqué par la présence d'un morceau d'adhésif bleu resté sur le boîtier noir du moteur côté logement de la lame. Cet adhésif recouvre certains capteurs de l'unité et désoriente Silhouette qui pense que la tâche est terminée. En dessous de la lame à gauche, regardez si un morceau d'adhésif bleu transparent n'a pas été oublié, auquel cas retirez-le.

MON TRAVAIL DE DÉCOUPE PRÉSENTE DES MANQUES À LA VERTICALE SUR LA LONGUEUR DE LA PAGE

Si des manques ou des bandes non découpées apparaissent à la verticale sur la longueur de la page, votre lame n'est pas entièrement engagée et tape contre les butées ou les galets blancs pendant l'opération.

1. Déverrouillez la lame et dégagez-la de la machine par le haut.
2. Replacez-la dans le chariot.
3. Avant de verrouiller, poussez la lame vers le bas en tournant de sorte à l'insérer entièrement dans le porte-outil, tout en maintenant le levier de verrouillage en place pour immobiliser la lame.
4. Assurez-vous que le collier de la lame affleure le rebord du support de lame.
5. Quand la lame est bien en place, la nervure doit pointer vers le bas en position de 6 heures.

MA DÉCOUPE PRÉSENTE DES PARTIES MAL COUPÉES À CERTAINS ENDROITS

Si votre Silhouette exécute la découpe jusqu'au bout et que certaines parties de l'image apparaissent non découpées (ni déchirées ni déchiquetées mais pas coupées du tout) alors que le reste est coupé proprement, vérifiez les conditions suivantes :

- ▶ Si une zone particulière de chaque image n'est pas bien coupée ou pas du tout, le problème vient de la lame. Retirez la lame de votre Silhouette en dévissant l'extrémité. Soyez prudent car la lame est tranchante. Faites tourner la lame délicatement et assurez-vous qu'elle pivote librement en appuyant légèrement la pointe sur une surface dure. Elle doit pivoter à 360°. Cette opération manuelle devrait débloquer la lame et la remettre en état de fonctionner correctement.
- ▶ Si un côté ou une zone du matériau n'est pas bien coupée ou pas du tout, le problème vient d'une usure du tapis de coupe à cet endroit ou de la bande de coupe (bande martyre) qui interfère dans la zone en cause. Ceci peut se produire sur les côtés ou au centre et sur une surface plus ou moins importante. Soulevez le couvercle de votre Silhouette et examinez la bande de coupe noire. Si des matières ont été utilisées sans tapis de coupe avec un réglage d'épaisseur trop élevé, la bande martyre peut être endommagée et nuire aux découpes suivantes. Les marques sur cette bande sont normales et augmentent avec le temps. La bande de découpe s'indente naturellement au cours du processus de découpe. Un effilochage indique toutefois que la bande martyre est endommagée. Il est généralement inutile de la remplacer à moins que les découpes n'en soient sérieusement affectées. Dans ce cas, procurez-vous une bande de remplacement auprès de votre revendeur.

LES POINTS DE DÉPART ET D'ARRIVÉE DE MA DÉCOUPE NE S'ALIGNENT PAS

Si votre design est un peu décalé ou que l'image n'est pas symétrique pendant le processus de coupe, le tapis de coupe glisse ou est mal entraîné par les rouleaux (ou le matériau si le tapis n'est pas utilisé).

- ▶ Assurez-vous que le tapis de coupe est utilisé pour les matières non revêtues d'adhésif. En cas de papier ou de cardstock (ou autre type de matériau sans support pré-encollé), chargez le matériau sur le tapis de coupe. Celui-ci sert notamment à maintenir le matériau en place pour que la découpe soit correctement alignée.
- ▶ Veillez à charger correctement le tapis ou le matériau. S'ils ne sont pas bien alignés sur le repère du guide et insérés au départ entre les deux rouleaux blancs, ils vont glisser pendant la découpe et le motif ne sera pas bien aligné.

Si votre matériau est sur un tapis de coupe et semble glisser ou se déplacer sur le tapis alors que celui-ci est en place, essayez ces solutions :

- ▶ Vérifiez que la surface adhésive du tapis n'est pas usée. Si le tapis de coupe a perdu ses propriétés adhésives (entièrement ou à certains endroits) et ne reste pas bien en place pendant la découpe, vous devez le remplacer.
- ▶ Faites un essai avec une autre matière si vous pensez que le problème vient de votre média. Certaines matières spéciales plus épaisses sont parfois difficiles à entraîner par les rouleaux. Avec une forte épaisseur, les rouleaux ont du mal à saisir la surface pour entraîner le média pendant l'opération.

Si vous constatez que le matériau et le tapis de coupe sont correctement entraînés mais que le résultat n'est pas bien aligné, vérifiez ces conditions :

- ▶ Assurez-vous d'avoir choisi la bonne option de chargement du matériau ou de chargement du matériau avec tapis. Vérifiez et modifiez au besoin.
- ▶ Vérifiez le réglage de la lame par rapport au type de matériau employé. Faites des essais de découpe pour trouver le réglage de lame le plus bas possible tout en obtenant des découpes satisfaisantes pour ce matériau. Si la lame est réglée sur un chiffre trop élevé, il est possible qu'en traversant la matière elle frotte sur le tapis pendant le processus.
- ▶ Vérifiez que la lame n'est pas obstruée et pivote librement.
- ▶ Examinez les bords du tapis de coupe. Si votre tapis est ancien et que les bords ont tendance à se relever, ils risquent de toucher le moteur et d'altérer l'alignement de la découpe. Dans ce cas, remplacez simplement le tapis.

JE VEUX DÉCOUPER UNE IMAGE PAR COUCHES DE COULEURS SÉPARÉES

Si vous souhaitez découper des designs en couches distinctes, procédez comme suit :

- ▶ Découpez la même image plusieurs fois dans des matières de différentes couleurs. Mélangez et assortissez ensuite les différentes pièces en disposant les couleurs l'une sur l'autre.
 - ▶ Dissociez l'image avant de couper. Découpez ensuite les différentes pièces dans des matières de différentes couleurs. Organisez le résultat final en disposant les couches les unes par-dessus les autres.
1. Sélectionnez l'image après l'avoir redimensionnée.
 2. Cliquez droit sur l'image.
 3. Sélectionnez Dissocier. Certaines images contiennent des tracés transparents.

Pour obtenir le même résultat, sélectionnez à la place « Annuler le tracé transparent ».

4. Cliquez à l'extérieur de l'image pour annuler la sélection.
5. Cliquez sur une ligne de l'image que vous voulez modifier ou déplacer. Aidez-vous du zoom avant pour sélectionner précisément la portion d'image souhaitée.
6. Vous pouvez maintenant glisser cette portion dans la zone d'attente en gris afin qu'elle ne soit pas envoyée à la découpe.
7. Découpez ensuite les portions restantes de l'image dans la couleur souhaitée.
8. Répétez les étapes 5 à 7 pour découper les autres couches de couleur.

MES MARQUES D'ENREGISTREMENT NE SONT PAS LUES OU MON IMPRESSION ET DÉCOUPE EST MAL ALIGNÉE

Si vos marques d'enregistrement sur un travail d'impression et découpe ne sont pas lues correctement et que le processus de lecture automatique des marques d'enregistrement échoue ou si une impression et découpe est mal alignée, vérifiez les conditions suivantes :

- ▶ Vous utilisez une ancienne version de Silhouette Studio®.
- ▶ Les paramètres du tapis de coupe dans le logiciel ne correspondent pas à la configuration actuelle.
- ▶ Le tapis ou le matériau n'est pas correctement chargé.
- ▶ Le matériau n'est pas bien en place sur le tapis de coupe ou orienté dans le mauvais sens.
- ▶ Le matériau employé a une couleur ou une surface inadaptée au lecteur optique et les marques d'enregistrement ne peuvent pas être lues correctement sur ce type de matériau.

