LEONARDO®
DESIGN STUDIO

TABLE DES MATIÈRES

Bienvenue 5
À propos de Leonardo Design Studio 5
Ressources d'apprentissage 5
Comment utiliser ce manuel 5
Foire aux questions 5
Leçons vidéo et tutoriels 5
Installer et Activer (Déverrouiller) Leonardo Design Studio 6
Aperçu 6
Configuration système requise 6
Configuration minimale de l'ordinateur 6
Configuration informatique idéale 6
Comment installer Leonardo Design Studio 7
Antivirus logiciel 7
Activer (déverrouiller) Leonardo Design Studio 7
Problèmes de téléchargement, d'installation et d'activation/Erreurs 7
Espace de travail Leonardo Design Studio 8
Page d'accueil 8
Tutoriels 8
Inspiration 8
Bibliothèque de conception 8
Bibliothèque de matériaux 9
Coupe-sage 9
Ma page 9
Concevoir 9
Leonardo Design Studio Outils s 9
(1) Menus 9
(2) Commandes 9
Commandes déroulantes 9
(3) Barres d'outils volantes 9
(4) Mode panoramique/édition & /zoom 9
(5) Centre de conception 10
Propriétés 10
(1) Sélecteur de couleurs 10
(2) Spécifications de taille 12
Documents & Pages 12
Documents 12
Pour ouvrir un document 12
Pour ouvrir un document récent 12
Pour enregistrer un document 12
Pour enregistrer sous 12
Formats et extensions de fichiers 13
Notes de poste/Statistiques 13
Préférences et paramètres 14
Options générales : Préférences générales 15
Options générales : Paramètres de page par défaut 15
Options de l'éditeur : édition de la souris 15
Options de l'éditeur : lignes de tirets 15
Mise en page 16
TABLEAU D'ART | TAPIS DE COUPE 16
Pour ouvrir Mise en page 16
Taille de page 16
Mesure et mise en page 16
Utilisation d'une grille 16
Utilisation de règles/wireframe 16
Utilisation des règles 17
Utilisation de Wireframe 17
Utilisation des calques 17
Utilisation des panneaux de calques 17
Imprimer, couper et plier 18
Importateur 20
Importation de fichiers 20
Importer n'importe quel format de fichier 20
Insérer une image (bitmap) 20
Importation d'images – Options d'importation 20
Illustrations modifiables 20
Importer une image d'arrière-plan 21
Fichiers pris en charge 21
Importation 21
Exportation 21
Exportation de fichiers 22
Options d'exportation d'illustrations 22
Options de sortie 22
Fichiers pris en charge 22
Exportation 22
Utilisation d'objets 22
Sélectionner un outil 22
Créer une copie 23
Supprimer un objet 23

Redimensionner, mesurer et faire pivoter 23
Redimensionner 23
Mesurer 23
Tourner 24
Outil d'édition de nœud 24
Coin arrondi 24
Ajouter/supprimer un nœud 24
Outil de couteau 24
Outil de brosse de gomme 25
Gomme à effacer 25
Brosse à trancher 25
Outil Stylo 26
Lignes 26
Courbes 26
Utilisation des nœuds 26
Pinceau vectoriel 27
Outil Forme 27
Copier/supprimer un objet 27
Outil Texte 28
Texte de l'arc 29
Texte sur le chemin d'accès 30
Outil de coupe de contour 30
Qu'est-ce que la coupe de contour 31
L'éditeur de masques 32
Réglage du niveau de traçage/suppression de l'arrière-plan 32
Contours tracés 34
Contours de coupe 34
Utilisation de Contour Cut 35
Print & Cut Logo 36
Contour modifiable (coupe uniquement) 36
Outil de soudage 36
Soudure sélectionnée 37
Soudure sélectionnée (conserver les chevauchements) 37
Faire composer 38
Punch Out 39
Timbre 39
Entrecroiser 39
Slice Intersecta 40
Soudure de couche de couleur 40
Soudure de couche de base 41
Outil Mise à l'échelle 41
Tourner 42
Miroir 42
Dupliquer 42
Tableau de tuiles 42
Réseau rotatif 43
Outil de déformation/distorsions 43
Déformation du maillage 44
Déformation du drapeau 44
Déformation du globe 44
Déformation du tube 44
Déformation de l'arc 45
Déformation 3D 45
Déformation conique 45
Outil d'organisation 46
Grouper des objets 46
Dissocier des objets 46
Dissocier les chemins 47
Ordre Z (ci-dessus et ci-dessous) 49
Définir l'ordre Z (liste déroulante) 49
Outil spatial (alignement) 49
Outils d'alignement 49
Ouvrez les outils d'alignement 50
Impression & découpe 51
Travailler avec l'impression et la découpe 51
Marquer l'espacement 51
Impression 53
Machine 53
Connexion à une machine 53
Propriétés d'impression 54
Mise en page 54
Taille d'impression 54
Recentrage 54
Découpage 55
Marques de calque 55
Imprimer, couper et plier 55
Machine de découpe 57
Connexion à une machine 57
Propriétés de coupe 58
Préréglages de coupe 59

Envoyer à Cutter 60
Découpage 61
Découpe en cours 61
Mode filaire pour les objets à couper 62
Raccourcis 63
Référence 64
Liens terminologiques 64
Glossaire 64
Index 74

Édition en langue française

©1988-2023 a Future Corporation Pty. Ltd. 078 538 002 et Siser® North America. Tous droits réservés. E&OE.

Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni sous licence et ne peut être utilisé ou copié comme documenté dans les termes de cette licence qui font partie du logiciel, visitez : https://fcl.software/legal/eula/

Démenti
Les outils/fonctionnalités répertoriés dans le présent document peuvent être restreints ou indisponibles dans différents niveaux, éditions, variantes ou versions du logiciel de base. La reproduction ou la transmission de ce document, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Future Corporation Pty Ltd.

Les informations contenues dans ce manuel sont sujettes à changement sans préavis écrit et sont régulièrement mises à jour en ligne. a Future Corporation Pty. Ltd. N'assume aucune responsabilité pour toute erreur, omission ou inexactitude qui peut ou non être imprimée ou apparaître dans ce manuel et la version électronique qui fait partie du logiciel.

Marques
Leonardo Design Studio ses modules et composants sont des marques commerciales, des marques de service, des noms de produits ou des noms de t / a (dba) enregistrés d'une Future Corporation Pty Ltd.

Microsoft, MS DOS et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Apple, AppleTalk, Macintosh et MacOs sont des marques déposées d'Apple Computer Inc. CorelDRAW est une marque commerciale de Corel Corporation. Postscript, Encapsulâtes Postscript et Adobe Type Manager sont des marques déposées d'Adobe System Inc. PANTONE et les autres marques commerciales de Pantone, Inc. sont la propriété de Pantone. Les autres produits mentionnés peuvent être des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés enregistrées.

BIENVENUE

Merci d'avoir acheté Leonardo Design Studio. Veuillez-vous référer à ce manuel pour installer, configurer, activer et utiliser le logiciel.

À PROPOS DE LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio est un logiciel de conception graphique autonome qui permet de produire des illustrations à envoyer à un découpeur Siser.

RESSOURCES D'APPRENTISSAGE

Leonardo Design Studio dispose de plusieurs ressources pour vous permettre d'apprendre à utiliser le logiciel.

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Le manuel est accessible à partir de l'aide de Leonardo Design Studio (menu) / rubriques d'aide et s'ouvre avec Acrobat Reader® qui peut être téléchargé gratuitement sur le site Web d'Adobe.

COMMENT LOCALISER/TROUVER DES SUJETS

Il existe plusieurs façons de localiser une rubrique d'aide dans le manuel, comme suit :

1. **Table des matières :** Au début du manuel, cliquez sur le numéro de page du sujet et vous serez redirigé vers l'emplacement de ce sujet dans le manuel.
2. **Volet de navigation :** Dans Acrobat Reader, cliquez sur Affichage (menu) / Afficher/Masquer / Volets de navigation / Signets et cliquez sur les signets (voir ci-dessus) pour accéder à la rubrique sélectionnée.
3. **Rechercher :** Cliquez sur Modifier (menu) / Rechercher et saisissez un mot-clé ou une expression pour trouver une rubrique contenant ce mot ou cette expression.
4. **Index :** Voir la fin du manuel pour un index des termes importants.

FOIRE AUX QUESTIONS

De nombreuses questions de configuration et de procédures ont déjà reçu une réponse en ligne:
https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

LEÇONS VIDÉO ET TUTORIELS

Il existe plusieurs vidéos en ligne qui vous aideront à démarrer, puis vous apprendront à utiliser le logiciel à sa pleine capacité. Veuillez consulter l'onglet Tutoriels dans le logiciel.

LEÇONS DE MISE EN ROUTE

Si vous avez une connexion Internet, cliquez sur chaque leçon ci-dessous pour l'afficher dans votre navigateur Web.



Déballage et guide de démarrage rapide



Exploration de l'interface utilisateur de Cutter



Configurer un cutter



Faire votre première coupe



Adaptateur de marqueur de coupe



Print & Cut

INSTALLER ET ACTIVER (DEVERROUILLER) LEONARDO DESIGN STUDIO

APERÇU

Leonardo Design Studio peut être installé sans être activé. Cependant, pour utiliser le logiciel sans restriction, il doit être activé, ce qui est soumis aux conditions suivantes.

Remarque : vous devez avoir acheté un abonnement valide pour déverrouiller l'édition Pro.

CONFIGURATION SYSTEME REQUISE

Pour utiliser Leonardo Design Studio, la configuration informatique suivante sont ci-dessous :

Configuration minimale de l'ordinateur

- PC Intel/AMD 64 bits ou Mac Intel/M1 64 bits
- 100 Go d'espace disque disponible.
- 8 Go de RAM.
- Moniteur couleur SVGA réglé sur un minimum de 1024x768 pixels.
- Carte vidéo/graphique SVGA de 512 Mo.
- Souris à 2 boutons.
  Microsoft Windows 8.1 ou MacOs 10.15 (avec un antivirus correctement configuré).

CONFIGURATION INFORMATIQUE IDEALE

- Processeur Intel i9, AMD Ry zen 9 ou Apple M1
- 100 Gb + d'espace disque disponible.
- 32 Go+ de RAM.
- Moniteur couleur à écran plat (1920 pixels).
- Carte vidéo / graphique 4 Go +.
- Molette de défilement à 2 boutons Souris.
- Microsoft Windows 11 Pro, MacOs 13 (avec antivirus correctement configuré).

Remarque : Le fait de ne pas avoir toutes les configurations informatiques idéales ne vous empêche pas d'utiliser le logiciel, car il peut toujours fonctionner avec une configuration minimale requise.

COMMENT INSTALLER LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio est fourni en téléchargement et/ou sur disque. Pour installer le logiciel :

1. Le compte d'utilisateur dans Windows doit disposer de privilèges d'administrateur (droits).
2. L'utilisateur doit s'inscrire en utilisant une adresse e-mail valide et confirmer son adresse e-mail à l'aide d'un code de confirmation envoyé par e-mail.
3. L'utilisation doit accepter le contrat de licence du logiciel pour installer le logiciel, voir : https://fcl.software/legal/eula/

TELECHARGER

Cliquez sur, ou tapez le lien de téléchargement fourni dans un navigateur Internet et enregistrez le fichier dans un emplacement connu. Remarque : Le fichier peut devoir être défini comme sûr avec votre logiciel antivirus (recherchez comment le faire en ligne) ou il peut être nécessaire de le débloquer pour être exécuté (faites un clic droit sur le fichier et cliquez sur Propriétés / Débloquer). Une fois le fichier téléchargé, ouvrez-le et suivez les instructions d'installation du logiciel sur l'ordinateur.

ANTIVIRUS LOGICIEL

Votre logiciel antivirus doit être configuré pour permettre à Leonardo Design Studio de fonctionner sans restriction. Pour ce faire, marquez ou définissez ce dossier et ses sous-dossiers et fichiers comme sûrs et/ou mis en quarantaine à partir de votre logiciel antivirus.

ACTIVER (DEVERROUILLER) LEONARDO DESIGN STUDIO

Pour utiliser Leonardo Design Studio sans restriction, le logiciel doit être activé (déverrouillé) via Internet.

COMMENT ACTIVER

L'utilisateur doit entrer une adresse électronique valide et enregistrer son compte pour utiliser le logiciel. L'utilisateur doit valider son adresse électronique à l'aide d'un code de confirmation envoyé par e-mail. Vous devrez peut-être également fournir le numéro de série de votre couteau qui se trouve généralement à l'arrière ou sous le coutre.

Remarque : vous devez avoir acheté un abonnement valide pour déverrouiller l'édition Pro.

Si vous avez une **édition Pro** Trial, le programme inclura Trial dans le titre de la fenêtre, il inclura également des détails sur la date d'expiration de l'essai, par exemple, Trial – jusqu'à XX/XX/XXXX).

PROBLEMES DE TELECHARGEMENT, D'INSTALLATION ET D'ACTIVATION/ERREURS

Pour que Leonardo Design Studio fonctionne correctement, Windows, tous les autres programmes et antivirus, pilotes et réseaux doivent être correctement configurés et fonctionner sans erreur.

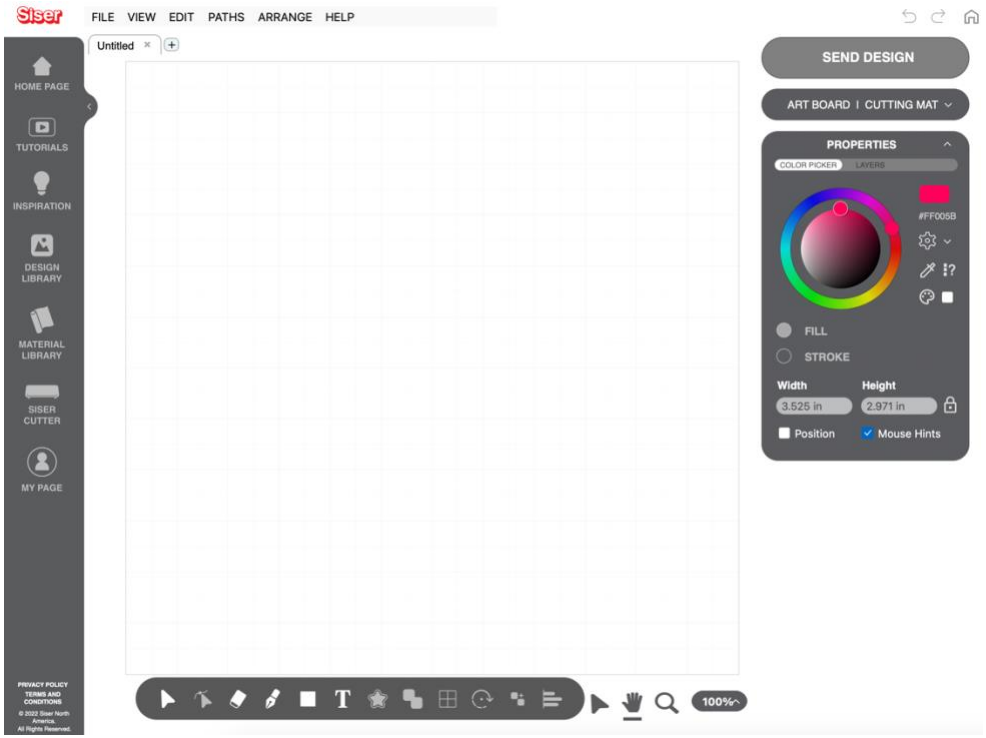
Windows/MacOs fournit des utilitaires de dépannage et un diagnostic en ligne (recherchez en ligne : Windows ou MacOs fix it). Il existe des réponses à la plupart des questions de configuration et de procédure en ligne :

https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

Veuillez utiliser ces ressources avant de contacter le support qui ne concerne que les défauts et problèmes de Leonardo Design Studio et non la configuration ou la formation. Si le problème persiste, veuillez visiter : https://future.support

ESPACE DE TRAVAIL LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio utilise menus, barres d'outils et panneaux d'outils comme indiqué dans ce diagramme :



Les outils volants de la barre d'outils en bas à gauche pourront automatiquement être sélectionnés en fonction du ou des objets sélectionnés dans la zone de conception.

À partir de la page d'accueil ou de l'un des onglets du menu de gauche, vous pouvez sélectionner le menu Fichier pour ouvrir les fichiers récemment enregistrés, une nouvelle page, accéder à la configuration de la page ou ouvrir les préférences, etc.

Le menu Mes pages sur l'ensemble de menus de gauche vous permet de vous connecter/déconnecter, de modifier les informations du compte et d'afficher les fichiers récents.

PAGE D'ACCUEIL

L'onglet Page d'accueil propose des recommandations d'inspiration, un accès rapide à des vidéos utiles et des couleurs de vinyle auxquelles vous pouvez accéder.

TUTORIELS

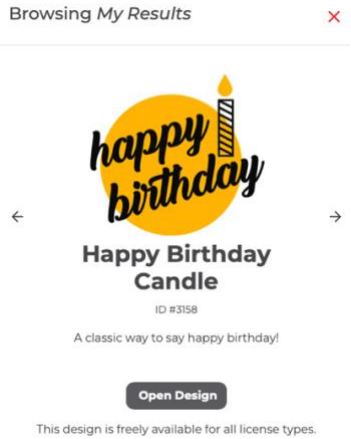
L'onglet Didacticiels présente une base de connaissances des didacticiels disponibles. Cliquez sur la liste déroulante Didacticiels en vedette pour développer les options de didacticiel disponibles, y compris la configuration des bases de la fraise Siser et du vinyle. À droite, vous pouvez localiser la fonction de recherche dans laquelle vous pouvez taper des mots clés pour naviguer vers un sujet de préoccupation particulier.

INSPIRATION

L'onglet Inspiration met en évidence une variété d'exemples d'idées et de conceptions avec des instructions et les outils requis sur la façon de mener à bien les exemples de projets. Ceux-ci sont inclus à votre disposition pour vous aider dans le processus de conception et vous fournir une base pour améliorer votre créativité.

BIBLIOTHÈQUE DE CONCEPTION

L'onglet de la bibliothèque de conception est organisé par catégorie (cliquez sur le menu déroulant pour sélectionner une catégorie) et peut être filtré et trié selon différentes spécifications. Vous pouvez également utiliser la fonction de recherche pour découvrir des conceptions potentielles à inclure dans vos projets. Pour utiliser un exemple de conception, cliquez sur votre sélection, puis appuyez sur Ouvrir la conception.



Vous pouvez utiliser les flèches pour faire défiler les options disponibles.

BIBLIOTHÈQUE DE MATÉRIAUX

L'onglet Bibliothèque de matériaux est composé d'une liste déroulante de produits disponibles qui peuvent être utilisés à différentes fins. Cliquez sur un produit pour développer les informations sur les détails des matériaux, les utilisations recommandées et les instructions d'utilisation.

COUPE-SAGE

L'onglet Siser Cutter vous permet d'enregistrer une machine et de garder votre logiciel et votre microprogramme à jour, vérifiez sur cette page pour vous assurer de ne jamais manquer une mise à jour.

MA PAGE

L'onglet Ma page vous permet de modifier les informations de votre compte et d'afficher vos fichiers récents.

CONCEVOIR

L'onglet Design vous permet de naviguer rapidement vers l'espace de conception/Planche artistique/Tapis de découpe et conservera votre design enregistré si vous accédez à un autre menu.

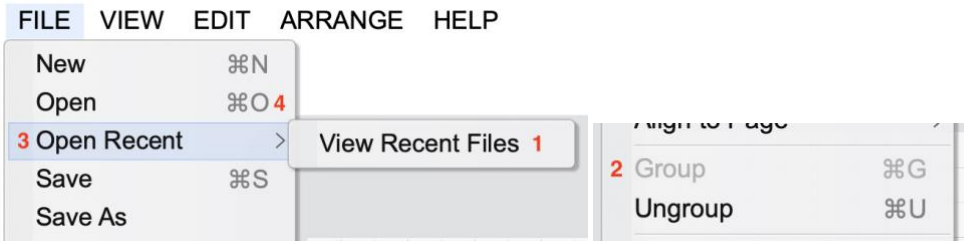
LEONARDO DESIGN STUDIO OUTILS S

Chaque section (zone) des outils Leonardo Design Studio est décrite comme suit.

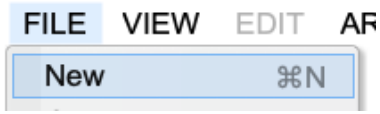
(1) MENUS

Leonardo Design Studio menus sont des commandes regroupées par types d'opérations qu'elles effectuent et incluent la plupart des outils et fonctionnalités du logiciel. Les fonctionnalités du menu présentées dans le diagramme ci-dessous indiquent :

1. Un sous-menu s'affiche lorsque vous cliquez dessus.
2. La commande n'est pas disponible actuellement.
3. Commande actuellement sélectionnée (cliquez pour exécuter).
4. Raccourci clavier de la commande.



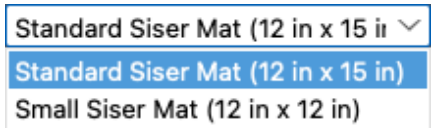
(2) COMMANDES



Une commande est exécutée en cliquant sur son bouton.

Remarque : Les boutons peuvent également être masqués dans une liste déroulante ou s'envoler comme expliqué ci-dessous.

COMMANDES DÉROULANTES



Cliquez sur les listes déroulantes pour afficher d'autres boutons et paramètres.

(3) BARRES D'OUTILS VOLANTES



Cliquez et survolez les boutons de survol pour afficher d'autres boutons.

(4) MODE PANORAMIQUE/ÉDITION & /ZOOM



Vous pouvez utiliser le mode panoramique en maintenant la touche Maj + gauche de la souris enfoncée et en faisant glisser, soit en sélectionnant l'outil Panoramique. Pour quitter le mode panoramique, cliquez sur Echap ou sélectionnez à nouveau le bouton panoramique pour le désactiver.

Raccourci : Maj + bouton gauche de la souris (glissement)

Vous pouvez effectuer un zoom avant en sélectionnant la loupe et en cliquant sur la page pour effectuer un zoom avant. Pour réinitialiser la page, effectuez un zoom arrière à 100 %, sélectionnez le bouton 100 %.



Raccourci : En mode zoom, Maj + clic gauche de la souris pour effectuer un zoom arrière
Raccourci : Mode zoom : F2
Raccourci : Zoom avant : F3
Raccourci : Zoom arrière : F4
Raccourci : Zoom sur tous : F5

(5) CENTRE DE CONCEPTION



Le Design Center est un référentiel des principaux outils et fonctionnalités de Leonardo Design Studio. Le Centre de conception vous permet de basculer entre le tapis de coupe ou le rouleau de matériau et inclut les Propriétés relatives aux objets de la page.