- ▶ Les marques d'enregistrement ne s'impriment pas correctement ou n'apparaissent pas clairement.
- ▶ Le lecteur optique est obstrué.
- ▶ L'éclairage est insuffisant pour permettre au lecteur optique de repérer les marques d'enregistrement.
- ▶ Une partie de l'image se trouve dans la zone hachurée près des marques d'enregistrement (« zone non imprimable »). Le scanner optique considère alors que les informations imprimées font partie des marques d'enregistrement, ce qui génère un défaut d'alignement.
- ▶ Les marques d'enregistrement ne s'impriment pas correctement ou partiellement.
- ▶ Les paramètres de marque d'enregistrement ont été personnalisés selon une configuration inadaptée à une lecture correcte pour la dimension du matériau considéré.
- ▶ Les paramètres de la page d'impression ne correspondent pas aux paramètres du volet Page.
- ▶ Si vos marques d'enregistrement ne sont pas lues (le processus de lecture automatique échoue), procédez comme suit :
 1. Mettez à jour Silhouette Studio® vers la dernière version logicielle disponible.
 2. Vérifiez que les paramètres du tapis de coupe dans le logiciel correspondent à la configuration actuelle. Cliquez sur l'icône Page et vérifiez les paramètres du tapis de coupe. Si une matière spéciale ne nécessitant pas l'usage d'un tapis est employée et que le tapis de coupe n'est pas défini sur « Aucun », corrigez. Si un tapis de coupe est utilisé (quel que soit le type de matériau employé), vérifiez que le tapis de coupe adéquat est sélectionné et défini aux dimensions du tapis utilisé.
 3. Vérifiez que le mode de chargement sur votre machine Silhouette correspond à l'option de chargement sélectionnée. Selon le mode de chargement, le tapis ou le matériau est inséré à des distances différentes. Si le mode de chargement sélectionné est erroné, les marques d'enregistrement ne seront pas repérées.
- ▶ Utilisation de Cameo + tapis de coupe : Sélectionnez Charger le tapis de coupe
- ▶ Utilisation de Cameo sans tapis de coupe : Sélectionnez Charger le média

- ▶ Utilisation de Portrait + tapis de coupe : Sélectionnez le bouton Charger le tapis de coupe

 - ▶ Utilisation de Portrait sans tapis de coupe : Sélectionnez le bouton Charger le média
1. Vérifiez que le matériau est chargé dans le bon sens comme présenté à l'écran. Si un tapis de coupe n'est pas utilisé, le matériau doit être inséré dans Silhouette dans le sens de la flèche affichée à l'écran de l'ordinateur. Si un tapis est utilisé, le matériau doit être placé sur le tapis exactement comme présenté à l'écran.
 2. Vérifiez que les marques d'enregistrement s'impriment clairement et correctement. Le scanner optique ne peut lire que les impressions nettes. Une impression trop claire est le signe que l'encre ou la cartouche de l'imprimante est presque vide ou que les paramètres d'impression sont définis sur une qualité inférieure. Le lecteur optique de Silhouette ne peut pas non plus lire les marques qui ont bavé ou coulé sur le matériau. Ceci se produit parfois avec certains cardstocks. Un test efficace est de refaire l'impression sur un papier photocopie blanc ordinaire et de recommencer le travail.
 3. Contrôlez la couleur du matériau. Certaines matières de couleur peuvent poser des problèmes à l'impression des marques d'enregistrement. La Silhouette risque de ne pas pouvoir lire les marques noires sur certaines teintes foncées, notamment les nuances de vert et de bleu.
 4. Vérifiez le type de format de marque d'enregistrement. Sur une Cameo ou une Portrait, le format Type 1 doit être utilisé. Pour tout autre modèle ancien de machine Silhouette, sélectionnez le format Type 2.
 5. Définissez l'épaisseur de la marque d'enregistrement sur la valeur la plus élevée. Des marques plus grandes facilitent la lecture par la machine.
 6. Contrôlez que rien n'obstrue le scanner optique. Il arrive qu'un morceau de vinyle ou autre soit passé sous le chariot où se trouve le scanner. Vérifiez qu'aucun élément ne recouvre le scanner sous le porte-lame.
 7. Contrôlez la source d'éclairage. Le scanner optique est comme un petit œil tentant de voir les marques d'enregistrement. Il lui faut suffisamment de lumière pour les voir correctement. Une pièce bien éclairée est recommandée. Toutefois, soyez prudent si vous utilisez des matières réfléchissantes comme les feuilles de métal imprimable afin que la source de lumière ne pointe pas sur le média comme un spot, ce qui pourrait fausser le lecteur optique. Si votre lampe éclaire directement la surface, la machine aura des difficultés à lire les marques.

Si vos marques d'enregistrement semblent être lues correctement mais que le contour de la découpe est décalé, essayez les solutions suivantes :

- ▶ Contrôlez la couleur du matériau. Certaines matières de couleur peuvent poser des problèmes à l'impression des marques d'enregistrement. La Silhouette risque de ne pas pouvoir lire les marques noires sur certaines teintes foncées, notamment les nuances de vert et de bleu.

 - ▶ Vérifiez dans le fichier qu'aucune partie de l'image ne se trouve dans la « zone non imprimable ».

 - ▶ Vérifiez que les marques d'enregistrement actuelles sont imprimées en entier sur la page d'impression. Si elles n'apparaissent pas comme affiché à l'écran ou partiellement, le problème peut provenir des marges d'impression ou des dimensions de la page.
1. Vérifiez si les paramètres par défaut des marques d'enregistrement ont été modifiés. Ces modifications ne sont généralement pas nécessaires. Les marques sont définies par défaut sur leur position optimale en fonction des dimensions du matériau sélectionné. En cas de modification, rétablissez les paramètres d'origine, réimprimez le design et recommencez pour contrôler si les marges étaient à l'origine du problème.
 2. Vérifiez que les paramètres d'impression correspondent aux paramètres de la page. Des difficultés peuvent survenir si la taille, l'orientation et les paramètres de la page pour laquelle l'imprimante est configurée se substituent aux paramètres définis dans Silhouette Studio®.

Certaines surfaces texturées sont inadaptées aux marques d'enregistrement, telles que le cardstock tramé ou d'autres types de papier carton. Silhouette ne garantit pas que les marques d'enregistrement fonctionneront sur ces matériaux.

Il est souvent avancé que, si les marques d'enregistrement sont lues mais qu'il existe un défaut d'alignement, le problème provient du calibrage de la machine Silhouette. Les cas où un calibrage est nécessaire sont pourtant très rares. Avant de vous lancer dans l'opération, revoyez les points précédents à propos des défauts d'alignement sur les travaux d'Impression et Découpe.

Tapis de coupe

Mon tapis de coupe est bloqué dans ma Silhouette	328
Mon tapis de coupe n'adhère pas assez/adhère trop	328
Ma Silhouette commence à couper au-dessus de mon matériau sur le tapis de coupe	329
Ma Silhouette coupe à travers le matériau et le tapis	329
Mon tapis de coupe se déplace pendant la coupe	329

MON TAPIS DE COUPE EST BLOQUÉ DANS MA SILHOUETTE

Si votre Silhouette s'éteint en plein milieu d'un travail de découpe et que le tapis de coupe reste bloqué après avoir rallumé la machine, procédez de la façon suivante :

1. Allumez votre Silhouette.
2. Appuyez sur « Décharger ».
3. Si le tapis n'est pas entièrement éjecté, continuez à appuyer sur Décharger jusqu'à ce que le tapis soit dégagé.

Vous pouvez aussi éteindre la machine et tirer délicatement sur le tapis pour le dégager.

MON TAPIS DE COUPE N'ADHÈRE PAS ASSEZ/ADHÈRE TROP

Si vous n'avez encore jamais utilisé votre tapis et que la surface ne colle pas, vérifiez que la protection du tapis a été ôtée. Si non, retirez-la. La protection doit être replacée entre deux utilisations pour que le tapis conserve ses propriétés adhésives.