PROPRIÉTÉS

La section des propriétés comprend plusieurs fonctionnalités pour gérer et modifier vos objets/conceptions.

(1) Sélecteur de couleurs

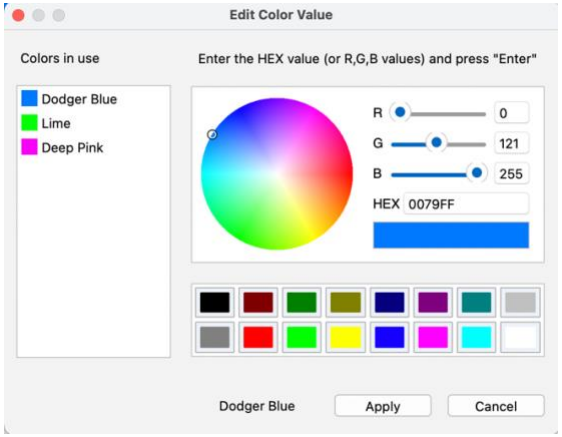
Le sélecteur de couleurs vous permet de sélectionner les couleurs souhaitées applicables aux objets, l'anneau extérieur vous permet de sélectionner la couleur tandis que le cercle intérieur vous permet de sélectionner la nuance parfaite.

Application des valeurs HEX



Remarque : Cliquez sur les petits cercles et faites glisser pour changer la couleur appliquée, la valeur HEX changera au fur et à mesure que vous le faites, indiquant la nuance actuelle sélectionnée.

En cliquant sur la nuance de couleur affichée, une nouvelle fenêtre s'ouvrira où vous pourrez ajuster la valeur HEX en tapant la valeur désignée et en appuyant sur « entrée » / « retour » sur votre clavier.

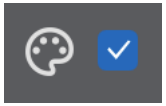


Vous trouverez ci-dessous une liste de couleurs standard pour votre commodité.



Couleur fixe

La sélection du bouton Couleur fixe vous permet d'alterner entre une gamme de couleurs réduite pour une sélection facile.



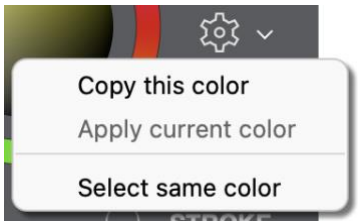
Couleur de remplissage

La sélection de FILL remplit la couleur des objets dans la limite fermée.

Couleur du contour

La sélection de CONTOUR définit la couleur du contour d'un objet.

Copie d'une couleur



Pour copier une couleur, utilisez la roue dentée à côté de la roue chromatique. Cliquez sur le menu déroulant avec un objet sélectionné sur « Copier la couleur », puis sélectionnez le nouvel objet, cliquez sur la même liste déroulante et choisissez plutôt « Appliquer la couleur ».

Remarque : Pour sélectionner tous les éléments de la même couleur, cliquez sur « Sélectionner la même couleur » dans la liste déroulante (ne fonctionne pas lorsque les objets sont groupés). À partir de là, vous pouvez changer toutes ces formes en une couleur différente (simultanément).

Couleurs utilisées

Pour appliquer une couleur déjà utilisée, cliquez sur le sélecteur de couleurs et, dans la colonne de gauche, une liste des couleurs utilisées s'affiche et peut être utilisée pour appliquer rapidement les couleurs déjà utilisées dans l'espace de travail.

Compte-gouttes

Une fois sélectionné, cet outil changera les couleurs sélectionnées à la couleur sur laquelle vous cliquez.

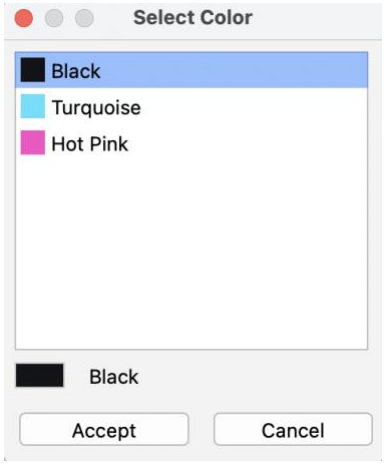
Raccourci : 'Shift' sélectionnera toutes les formes de la couleur sur laquelle vous cliquez.

Sélectionner par couleur

Pour sélectionner toutes les formes de la même couleur, cliquez sur l'icône ci-dessous.



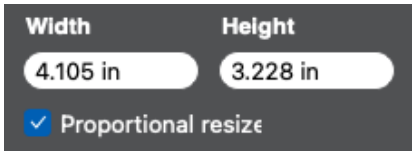
Une fenêtre apparaîtra vous permettant de choisir la couleur par laquelle vous souhaitez filtrer les formes sélectionnées.



Cliquez sur Accepter pour effectuer l'action et sur Annuler pour quitter.

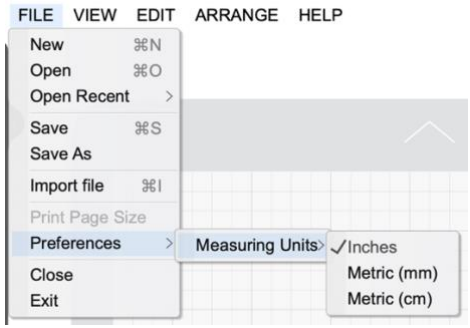
(2) Spécifications de taille

Modifiez la largeur et la hauteur d'un objet en tapant les mesures souhaitées. La sélection du redimensionnement proportionnel définira la mesure correspondante proportionnellement à la taille d'origine lors de la modification de la mesure concernée.



Unités de mesure

Modifiez vos préférences d'unités de mesure en cliquant sur le menu Fichier / Préférences / Unités de mesure / Sélectionnez l'option souhaitée dans la liste disponible.



DOCUMENTS & PAGES

Leonardo Design Studio fonctionne avec des documents de plusieurs pages et chaque page peut avoir la même taille ou une taille différente.

DOCUMENTS

POUR OUVRIR UN DOCUMENT

Cliquez sur le menu Fichier / Ouvrir et la fenêtre Sélectionner le fichier à ouvrir s'ouvrira. Ensuite, accédez à l'emplacement du fichier que vous souhaitez ouvrir, sélectionnez le fichier et cliquez sur ouvrir.

POUR OUVRIR UN DOCUMENT RÉCENT

Cliquez sur ouvrir récent ou cliquez sur le menu Fichier / Ouvrir récent et l'option permettant d'afficher les fichiers récents sous forme de vignettes s'ouvrira.

POUR ENREGISTRER UN DOCUMENT

Avec un document ouvert, cliquez sur Enregistrer ou sur le menu File / Save et la fenêtre de sauvegarde s'ouvrira. Accédez à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le fichier sur votre ordinateur et entrez un nom pour le fichier sous nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

POUR ENREGISTRER SOUS

Avec un document ouvert, cliquez sur Enregistrer sous ou sur le menu File / Save As et la fenêtre Enregistrer sous s'ouvrira. Accédez à l'emplacement où vous

souhaitez enregistrer le fichier sur votre ordinateur et entrez un nom pour le fichier sous nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

FORMATS ET EXTENSIONS DE FICHIERS

Leonardo Design Studio ouvre et enregistre dans les formats de fichiers natifs suivants :

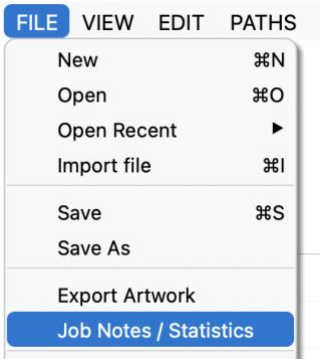
.LDS Leonardo Design Studio Document
Inclut tous les éléments d'un document (objets, texte, images, courbes, symboles, pages, etc.).

NOTES DE POSTE/STATISTIQUES

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

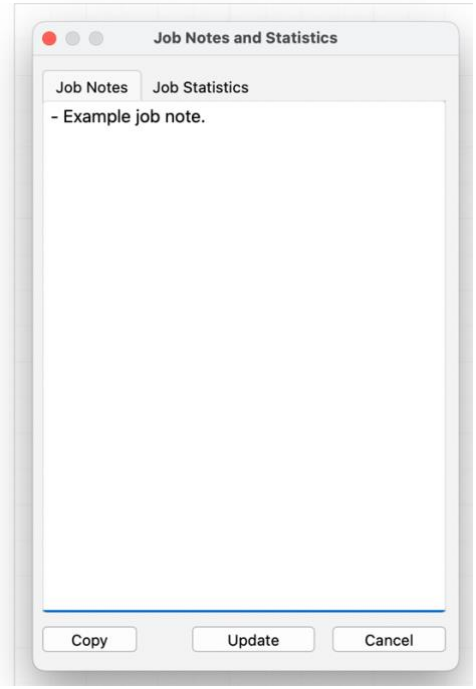
Notes d'emploi

Cliquez sur le menu Fichier / Notes de travail / Statistiques et l'option permettant d'afficher les notes de travail et les statistiques s'ouvrira.



Les notes de travail permettent aux utilisateurs de documenter et de stocker des informations essentielles liées à un travail ou à une tâche spécifique, servant de référence pratique ou de système de rappel pour suivre les détails importants, les progrès et les instructions tout au long du processus de travail.

Pour ajouter une note de travail, commencez simplement à taper dans la zone de texte.

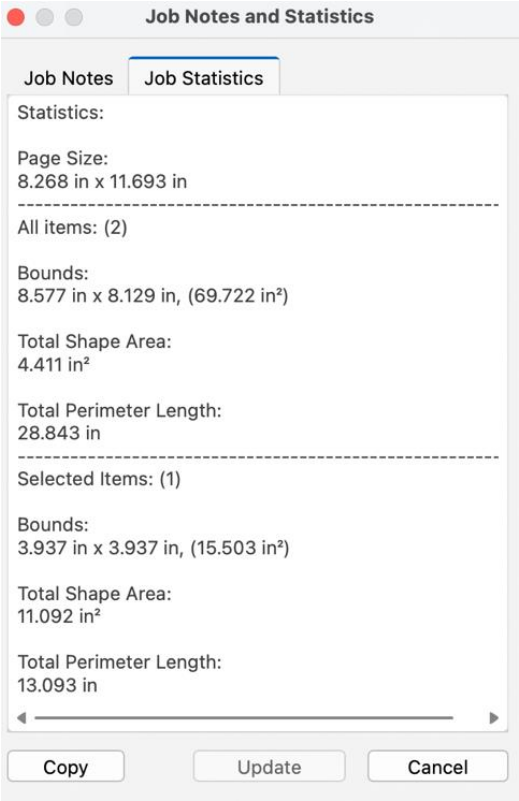




Remarque : assurez-vous de sélectionner Mettre à jour une fois terminé. Vos notes de travail sont visibles à gauche de la barre d'outils. Survolez-le pour voir un aperçu rapide de la note de travail.

Statistiques sur l'emploi

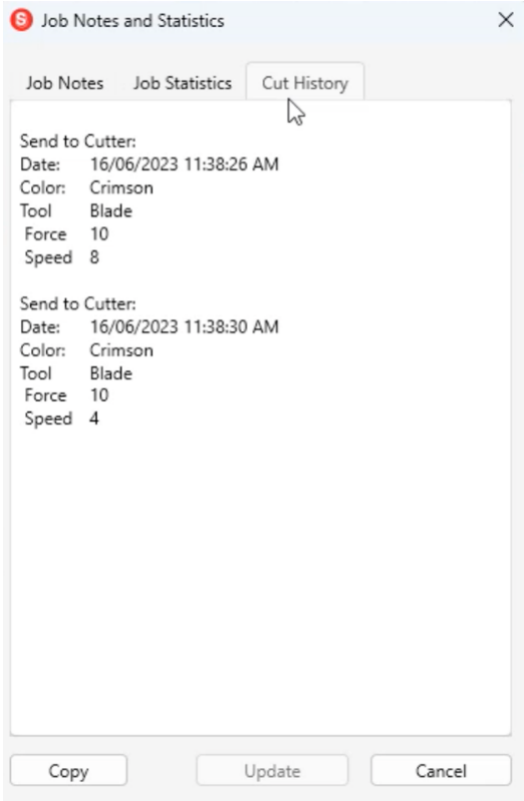
Les statistiques de travail fournissent une vue d'ensemble des statistiques relatives à tous les objets d'un document. Il comprend une section dédiée aux statistiques sur les objets sélectionnés. Les types de statistiques fournies comprennent la taille, les formes, la couverture carrée, la longueur totale de coupe, le périmètre total, etc.



Remarque : Ceci est utile lorsque vous facturez des clients pour des travaux, car l'utilisateur peut facilement identifier le total des matériaux utilisés.

Historique des coupures

Une fois que vous avez coupé un travail, vous pouvez consulter l'historique des coupures dans Notes de travail et statistiques pour identifier les heures précédentes où le travail a été coupé, les paramètres appliqués et dans quelle couleur, etc., comme indiqué ci-dessous.

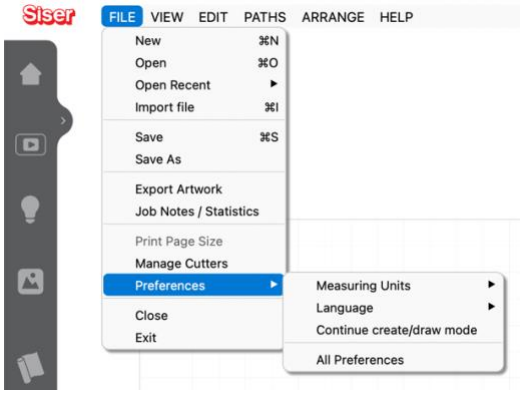


Remarque : Cela permet de déterminer si vous avez supprimé un élément particulier d'un travail si vous ne pouvez pas vous en souvenir.

PREFERENCES ET PARAMETRES

Cliquez sur le menu Fichier / Préférences et l'option permettant d'afficher les préférences apparaîtra.

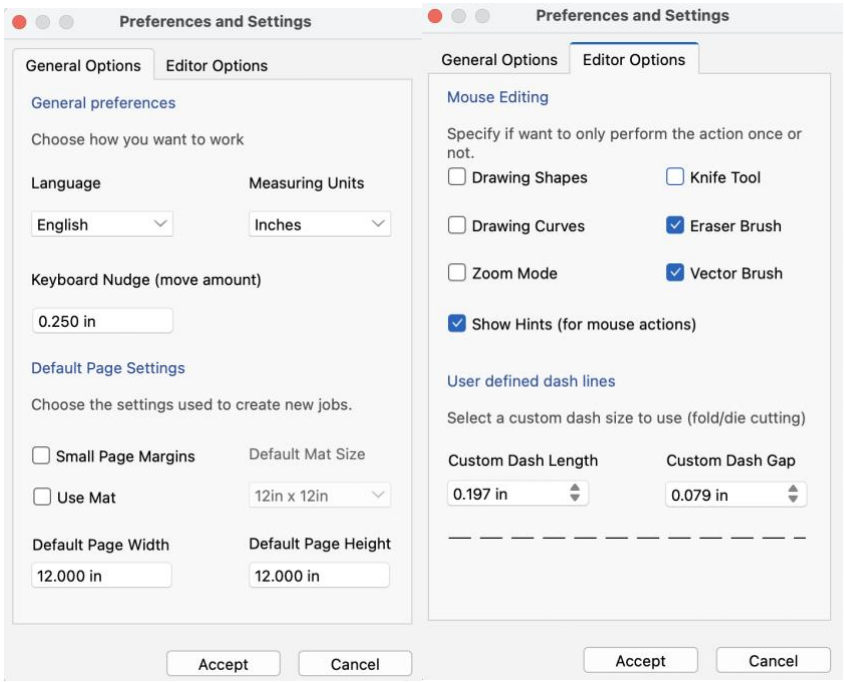
Conseil : Vous pouvez modifier rapidement les préférences Unité de mesure et Langue à partir du menu, comme indiqué ci-dessous :



Cliquez sur le menu Fichier / Préférences / Toutes les préférences et l'option permettant d'afficher les préférences et les paramètres s'ouvrira.

Vous verrez deux fenêtres disponibles, Options générales et Options de l'éditeur.

Une fois les paramètres que vous avez choisis, cliquez sur Accepter pour enregistrer les modifications.



Options générales : Préférences générales

Langue

Définissez la langue dans laquelle vous souhaitez afficher le programme.

Unités de mesure

Définissez l'unité de mesure, c'est-à-dire pouces, millimètres, centimètres.

Coup de pouce au clavier

Quantité/distance qu'un objet se déplacera lors de l'utilisation des touches fléchées du clavier.

Options générales : Paramètres de page par défaut

Petites marges de page

Permet à l'utilisateur d'imprimer très près du bord.

Remarque : Cela doit être fait à vos propres risques.

Utiliser Mat

Indiquez si vous souhaitez créer de nouvelles tâches à l'aide d'un tapis et définissez la taille de tapis par défaut.

Taille

Définissez la largeur et la hauteur de page par défaut à utiliser lors de la création de travaux.

Options de l'éditeur : édition de la souris

Sélectionnez les outils que vous souhaitez exécuter une seule fois lorsqu'ils sont utilisés, c'est-à-dire qu'une fois l'action effectuée, le mode outil est quitté et rétabli à l'outil Sélectionner.

Options de l'éditeur : lignes de tirets

Sélectionnez la taille de tiret personnalisée à utiliser dans les travaux de découpe de pliage/matrice.

MISE EN PAGE

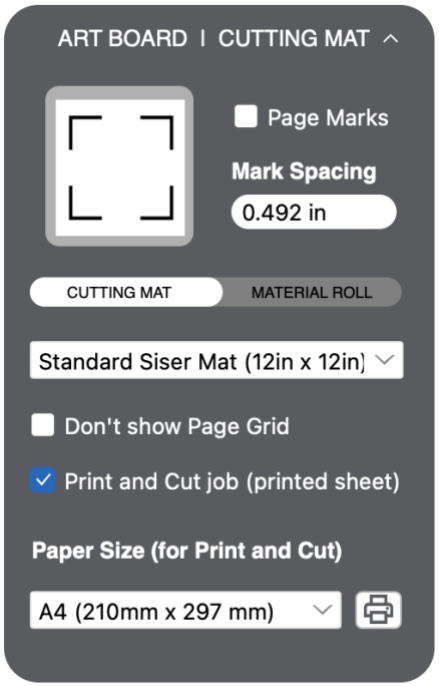
Leonardo Design Studio est livré avec une sélection de tailles de page y compris toutes les tailles standard les plus populaires.

TABLEAU D'ART | TAPIS DE COUPE

Pour ouvrir Mise en page

Rien n'étant sélectionné dans le document, cliquez sur le menu Fichier / Mise en page.

Taille de page



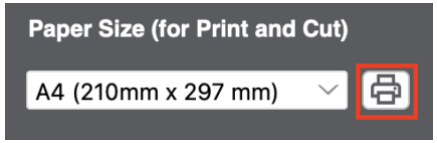
Leonardo Design Studio vous permet de concevoir soit le mode Tapis de découpe, soit le mode Rouleau de matériau.

Les dimensions de la planche d'art/tapis de coupe peuvent être réglées sur les options standard du tapis de coupe Siser.

Le rouleau de matériau permet d'éditer la hauteur / largeur, mais cela ne peut pas être réglé sur plus grand que la fraise pour assurer la précision lors de la coupe.

Le format d'impression peut être sélectionné à l'aide de la liste déroulante Format du papier. Toutefois, l'option souhaitée peut ne pas être disponible. En tant que tel, les dimensions peuvent également être définies à l'aide du format de papier qui peut être récupéré à partir de l'imprimante en cours d'utilisation en appuyant sur le bouton

Imprimante :



Une fois cliqué, il développera les options pour les formats de papier en fonction de l'imprimante actuellement connectée, pour changer le format de papier à celui d'une autre imprimante, sélectionnez l'imprimante souhaitée dans la liste déroulante.

MESURE ET MISE EN PAGE

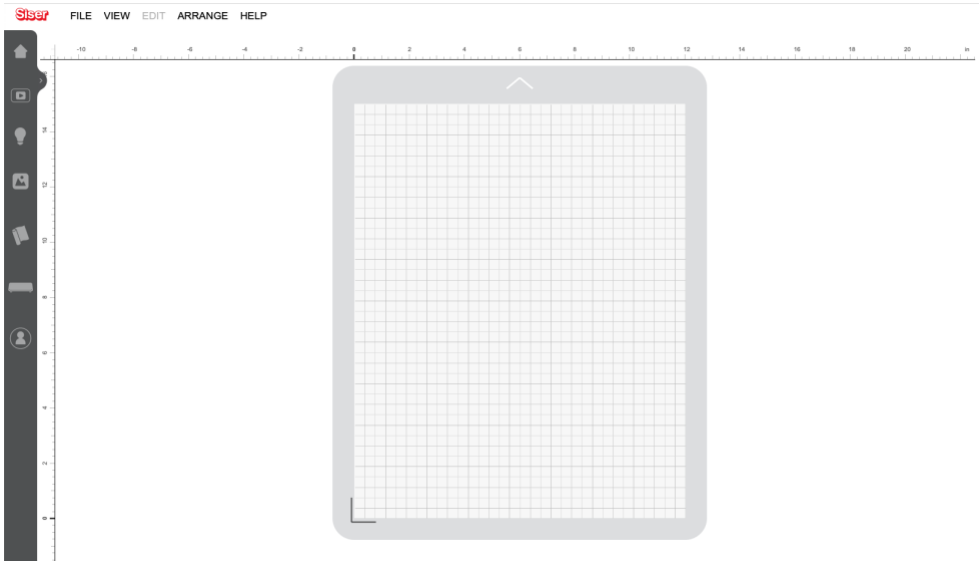
Leonardo Design Studio met à votre disposition des outils de mesure et de mise en page pour vous aider à dessiner, aligner et positionner des objets, des courbes et du texte dans la zone Dessin.

UTILISATION D'UNE GRILLE

La grille est une série de lignes qui se croisent et qui sont disposées à égale distance et que vous pouvez utiliser pour créer, aligner et positionner avec précision des objets, du texte ou des courbes dans la zone Dessin à l'aide de la fonction Aligner à.

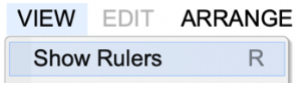
UTILISATION DE RÈGLES/WIREFRAME

Les règles sont fournies pour dessiner, dimensionner et aligner avec précision les objets. Les règles sont intuitives car elles se redimensionnent automatiquement lorsque vous effectuez un zoom avant et arrière et que vous les mettez à jour avec les unités de mesure actuelles.



Utilisation des règles

Afficher ou masquer les dirigeants



Vous pouvez afficher ou masquer les règles à partir du menu Affichage / Afficher les règles.

Utilisation de Wireframe

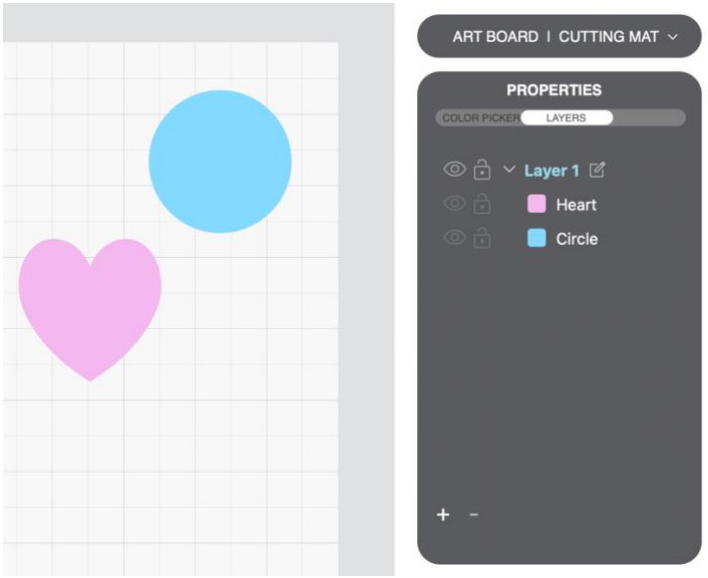
Afficher ou masquer le wireframe



Vous pouvez afficher ou masquer le filaire à partir du menu Affichage / Afficher le filaire.

UTILISATION DES CALQUES

Les calques sont différents niveaux sur lesquels vous pouvez placer des objets tels que des lignes vectorielles, des formes et d'autres éléments. Ils sont utilisés pour séparer des parties d'une image ou d'un dessin, ce qui vous permet de modifier et de manipuler séparément des éléments individuels de votre illustration.



Utilisation des panneaux de calques

Ajouter ou supprimer un calque

Utilisez les boutons plus et moins en bas à gauche du panneau pour supprimer ou ajouter un calque.

Renommer un calque

Pour renommer un calque, double-cliquez sur le texte et une zone de texte s'affiche, vous permettant de modifier le nom du calque.

Remarque : Cela fonctionne également pour les noms des formes/objets d'un calque.

Verrouiller un calque

Pour verrouiller un calque entier, cliquez sur l'icône de verrouillage en regard du calque que vous souhaitez verrouiller.

Remarque : Cela fonctionne également pour les formes/objets individuels d'un calque.

Conseil : Le verrouillage d'un calque est utile pour éviter de déplacer ou de cliquer accidentellement sur un calque que vous ne souhaitez pas modifier à un moment précis.

Conseil : Lorsque vous utilisez des calques, activez les repères de page et verrouillez-les pour éviter de déplacer accidentellement les repères de page lorsque vous travaillez sur une tâche.

Masquer un calque

Pour masquer un calque entier, cliquez sur l'icône en forme d'œil en regard du calque que vous souhaitez verrouiller.

Remarque : Cela fonctionne également pour les formes/objets individuels d'un calque.

Conseil : Le masquage d'un calque est utile lorsque vous souhaitez envoyer uniquement l'un des calques à couper. C'est-à-dire que si vous travaillez avec des calques à envoyer pour couper en lots séparés, le masquage d'un calque garantit que lorsque vous choisissez d'envoyer la conception/l'envoi à couper, le calque masqué ne sera pas inclus.

Organisation des calques

Cliquer sur le nom d'un calque et le déplacer au-dessus ou au-dessous d'un autre calque a la même fonctionnalité que l'envoi vers l'avant/arrière.

Conseil : Réorganisez l'ordre des calques en cliquant et en faisant glisser au-dessus ou au-dessous.

Remarque : Cela fonctionne également pour les formes/objets d'un calque.

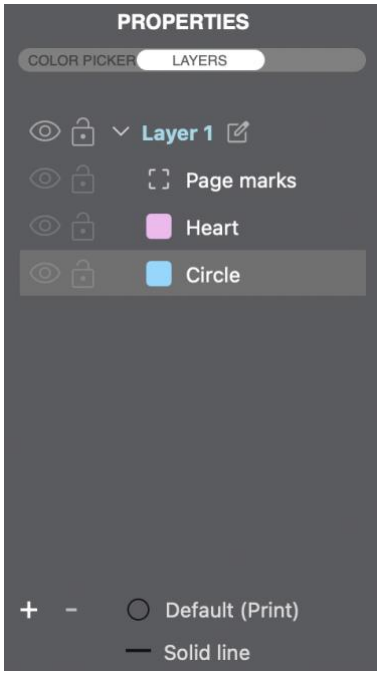
Pour déplacer un objet d'un calque à un autre, développez les deux calques, cliquez sur l'objet dans le panneau des calques et faites-le glisser dans le calque dans lequel vous souhaitez l'inclure.

Raccourci : 'Contrôle'/' Commande' + bouton gauche de la souris pour sélectionner des objets dans un calque **ou** pour sélectionner plusieurs calques.

Raccourci : Maj + bouton gauche de la souris pour capturer tous les objets ou calques inclus dans la zone du premier objet ou calque sélectionné.

Imprimer, couper et plier

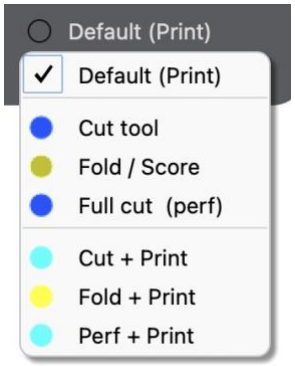
Dans le panneau Calques, lorsque vous cliquez sur un objet spécifique dans un calque, les options d'impression et de découpe deviennent disponibles, comme indiqué ci-dessous.



L'option par défaut est d'imprimer.

Pour changer l'option, cliquez sur le bouton et une liste déroulante apparaîtra avec les options. Sélectionnez l'option appropriée pour chaque objet de votre tâche.

Impression & découpe



Conseil : Vous pouvez importer une image dans laquelle vous souhaitez couper uniquement une partie de cette image dans une forme particulière.

Pour ce faire, importez une image en tant qu'image d'arrière-plan (Importer > Importer un fichier > une image d'arrière-plan) et cliquez sur l'image dans le calque.

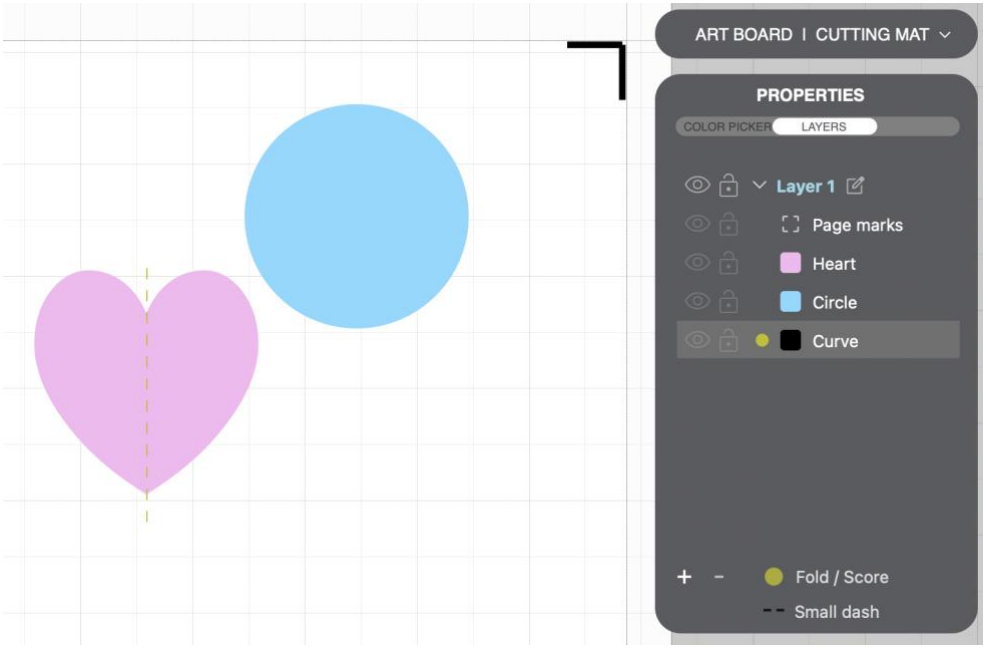
Ensuite, sélectionnez l'image comme Imprimer, puis placez la forme sur le dessus de l'image, puis sélectionnez Outil de coupe. Ce faisant, la section de l'image dans la forme au-dessus de l'image sera coupée.

Remarque : Ces outils sont également disponibles dans le menu Propriétés du sélecteur de couleurs (lorsqu'un objet est sélectionné).

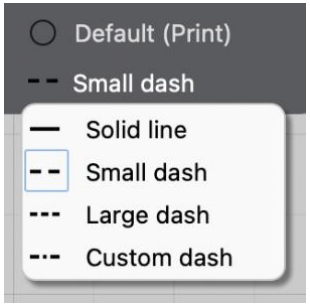
Lignes de pliage

Vous souhaiterez peut-être créer une ligne de pliage en utilisant une force différente de la même lame dans un travail d'impression et de découpe.

Pour ce faire, dessinez une ligne/courbe (qui peut être identifiée dans les calques) et positionnez-la à l'endroit où vous souhaitez créer une ligne de pliage.



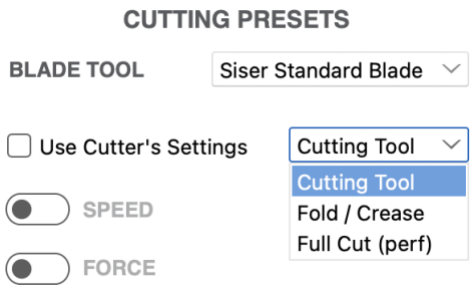
Ensuite, cliquez sur Par défaut (Imprimer) pour développer la liste déroulante et changer la ligne en pli / partition - cela ajustera la force de la ligne et l'empêchera de couper à travers le média.



Conseil : indiquez si vous souhaitez utiliser une ligne continue ou une ligne pointillée.

Remarque : Vous pouvez modifier manuellement les paramètres de force par type d'outil, c'est-à-dire Couper, Plier/Plier.

Cliquez sur Envoyer la conception et décochez « Utiliser les paramètres de Cutter » et vous pouvez ajuster manuellement la force et la vitesse pour chaque outil.



IMPORTATEUR

Leonardo Design Studio est livré avec des modules d'importation, qui sont utilisés pour insérer dans (ouvrir) des fichiers tiers 3rd directement dans le document actuel.

IMPORTATION DE FICHIERS

Importer n'importe quel format de fichier

Pour importer un fichier, cliquez sur le menu Fichier / Importer et la fenêtre Importer s'ouvrira (comme indiqué ci-dessus).

Ensuite, accédez à l'emplacement du fichier et cliquez sur le fichier requis pour le mettre en surbrillance, puis cliquez sur le bouton Importer. La fenêtre d'importation disparaîtra alors et votre importation sera terminée.

Raccourci : 'Contrôle'/' Commande' + I

Glisser-déposer

Vous pouvez également faire glisser un fichier image à partir d'une fenêtre de l'Explorateur Windows ou du Finder Mac directement dans Leonardo Design Studio.

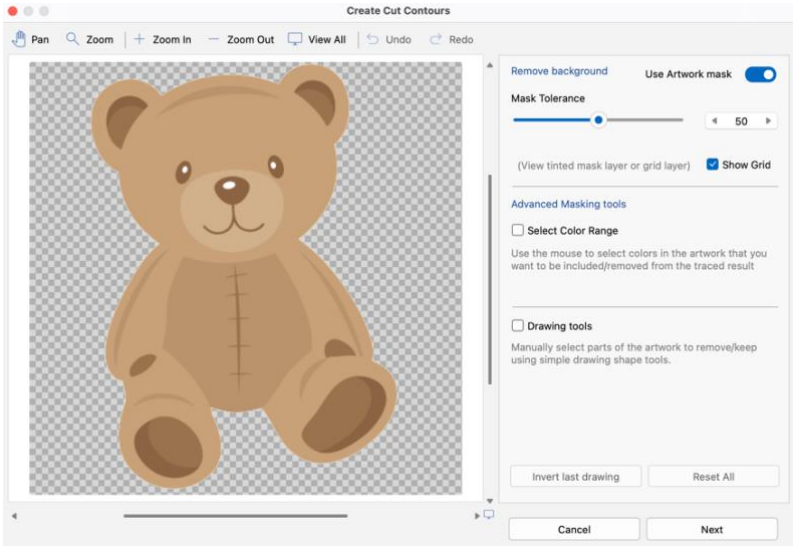
INSÉRER UNE IMAGE (BITMAP)

Glisser-déposer

Vous pouvez également faire glisser une image (.SVG) à partir d'une fenêtre de l'Explorateur Windows/Mac Finder directement dans Leonardo Design Studio. Remarque : Lors de l'importation d'une image, par défaut, il créera automatiquement un travail d'impression et de découpe.

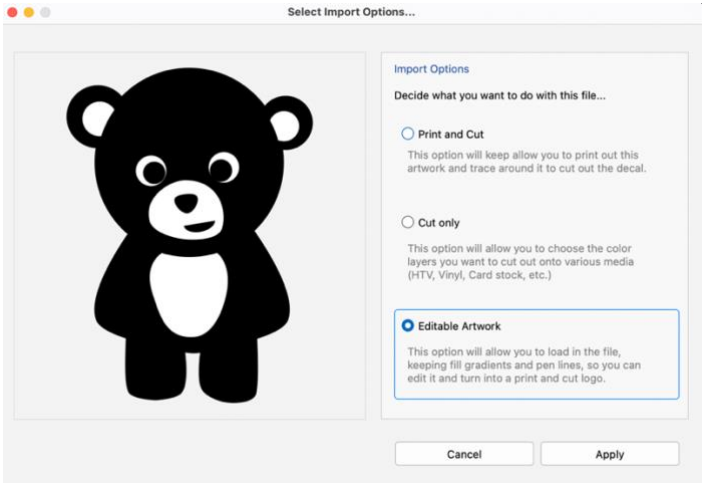
IMPORTATION D'IMAGES – OPTIONS D'IMPORTATION

Lors de l'importation d'une image, selon le type de fichier, différentes options vous seront proposées.



Importation d'images avec l'extension de fichier .PNG, .TIF, .JPG vous mènera directement au module Contour Cutting.

Illustrations modifiables



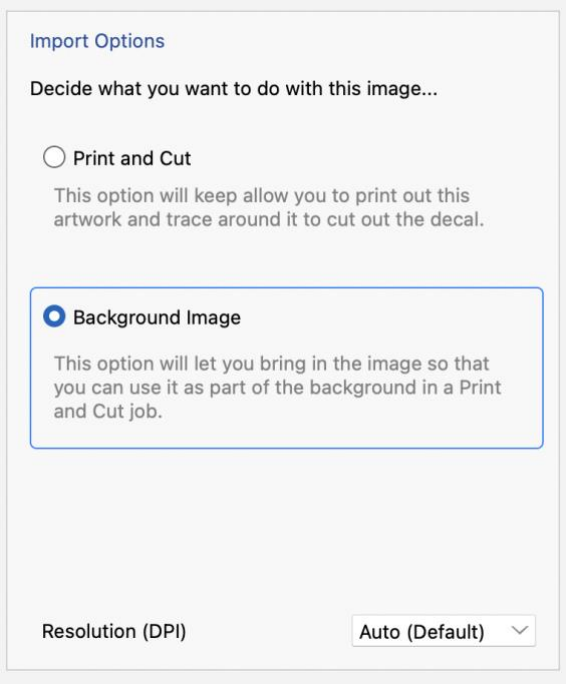
Importation d'images avec l'extension de fichier .SVG vous permettra de choisir entre Imprimer et Couper, Couper uniquement ou importer l'image en tant qu'illustration modifiable. En effet, SVG signifie graphique vectoriel évolutif, ce qui signifie que l'image est composée de formes géométriques qui peuvent être reconnues dans le logiciel.

Si une image est importée en tant qu'illustration modifiable, le survol de l'image à l'aide de l'outil de sélection met en surbrillance chaque forme (lorsque la souris la survole) contenue dans le groupe de formes formant l'image, comme illustré ci-dessous.



Importer une image d'arrière-plan

Pour importer une image en tant qu'image d'arrière-plan, sélectionnez Fichier > Importer un fichier et sélectionnez « Image d'arrière-plan » comme indiqué ci-dessous.



Conseil : Cela définit automatiquement la tâche comme une tâche d'impression et de découpe.

FICHIERS PRIS EN CHARGE

Importation

Voici une liste des formats de fichiers importés par Leonardo Design Studio :

*.PNG *.TIF *.JPG *.SVG

EXPORTATION

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

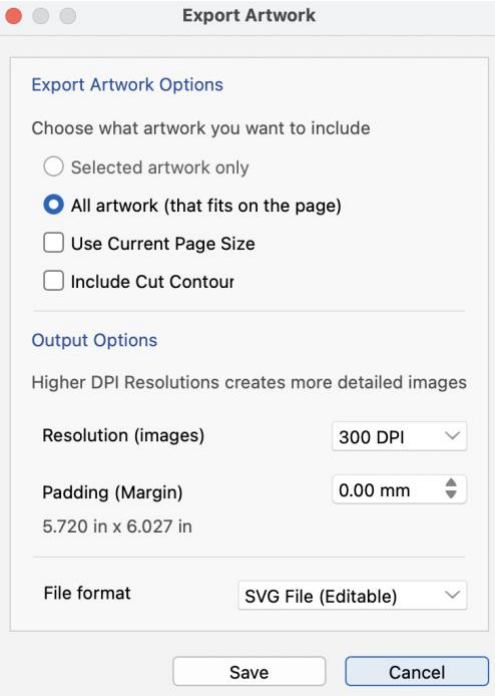
Leonardo Design Studio est livré avec des modules d'importation, qui sont utilisés pour insérer dans (ouvrir) des fichiers tiers 3rd directement dans le document actuel.

EXPORTATION DE FICHIERS

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

Options d'exportation d'illustrations

Pour exporter un fichier, cliquez sur le menu Fichier / Exporter l'illustration et la fenêtre Exporter s'ouvre.



Lors de la sélection d'exporter une illustration, une gamme d'options sera disponible.

Vous pouvez choisir d'exporter toutes les illustrations ou uniquement les illustrations sélectionnées si vous avez sélectionné des objets.

Cliquez sur Enregistrer et le programme vous invitera à sélectionner un emplacement de fichier.

Remarque : Vous pouvez choisir d'utiliser la taille de la page actuelle, sinon l'exportation se fera à la taille des objets actuels.

Conseil : Si vous avez des lignes de contour, vous pouvez choisir si vous souhaitez les inclure.

Options de sortie

Vous pouvez sélectionner le PPP vers lequel l'exportation restitue une image.

Remarque : Cette option peut être utilisée lorsqu'une distorsion a été appliquée.

Conseil : Ajoutez un remplissage pour créer une bordure autour d'une image.

FICHIERS PRIS EN CHARGE

Exportation

Voici une liste des formats de fichiers exportés par Leonardo Design Studio :

*.PNG *.TIF *.JPG *. .SVG *.PDF

Conseil : .PNG et .TIF a un fond transparent alors que .JPG a un fond opaque ou blanc.

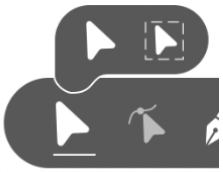
UTILISATION D'OBJETS

*Certains outils ne sont disponibles que dans Leonardo Design Studio PRO.

Commencez à concevoir dans Leonardo Design Studio à l'aide de la barre d'outils en bas à gauche de l'écran.



SÉLECTIONNER UN OUTIL



Cet outil est utilisé pour sélectionner des objets sur votre tapis de découpe / planche d'art.

Par défaut, l'outil de sélection est la sélection tactile et s'affiche sous la forme de l'option de gauche dans le menu déroulant. Cela signifie que si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et touchez un objet, il sélectionnera l'objet.

Toutefois, la deuxième option du menu volant est l'outil de sélection avec le mode de sélection lié appliqué. Cela signifie que si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et sélectionnez une option, l'objet ne sera sélectionné qu'une seule fois à l'intérieur des bornes tracées à l'aide de l'outil de sélection. Ceci est utile lorsque vous souhaitez uniquement sélectionner certaines choses.

Créer une copie

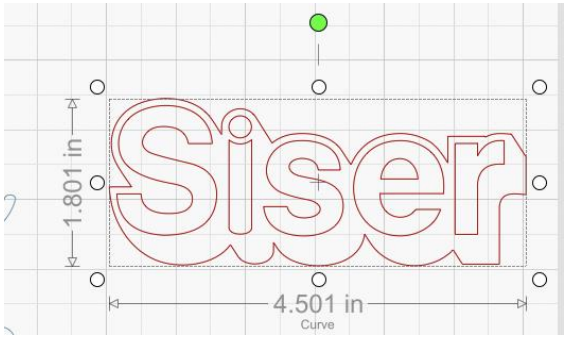
Une fois qu'un objet est sélectionné, vous pouvez créer une copie en appuyant sur 'Alt' / 'Option' sur votre clavier tout en maintenant la souris gauche enfoncée et en faisant glisser l'objet dupliqué n'importe où sur votre plan de travail ou votre tapis de coupe.

Remarque : Lâchez le bouton gauche de la souris tout en maintenant enfoncé 'Alt' / 'Option' pour assurer une duplication réussie de l'objet.

Supprimer un objet

Un objet peut être supprimé en cliquant sur le menu Edition / Supprimer.

REDIMENSIONNER, MESURER ET FAIRE PIVOTER



Redimensionner

Lorsqu'un objet est sélectionné, le contour affiche des cercles autour du périmètre de l'objet.

Utilisez les cercles d'angle en cliquant sur le bouton gauche de la souris sur le cercle pour redimensionner dans la direction du coin approprié, proportionnellement, ce qui signifie que l'objet conservera sa forme lorsqu'il sera redimensionné.

Raccourci : Si vous maintenez enfoncé 'Alt' / 'Option' lors du redimensionnement à partir d'un cercle d'angle (en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé), cela vous permettra de redimensionner de manière non proportionnelle dans n'importe quelle direction où vous déplacez votre souris.

Utilisez les cercles centraux sur les axes x ou y en cliquant sur le bouton gauche de la souris sur le cercle pour redimensionner l'objet dans la direction du cercle sélectionné, de manière non proportionnelle, ce qui signifie que l'objet ne conservera pas sa forme et qu'il s'étirera dans la direction dans laquelle vous faites glisser la souris.