Sinon, procédez comme suit :

- ▶ Nettoyez le tapis après utilisation pour éliminer les fibres ou débris qui pourraient empêcher le papier ou d'autres matières d'adhérer. Un rouleau adhésif anti-peluches fonctionne bien avec les fibres. Utilisez le racloir Silhouette pour gratter les morceaux collés sur le tapis.
- ▶ Outre le nettoyage du tapis, il est essentiel de replacer la protection sur la surface adhésive du tapis quand vous ne l'utilisez pas. Si vous le laissez à découvert, sa surface collante attirera la poussière et autres particules.
- ▶ Vérifiez également le type de matériau employé. Certaines matières comme le papier de bricolage, papier artisanal ou cardstock dont la trame est très fibreuse ne sont pas vraiment recommandés pour être utilisés avec un tapis de coupe. Si vous travaillez sur une matière spéciale, vous devriez rechercher un solution alternative mieux adaptée au tapis de coupe.

- ▶ Enfin, si votre tapis est ancien et ne parvient plus à maintenir les matériaux pendant la découpe, remplacez-le simplement.

Si le tapis de coupe est trop collant, vérifiez le type de matériau que vous utilisez. Bien que Silhouette accepte un large éventail de matières, certaines ne donnent pas de très bons résultats et peuvent glisser ou se déchirer quand vous les retirez du tapis. Comme le tapis au départ est assez collant, nous conseillons de le « vieillir » un peu en le plaçant sur une surface qui ne peluche pas comme des jeans ou un T-shirt de coton. La surface deviendra ainsi moins collante.

Cependant, certaines matières sont trop délicates (comme le papier de soie ou le papier journal) et ne peuvent simplement pas être découpées car le tapis ne peut pas les maintenir en place correctement et leur retrait ne se fait pas sans dégât.

Nous vous conseillons également d'utiliser la spatule Silhouette. Cet outil facilite le retrait de certaines matières et découpes très fragiles du tapis.

MA SILHOUETTE COMMENCE À COUPER AU-DESSUS DE MON MATÉRIAU SUR LE TAPIS DE COUPE

Si la machine coupe au-dessus du bord de votre matériau ainsi que le haut du tapis de coupe, vous avez probablement sélectionné « Charger le média » au lieu de « Charger le tapis de coupe » comme option de chargement de votre machine.

Déchargez le tapis de coupe et sélectionnez « Charger le tapis de coupe » pour le replacer. Votre tapis sera inséré correctement pour commencer la découpe de votre matériau.

MA SILHOUETTE COUPE À TRAVERS LE MATÉRIAU ET LE TAPIS

Si votre lame coupe le matériau et traverse le tapis, vous devez ajuster vos paramètres de coupe. Si vous utilisez les réglages de coupe recommandés, vous n'avez probablement pas commis d'erreur. Mais si vous les avez corrigés vous-même, diminuez vos réglages afin d'obtenir une découpe nette sans endommager le tapis.

MON TAPIS DE COUPE SE DÉPLACE PENDANT LA COUPE

Si votre tapis de coupe se déplace et n'est pas bien maintenu par les deux galets blancs pendant l'opération, le problème est généralement dû à l'une des situations suivantes :

- ▶ Le tapis de coupe n'a pas été chargé correctement. Pour corriger, alignez le tapis sur le petit repère du guide au fond à gauche de la machine (au lieu de l'aligner à gauche contre l'orifice de réglage de la lame).
- ▶ Si vous utilisez une Cameo, le galet de droite n'est pas en place. Vérifiez que le levier de verrouillage blanc pointe vers le haut et que le galet de droite appuie sur le côté droit du tapis.
- ▶ Si vous utilisez une Cameo, les galets ne sont pas dans la bonne position par rapport à la dimension du tapis ou du matériau employé. Si le média est plus petit que les 30,48 x 30,48 cm du tapis de coupe, le galet doit tout de même être réglé sur la dimension par défaut du tapis (au lieu de déplacer le galet de droite vers la gauche pour réduire aux dimensions de la page).

Veillez noter que la Cameo est la seule machine disposant de rouleaux réglables. Ne déplacez pas les rouleaux sur la Portrait ! Vous risquez de casser la machine.

Logiciel

Ma machine ne commence pas à couper quand je clique sur Démarrer	331
Quand j'imprime un fichier STUDIO, j'obtiens une page blanche	332
Une police achetée sur le Design Store affiche un aperçu vide dans la bibliothèque	333
Le manuel de Silhouette Studio® ne s'ouvre pas	333
Mes crédits ont disparu de mon compte	334
Je ne parviens pas à éditer mon texte dans Mon Design Texte	334
Je reçois le message « Error 560 »	334

MA MACHINE NE COMMENCE PAS À COUPER QUAND JE CLIQUE SUR DÉMARRER

Si vous cliquez sur Envoyer mais que la coupe ne démarre pas et que le programme signale immédiatement que la tâche est terminée, le problème peut être causé par l'une des situations suivantes :

- ▶ Les informations de coupe sont absentes. C'est généralement le cas quand l'image est un fichier externe importé et que les lignes de coupe n'ont pas encore été créées. Ouvrez simplement la fonction Tracé pour créer des lignes de coupe que votre Silhouette pourra suivre. Pour en savoir plus sur le tracé d'images, reportez-vous à la page 87.
- ▶ Les lignes de coupe ne sont pas configurées pour la découpe. Pour corriger, ouvrez le volet Envoyer et vérifiez que l'option « Couper » est sélectionnée.
- ▶ La lame a été retirée manuellement avant d'envoyer le travail et l'option Couper est revenue à son point de départ. La machine est arrêtée dans l'attente de l'action de coupe suivante. La Silhouette doit démarrer sur le point de départ par défaut puis exécuter la coupe en fonction de la trajectoire de l'image telle qu'affichée à l'écran.

Si l'image provient du Design Store, cliquez droit et choisissez Dissocier. Si la coupe ne démarre pas, signalez le problème à support@silhouetteamerica.com en mentionnant la référence de l'image afin que nous corrigions l'original et les lignes activées par défaut.

QUAND J'IMPRIME UN FICHER STUDIO, J'OBTIENS UNE PAGE BLANCHE

Si vous imprimez un document à partir de Silhouette Studio® et que vous obtenez une page blanche ou contenant seulement les marques d'enregistrement si vous les avez activées, les informations d'impression sont absentes du fichier.

Bien qu'un objet à imprimer apparaisse à l'écran, le fichier ne contient en fait aucune information d'impression. Les lignes de coupe et les données d'impression sont traitées différemment. Le logiciel Silhouette Studio® n'imprime pas les contours ou les images de coupe à moins que les lignes ne soient spécifiquement définies pour l'impression.

Silhouette Studio® n'imprime que les éléments suivants :

- ▶ Les images raster importées et destinées à l'impression.
- ▶ Les images de ligne de coupe remplies avec une couleur de remplissage ou un motif de remplissage.
- ▶ Les lignes de coupe dont le style de ligne a été configuré pour imprimer la ligne actuelle.

Si vous voulez imprimer votre design, essayez l'une de ces solutions :

- ▶ Remplissez l'image avec les informations d'impression.
 1. Sélectionnez l'image.
 2. Allez sur les options de remplissage.
 3. Sélectionnez une couleur, un motif ou un dégradé.
- ▶ Activez l'impression des lignes de coupe.
 1. Sélectionnez l'image.
 2. Ouvrez le volet Ligne puis l'onglet Style de ligne. Augmentez l'épaisseur du trait ou modifiez la couleur de ligne.

UNE POLICE ACHETÉE SUR LE DESIGN STORE AFFICHE UN APERÇU VIDE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

Si une police apparaît dans la section Polices de la Bibliothèque comme une image vide avec le nom de la police mais sans l'aperçu permettant de visualiser le style de police, celle-ci n'a pas été correctement installée. Ceci est souvent dû à une erreur dans les permissions d'accès du système d'exploitation à Silhouette Studio® autorisant l'installation d'une police sur l'ordinateur. Suivez ces étapes pour résoudre le problème :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Allez dans la Bibliothèque.
3. Ouvrez la section Polices.
4. Cliquez droit sur le nom de la police puis sur Installer.
- 5.

Si ces étapes échouent sur un MAC, procédez de la façon suivante :

1. Fermez Silhouette Studio®.
2. Ouvrez le Finder.
3. Appuyez sur Cmd+Maj+G.
4. Insérez « /library ».
5. Appuyez sur GO.
6. Cliquez droit (Ctrl+Clic) sur le fichier POLICES.
7. Sélectionnez « Lire les informations » dans le menu déroulant.
8. Faites défiler jusqu'en bas de la fenêtre
9. Sélectionnez « Verrouillé » au bas de la fenêtre Lire les informations.
10. Sur demande, entrez le nom d'utilisateur et mot de passe système.
11. Sélectionnez le signe + au bas de la section Partage et Permissions.
12. Sélectionnez votre nom d'utilisateur.
13. Cliquez sur « Sélectionner ».
14. Changez les autorisations associées à votre compte utilisateur pour « Lecture et Écriture »
15. Sélectionnez « Verrouillé » au bas de la fenêtre Lire les informations.
16. Rouvrez Silhouette Studio®.

Ce procédé ne fonctionne que pour les polices téléchargées sur le Silhouette Design Store. Si la police provient d'une autre source, elle ne doit pas être installée dans la section Polices de la bibliothèque mais dans le répertoire des polices de l'ordinateur puis ouvertes dans le logiciel.

LE MANUEL DE SILHOUETTE STUDIO® NE S'OUVRE PAS

Si le logiciel ne répond pas quand vous tentez d'ouvrir le manuel de Silhouette Studio® (via le menu Aide), le problème provient probablement du lecteur PDF installé sur votre ordinateur.

Mettez à jour ou réinstallez votre lecteur PDF. Si vous ne savez quel lecteur vous utilisez pour lire les PDF sur votre ordinateur ou comment réinstaller la dernière version, nous vous conseillons d'utiliser la version gratuite d'Adobe Reader.

MES CRÉDITS ONT DISPARU DE MON COMPTE

Si vos crédits ont disparu de votre compte, c'est généralement pour deux raisons :

- ▶ Les crédits expirent 60 jours après avoir été ajoutés à votre compte, que vous les ayez achetés en une fois ou obtenus par abonnement. Par exemple, si vous avez un abonnement et que les crédits sont ajoutés à votre compte chaque mois, ils expireront dans deux mois si vous ne les avez pas consommés. Pour consulter la date d'expiration de vos crédits, connectez-vous à votre compte Silhouette Design Store et cliquez sur le montant de crédits affiché.
- ▶ Votre abonnement a expiré ! Mais ne vous inquiétez pas : si vous renouvelez votre abonnement dans les 30 jours, vos crédits non consommés seront reportés.

Si vous utilisez tous vos crédits en un mois, vous avez toujours la possibilité d'acheter d'autres designs au tarif normal. Les abonnés Deluxe, Premium et Diamond bénéficient d'une réduction permanente pour l'achat de modèles additionnels.

JE NE PARVIENS PAS À ÉDITER MON TEXTE DANS MON DESIGN TEXTE

Si en cliquant sur votre texte vous ne pouvez plus le modifier en tant que texte, vous avez converti le texte en objet. Ceci se produit quand vous soudez, dissociez ou annulez le tracé transparent. Vous ne pouvez pas reconvertir en texte à moins d'annuler toutes vos actions jusqu'à l'insertion du texte. Si vous éditez du texte, nous conseillons d'effectuer une copie et de la mettre de côté. De cette façon, si le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez revenir au texte d'origine éditable et le modifier.

JE REÇOIS LE MESSAGE « ERROR 560 »

Si vous recevez le message « Error 560 », procédez de la façon suivante :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Sélectionnez l'onglet Bibliothèque.
3. Rendez-vous sur le côté gauche de la fenêtre et cliquez sur votre nom pour afficher le menu déroulant.
4. Localisez votre nom d'utilisateur Silhouette
5. Cliquez sur l'icône « x » rouge à côté de votre nom d'utilisateur.
6. Fermez Studio Silhouette® complètement.
7. Rouvrez Silhouette Studio®.
8. Sélectionnez l'onglet Bibliothèque.
9. Sélectionnez le lien « Cliquer ici » pour vous connecter à votre compte Silhouette.
10. Fournissez vos détails d'authentification.

Bibliothèque

Les 50 images initiales ne sont pas dans ma bibliothèque	335
Ma bibliothèque disparaît quand je ferme Silhouette Studio®	336
Une vignette dans la bibliothèque est vide	336
J'ai besoin de récupérer mes contenus téléchargés	337
Ma bibliothèque n'est plus là !	338

LES 50 IMAGES INITIALES NE SONT PAS DANS MA BIBLIOTHÈQUE

Quand vous ouvrez Silhouette Studio® pour la première fois, que la bibliothèque semble vide et que les contenus préchargés inclus dans votre produit Silhouette sont absents, votre modèle de machine n'a pas encore été détecté par Silhouette Studio®. Les contenus inclus dans votre achat Silhouette sont déterminés par le modèle de machine détecté afin de fournir l'accès correspondant aux images préchargées. Pour résoudre le problème, procédez de la façon suivante :

1. Éteignez votre Silhouette.
2. Fermez Silhouette Studio®. Assurez-vous de disposer de la dernière version de Silhouette Studio®.
3. Connectez la Silhouette à votre ordinateur.
4. Allumez la Silhouette.
5. Ouvrez Silhouette Studio®.
6. Cliquez sur l'onglet Envoyer (ceci confirme que la machine a bien été détectée).
7. Ouvrez la bibliothèque pour vérifier la présence des contenus préchargés.

Une fois le modèle détecté, le logiciel fournit les contenus préchargés destinés à la machine concernée.

Si votre Silhouette est branchée et a été détectée mais que les images préchargées ne s'affichent toujours pas, suivez ces étapes :

1. Ouvrez le menu Edition (Windows) ou Silhouette Studio® (Mac).
2. Allez dans Préférences.
3. Ouvrez l'onglet Avancé.
4. Sélectionnez l'option « Restaurer les designs préchargés ».

Si vous rencontrez toujours des difficultés pour accéder à vos contenus, essayez un autre port USB pour connecter Silhouette à votre ordinateur. Par exemple, si le cordon USB est connecté à un port situé à l'avant de votre ordinateur, choisissez un port à l'arrière.

MA BIBLIOTHÈQUE DISPARAÎT QUAND JE FERME SILHOUETTE STUDIO®

Si vous fermez Silhouette Studio® et qu'à la réouverture le dossier Ma Bibliothèque est vide, il s'agit d'un problème de permission.

Bien qu'elle soit toujours présente sur l'ordinateur, la bibliothèque n'est pas appelée par le logiciel en raison d'une erreur de permission. Même après récupération des contenus de Ma Bibliothèque, le dossier est à nouveau vide à la réouverture du logiciel. Pour résoudre ce problème, procédez de la façon suivante :

1. Ouvrez Silhouette Studio®. Mettez à jour vers la dernière version si vous ne l'avez pas encore fait.
2. Allez dans le menu Silhouette Studio® (Mac) ou Edition (Windows).
3. Sélectionnez Préférences > Avancé.
4. Sélectionnez « Définir les permissions pour la bibliothèque ». Cliquez et patientez le temps d'accéder aux paramètres de contrôle de compte utilisateur sur votre ordinateur. Si ce procédé ne fonctionne pas et que vous êtes sous Windows Vista, 7 ou 8, fermez le programme et relancez par clic droit sur le raccourci du programme et l'option « Exécuter en tant qu'administrateur ».
5. Une fois les permissions définies, sélectionnez « Réindexer Ma Bibliothèque » dans le menu avancé des préférences. Ceci prend quelques instants selon le nombre d'images détenues.
6. Fermez et rouvrez Silhouette Studio® pour vérifier que la bibliothèque s'affiche correctement.