Raccourci : Si vous maintenez la touche Maj enfoncée lors du redimensionnement, l'objet sera redimensionné à partir du centre.

Raccourci : Si vous maintenez enfoncé 'Ctrl'/'Commande' lors du redimensionnement, l'objet s'enclenche à un multiple pair de la taille (vous pouvez continuer à faire glisser pour créer un multiple plus grand).

Raccourci : Si vous maintenez enfoncées 'Ctrl'/'Commande' + 'Maj' lors du redimensionnement, vous pouvez simultanément mettre l'image en miroir.

> Remarque : La mise en miroir d'une image est utile pour créer du fer sur une pièce de t-shirt qui doit être pressée vers l'arrière pour s'afficher correctement.

Mesurer

Chaque fois que vous sélectionnez un objet, les mesures le long de ses axes 'x' et 'y' apparaîtront, vous montrant les dimensions de l'objet avec lequel vous travaillez. Lorsque vous redimensionnez l'objet, les mesures changent, si la modification de la mesure devient bleue, vous redimensionnez l'objet de manière non proportionnelle, ce qui signifie que vous modifiez uniquement la largeur ou la hauteur.

Tourner

Le cercle vert adjacent à l'objet est utilisé pour la rotation, lorsque vous faites pivoter un objet, vous verrez les degrés dans lesquels il a été tourné.

Pour faire pivoter un objet, cliquez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser la souris dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire pivoter l'objet.

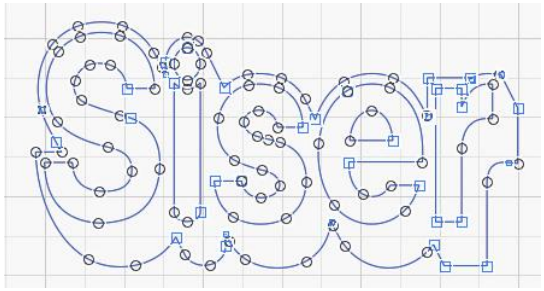
Remarque : Si vous pivotez près du centre de l'objet, la rotation s'enclenchera à 15 degrés, si vous pivotez de plus en dehors du centre de l'objet, vous pouvez pivoter en douceur à n'importe quel angle.

Raccourci : 'Commande' / 'Contrôle' + R

OUTIL D'ÉDITION DE NŒUD



En sélectionnant l'outil d'édition de nœuds, le logiciel mettra en surbrillance tous les nœuds de l'objet sélectionné, comme indiqué ci-dessous.



Coin arrondi

Faites un clic droit sur un coin pour afficher l'option d'arrondir un coin d'un nœud, vous pouvez le faire glisser en même temps pour le modifier.

Ajouter/supprimer un nœud

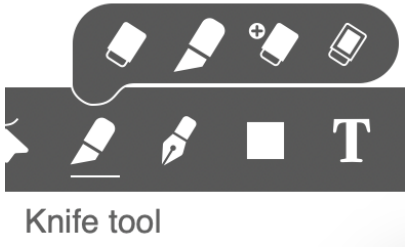
Double-cliquez sur un nœud pour le supprimer et double-cliquez sur une zone sans nœud pour en insérer un.

OUTIL DE COUTEAU

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

L'outil couteau permet de couper ou de diviser des objets ou des formes numériques précis et contrôlés, simulant l'action d'un couteau physique pour une édition et une manipulation efficace dans les flux de travail de conception ou de modélisation.

Remarque : L'outil couteau est dans la fenêtre contextuelle de gomme.



Pour utiliser l'outil couteau, sélectionnez l'outil couteau, puis cliquez et faites glisser dans la direction dans laquelle vous souhaitez diviser l'objet, relâchez-le pour terminer le processus.

Remarque : Si un objet est sélectionné, le couteau ne coupera que l'objet sélectionné. Si rien n'est sélectionné, le couteau coupera tous les objets inclus dans la zone à travers laquelle l'outil est utilisé.

Remarque : Si un calque est verrouillé, il ne peut pas être coupé/tranché à l'aide de l'outil couteau.

Raccourci : 'Shift' pour désactiver l'accrochage.

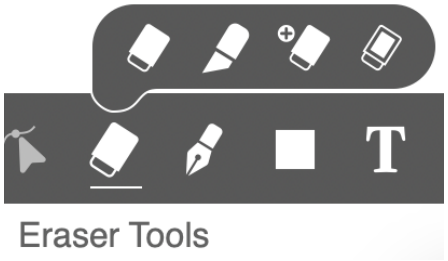
Raccourci : 'Évasion' pour annuler.

OUTIL DE BROSSE DE GOMME

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

L'outil de pinceau à gomme permet aux utilisateurs de supprimer ou d'effacer sélectivement des parties spécifiques du contenu numérique, imitant la fonctionnalité d'une gomme physique, pour une édition et un raffinement précis des images numériques ou des illustrations.

Pour utiliser le pinceau de la gomme, sélectionnez la gomme et cliquez sur le bouton gauche de la souris, en faisant glisser la zone que vous souhaitez effacer.



Remarque : Si un objet est sélectionné, le pinceau de la gomme ne fonctionnera que sur l'objet sélectionné. Si rien n'est sélectionné, le pinceau de la gomme fonctionnera sur tous les objets inclus dans la zone sur laquelle l'outil est utilisé.

Lorsque le pinceau de gomme est sélectionné, une fenêtre contextuelle apparaît au-dessus de la zone de conception vous permettant de sélectionner la forme et l'épaisseur de la gomme.

Remarque : La sélection de l'option ligne convertira la gomme à effacer sous forme de ligne (accrochage horizontal ou vertical).



Raccourci : 'Shift' maintenu enfoncé vous permet de redimensionner le pinceau de la gomme.

Remarque : L'outil gomme est particulièrement utile pour le pochoir afin d'effacer rapidement les zones dans le texte afin d'éviter que les trous ne tombent pendant le processus de coupe.



Gomme à effacer

Particulièrement courant dans la coupe de contour, vous voudrez peut-être enlever un trou ou une partie d'un trou.



Remarque : Au lieu de supprimer des parties de formes, cet outil ne supprimera / effacera que l'intérieur des trous.

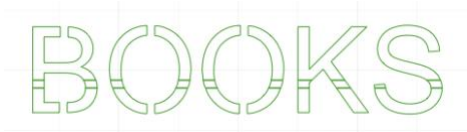
Brosse à trancher



Le pinceau de tranche crée une copie à partir de laquelle vous avez appliqué l'outil de pinceau de tranche.

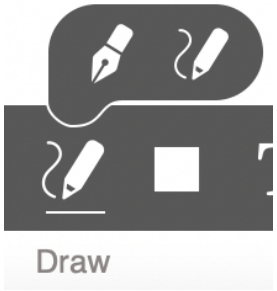
Lorsque vous utilisez le pinceau Slice, essayez de travailler dans Wireframe.

Raccourci : 'W'



Dans l'exemple ci-dessus, une ligne a été tracée à travers les livres de mots, à l'aide du pinceau à tranches, son effet est visible dans le wireframe.

OUTIL STYLO



L'outil plume est la première option des 2 outils de dessin.

L'outil Plume peut être utilisé pour tracer des lignes.

Lignes

Pour produire des lignes droites, cliquez sur le bouton de muse gauche, puis déplacez la souris vers la longueur/direction souhaitée, puis cliquez à nouveau pour créer un nouveau nœud.

Remarque : Si vous travaillez avec des courbes, vous pouvez faire un clic droit sur un nœud pour le changer 'To Line'.

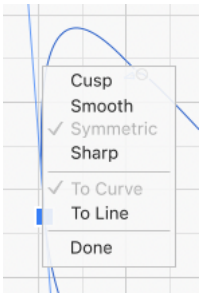
Courbes

Pour produire des courbes, cliquez sur le bouton gauche de la souris, puis déplacez la souris vers la longueur/direction souhaitée, puis au lieu de simplement cliquer à nouveau pour créer un nouveau nœud, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la souris dans n'importe quelle direction/angle et l'outil de stylet créera une courbe au niveau du nœud concerné.

Remarque : Lors de la création de la courbe / ligne, vous pouvez cliquer sur chaque nœud pour la modifier. Une fois que vous avez cliqué sur un nœud, les flèches pointant dans des directions opposées vous permettront de changer la direction / angle du nœud en cliquant sur la flèche et en faisant glisser dans la direction souhaitée.

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le nœud sélectionné, vous pouvez sélectionner le type de courbe à utiliser, la modification des courbes affectera les longueurs et les angles de la courbe.

C'est-à-dire qu'une courbe lisse signifie que chaque côté des flèches qui apparaissent lors de la modification du nœud ont le même angle, mais qu'ils peuvent être de longueurs différentes, alors qu'une courbe symétrique signifie que les flèches ont la même longueur, mais que vous perdez le contrôle de l'angle.



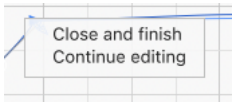
Utilisation des nœuds

Il y a quelques points à noter lorsque vous travaillez avec des lignes / courbes et produisez des nœuds.

Si vous souhaitez supprimer un nœud, vous pouvez double-cliquer dessus.

Si vous voulez terminer une ligne / courbe, faites un clic droit sur le nœud et il vous donnera l'option 'Terminé' qui produira la forme comme objet final, ou 'Fermé' qui joindra le nœud final au nœud d'origine.

Remarque : Si vous dessinez des lignes/courbes et que vous vous approchez du point de départ/d'arrivée, le logiciel vous invitera à fermer et à terminer, ou à poursuivre l'édition.



Une fois que vous avez terminé une forme, vous pouvez choisir de laisser l'objet en tant que contour ou de remplir l'objet (le cas échéant).

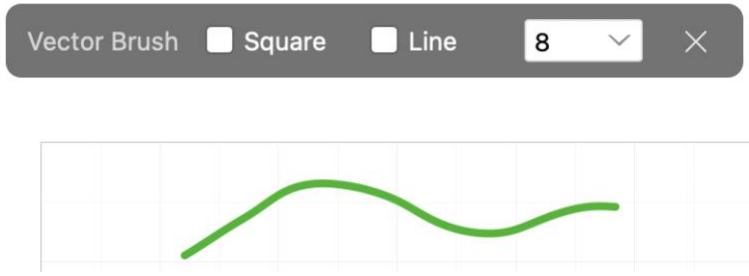


Pinceau vectoriel

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



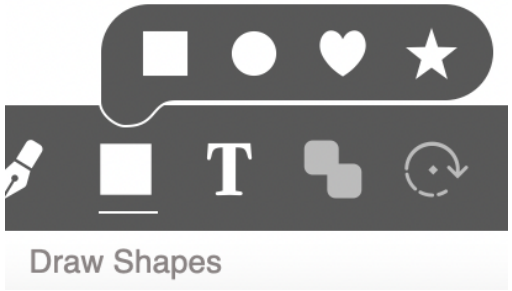
Le pinceau vectoriel dessine un tracé vectoriel. Pour utiliser le pinceau vectoriel, sélectionnez l'outil Pinceau vectoriel et cliquez sur le bouton gauche de la souris, en faisant glisser pour dessiner le tracé vectoriel.



Lorsque le pinceau vectoriel est sélectionné, une fenêtre contextuelle apparaît au-dessus de la zone de conception vous permettant de sélectionner la forme et l'épaisseur du tracé vectoriel.

Remarque : La sélection de l'option ligne convertit le pinceau vectoriel en dessin sous forme de ligne (accrochage horizontal ou vertical).

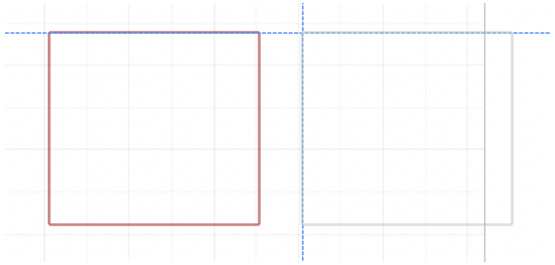
OUTIL FORME



Sélectionnez le menu volant Formes et cliquez sur une forme pour sélectionner cette option.

Pour dessiner la forme, cliquez n'importe où dans la zone de dessin, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la forme, lorsque vous êtes satisfait de la forme, relâchez le bouton de la souris.

Remarque: Une fois que vous avez créé votre forme, le logiciel stocke automatiquement la forme / taille et vous permet de créer des doublons simplement en cliquant sur le bouton gauche de la souris n'importe où dans la zone de dessin pour produire votre forme dans cette position.



C'est un moyen efficace de produire plusieurs copies !

Copier/supprimer un objet

Pour ajouter une copie, sélectionnez le menu Edition / Ajouter une copie

Pour supprimer une forme, sélectionnez le menu Edition / Supprimer

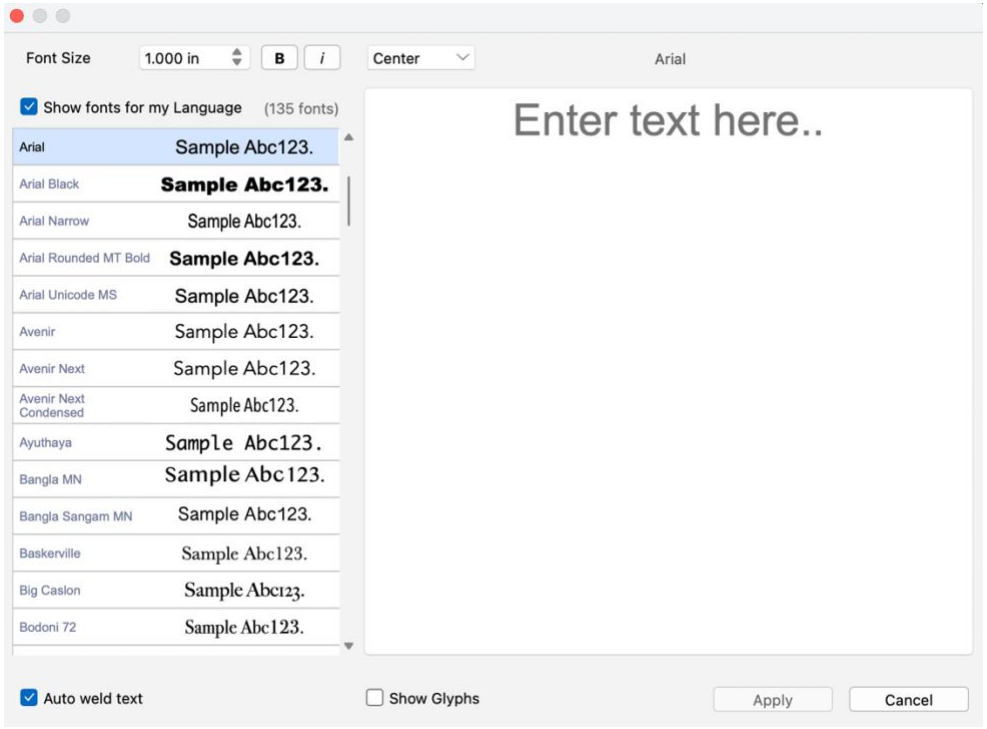
Raccourci : maintenez la touche Maj enfoncée après avoir dessiné une forme pour créer une version proportionnelle de l'objet récemment créé. Cliquez sur le bouton gauche de la souris et relâchez-le pour positionner la nouvelle forme dans la position du curseur.

Raccourci : Supprimez un objet en appuyant sur « Echap ».

OUTIL TEXTE



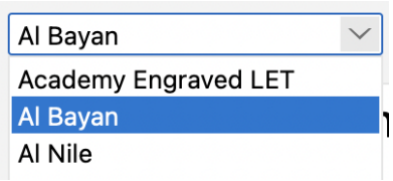
L'outil texte vous permet de créer et de modifier du texte comme indiqué ci-dessous.



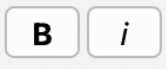
Tapez du texte simple en cliquant dans la zone d'édition de texte.

Pour modifier la police, cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez le recto souhaité.

Remarque : modifiez rapidement les polices en mettant en surbrillance la police sélectionnée et en utilisant les touches fléchées haut / bas de votre clavier pour modifier les polices tout en l'appliquant à votre texte écrit.

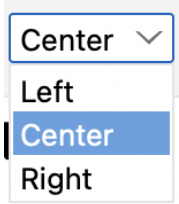


Le texte peut également être mis en gras ou en italique à l'aide de ces boutons :



Raccourci : Sélectionnez Texte + 'Contrôle'/'Commande' + B pour mettre une police en gras.

Raccourci : Sélectionnez Texte + 'Contrôle'/'Commande' + I pour mettre une police en italique.



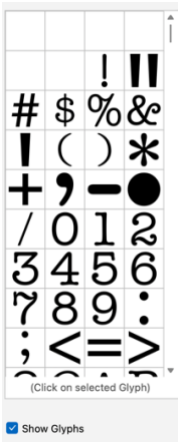
Pour modifier la justification du texte, sélectionnez à l'aide de la liste déroulante.



La taille du texte peut être modifiée à l'aide des flèches ou en tapant la taille dans la zone.



L'outil de texte inclut également l'option de soudure automatique du texte afin que le texte avec chevauchements supprime les espaces qui permettront d'envoyer le texte à couper (les objets avec des espaces ne peuvent pas être envoyés pour couper).



L'outil texte inclut également l'option Afficher les glyphes afin que vous puissiez identifier tous les glyphes/caractères disponibles dans la police sélectionnée.

Remarque : Pour modifier le texte qui a été créé, double-cliquez sur le texte et la fenêtre d'édition de texte apparaîtra, vous permettant de réviser la police, la taille, la justification, etc.

Remarque : Pour modifier le texte qui a été créé, double-cliquez sur le texte et la fenêtre d'édition de texte apparaîtra, vous permettant de réviser la police, la taille, la justification, etc.

Texte de l'arc

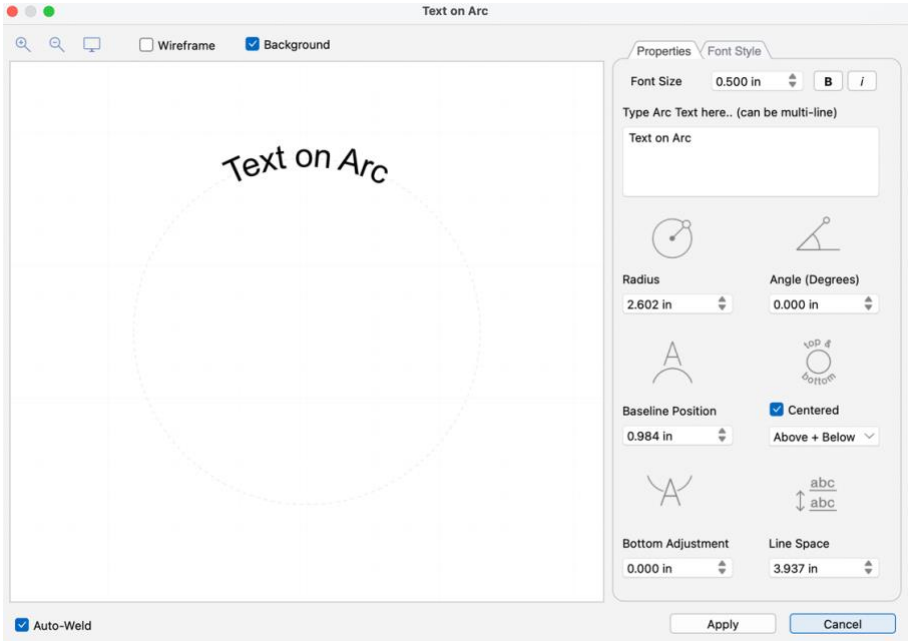
*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

Le texte à arc permet aux utilisateurs de créer du texte qui suit un tracé courbe ou circulaire, ce qui permet de placer du texte le long d'arcs, de cercles ou d'autres formes personnalisées, d'améliorer la flexibilité de conception et de créer des effets typographiques dans diverses applications de conception graphique ou de mise en page.

Pour ajouter du texte arc, développez le menu volant texte et sélectionnez Texte arc.

Une fenêtre apparaîtra qui affiche tous les paramètres de texte d'arc disponibles.

Cliquez dans la zone de texte pour taper du texte.



Une fois les sélections souhaitées effectuées, sélectionnez Appliquer pour mettre à jour les modifications.

Arrière-plan

Indiquez si vous souhaitez afficher l'arrière-plan.

Taille de la police

Modifiez la taille du texte.

Style de police

Sélectionnez la police souhaitée et indiquez si vous souhaitez appliquer des paramètres gras ou italique.

Rayon

Modifiez la taille du rayon à partir duquel le texte de l'arc est positionné.

Angle

Ajustez l'angle sur l'arc à partir duquel le texte de l'arc est positionné.

Position de base

Ajustez la distance par rapport à la ligne de base de l'arc à partir de laquelle le texte de l'arc est positionné.

Justification

Indiquez si vous souhaitez centrer le texte de l'arc sur l'arc.

Pour le texte multiligne, indiquez si vous souhaitez afficher le texte au-dessus, au-dessous ou au-dessus et au-dessous de l'arc.

Réglage du fond

Contrôle le positionnement vertical du texte le long de l'arc.

Espace de ligne

Pour le texte multiligne, ajustez l'espacement entre les lignes.

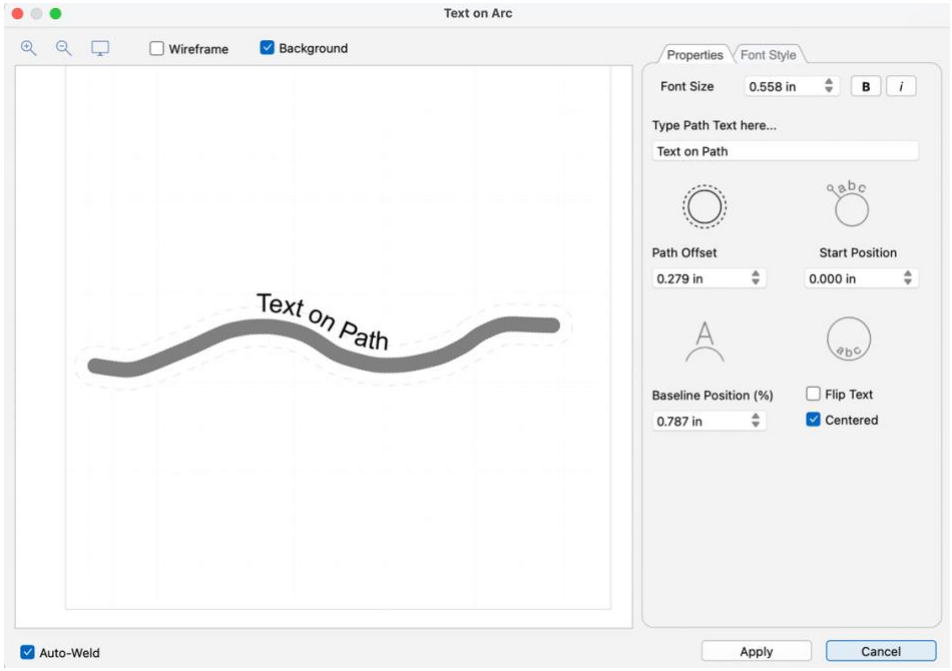
Texte sur le chemin d'accès

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

Pour ajouter du texte sur le tracé, commencez par créer un tracé à l'aide du pinceau vectoriel.

Ensuite, développez le menu volant de texte et sélectionnez Texte sur le chemin.

Cliquez dans la zone de texte pour taper du texte.



Décalage de chemin

Ajustez le décalage par rapport au tracé à partir duquel le texte est positionné.

Position de départ

Ajustez la position de départ le long du chemin d'accès au début du texte.

Position de base

Ajustez la distance par rapport à la ligne de base du tracé à partir duquel le texte sur le tracé est positionné.

Retourner le texte

Indiquez si vous souhaitez mettre le texte en miroir.

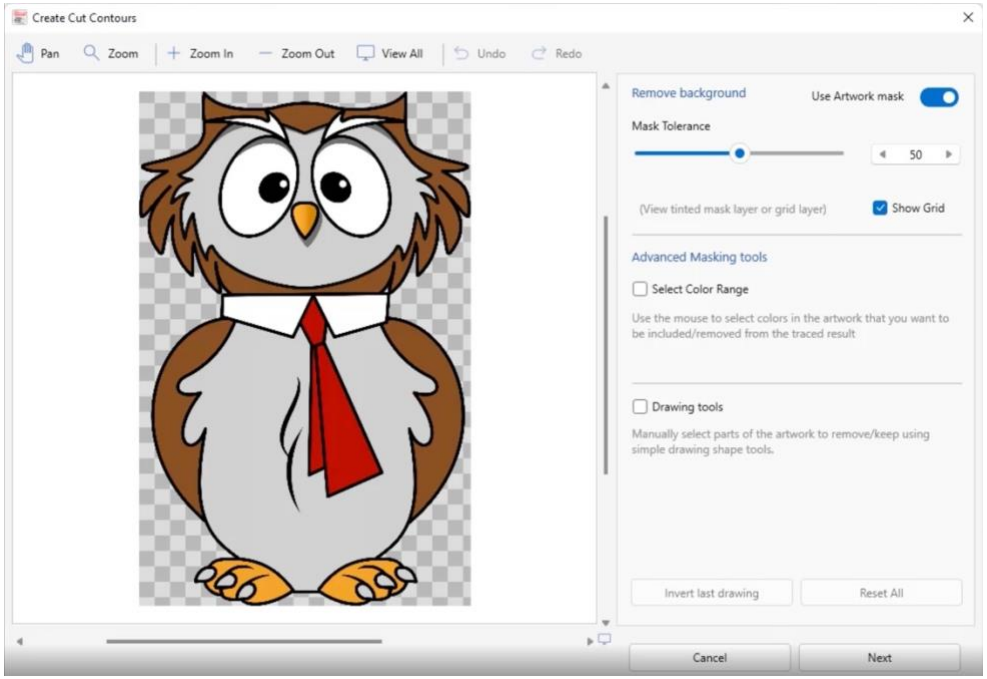
OUTIL DE COUPE DE CONTOUR

Leonardo Design Studio est livré avec un module Cut-Contour dédié qui décrit automatiquement les objets sélectionnés à l'aide d'une couleur système.

Pour utiliser l'outil de coupe de contour, sélectionnez un objet et cliquez sur le bouton du module Découpe-contour, ou importez une image pour ouvrir le module de coupe de contour.

QU'EST-CE QUE LA COUPE DE CONTOUR

Une ligne de coupe de contour ou un contour est une courbe spéciale qui peut être identifiée par une imprimante / découpeuse pour imprimer puis découper votre illustration à partir d'un seul fichier.



Qu'est-ce que la coupe de contour ?

Une ligne de coupe de contour ou un contour est une courbe spéciale qui peut être identifiée par une imprimante / découpeuse pour imprimer puis découper votre illustration à partir d'un seul fichier.

Remarque : ARMS (Détection automatique des marques d'immatriculation) est un terme générique utilisé pour les découpeuses de vinyle qui utilisent un système automatisé pour identifier l'emplacement des marques imprimées pour une grande précision de coupe de contour. Certains fabricants utilisent des termes différents pour ce système qui peuvent être utilisés interchangeables avec le terme : ARMS.



La coupe de contours consiste à placer un contour autour d'un ou de plusieurs objets dans Leonardo Design Studio. Les objets mais pas le contour sont imprimés sur des supports tels que du vinyle blanc, plus tard le contour est découpé à l'aide de marques d'enregistrement spéciales (ARMS) ou d'un pointeur laser et d'un coupe-vinyle, qui crée ensuite un autocollant ou un autocollant. Le contour peut être réglé à n'importe quelle distance du bord de l'objet ou des objets et découpé à partir d'une découpeuse de vinyle séparée ou sur une découpeuse d'imprimante. Un exemple de coupe de contour est présenté ci-dessus.

Impression, stratifié et découpe

Une autre application de Contour Cutting consiste à créer une ligne de coupe autour du périmètre d'une œuvre d'art. L'illustration (pas la ligne de coupe) est ensuite imprimée puis laminée, et la ligne de coupe est ensuite découpée pour créer l'œuvre finie.

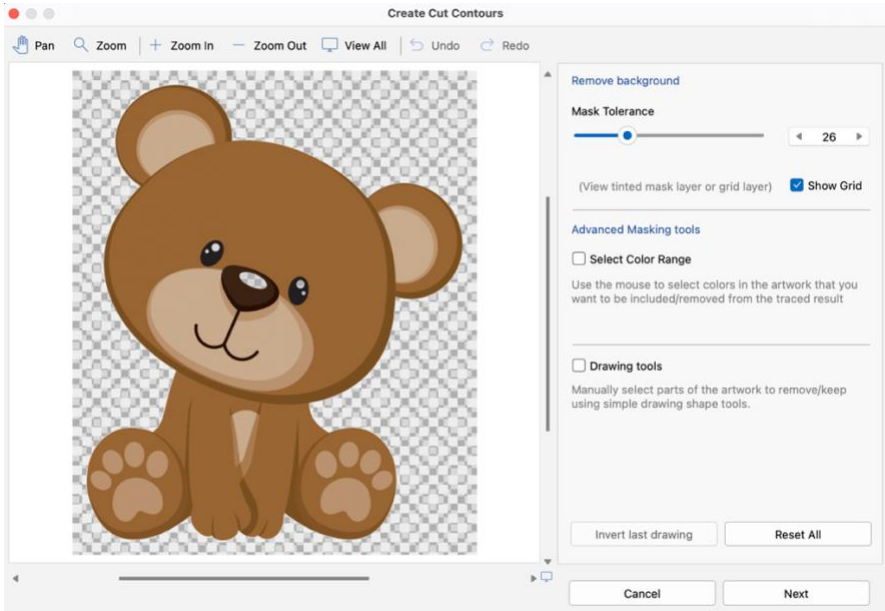
L'ÉDITEUR DE MASQUES

L'éditeur de masque est un utilitaire spécialisé utilisé pour supprimer l'arrière-plan des images (transparent) et / ou pour créer des effets spéciaux en utilisant des transparences dans l'image.

Les masques sont introduits en tant que canal alpha avec une image importée (bitmap).

La vectorisation, également connue sous le nom de traçage, prend une image (bitmap) et trace autour de ses pixels pour créer une courbe modifiable et parfaitement redimensionnable (chemin) qui peut être découpée à l'aide d'un traceur (découpeuse de vinyle), imprimée et / ou exportée.

Un masque peut être compris comme une zone au-dessus d'une image qui la rend transparente (voir à travers).



Pour tracer une image et appliquer un masque, importez une image et définissez les sections suivantes selon vos besoins.

Réglage du niveau de traçage/suppression de l'arrière-plan

La tolérance du masque ajuste les couleurs qui s'affichent lors de l'importation de l'image.

Vous pouvez désactiver la grille en décochant Afficher la grille pour identifier les couleurs importées dans une vue différente, comme illustré ci-dessous (ajustez l'opacité de l'aperçu pour clarifier davantage les couleurs incluses dans l'importation).

Utilisez la barre coulissante ou les flèches pour contrôler la tolérance du masque (quantité/niveau de couleurs à incorporer dans l'importation).



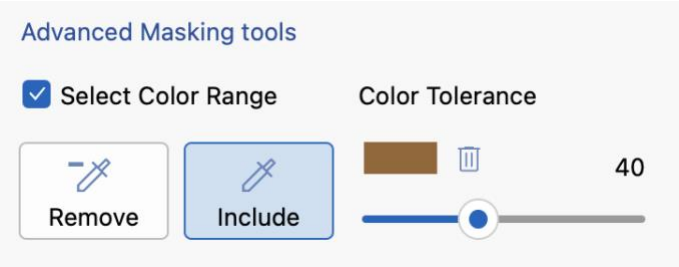
Outils de masquage avancés/sélection des zones de trace

Les outils de masquage avancé fournissent une méthode plus approfondie pour ajouter/supprimer des couleurs qui seront incluses pour l'importation finale.

SÉLECTIONNEZ LA GAMME DE COULEURS

Cochez la case Sélectionner une plage de couleurs pour supprimer/inclure des couleurs spécifiques sélectionnées à l'aide de l'outil de correspondance des couleurs en survolant et en cliquant sur la couleur choisie sur l'image.

L'aperçu de la couleur apparaîtra à côté du bouton de la souris pour votre commodité lors de cette étape.



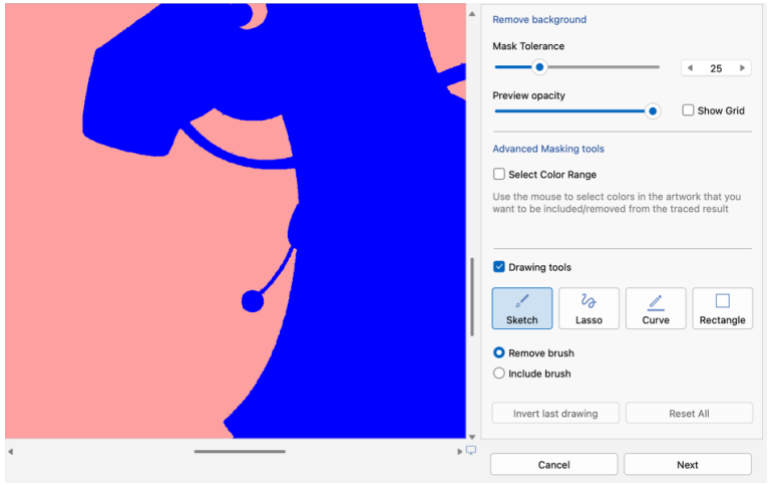
OUTILS DE DESSIN

Il existe une variété d'outils de dessin qui peuvent être utilisés pour supprimer des éléments dans l'image. Reportez-vous aux étapes suivantes pour supprimer une partie de l'image qui ne doit pas être incluse dans la tâche de découpe (ceci est utile lorsque les éléments d'une image sont trop petits/difficiles à couper).

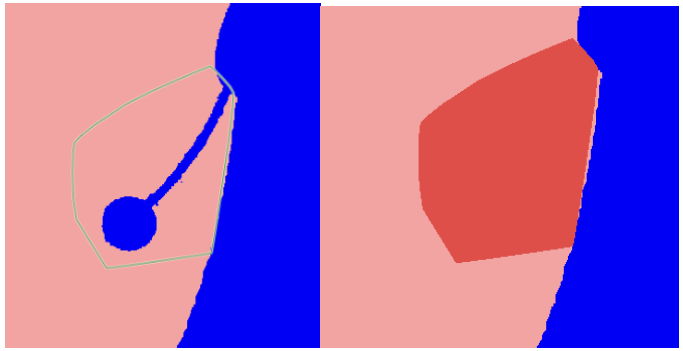


L'image ci-dessus montre un cheval avec un collier qui crée un contour qui peut ne pas être voulu dans le travail de coupe finale. Pour le supprimer, sélectionnez Outils de dessin sous Outils de masquage avancés et utilisez l'outil de dessin approprié pour supprimer l'élément.

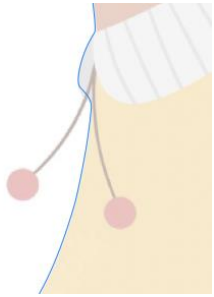
Dans ce cas, l'outil de courbe a été utilisé pour dessiner sur la zone indésirable.



Vous trouverez ci-dessous une comparaison côte à côte de la zone avant et après l'enlèvement. Une fois la zone tracée, cliquez sur Entrée sur le clavier pour appliquer les modifications.

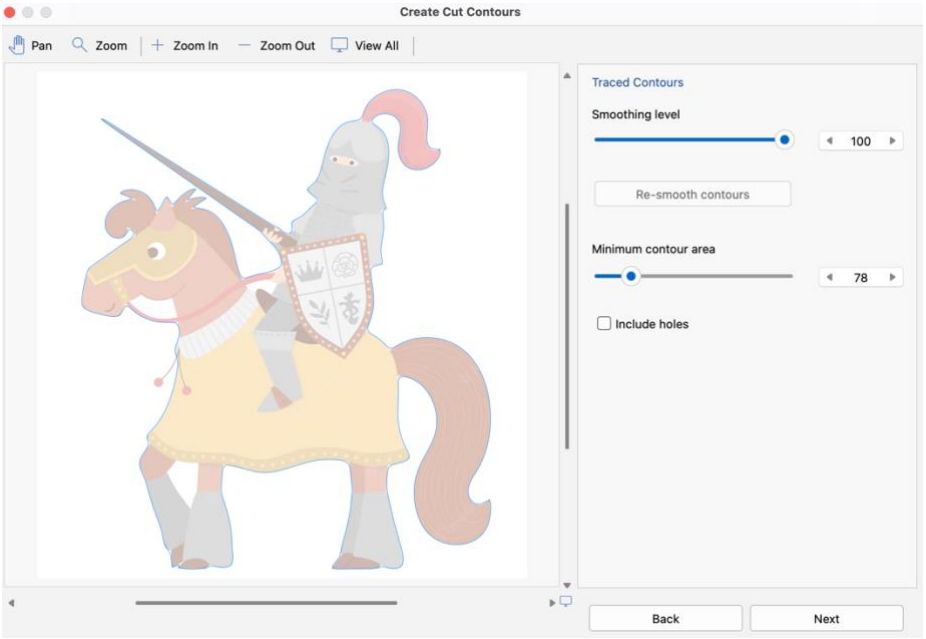


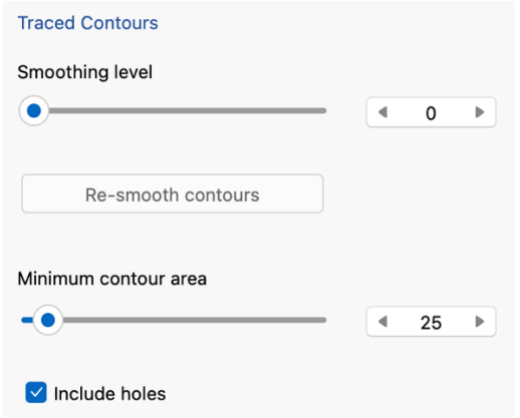
Ci-dessous montre la ligne de contour, représentant l'élément supprimé.



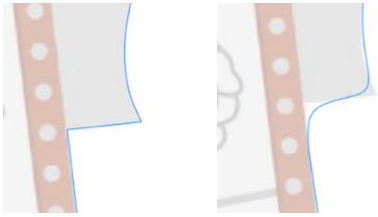
Contours tracés

Niveau de lissage





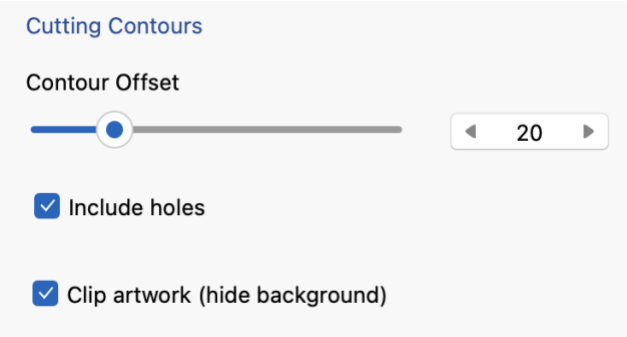
Le niveau de lissage peut être modifié comme indiqué ci-dessus pour modifier la précision avec laquelle l'image est tracée, voir ci-dessous pour un niveau de lissage de 0 par rapport à 100.



CONTOURS DE COUPE

Décalage de contour

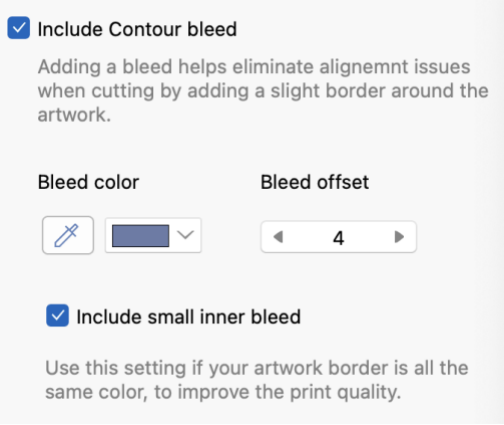
Appliquez le décalage de contour souhaité qui est l'espace/bordure ajouté autour de l'image. À partir de là, vous pouvez décider d'inclure des trous et de couper l'illustration (masquer l'arrière-plan), en ajoutant des zones transparentes au lieu de conserver des arrière-plans inutiles.



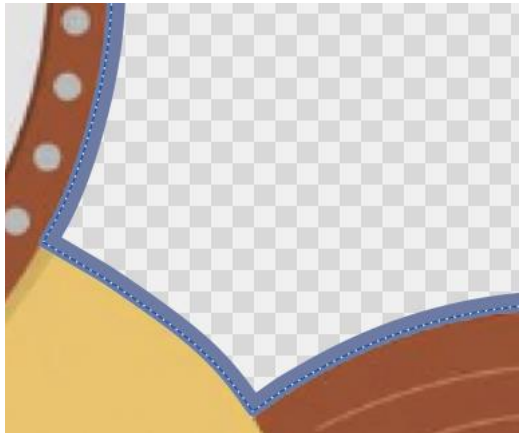
Fond perdu de contour

Une fois que vous avez tracé votre image et qu'elle est prête à être importée, vous pouvez choisir d'inclure ou non le fond perdu de contour, ce qui évitera les problèmes d'alignement lors de la découpe car l'outil ajoute une légère bordure autour de l'illustration.

Vous pouvez contrôler la couleur du fond perdu et le décalage du fond perdu (épaisseur du fond perdu) – faites-le à l'aide des flèches ou en saisissant le niveau de fond perdu souhaité.



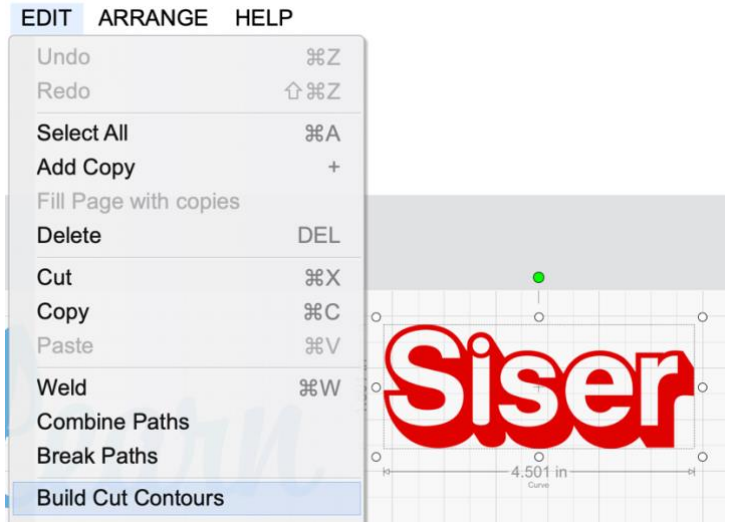
Pour identifier le fond perdu appliqué, essayez d'effectuer un zoom avant à l'aide des outils Zoom.



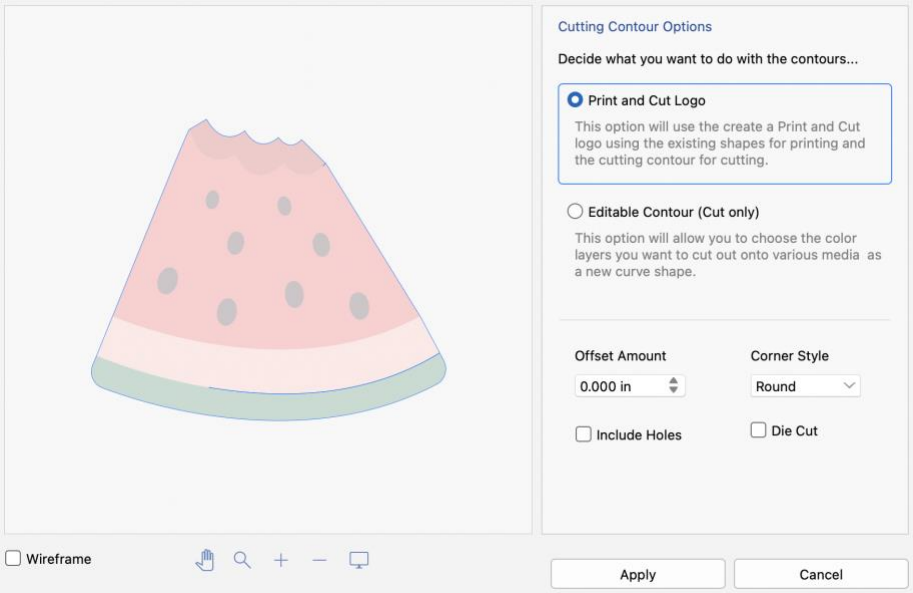
Il existe également une option pour inclure un petit fond perdu interne qui peut être appliqué si la bordure de l'illustration est d'une couleur et est utilisée pour améliorer la qualité d'impression.

UTILISATION DE CONTOUR CUT

Pour créer une coupe de contour, sélectionnez l'objet, puis cliquez sur le menu Edition / Créer un contour coupé, ou importez une image et vous serez invité à effectuer les mêmes étapes.



Le module suivant apparaîtra :



Par défaut, lors de l'importation d'une image, l'option Imprimer et couper sera sélectionnée.

Remarque : Vous pouvez également accéder à Construire des contours à partir de l' outil Coupe de contours.