UNE VIGNETTE DANS LA BIBLIOTHÈQUE EST VIDE

Si la vignette d'une image est vide dans Silhouette Studio®, un problème a dû se produire lors du téléchargement initial en raison des paramètres de sécurité de l'ordinateur, ou bien le fichier de téléchargement d'origine était corrompu. Le titre de l'image est présent et l'image s'ouvre sans difficulté, mais la vignette ne s'affiche pas dans la bibliothèque. Essayez ces solutions pour tenter de résoudre le problème :

1. Assurez-vous d'utiliser la dernière version de Silhouette Studio®.
2. Redémarrez l'ordinateur et rouvrez le logiciel.
3. Cliquez droit sur la vignette vide dans la bibliothèque et sélectionnez l'option Nouvelle tentative de téléchargement (si présente).
4. Réinitialisez la bibliothèque en procédant comme suit :
 1. Ouvrez le menu Fichier (Windows) ou Silhouette Studio® menu (Mac).
 2. Sélectionnez Préférences > Avancé.
 3. Sélectionnez « Réinitialiser la bibliothèque ».

J'AI BESOIN DE RÉCUPÉRER MES CONTENUS TÉLÉCHARGÉS

Si votre ordinateur a planté, a été remplacé ou reformaté, le dossier Ma Bibliothèque n'existe simplement plus et doit être restauré.

Si le problème est lié à une commande récente qui n'apparaît pas dans la bibliothèque Silhouette Studio®, ceci peut indiquer que le contenu n'a pas été acheté directement depuis le logiciel, ou que Silhouette Design Store n'a pas détecté que l'opération avait été exécutée via le logiciel lors du téléchargement initial. Il peut aussi s'agir d'un problème de téléchargement inconnu ou d'une perte de connexion internet pendant le processus.

Silhouette America gère une base de données de tous les utilisateurs Silhouette et de leurs historiques de téléchargement. En cas de plantage, de remplacement ou de reformatage de l'ordinateur, réinstallez le logiciel et suivez ces instructions pour restaurer vos contenus :

Échec de la synchronisation (Bibliothèque Silhouette) :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Cliquez sur l'onglet Boutique
3. Connectez-vous à votre compte.
4. Cliquez sur l'icône de votre compte située dans le coin supérieur droit.
5. Sélectionnez Récupérer tous les designs téléchargés.
6. Cliquez sur Rechercher et synchroniser les éléments manquants.
7. Cliquez sur l'onglet Bibliothèque et attendez la fin de la synchronisation.

Restauration complète (plantage/remplacement/reformatage de l'ordinateur) :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Cliquez sur l'onglet Boutique
3. Connectez-vous à votre compte d'utilisateur.
4. Allez sur Mon Compte.
5. Allez sur Restaurer tous les designs téléchargés.
6. Entrez votre mot de passe de compte.

Restauration de commande (pour une commande particulière) :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Cliquez sur l'icône Silhouette Design Store.
3. Connectez-vous à votre compte d'utilisateur.
4. Allez sur Mon Compte.
5. Allez sur Mon historique de téléchargements.
6. Sélectionnez le numéro de la commande qui doit être restaurée.
7. Cliquez sur Restaurer la commande.
8. Entrez votre mot de passe.
9. Une fois le mot de passe soumis, le contenu sélectionné est téléchargé dans la bibliothèque.

Vous devez accéder à la boutique à partir du logiciel. Le processus de téléchargement et de restauration ne télécharge le contenu dans la bibliothèque que si vous téléchargez ou restaurez depuis Silhouette Design Store via le logiciel.

MA BIBLIOTHÈQUE N'EST PLUS LÀ !

Si votre bibliothèque est absente, inutile de vous alarmer, votre bibliothèque est en sécurité. Silhouette garde trace de chaque design que vous achetez et vous pouvez les faire migrer vers votre bibliothèque dans Silhouette Studio®.

Procédez de la façon suivante pour transférer la totalité de votre bibliothèque.

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Sélectionnez le menu Fichier > Mettre à jour la bibliothèque.
3. Si nécessaire, authentifiez votre compte Silhouette avec vos identifiants Silhouette.
4. Cliquez sur « Mettre à jour la bibliothèque ». Une fois mis à jour, tous les contenus doivent être présents dans votre bibliothèque Silhouette Studio®.

Si la procédure a échoué, procédez autrement pour transférer votre bibliothèque Silhouette Studio®. Essayez ceci :

1. Fermez Silhouette Studio®.
2. Redémarrez votre ordinateur.
3. Désinstallez Silhouette Studio®.
4. Téléchargez et installez la version 3.6.057 depuis la page <http://www.silhouetteamerica.com/software/legacy-software>.
5. Ouvrez Silhouette Studio®.
6. Sélectionnez le menu Fichier > Bibliothèque > Exporter la bibliothèque.
7. Sélectionnez le nom et l'emplacement du fichier d'exportation puis cliquez sur OK.
8. Fermez Silhouette Studio®.
9. Téléchargez et installez la dernière version du logiciel Silhouette Studio®.
10. Ouvrez Silhouette Studio®.
11. Sélectionnez le menu Fichier > Bibliothèque > Importer la bibliothèque.
12. Sélectionnez la bibliothèque exportée dans l'emplacement spécifié précédemment.
13. Identifiez-vous avec vos informations de connexion Silhouette Design Store.

Le transfert de votre bibliothèque vers le logiciel commence. Une fois fini, vous devriez trouver toutes les images dans votre bibliothèque Silhouette Studio®.

Bibliothèque Silhouette

Ma Bibliothèque Silhouette indique qu'elle est synchronisée, mais pas entièrement

340

MA BIBLIOTHÈQUE SILHOUETTE INDIQUE QU'ELLE EST SYNCHRONISÉE, MAIS PAS ENTIÈREMENT

Si votre bibliothèque indique qu'elle est synchronisée, mais que le contenu de votre Silhouette Design Store n'est pas téléchargé entièrement dans votre bibliothèque Silhouette, il peut être nécessaire de forcer l'actualisation de votre bibliothèque. Vous pouvez connaître la dernière synchro de votre bibliothèque en cliquant sur l'onglet Bibliothèque, en allant en bas à droite, et en regardant la date/heure à côté de l'icône du cloud. Vous pouvez synchroniser manuellement votre bibliothèque en cliquant sur le bouton « Synchro », mais si l'ensemble de vos designs ne sont pas synchronisés après, vous devez faire ce qui suit :

1. Ouvrez Silhouette Studio®.
2. Cliquez sur l'onglet Store.
3. Connectez-vous à votre compte Silhouette.
4. Cliquez sur l'icône de votre compte située dans le coin supérieur droit.
5. Sélectionnez Récupérer tous les designs téléchargés.
6. Cliquez sur Rechercher et synchroniser les éléments manquants.
7. Cliquez sur l'onglet Bibliothèque et attendez la fin de la synchronisation.

Glossaire

Anticrênelage : Une fonction qui aide à adoucir les lignes irrégulières au moment de leur création et de leur visualisation. Des taux d'échantillonnage plus élevés augmentent la régularité des lignes. Le réglage « off » produit des bords plus irréguliers, mais augmente la vitesse de traçage. Cette fonction est accessible dans le menu Préférence.

Attaches pour matériau : Des petites pièces en plastique qui maintiennent votre matériau sur la base du Curio.

AutoBlade : La lame auto-ajustable pour la CAMEO 3 et Portrait 2.

Barres de rouleau : La barre dans la CAMEO et la Portrait sous laquelle le matériau est entraîné lors d'une découpe.

Base : La plateforme de chargement solide utilisée par la machine Curio. La base est ajustable pour des matériaux de différentes tailles.

Bord d'impression : Le rectangle gris fin qui indique les limites dans lesquelles l'imprimante que vous avez connectée à votre ordinateur peut imprimer votre motif.

Bordure de découpe : Marquée par une ligne rouge, le cadre qui délimite votre page où votre Silhouette peut lire les informations et effectuer la découpe. Tout ce qui se situe en dehors de cette ligne ne sera pas découpé.