Vous avez le choix entre 2 options :

1) Imprimer et découper le logo
2) Contour modifiable (coupe uniquement)

Montant de la compensation

Ajuste le décalage du contour autour de l'image.

Conseil : Vous pouvez modifier le décalage après l'avoir appliqué simplement en utilisant l'outil de création de contours et en modifiant la quantité.

Remarque : Pour modifier/supprimer individuellement un contour coupé, utilisez des tracés dissociés pour séparer l'image de son contour.

Style de coin

Détermine si un style d'angle rond ou net est appliqué aux coins du contour.

Inclure des trous

Indiquez si vous souhaitez inclure ou supprimer des trous dans le contour.

Découpage

Indiquez si le contour doit être utilisé pour la découpe.

Print & Cut Logo

Imprimer et couper le logo vous permettra d'appliquer des contours pour la découpe et de travailler avec l'image à imprimer.

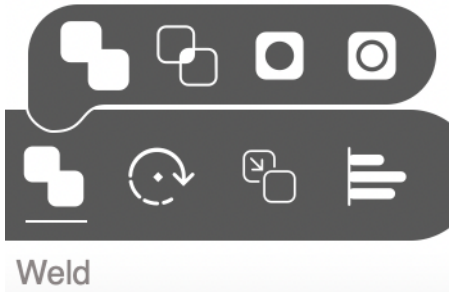
Contour modifiable (coupe uniquement)

Les contours modifiables vous permettront d'appliquer des contours pour la coupe.

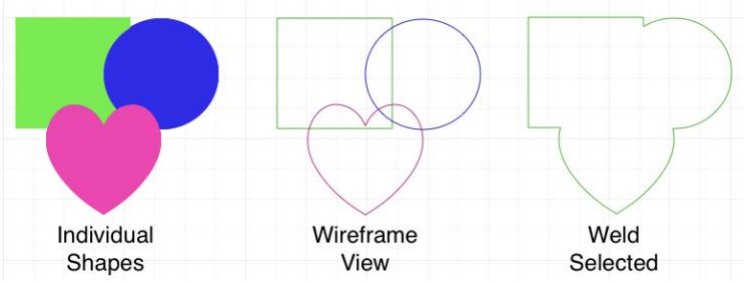
Remarque : L'application de contours à une image/forme/objet qui était à l'origine un travail d'impression le convertira également en travail de découpe.

OUTIL DE SOUDAGE

Le soudage est une méthode d'assemblage et de combinaison de formes, de courbes et de texte, y compris les effets les uns sur les autres, pour créer de nouveaux objets courbes, qui peuvent également avoir des effets appliqués et être à nouveau soudés, comme indiqué et expliqué ci-dessous :



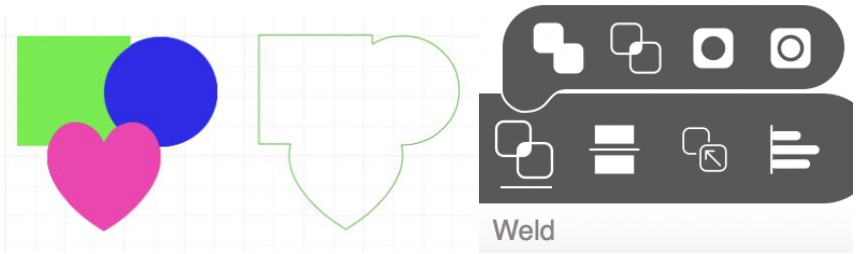
Le soudage est utilisé car vous ne pouvez pas avoir d'espaces qui se chevauchent lors de l'envoi d'un objet à la fraise.



Lorsque deux objets ou plus sont sélectionnés, les outils de soudage et de façonnage deviennent disponibles dans la barre d'outils en bas à gauche.

Raccourci: 'Commande'/'Contrôle' + W

Soudure sélectionnée



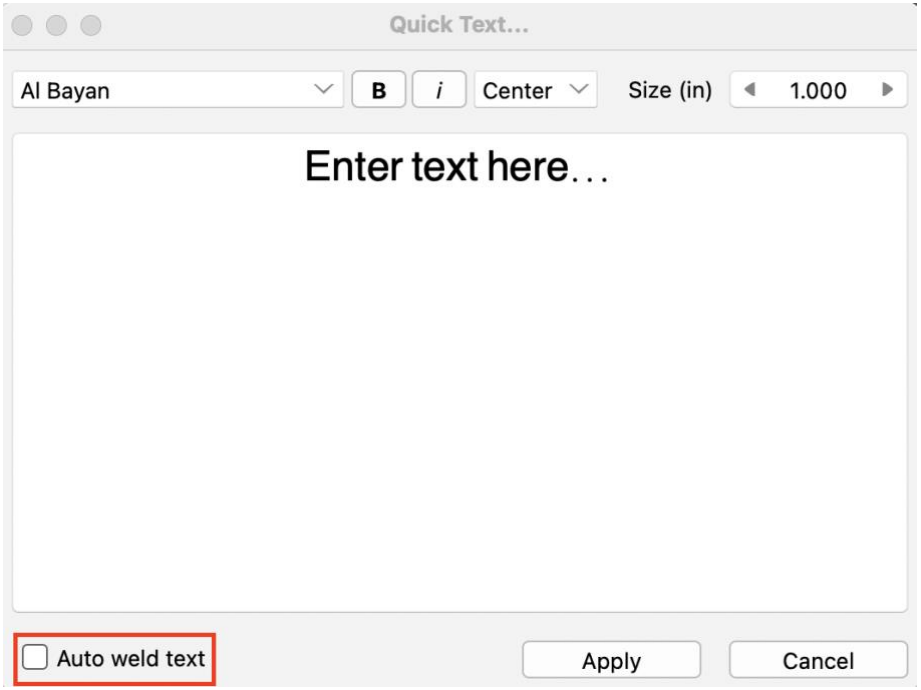
Pour souder des objets ensemble, utilisez l'outil de sélection (sélection liée) pour sélectionner tous les objets qui seront soudés ensemble. Ensuite, cliquez sur le menu volant de l'outil de soudage dans la barre d'outils et cliquez sur souder. Tous doivent être convertis en un objet unique avec la couleur basée sur l'élément le plus bas dans l'ordre Z (comme indiqué dans l'exemple directement ci-dessus).

Lorsque vous soudez des objets, essayez de travailler dans Wireframe.

Remarque : Le soudage peut être utilisé sur des textes cursifs qui ont à l'origine un chevauchement, pour supprimer ces chevauchements afin de permettre au texte d'être envoyé à couper, comme indiqué ci-dessous.



L'outil texte inclut également l'option « souder automatiquement le texte », cochez la case comme indiqué ci-dessous lors de la création de texte.

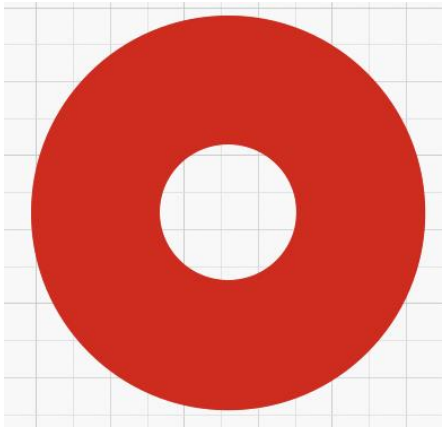


Soudure sélectionnée (conserver les chevauchements)

Cet outil est utilisé pour s'assurer que certaines formes maintiennent des chevauchements appliqués, par exemple dans la section ci-dessous (faire composer), il y aura des projets dans lesquels les formes nécessiteront un espace négatif tel que des trous.

La soudure sélectionnée tout en gardant les chevauchements garantit que ces nouvelles formes qui ont été créées avec un espace négatif, seront maintenues avec un espace négatif lors du soudage à d'autres objets.

Pour souder la sélection (conserver les chevauchements), sélectionnez une forme avec des chevauchements comme indiqué ci-dessous.



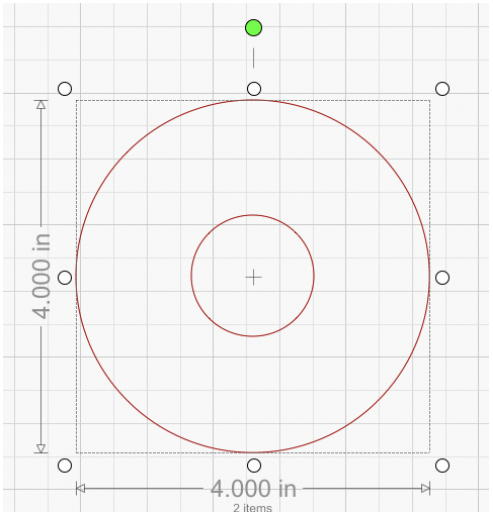
Ensuite, développez le menu volant de soudage et sélectionnez « Souder (conserve les chevauchements) ».

Faire composer

L'outil de soudage peut être utilisé pour créer des espaces négatifs à l'intérieur d'autres objets, par exemple, si vous souhaitez créer un trou à l'intérieur d'un cercle, l'outil « Créer un composé » peut être utilisé.

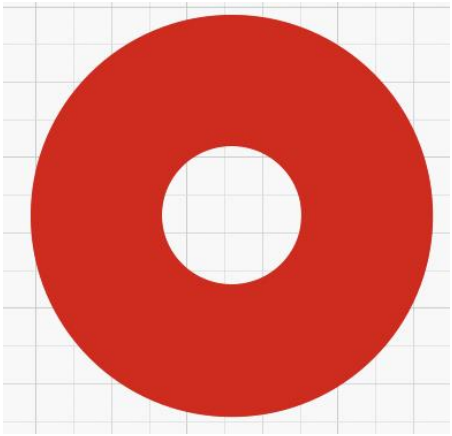
Tout d'abord, créez un cercle, puis créez un cercle plus petit à l'intérieur de ce cercle (travaillez en filaire).

Ensuite, utilisez l'outil de sélection pour sélectionner les deux éléments comme indiqué ci-dessous.



Ensuite, sélectionnez l'outil de soudure pour développer le menu volant de soudage, puis sélectionnez l'outil Créer un composé.

Une fois que vous éteignez le wireframe, vous remarquerez un trou à l'intérieur du cercle.



Remarque : Pour maintenir le cercle avec le trou à l'intérieur lors du soudage à d'autres objets, assurez-vous de souder d'abord (garder les chevauchements) cette nouvelle forme après l'avoir réglée pour faire composer.

Composé de démoulage

Pour libérer le composé et permettre aux formes d'être modifiées individuellement séparées, cliquez sur « Libérer le composé ».



Raccourci : clic droit > chemins > Chemins de rupture.

Raccourci : Cliquez avec le bouton droit > Tracés > dissocier les tracés (conserver les trous dans les formes).

Punch Out

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.





Individual Shapes

Punch Out

Pour détacher un groupe d'objets, organisez les objets dans la position souhaitée.

Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Percer.

Remarque : L'objet ci-dessus sera perforé (supprimé) des objets sélectionnés ci-dessous, comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.

Conseil : Découvrez comment définir l' ordre Z (ci-dessus et ci-dessous).

Remarque : Si rien n'est sélectionné, tout sera perforé. Si un groupe ou un objet singulier est sélectionné, seul le singulier ou le groupe d'objets sélectionnés sera perforé.

Timbre

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



Stamp fonctionne de la même manière que Punch Out, mais il conserve également le calque supérieur / forme / objet au lieu de le supprimer complètement.

Pour tamponner (pour poinçonner et conserver la forme), disposez les objets dans la position souhaitée.

Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Tamponner.

Remarque : L'objet ci-dessus sera tamponné.

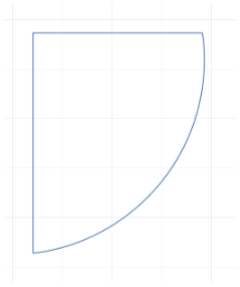
Conseil : Découvrez comment définir l' ordre Z (ci-dessus et ci-dessous).

Remarque : Si rien n'est sélectionné, tout sera estampillé. Si un groupe ou un objet singulier est sélectionné, seul le singulier ou le groupe d'objets sélectionné sera estampillé.

Entrecroiser

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.





Intersection conserve la partie de l'objet intersectée par les formes sélectionnées.

Pour intersecter, disposez les objets dans la position souhaitée.

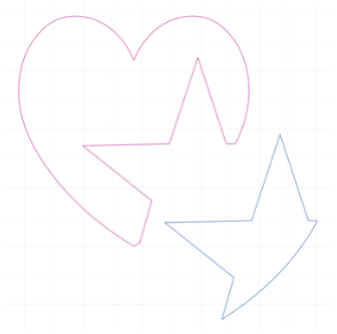
Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Intersection.

Remarque : Tous les éléments sélectionnés sont croisés avec la forme d'écrêtage supérieure (la forme de perforation).

Slice Intersecta

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.





À l'instar du pinceau de coupe, lors de l'application d'une coupe de tranche, le long de la bordure d'intersection des formes, l'outil Découpe d'intersection divise la forme en deux parties distinctes.

Pour couper l'intersection, organisez les objets dans la position souhaitée.

Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Couper l'intersection.

Soudure de couche de couleur

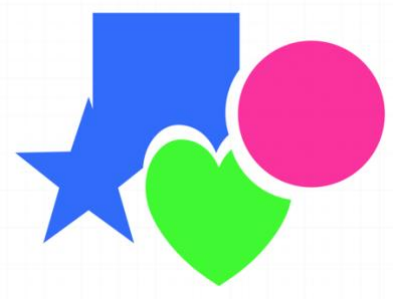


La soudure de couche de couleur divise les objets afin qu'il n'y ait pas de chevauchement des formes.

Remarque : Ceci est utile lorsque vous travaillez avec des objets de la même couleur pour éviter le gaspillage pendant le processus de découpe (et vous ne voulez pas de chevauchement).

Pour colorer la soudure par couche, disposez les objets dans la position souhaitée.

Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Soudure de couche de couleur.



L'exemple ci-dessus illustre le produit de la soudure par couche de couleur, où les objets de la même couleur sont soudés en une forme et tous les objets d'une couleur différente sont séparés par des éléments.

Soudure de couche de base

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

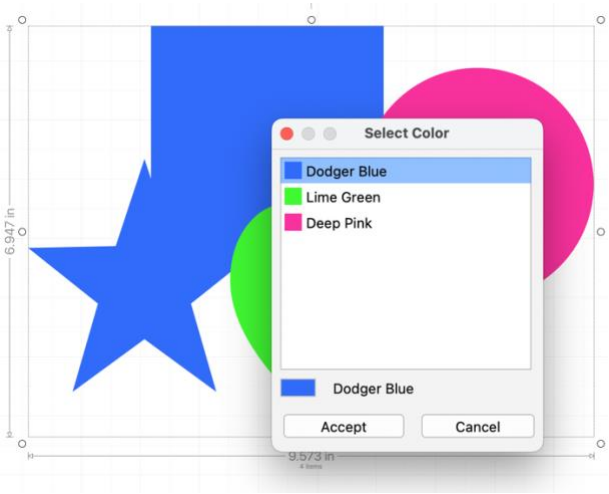


Dans certains cas, vous pouvez vouloir toutes les formes au-dessus d'un arrière-plan.

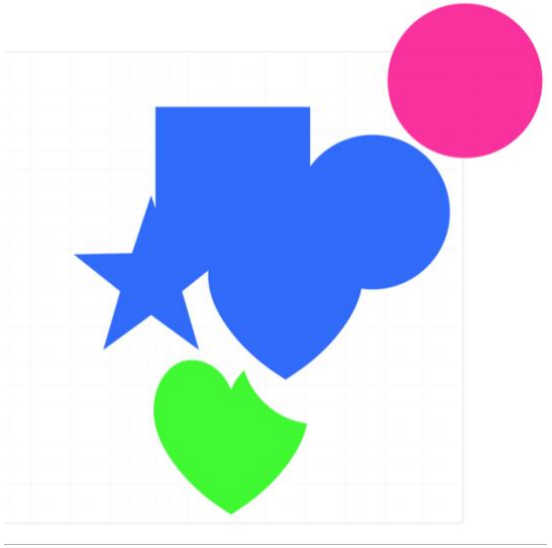
Pour souder la couche de base, disposez les objets dans la position souhaitée.

Ensuite, assurez-vous que les objets que vous souhaitez mettre en forme sont sélectionnés, puis sélectionnez Soudure de couche de base.

Lorsque vous travaillez avec la soudure de couche de base, vous serez invité à sélectionner la couleur de la couche de base sur un écran contextuel comme indiqué ci-dessous :

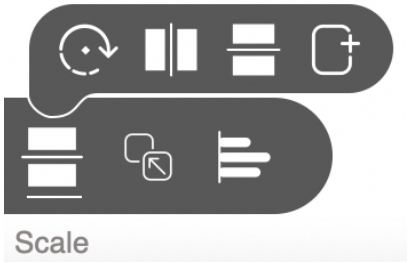


Sélectionnez la couleur choisie et la sortie devrait ressembler à ce qui suit (toutes les autres formes se trouvent au-dessus du calque sélectionné) :



Remarque : Cela simplifie considérablement le processus d'assemblage d'une tâche, telle que les tâches d'autocollants.

OUTIL MISE A L'ECHELLE



L'outil de mise à l'échelle comporte 4 outils : rotation, miroir (horizontalement), miroir (verticalement) et duplication.

Remarque : Les outils de mise à l'échelle peuvent également être utilisés à partir du menu Réorganiser.

Tourner

Pour faire pivoter un objet de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre, utilisez l'outil Rotation qui est la première option du menu volant de l'échelle.



Raccourci : 'Commande'/'Contrôle' + R

Miroir

L'outil de mise en miroir se trouve dans le menu volant de l'échelle et peut être sélectionné horizontalement ou verticalement. La mise en miroir d'objets est particulièrement utile pour les projets relatifs au fer sur les transferts, où l'objet doit être reflété dans son application sur un t-shirt ou similaire.

Horizontalement

Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de sélection, puis sélectionnez l'outil Miroir horizontal dans le menu déroulant échelle pour mettre en miroir un objet à partir de son centre le long des axes x.

Verticalement

Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de sélection, puis sélectionnez l'outil Miroir horizontal dans le menu déroulant de mise à l'échelle pour mettre en miroir un objet à partir de son centre le long des axes y.

Dupliquer



Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de sélection, puis sélectionnez l'outil dupliqué pour créer des copies rapides de l'objet.

Raccourci : 'Control'/'Command' + C pour copier, puis Control'/'Command' + V pour coller le doublon.

Le raccourci pour Dupliquer est le Plus (+) du clavier.

Remarque : Le doublon devra être déplacé hors de l'original en cliquant sur le bouton gauche de la souris et en le faisant glisser à l'emplacement souhaité.

Comment couper, copier, coller

Tableau de tuiles

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



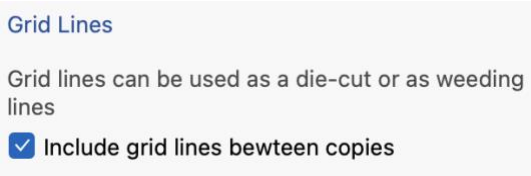


Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de sélection, puis sélectionnez l'outil Tableau de tuiles pour créer des copies rapides de l'objet dans la formation souhaitée (quantités horizontales et verticales).

Conseil : Réglez l'espace horizontal/vertical sur les espaces souhaités. Pour ajuster la page avec autant de quantités que possible dans la zone de découpe, sélectionnez Ajustement automatique.



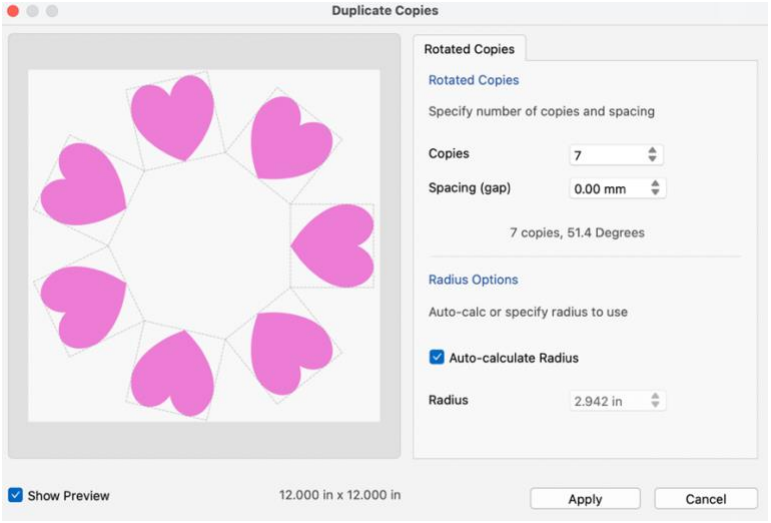
Remarque : Les lignes de grille sont utiles lors du désherbage ou de la découpe (en faisant en sorte que chaque objet se détache en carrés séparés).



Réseau rotatif

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.





Sélectionnez un objet à l'aide de l'outil de sélection, puis sélectionnez l'outil Tableau pivoté pour créer des copies rapides de l'objet autour d'un cercle.

Conseil : Définissez l'espacement sur l'espace souhaité.

Remarque : La désélection du rayon de calcul automatique vous permet de conserver une quantité définie de formes et de définir le rayon plus grand ou plus petit.

COUPER

Pour supprimer un objet sélectionné du document et le placer dans le Presse-papiers, sélectionnez-le et cliquez sur Couper.

Couper est également disponible dans le menu Edition et clic droit.

Raccourci : 'Contrôle'/'Commande' + X

COPIER

Pour copier un objet sélectionné et le placer dans le presse-papiers, cliquez sur Copier.

Copier est également disponible dans le menu Edition et clic droit.

Raccourci : 'Contrôle'/'Commande' + C

PATE

Pour insérer un objet (dans sa position d'origine) à partir du Presse-papiers et le placer dans le document, cliquez sur Coller ou cliquez sur le menu déroulant pour sélectionner un objet parmi les objets précédemment copiés.

Coller est également disponible dans le menu Edition et clic droit.

Raccourci : 'Contrôle'/'Commande' + V

OUTIL DE DEFORMATION/DISTORSIONS

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

Le gauchissement fait référence à la manipulation d'un contenu visuel ou audio en appliquant diverses transformations qui modifient sa forme, sa position ou ses caractéristiques, souvent utilisées à des fins créatives ou expérimentales.



Remarque : Pour modifier une forme en mode distorsion, vous pouvez également utiliser l'option de menu Modifier les courbes pour afficher les nœuds modifiables.

Remarque : Les distorsions peuvent être composées ensemble, ce qui signifie que vous pouvez ajuster une distorsion autour d'une autre distorsion et ainsi de suite.

Raccourci : 'Shift' + Corners > Les deux points de contrôle suivront.

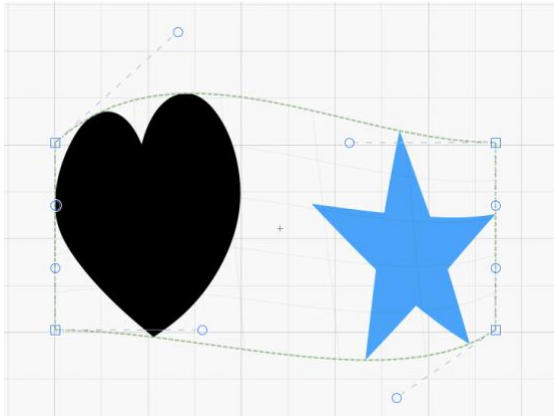
Raccourci : clic droit > Retourne au mode objet.

Déformation du maillage

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La chaîne de maillage vous permet de déformer un objet comme s'il était sur un morceau de caoutchouc.

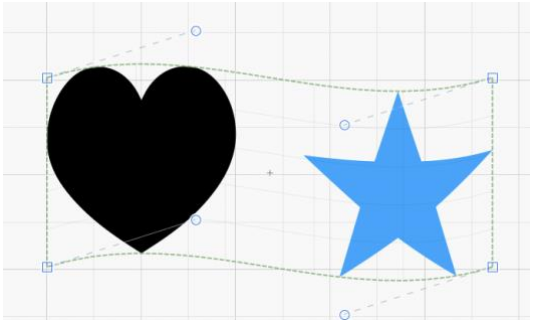


Déformation du drapeau

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La déformation du drapeau vous permet de déformer un objet comme s'il était sur un drapeau.

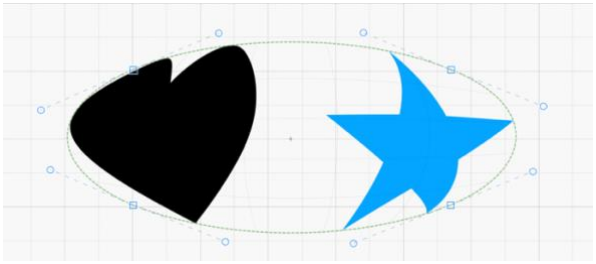


Déformation du globe

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La distorsion du globe vous permet de déformer un objet comme s'il était sur un globe.



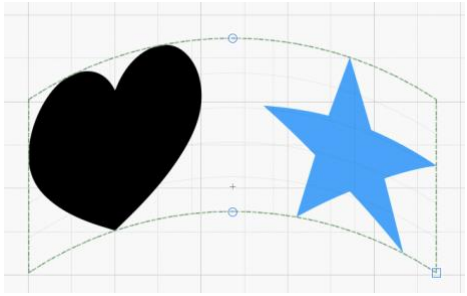
Remarque : Pour créer un cercle, redimensionnez le globe jusqu'à ce qu'il devienne circulaire.

Déformation du tube

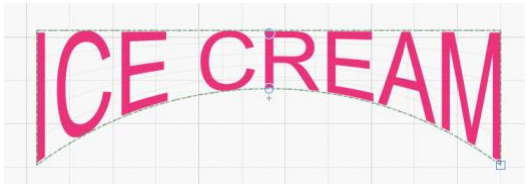
*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La distorsion du tube vous permet de déformer un objet comme s'il était sur un tube ou un cylindre.



Remarque : La déformation du tube est souvent utilisée lors de la déformation du texte, le nœud supérieur est souvent déplacé pour être plat dans la direction horizontale, créant un effet comme indiqué ci-dessous.

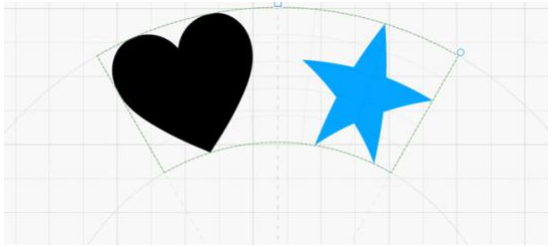


Déformation de l'arc



*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.

La déformation en arc vous permet de déformer un objet comme s'il était sur un cercle.



Remarque : Vous contrôlez la position centrale, le rayon intérieur, le rayon extérieur, la propagation de l'objet et l'angle dans le cercle.

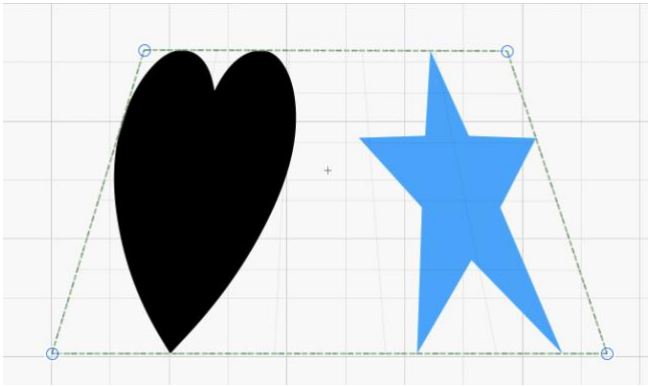
Raccourci : Maintenez la touche 'Shift' enfoncée pour éviter de s'enclencher à 90 °.

Déformation 3D

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La distorsion 3D vous permet de déformer un objet comme s'il y avait un point de fuite de perspective.



Remarque : utilisez la déformation 3D sur le texte pour créer une ombre qui apparaît comme si elle était projetée, comme illustré ci-dessous.

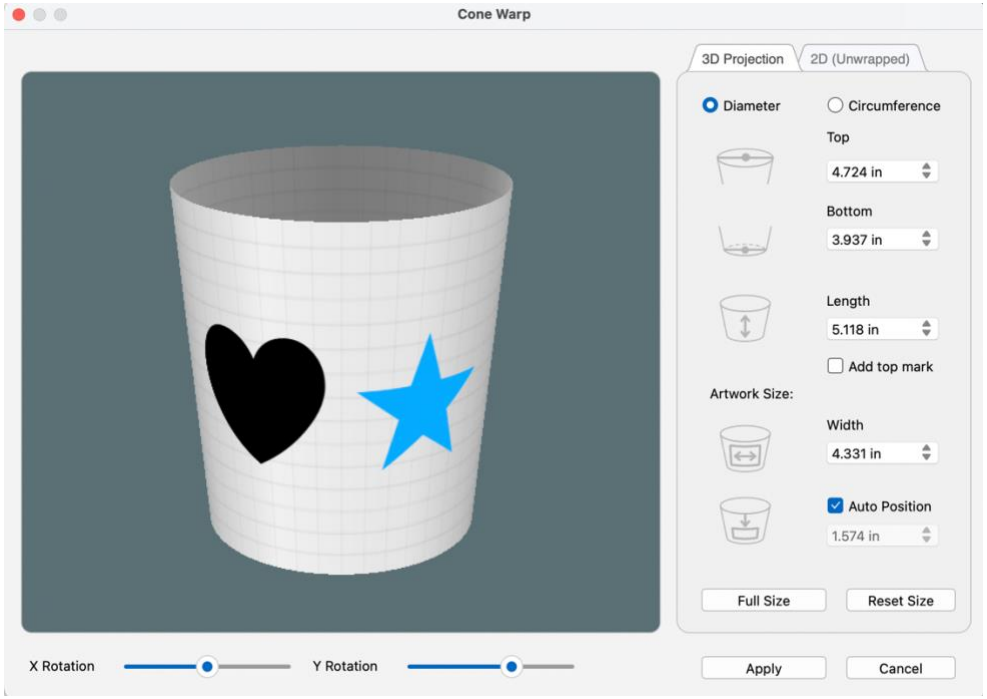


Déformation conique

*Disponible uniquement dans Leonardo Design Studio PRO.



La chaîne conique vous permet de déformer un objet comme s'il était sur une tasse.

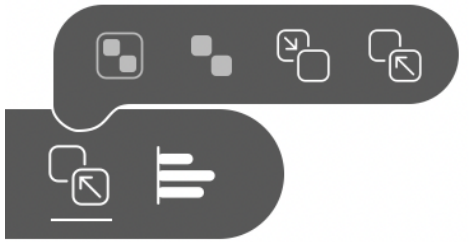


Conseil : Définissez la sélection Top Mark afin de pouvoir facilement identifier la distance entre le dessin et le haut de la tasse (représenté par un indicateur dans la page de conception).

Remarque : Il existe plusieurs paramètres vous permettant un contrôle total sur la taille, la forme et la position de la tasse.

OUTIL D'ORGANISATION

Remarque : Les outils d'organisation peuvent également être utilisés à partir du menu Organiser



Arrange

Lorsque deux objets ou plus sont regroupés, ils sont traités comme un seul objet mais conservent leurs attributs individuels et restent modifiables individuellement. Le regroupement d'objets vous permet d'appliquer simultanément la même mise en forme, les mêmes propriétés et les mêmes modifications à tous les objets du groupe. Vous pouvez également regrouper une sélection de groupes existants (groupes imbriqués) pour préserver les relations spatiales (positionnement relatif) entre chaque ensemble ou unité d'objets, comme illustré dans les exemples ci-dessous :

Grouper des objets

Le regroupement aide grandement à maintenir le positionnement relatif des objets et à formater un grand nombre d'objets.

Pour regrouper différents objets sur votre plan de travail/tapis de découpe, utilisez l'outil de sélection pour sélectionner tous les objets à regrouper.

Ensuite, développez le menu volant Organiser et sélectionnez Groupe.

Cela vous permettra de travailler avec des objets sélectionnés comme un seul objet, ce qui signifie qu'il peut être déplacé comme un seul objet tout en maintenant la relation spatiale entre les objets, ce qui vous permet de faire des choses telles que redimensionner les objets simultanément.

Raccourci : 'Contrôle'/'Commande' + G

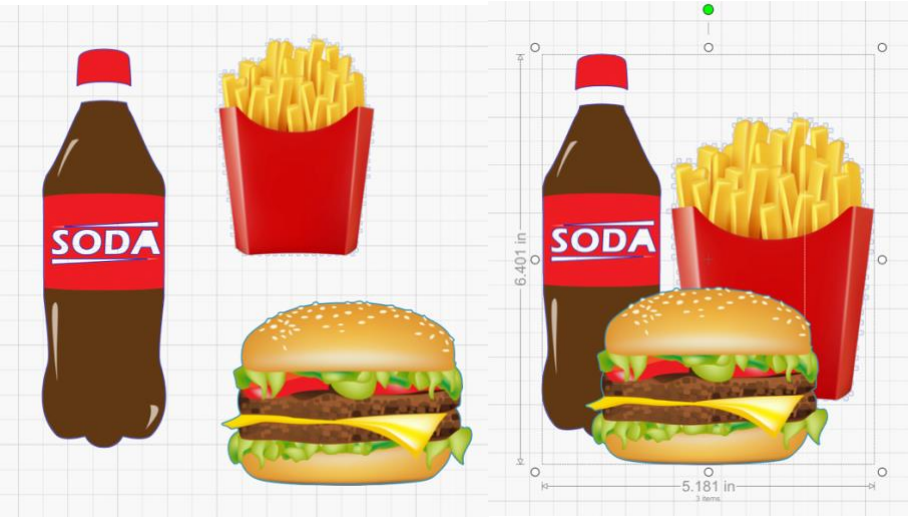
Dissocier des objets

Pour dissocier différents objets sur votre plan de travail/tapis de découpe, utilisez l'outil de sélection pour sélectionner tous les objets à dissocier.

Ensuite, développez le menu volant d'organisation et sélectionnez Dissocier.

Dissocier ne dissocie pas les groupes imbriqués (groupes au sein des groupes), c'est-à-dire qu'il se dissocie uniquement au premier niveau des groupes, voir Dissocier tout ci-dessous.

Raccourci : 'Contrôle'/'Commande' + U



Dissocier les chemins



Le dégroupage des chemins fait référence à l'action de séparer ou de séparer un ensemble groupé de tracés ou d'objets en leurs composants individuels.

Les tracés sont utilisés pour définir des formes, des lignes et des courbes. Le regroupement des chemins vous permet de traiter plusieurs chemins comme une seule unité, ce qui facilite leur manipulation et leur gestion collective. Toutefois, il peut arriver que vous souhaitiez modifier des chemins d'accès individuels au sein d'un groupe, et c'est là que la fonctionnalité de dissociation des chemins devient utile.

En dissociant les tracés, vous pouvez accéder à chaque tracé et les manipuler indépendamment, ce qui vous permet d'effectuer des ajustements spécifiques ou d'appliquer différents styles, couleurs ou transformations à des composants individuels. Il permet un contrôle et une précision accrus lorsque vous travaillez avec des illustrations complexes, des logos ou d'autres illustrations vectorielles.

Pour dissocier tous les objets, utilisez l'outil de sélection pour sélectionner tous les objets groupés.

Ensuite, développez le menu volant Organiser et sélectionnez Dissocier les chemins.

Raccourci : 'Shift' + 'Control' + U

Désormais, tous les chemins seront modifiables individuellement.

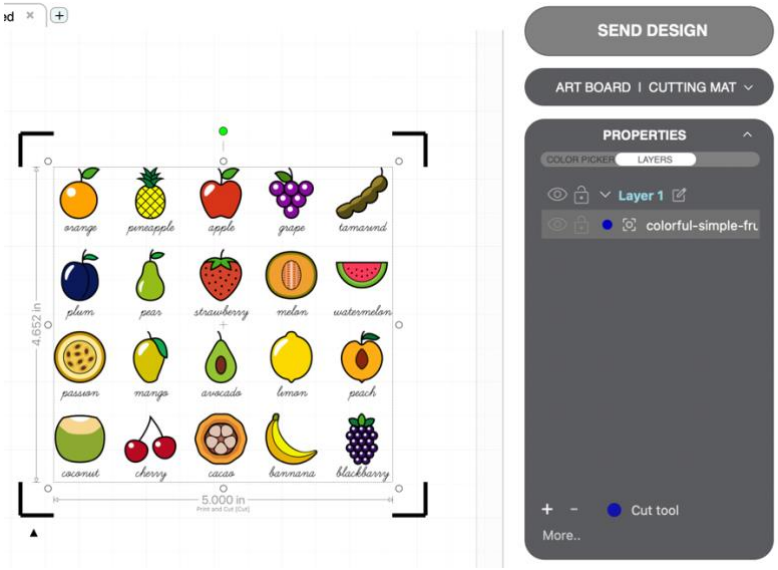


Dans l'exemple ci-dessus, vous remarquerez dans l'onglet Calques tous les différents composants de la forme regroupée à l'origine.

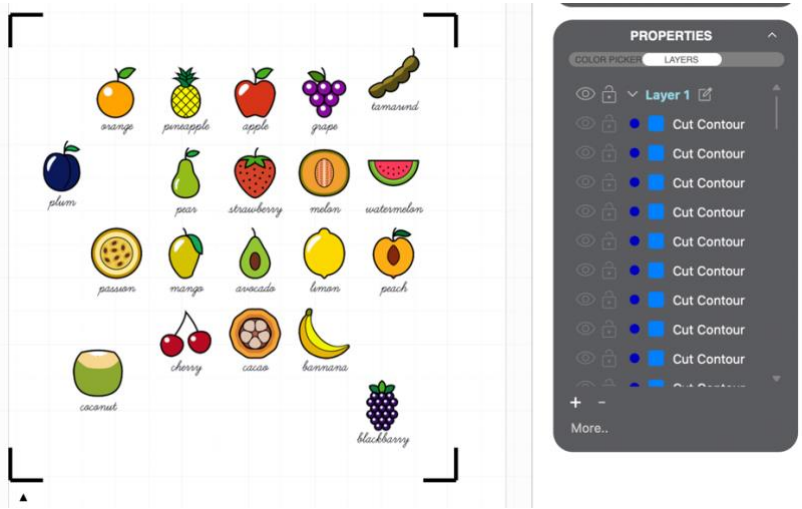
Conseil : Le dégroupage des tracés est différent de la rupture des tracés, de sorte que dans le dégroupage des tracés, les trous qui pourraient être nécessaires, c'est-à-dire dans le texte, sont conservés. Dégrouper les tracés vous permet de conserver les trous à l'intérieur de chaque forme, tout en divisant la courbe réelle.

Remarque : Ceci est utile lorsque vous travaillez avec du texte / des objets conçus pour avoir des trous.

Dégrouper les chemins vous permet également d'importer une image avec plusieurs éléments et il les détectera automatiquement, afin que vous puissiez les diviser en leurs propres formes, comme indiqué dans l'exemple ci-dessous.



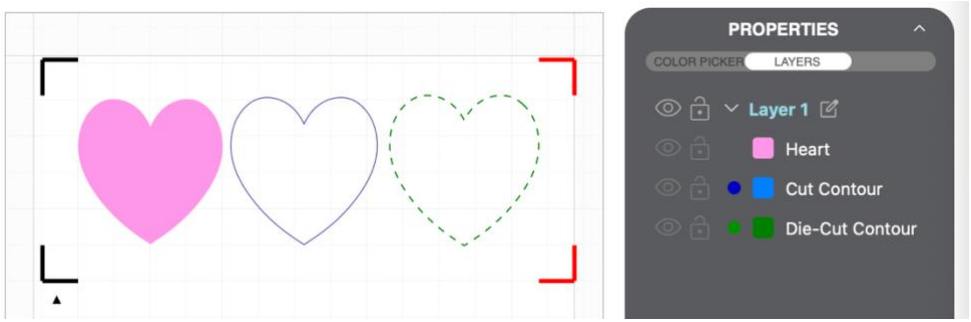
L'illustration est importée à l'origine et identifiée comme une couche. En dissociant les tracés, chaque partie devient sa propre forme, comme illustré ci-dessous.



Dissociation des contours de coupe

Le dégroupage des tracés peut être utilisé lorsque vous travaillez avec des objets auxquels des contours coupés ont été appliqués, par exemple, un contour coupé et un contour découpé en plus de l'image elle-même.

Le dégroupage des chemins vous permet de modifier et de travailler individuellement avec chaque chemin.



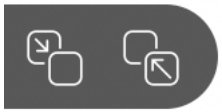
Dans l'exemple ci-dessus, un contour coupé et un contour découpé ont été appliqués. Ils ont été déplacés côte à côte à des fins de démonstration.

Conseil : Pour modifier individuellement les contours coupés ou l'objet lui-même sur un objet auquel ils ont été appliqués, dissociez simplement les tracés et verrouillez les calques que vous ne souhaitez pas modifier.

Conseil : Pour supprimer et remplacer un contour coupé, dissociez les tracés et supprimez-le simplement du panneau des calques. Vous pouvez ensuite créer un nouveau contour de coupe à l'aide de l'outil Coupe de contour.

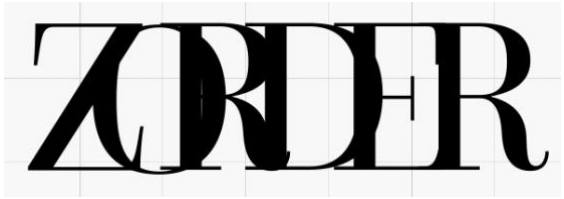
ORDRE Z (CI-DESSUS ET CI-DESSOUS)

Leonardo Design Studio fournit des outils d'ordre Z pour tous les objets, y compris les courbes, les images, les formes et le texte, ainsi que tous les effets qui peuvent être appliqués à ces objets dans un document. Les outils d'ordre Z se trouvent dans le menu volant de l'échelle, à partir de la barre d'outils en bas à gauche.



L'ordre Z se rapporte à l'envoi d'objets « vers l'avant » ou « vers l'arrière », c'est-à-dire l'envoi d'un objet devant ou derrière un autre objet.

Définir l'ordre Z (liste déroulante)



Sélectionnez l'objet que vous souhaitez ajuster et cliquez sur le menu volant de l'échelle et cliquez sur la position d'ordre Z requise (envoyer vers l'avant ou envoyer vers l'arrière).

Les outils d'ordre Z sont également disponibles dans les menus Organiser et Cliquer avec le bouton droit.

Raccourci : Envoyer à l'avant / Envoyer à l'arrière comme ci-dessous.

Envoyer au front : ' Contrôle'/'Commande' + Page précédente

Envoyer à l'arrière : 'Contrôle'/'Commande' + Page suivante

OUTIL SPATIAL (ALIGNEMENT)

Leonardo Design Studio est livré avec une large suite d'outils et de fonctionnalités d'alignement, de distribution et d'espacement pour vous aider à disposer votre travail avec précision et à gagner du temps. Remarque : Ces outils et fonctionnalités sont limités dans Leonardo Design Studio Basic.

Remarque : Les outils d'espace peuvent également être utilisés à partir du menu Organiser.

OUTILS D'ALIGNEMENT





Leonardo Design Studio est livré avec une large suite d'outils d'alignement pour vous aider à disposer votre travail avec précision et à gagner du temps. Les outils d'alignement sont conçus pour travailler sur (a) les objets eux-mêmes, ou (b) la page à laquelle les objets sont associés, ou (c) l'objet actif qui est simplement le dernier objet sélectionné dans le groupe d'alignement. Ce système permet un alignement complet de tous vos objets lorsque vous travaillez avec le programme.

Raccourcis par défaut

Voici les raccourcis clavier Aligner par défaut lorsqu'un ou plusieurs objets sont sélectionnés en mode objet (sauf modification par l'utilisateur) :

Aligner à gauche	L
Aligner à droite	R
Aligner le haut	T
Aligner le bas	B
Aligner les centres horizontalement	E
Aligner les centres verticalement	C

Ouvrez les outils d'alignement

Pour aligner des objets, cliquez sur le menu volant Objets spatiaux pour développer les outils d'alignement.

L'onglet Aligner vous propose plusieurs combinaisons d'alignement.

Remarque : Vous pouvez accéder aux options d'alignement à partir du menu Organiser / Aligner sur la page qui inclut pour les fonctions Aligner les objets **et** Aligner sur la page.

Aligner les objets les uns sur les autres

Lorsque plusieurs objets ont été sélectionnés, les outils d'alignement appliquent l'alignement les uns aux autres.

Aligner des objets sur le centre de page

Lorsqu'un objet singulier est sélectionné, les outils d'alignement appliquent automatiquement l'alignement au centre de page.

Aligner les objets en tant que groupe sur le centre de page

Pour aligner plusieurs objets en tant que groupe sur le centre de page, sélectionnez tous les objets, puis cliquez sur Menu Organiser / Aligner sur la page et sélectionnez l'alignement de page auquel les objets doivent être envoyés.