Bordure de délimitation : L'espace entre deux ou plusieurs objets que le logiciel utilise comme bordures du motif afin d'aligner les objets. Le logiciel prendra le bord gauche de la forme de gauche et le bord droit de la forme de droite, le bord supérieur de la forme du haut et le bord inférieur de la forme du bas. Ce carré

invisible est l'espace utilisé par Silhouette Studio® pour aligner les objets.

Calibrage : Le procédé d'ajustement et de vérification de votre appareil photo afin de pouvoir utiliser la fonction PixScan™.

Calques : L'organisation d'objets en différentes sections (ou calques) qui peuvent interagir ensemble ou séparément.

CAMEO : Notre machine de découpe possédant la plus grande surface de découpe (12 pouces/30,48 cm). La CAMEO 3 dispose d'un chariot double tête.

Charger/charger média : Les deux options pour charger votre machine. Utilisez « charger » lorsque vous chargez un matériau sur votre tapis à découper et « charger média » lorsque vous chargez un matériau disposant de sa propre doublure ne nécessitant pas de tapis de coupe.

Chargeur de rouleau : Un accessoire qui maintient un rouleau de vinyle en place pendant que votre machine découpe le motif. Il vous évite d'avoir à maintenir le rouleau en place pour assurer un entraînement régulier lors de la réalisation d'un long projet.

Chariot : La pièce mobile qui porte vos outils Silhouette, comme une lame ou un crayon à croquis. Les machines CAMEO 3 et Curio disposent de deux porte-outils par chariot.

Chariot double tête : Un chariot avec deux porte-outils. Curio et CAMEO 3 sont équipées de chariots double tête.

Coupe : Un passage que votre Silhouette effectue avec son chariot et son outil. Une coupe ne signifie pas nécessairement le passage d'une lame, mais peut aussi faire référence au passage d'un crayon Silhouette ou d'un outil Curio.

Curio : Notre machine spécialisée qui offre des fonctionnalités de gravure, de dégaufrage et de gaufrage. Elle dispose aussi d'un chariot double tête, d'une plus grande surface de travail et de fonctions de pointillé.

Découpe régulière : Une coupe effectuée avec votre lame par votre Silhouette.

Découpe sans tapis : Chargement d'un média doublé dans votre machine, sans tapis. Certains matériaux disposent de leur propre doublure et ne requièrent pas l'utilisation d'un tapis de coupe.

Dégauffer : Une fonction Curio qui produit des indentations dans le papier de façon à obtenir une impression en creux.

Double Coupe : Une fonction où la lame effectue deux passages sur le motif (et le coupe donc deux fois). Certains matériaux incluent automatiquement la double coupe dans leurs réglages recommandés, mais ce paramètre peut être appliqué à tous les matériaux.

Échenillage : Le procédé qui consiste à retirer l'excès de matériau du motif.

Échenillage inversé : Une technique qui consiste à appliquer du ruban de transfert sur votre vinyle dès le moment de la découpe. Transférez le vinyle sur le ruban de transfert et retournez. Puis, échenillez le vinyle avec le ruban de transfert. Ce procédé est utile pour les motifs imbriqués ou de petite dimension.

Édition : Les quatre niveaux différents de Silhouette Studio® disponibles — Basic Edition, Designer Edition (DE), Designer Edition Plus (DE +) et Business Edition. Chaque édition ajoute des fonctions à l'édition précédente.

Entraînement amélioré : Une fonction qui entraîne le tapis ou le matériau dans un mouvement de va-et-vient dans la Silhouette avant de procéder à la découpe. Lorsque l'épaisseur du matériau augmente,

la pression exercée par les rouleaux à la surface du matériau (en fonction du type et de la surface du média) peut être insuffisante pendant l'opération. Dans ce cas, il est conseillé d'activer l'option Entraînement amélioré. L'action de charger le matériau à plusieurs reprises dans la Silhouette avant de procéder à la découpe crée une « piste » qui améliore le pouvoir de traction de Silhouette pendant la réalisation du projet.

Épaisseur : Aussi nommée « dureté », le réglage dans le volet Page qui contrôle la pression de la lame sur le matériau. Ce réglage permet de s'adapter aux matériaux denses. Par exemple, une feuille de papier de 0,3 mm d'épaisseur n'est pas aussi dense qu'un papier cartonné de 0,3 mm qui nécessite une pression de lame différente.

Feuille : Un élément de média à un format prédéfini (tel que 12 po x 12 po ou 8,5 po x 11 po). La plupart des produits Silhouette, comme le papier cartonné adhésif ou le vinyle, sont disponibles à la vente en paquets contenant un nombre de feuilles spécifique.

Feuille à tampon : Le média qui est inséré dans votre Silhouette Mint™. Il s'agit d'une feuille de caoutchouc adhésif qui réagit à la lampe UV de votre Mint pour créer votre motif. Cette feuille à tampon est une création unique de Silhouette.

Fichier .studio : Le format de fichier sous lequel Silhouette Studio® enregistre votre design.

Filtre de passage bas : Il permet aux lignes de tracé de commencer au centre de votre image et de s'en éloigner au fur et à mesure que le réglage du filtre est ajusté à la hausse.

Filtre de passage haut : Permet aux lignes de tracé de débuter en dehors de votre image et de se rapprocher de l'intérieur de l'image au fur et à mesure que le réglage du filtre est ajusté à la hausse. Si vous ne souhaitez pas créer de cadre autour de votre image, désactivez cette option.

Firmware : Un logiciel intégré dans un élément matériel. De temps à autre, les firmwares des machines CAMEO et Curio sont mis à jour par l'intermédiaire de silhouetteamerica.com.

Gaufrage : Une fonction Curio qui permet de tailler dans votre matériau à l'aide d'un outil de gaufrage afin d'obtenir un motif en relief.

Glossy/Brillant : Une finition brillante et lumineuse.

Glyphes : Les caractères supplémentaires inclus dans les polices auxquelles vous pouvez accéder sur votre ordinateur.

Gravure : Une fonction Curio qui permet de graver votre motif sur un matériau.

Groupées/Dissociées : Les lignes fixes/non fixes dans leurs positions relatives, même lorsque déplacées. Vous pouvez grouper des éléments temporairement pour les déplacer ensemble puis les dissocier ou les conserver groupés définitivement.

Imbrication : Placer un objet plus petit à l'intérieur d'un plus grand. En général, il s'agit de placer vos éléments dans la plus petite zone de découpe possible afin d'économiser du matériau.

Imprimer et Couper : Une image en deux parties : le motif que vous imprimez avec votre imprimante personnelle, et les lignes de coupe correspondantes que vous découpez avec votre Silhouette. Les lignes de coupe ne seront pas imprimées.

Imprimer et Gaufrer : L'action d'imprimer votre projet depuis votre imprimante personnelle, de charger votre feuille imprimée dans votre Curio et de procéder au gaufrage des lignes sur le motif.

Lame à cliquet : La lame standard de votre Silhouette. Elle se règle à l'aide de l'ajusteur à cliquet intégré à votre machine ou d'un manchon à cliquet.

Lame de coupe profonde : Une lame longue de 2 mm qui coupe des matériaux plus épais que les lames classiques.

Levier de dégagement : Le levier qui se situe sur la droite de la barre de rouleau dans la CAMEO. Vous devez libérer le levier pour pouvoir déplacer la barre de rouleau et le verrouiller pour pouvoir couper.

Ligne de coupe : Une ligne (rouge par défaut) dans Silhouette Studio® qui vous indique où votre Silhouette va couper. Lorsque vous cliquez sur le volet Envoyer, vous voyez la ligne de coupe s'épaissir, montrant exactement quelles lignes sont envoyées à la coupe.

Lignes d'échenillage : Les lignes placées dans votre motif qui facilitent l'échenillage. Ajoutez ces lignes pour que, lorsque vous retirez votre vinyle, il puisse se détacher en sections au lieu d'avoir à écheniller tout le motif en une seule fois.

Machines de découpe Silhouette : Les Silhouette CAMEO®, Silhouette Portrait® et Silhouette Curio™. Nous incluons la machine Curio avec les autres découpeuses car en plus de ses fonctions spécifiques comme le gaufrage et la gravure, elle coupe tout aussi bien !

Marquer et Gaufrer : Une fonction où vous découpez d'abord légèrement votre matériau (le marquage) puis vous utilisez cette ligne pour réaliser un gaufrage plus prononcé. Vous chargez à la fois une lame et un outil de gaufrage dans votre Curio.

Marques d'enregistrement : Les marques que vous pouvez activer à l'impression autour de la bordure de votre espace de travail. Elles seront lues par le scanner optique de votre Silhouette avant la découpe, afin que la Silhouette puisse trianguler en fonction de l'emplacement de ces marques et sache exactement où les lignes de coupe sont définies autour de vos

images imprimées. Les marques d'enregistrement sont uniquement utilisées lorsque vous imprimez vos images pour des tâches Imprimer et Couper.

Mat : Une finition douce, atténuée.

Média : Les différents genres de matériaux que vous pouvez utiliser avec votre Silhouette, comme le vinyle, le papier cartonné (cardstock), le transfert à chaud, le bois, le métal et l'aggloméré.

Média doublé : Un matériau qui dispose de sa propre doublure. Par exemple, le vinyle ou le cardstock adhésif. L'utilisation d'un tapis de coupe n'est pas nécessaire avec ces médias, même si cela reste possible.

Média Standard : Un média qui n'a pas de doublure. Par exemple, un papier cartonné ordinaire.

Mint : Un créateur de tampon personnalisé. En utilisant Mint Studio™, vous pouvez modeler et imprimer des tampons personnalisés.

Mosaïque : La fonction qui découpe ou sépare votre grand motif en pièces afin que les morceaux correspondant aux dimensions de la zone de découpe soient envoyés à votre Silhouette. Cette fonction est disponible dans la version Business Edition.

Niveau de lame : Le numéro sur la lame qui contrôle la longueur de son dégagement (sa profondeur) par échelon de 0,1 mm. Cette mesure permet de s'adapter à l'épaisseur du matériau. Par exemple, une lame de niveau 1 = 0,1 mm, de niveau 2 = 0,2 mm, etc. Si vous employez du papier cartonné d'une épaisseur réelle de 0,3 mm, un niveau de lame d'une valeur supérieure (par exemple 0,6 mm ou un réglage sur 6) signifie que vous exposez la lame au-delà de l'épaisseur réelle du matériau. Cela ne permettra pas à la lame de mieux découper. En augmentant la profondeur de lame, celle-ci coupera au-delà de l'épaisseur réelle du matériau. La pointe risque de s'émousser bien plus vite, voire de se casser, et les découpes suivantes seront déchiquetées. Vous devrez alors encore augmenter la longueur de la lame car un réglage sur

6 ne l'exposerait en réalité que de 0,3 mm puisque la pointe s'est usée en allant au-delà de l'épaisseur du matériau. Nous déconseillons donc de surexposer la lame pour tenter d'obtenir de « meilleures » découpes.

Onglets Document : Les onglets en haut de votre écran qui vous permettent de basculer entre les documents dans Silhouette Studio® ou Mint Studio™.

Page : La partie blanche de votre espace de travail. Tout motif sur votre page est actif, ce qui signifie qu'il peut être envoyé à votre machine Silhouette connectée.

Papier / Ruban de transfert : Un papier ou ruban adhésif léger à utiliser lorsque vous transférez votre motif depuis son support sur votre projet.

PixScan™ : Une fonction dans Silhouette Studio® qui vous permet de prendre une photo de votre motif, de le charger sur votre ordinateur, puis de procéder à des coupes précises autour de l'image.

Plateau : Les surfaces surélevées que vous construisez pour y placer votre base en utilisant votre Curio. Différents matériaux nécessitent un nombre différent de plateaux.

Pointillé : Une fonction Curio où vous créez un motif avec des grappes de points au lieu d'une ligne continue. L'outil Pointillé et Gravure fonctionne de manière optimale avec les feuilles de métal à poinçonner Silhouette ou les médias papier ou toilés pour pointiller au feutre.

Portrait : La machine de découpe électronique disposant d'un espace de découpe de 8,5 pouces x 11 pouces (21,6 x 27,9 cm).

Ready, Set, Make : La section dans la Boutique de motifs qui vous donne accès à des dizaines de projets prêts à l'emploi contenant des instructions pour vous aider à les réaliser sans anicroche. Lorsque vous achetez un projet Ready, Set, Make, tous les motifs inclus sont à tarif réduit.

Relief en 3D : La feuille tampon après que la machine Mint y a imprimé un motif. La Mint utilise une lampe UV pour graver votre motif sur la feuille. Le procédé d'impression thermique fonctionne comme pour les autres papiers photosensibles. La lumière brûle les zones autour de votre motif, y laissant une empreinte en relief.

Seuil : Il détermine le niveau d'application du filtre de tracé sur votre image, en commençant par les couleurs les plus sombres pour les réglages bas.

Seuil de parasitage : Il aide à éliminer les parasites dans votre tracé. Si vous constatez de tout petits points en trop sur votre tracé, ajustez le seuil.

Silhouette Bibliothèque : Un serveur informatique qui stocke vos données dans un emplacement hors-site et synchronise vos appareils afin qu'ils soient tous mis à jour avec le contenu le plus récent, la même structure de fichiers, etc. Silhouette Bibliothèque vous permet de partager des fichiers de la boutique Silhouette Design Store, vos propres fichiers et votre structure de dossiers entre vos différents appareils.

Silhouette Connect™ : Un plug-in disponible pour ceux et celles désirant découper directement depuis Adobe Illustrator® ou CorelDraw®. Une fois le plug-in acheté et installé, vous pourrez envoyer votre motif vers votre Silhouette directement depuis votre programme de design, sans même ouvrir Silhouette Studio®.

Silhouette Design Store : Une place de marché en constante expansion, où vous trouverez des milliers de motifs utilisables pour votre Silhouette. Ces motifs vont des formes simples aux motifs, polices ou designs les plus complexes.

Silhouette Link : Le programme qui fonctionne en tâche de fond sur votre ordinateur afin de connecter votre Silhouette à votre appareil sans fil.

Silhouette Studio® Mobile : Notre appli mobile.

Téléchargez Silhouette Studio® Mobile sur votre appareil Android ou IOS et commencez à dessiner. En utilisant Silhouette Bibliothèque, vous pouvez partager vos motifs entre cinq appareils.

Soudure : Le procédé qui consiste à combiner deux formes en une.

Surcoupe Segment de Ligne : Une fonction qui coupe les lignes en débordant légèrement sur les bords de la découpe prévue. En sélectionnant l'option « Off », toutes les lignes seront découpées normalement. En sélectionnant « On », les coins droits seront découpés avec une légère surcoupe.

Système d'exploitation (OS) : Le logiciel qui gère les fonctions de base de votre ordinateur. Les deux systèmes d'exploitation pris en charge par notre logiciel sont Mac® et Windows®. Assurez-vous de bien télécharger la version de notre logiciel compatible avec votre système d'exploitation, sinon il ne s'installera pas correctement.

Tapis de coupe : Le tapis à surface adhésive que vous chargez dans votre machine. Il existe des tapis de différentes tailles pour des machines et des matériaux de différentes dimensions.

Test de coupe : La découpe d'un petit triangle dans un carré, afin que vous puissiez essayer vos réglages de découpe. En utilisant le test de coupe, vous éviterez de gâcher du média en affinant vos réglages dans une minuscule zone avant de procéder à la découpe du motif entier.

Tracé magnétique : Une fonction de tracé qui vous permet de tracer manuellement un élément. Votre cercle de tracé sera comme aimanté à la forme.

Tracé transparent : Un groupe d'au moins deux ensembles de lignes, où les lignes intérieures sont

incrustées dans l'image. Voyez cela comme si les lignes du dessus perforaient les lignes en dessous. Un tracé transparent ressemble à un ensemble groupé de lignes, mais le résultat est très différent après le remplissage en couleur.

Travail de coupe : Les informations envoyées à votre Silhouette lorsque vous cliquez sur « Démarrer ». Cela concerne tout ce que vous avez défini sur « Couper » dans le volet Envoyer.

Utilisation commerciale : L'utilisation d'un design numérique dans tout projet physique, produit, illustration, etc., destiné à la revente ou à une utilisation commerciale.

Vélin : un papier blanc translucide très fin.

Version : La forme particulière du logiciel que vous utilisez. De nouvelles versions du logiciel sont publiées afin de maintenir le programme à jour et de corriger les bugs ou problèmes. Lorsque vous êtes invité à mettre à jour votre logiciel, vous installez en fait une nouvelle version du logiciel.

Vieillir votre tapis : Une technique où vous frottez votre tapis contre votre pantalon, un T-shirt de coton, ou même contre le sol. Vous éviterez ainsi que votre média adhère trop à la surface de votre tapis si celui est neuf et très adhésif.

Vue Mise en forme média : Une vue disponible dans la Business Edition de Silhouette Studio® où vous pouvez visionner côte à côte l'écran de votre motif et l'écran montrant ce que votre Silhouette va réellement découper. Grâce à cette vue, vous pouvez accéder aux fonctions supplémentaires comme Mosaïque, Imbrication et Copie matricielle.

Zone d'attente : La zone grise à côté de votre page blanche dans Silhouette Studio®. Vous pouvez utiliser cette zone pour placer des motifs non envoyés à votre Silhouette.

Zone de découpe active : La zone à l'intérieur de la bordure rouge, où votre Silhouette procédera à la découpe. Toute partie située en dehors de cette zone ne sera pas découpée. Tout ce qui chevauche cette ligne sera découpé au niveau de la ligne rouge.

Zone de découpe/Zone de tracé : La page blanche dans Silhouette Studio®. Elle est aussi nommée « Zone de découpe active ». Seules les informations dans cette zone seront transmises à votre Silhouette.

Impression 3D : Un objet 3D créé à partir d'un modèle numérique. L'objet est imprimé couche par couche à l'aide d'une imprimante 3D et d'un plastique fondu appelé filament.

Alta : Notre imprimante 3D qui crée des impressions 3D. L'Alta peut imprimer des objets d'environ 5 1/2 pouces de hauteur et 5 1/2 pouces de diamètre.

Filament : Un matériau plastique sous forme d'un fil embobiné qui peut être fondu et produit par une imprimante 3D pour créer une impression 3D.

Découpe : Un processus qui convertit un modèle numérique en couches, de manière à ce que l'imprimante 3D sache où placer le filament.

Raccourcis Silhouette Studio

Document	PC	MAC
 Nouveau document	ctrl + n	cmd + n
 Ouvrir un document	ctrl + o	cmd + o
 Enregistrer le Document	ctrl + s	cmd + s
 Imprimer	ctrl + p	cmd + p
 Couper	ctrl + x	cmd + x
 Copier	ctrl + c	cmd + c
 Coller	ctrl + v	cmd + v
 Annuler	ctrl + z	cmd + z
 Rétablir	ctrl + maj + z	cmd + maj + z
 Zoomer	ctrl + =	cmd + =
 Dézoomer	ctrl + -	cmd + -
 Outil Glisser-Zoomer	z	z
 Outil panoramique	barre d'espace	barre d'espace
 Ajuster à la fenêtre	ctrl + 1	cmd + 1

Fichier	PC	MAC
Enregistrer sous	ctrl + maj + s	cmd + maj + s
Enregistrer dans la bibliothèque	ctrl + alt + r	ctrl + cmd + r
Fermer le document	ctrl + w	cmd + w
Quitter	ctrl + q	cmd + q

Éditer	PC	MAC
Colar na frente	ctrl + f	cmd + f
 Dupliquer	ctrl + d	cmd + d
 Tout sélectionner	ctrl + a	cmd + a
 Désélectionner tout	ctrl + maj + a	cmd + maj + a
 Orthographe	F7	fn + F7
 Préférences	ctrl + k	cmd + k

Outils	PC	MAC
 Sélectionner	v	v
 Lasso main levée	b	b
 Modifier les points	a	a
 Ligne	\	\
 Polygone	p	p
 Courbe	c	c
 Arc	maj + a	maj + a
 Rectangle	r	r
 Rectangle arrondi	maj + r	maj + r
 Ellipse	e	e
 Polygone régulier	maj + p	maj + p
 Main levée	f	f
 Lissage à main levée	maj + f	maj + f
 Texte	t	t
 Gomme	maj + e	maj + e
 Couteau	k	k
 Pipette	i	i
 Pipette	ctrl + clic	ctrl + clic

Objet	PC	MAC
 Grouper	ctrl + g	cmd + g
 Dissocier	ctrl + maj + g	cmd + maj + g
 Créer Tracé Transparent	ctrl + e	cmd + e
 Annuler Tracé Transparent	ctrl + maj + e	cmd + maj + e

Raccourcis Silhouette Studio

Organiser

	PC	MAC
 Envoyer à l'avant	ctrl + maj +]	cmd + maj +]
 Envoyer à l'arrière	ctrl + maj + [cmd + maj + [
 Avancer d'un plan	ctrl +]	cmd +]
 Reculer d'un plan	ctrl + [cmd + [

Reproduire

	PC	MAC
 Dupliquer à Gauche	ctrl + ←	cmd + ←
 Dupliquer à Droite	ctrl + →	cmd + →
 Dupliquer au-dessus	ctrl + ↑	cmd + ↑
 Dupliquer en dessous	ctrl + ↓	cmd + ↓
 Rangée de 3	ctrl + maj + →	cmd + maj + →
 Rangée de 4	ctrl + alt + →	cmd + alt + →
 Colonne de 3	ctrl + maj + ↓	cmd + maj + ↓
 Colonne de 4	ctrl + alt + ↓	cmd + alt + ↓
 Remplir la page	ctrl + maj + f	cmd + maj + f
 Refléter à Gauche	alt + maj + ←	alt + maj + ←
 Refléter à Droite	alt + maj + →	alt + maj + →
 Refléter au-dessus	alt + maj + ↑	alt + maj + ↑
 Refléter en dessous	alt + maj + ↓	alt + maj + ↓
 Pivoter 1 copie	ctrl + maj + F1	cmd + maj + fn + F1
 Pivoter 2 copies	ctrl + maj + F2	cmd + maj + fn + F2
 Pivoter 3 copies	ctrl + maj + F3	cmd + maj + fn + F3
 Pivoter 5 copies	ctrl + maj + F5	cmd + maj + fn + F5

Vue

	PC	MAC
Afficher la page Design	ctrl + maj + d	cmd + maj + d
Afficher la boutique	ctrl + alt + s	cmd + alt + s
Afficher la bibliothèque	ctrl + alt + l	cmd + alt + l
Afficher la page Envoyer	ctrl + F2	cmd + fn + F2
Afficher la grille	g	g
Volet Grille	ctrl + F4	cmd + fn + F4
Volet Page	ctrl + F1	cmd + fn + F1
Bordure d'impression	ctrl + maj + p	cmd + maj + p
Bordure de coupe	ctrl + maj + l	cmd + maj + l
Centre de rotation	o	o
Fenêtre de marques d'enregistrement	ctrl + F3	cmd + fn + F3
Vue Mise en forme média	ctrl + maj + v	cmd + maj + v

Modifier

	PC	MAC
 Souder	ctrl + maj + w	cmd + maj + w

Autre

	PC	MAC
Marques d'enregistrement	m	m
Style de coupe = Couper	ctrl + t	cmd + t
Style de coupe = Ne pas couper	ctrl + maj + t	cmd + maj + t
Règle	ctrl + r	cmd + r
Croix	ctrl + h	cmd + h
Éditer objet	Double Clic	Double Clic
Défilement à gauche/droite	ctrl + molette	cmd + molette
Zoomer/Dézoomer	alt + molette	alt + molette