Outils Espace à part



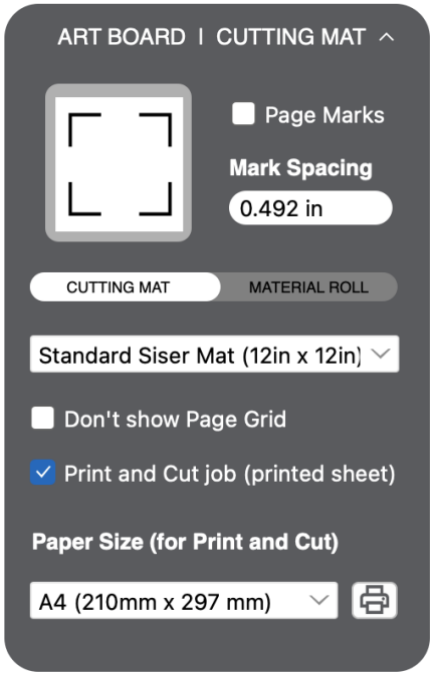
La dernière option du menu volant Objets spatiaux est Espacer les objets à part. Cet outil peut être utilisé pour répartir uniformément les objets sur la zone de conception séparément les uns des autres.

IMPRESSION & DÉCOUPE

TRAVAILLER AVEC L'IMPRESSION ET LA DÉCOUPE

Une fois que vous êtes satisfait de l'importation de l'image, y compris le masque appliqué, le décalage de contour et le fond perdu de contour, vous pouvez procéder au travail d'impression et de découpe.

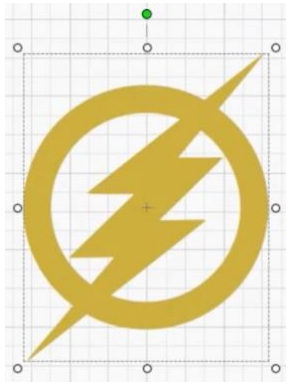
Assurez-vous de travailler en mode Planche artistique/Tapis de découpe (pas en mode conception), comme indiqué ci-dessous.



Dans vos paramètres Planche artistique/Tapis de découpe, cochez Print and Cut Job pour envoyer des éléments à imprimer et des éléments à couper.

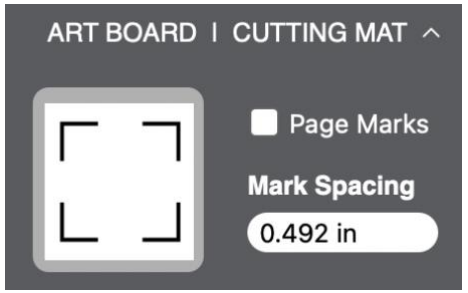


Remarque : Si vous souhaitez uniquement couper un objet/une illustration, décochez la case Imprimer et couper le travail et l'illustration ne sera traitée que comme une tâche de découpe et, en tant que telle, sera convertie en une couleur plate, comme indiqué ci-dessous.



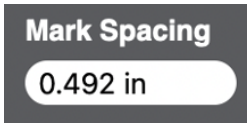
Marquer l'espacement

Lorsque vous travaillez avec une tâche d'impression et de découpe, vous pouvez ajuster l'espacement des marques, qui sont les marques à chaque coin entourant la forme de l'objet/de l'illustration. Pour ajuster l'espacement des marques, assurez-vous d'avoir coché Imprimer et couper le travail et les outils deviendront disponibles.



Vous pouvez définir pour utiliser les marques de page qui définiront les marques à la frontière du format de page sélectionné, indiquant l'espace que votre objet occupe dans la page.

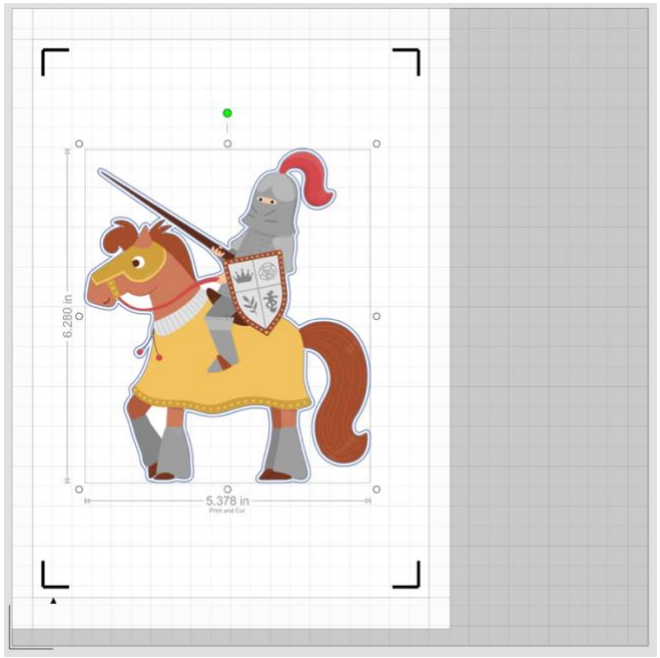
Vous pouvez également définir l'espacement des marques sur un montant personnalisé en le modifiant dans l'espace de saisie.



Remarque : Si vos marques surlignent en rouge, c'est parce qu'elles sont placées trop loin à la limite de la taille de page sélectionnée. Si vous placez vos objets trop loin les uns des autres et que l'espace de repère est trop haut, les marques apparaîtront en rouge pour indiquer qu'il n'y a pas assez d'espace pour travailler. Pour rectifier, vous pouvez utiliser le bouton Marques de page pour ajuster les marques de parcage à n'importe quel endroit dans la zone « sûre » de la page, autour du bord.

Ceci est conçu pour s'assurer que la fraise peut numériser les marques et que l'imprimante ne compromet pas les marques lors de l'impression.

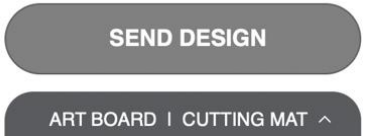
Voir ci-dessous les marques dans lesquelles la conception du travail sera incluse. C'est ici que vous pouvez voir un aperçu final de votre œuvre.



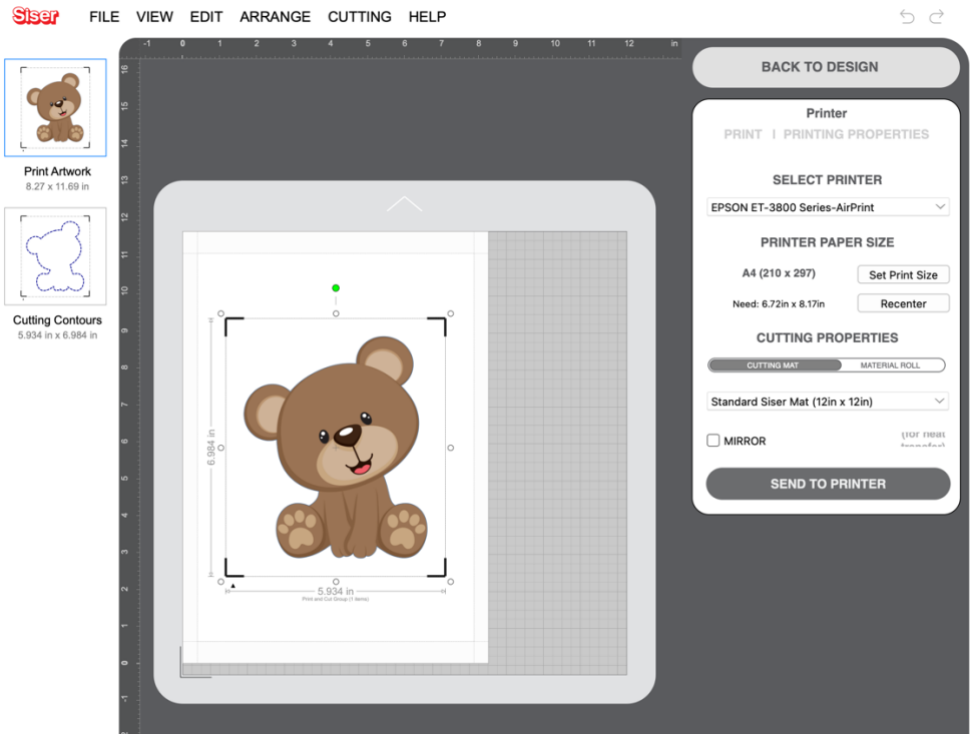
Revenez à l'onglet Création en cliquant sur Retour à la conception pour apporter d'autres modifications.



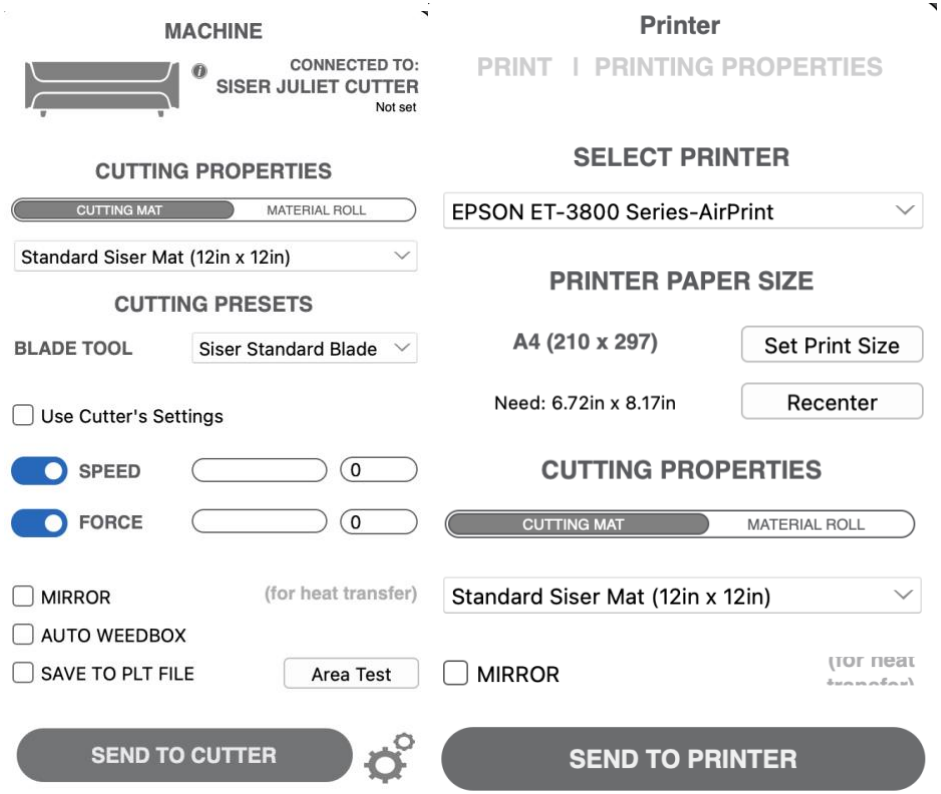
Lorsque la conception est prête pour la sortie, cliquez sur Envoyer la conception



Ci-dessous représente l'illustration imprimable et l'illustration découplable, et en tant que telle l'image à envoyer à l'imprimante, ainsi que les contours de coupe potentiels qui est simplement un contour entourant l'image qui peut être utilisé pour être découpé par un coupeur.

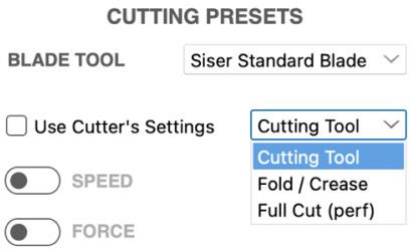


Les propriétés de la machine apparaîtront en haut à droite de votre document.



Il existe une variété de propriétés de découpe et d'imprimante qui peuvent être appliquées / modifiées pour s'assurer que l'illustration est produite avec la plus haute qualité et que le processus est facile pour l'utilisateur, celles-ci seront discutées dans la section correspondante ci-dessous.

Conseil : Vous pouvez modifier manuellement les paramètres de force par type d'outil, c'est-à-dire Couper, Plier/Plier.



IMPRESSION

Leonardo Design Studio simplifie le processus de découpe en permettant à l'utilisateur de contrôler les paramètres de coupe et en s'assurant que les options dont il a besoin sont à sa disposition.

MACHINE

Une fois que vous avez choisi d'envoyer un dessin à imprimer, l'utilisateur s'affiche sur la machine connectée ainsi que les propriétés à imprimer.



Connexion à une machine

Sélectionnez une imprimante dans la liste déroulante (le logiciel reconnaîtra les imprimantes qui ont été enregistrées ou utilisées par l'ordinateur utilisé).



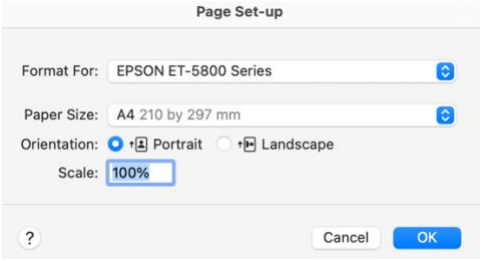
PROPRIÉTÉS D'IMPRESSION

Mise en page

Pour afficher les propriétés de l'imprimante, cliquez sur Définir la taille d'impression de la page



Cela fera apparaître un menu de configuration avec les options suivantes indiquées ci-dessous.



Format pour

Sélectionnez l'imprimante dans la liste déroulante.

Format du papier

Sélectionnez un format de papier standard ou définissez des dimensions personnalisées.

Orientation

Sélectionnez Portrait (vertical) ou Paysage (horizontal).

Écaille

Définissez l'échelle d'impression. Réduisez ou agrandissez l'impression en entrant un pourcentage.

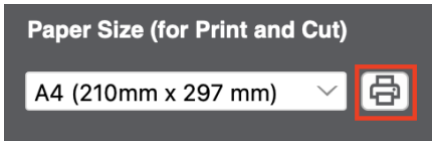
Si vous imprimez un document à un format de papier différent de celui pour lequel le document a été formaté, sélectionnez l'option « Mettre à l'échelle pour ajuster le format du papier » dans la boîte de dialogue Imprimer.

Taille d'impression

Si la taille d'impression apparaît en rouge, comme illustré ci-dessous, cela indique qu'elle est trop grande pour la tâche d'impression en cours, définissez la taille d'impression à l'aide du bouton pour faire correspondre la taille d'impression à la taille de la tâche.



Le format d'impression peut être sélectionné à l'aide de la liste déroulante Format du papier. Toutefois, l'option souhaitée peut ne pas être disponible. En tant que tel, les dimensions peuvent également être définies à l'aide du format de papier qui peut être récupéré à partir de l'imprimante en cours d'utilisation en appuyant sur le bouton Imprimante :



Une fois cliqué, il développera les options pour les formats de papier en fonction de l'imprimante actuellement connectée, pour changer le format de papier à celui d'une autre imprimante, sélectionnez l'imprimante souhaitée dans la liste déroulante.

Recentrage

Le bouton de recentrage vous permet simplement de recentrer l'illustration si vous l'avez déplacée trop loin dans une direction et que vous ne pouvez pas localiser la meilleure position pour placer l'illustration.

DÉCOUPAGE

Leonardo Design Studio simplifie le processus de découpe en permettant à l'utilisateur de contrôler les paramètres de coupe et en s'assurant que les options dont il a besoin sont à sa disposition.

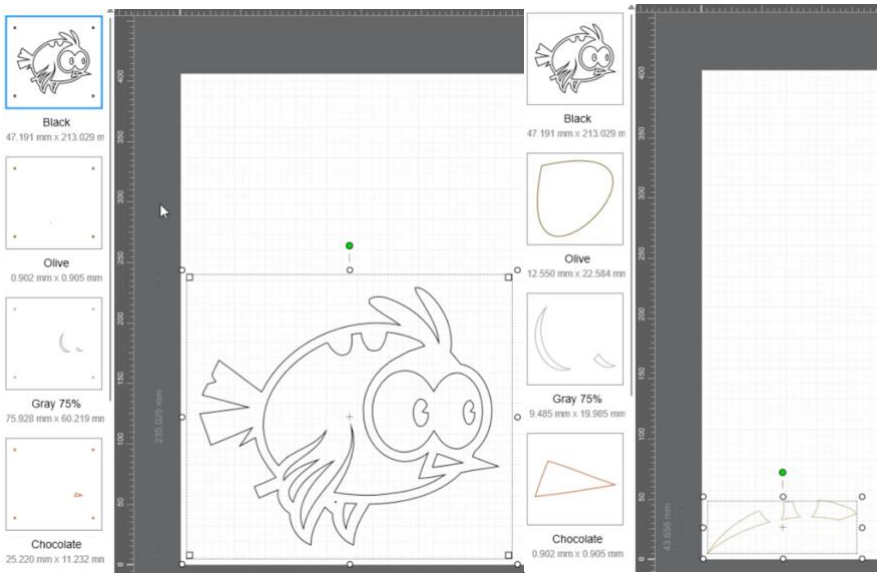
Marques de calque



Un outil utile qui prend en charge le processus de découpe est l'option Marques de calque.

Cet outil, lorsqu'il est appliqué, garantit que tous les éléments (dans une conception / illustration) sont envoyés à une position les uns par rapport aux autres sur le tapis de coupe / rouleau de matériau qui est affiché lorsqu'il est envoyé à la découpe.

Par exemple, chaque élément envoyé à couper lorsque l'option Marques de calque n'est pas sélectionnée sera défini pour couper à partir de l'origine de la coupe (en bas à gauche du média). Cependant, pour les éléments qui doivent être coupés sur le même support, dans leur position relative, nécessitent l'application de l'outil Marques de calque.



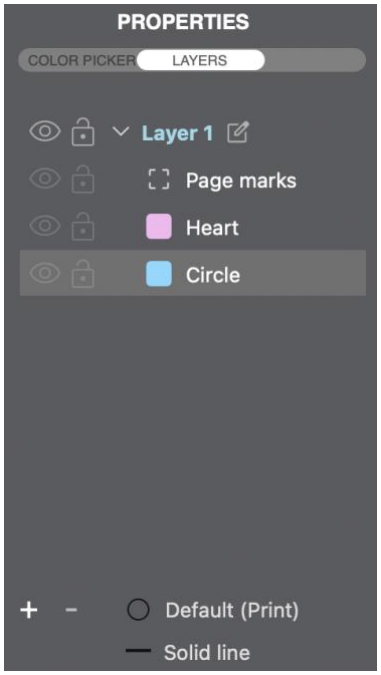
L'image de gauche ci-dessus montre les marques de calque sélectionnées ; l'image de droite ci-dessus montre lorsque les marques de calque ne sont pas sélectionnées. Vous pouvez voir la différence dans les origines de coupe pour chaque élément du travail de coupe.

Remarque : Le menu Organiser / Déplacer vers Couper Origin vous permet de réinitialiser la position de l'objet/de l'œuvre à couper, à l'origine de la coupe.

Remarque : Assurez-vous que la tâche Imprimer et couper est désactivée pour permettre l'utilisation de l'outil Marques de calque.

Imprimer, couper et plier

Lorsqu'un objet a été sélectionné, l'option par défaut d'impression et de découpe devient disponible dans le panneau Calques et le sélecteur de couleurs, comme illustré ci-dessous.

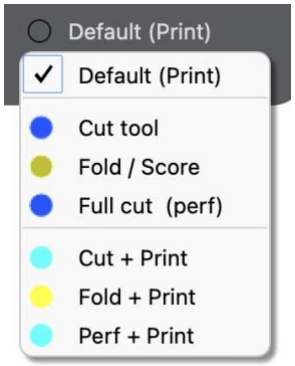




L'option par défaut dépend du type d'objet sélectionné.

Pour changer l'option, cliquez sur le bouton et une liste déroulante apparaîtra avec les options. Sélectionnez l'option appropriée pour chaque objet de votre tâche.

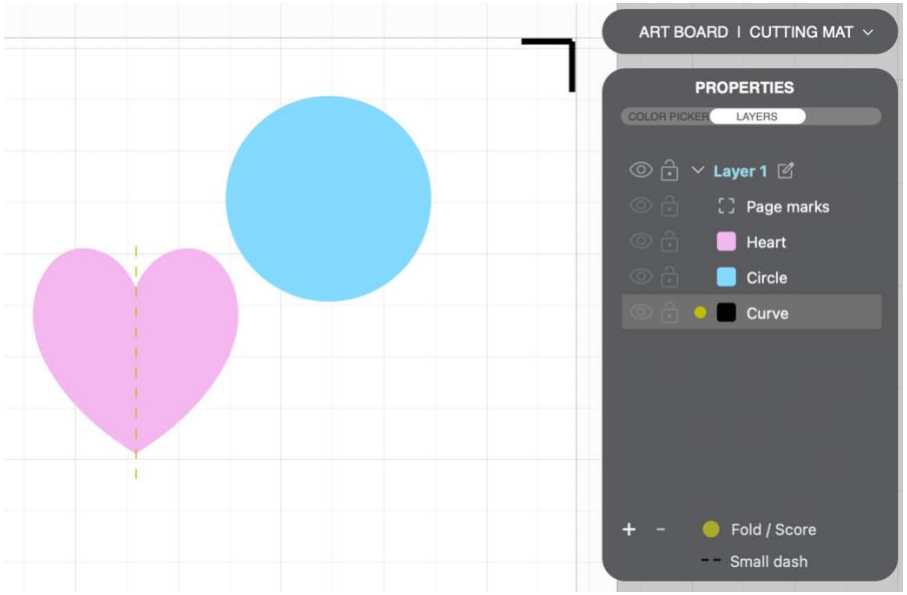
Impression & découpe



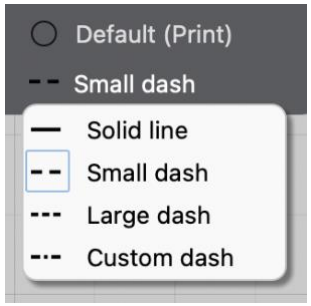
Lignes de pliage

Vous souhaiterez peut-être créer une ligne de pliage en utilisant une force différente de la même lame dans un travail d'impression et de découpe.

Pour ce faire, dessinez une ligne/courbe (qui peut être identifiée dans les calques) et positionnez-la à l'endroit où vous souhaitez créer une ligne de pliage.



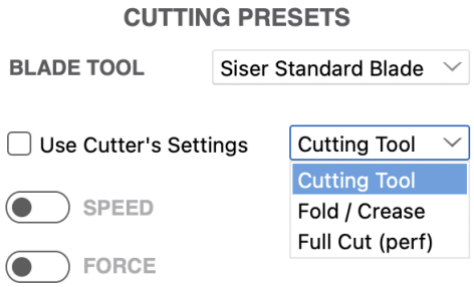
Ensuite, cliquez sur Par défaut (Imprimer) pour développer la liste déroulante et changer la ligne en pli / partition - cela ajustera la force de la ligne et l'empêchera de couper à travers le média.



Conseil : indiquez si vous souhaitez utiliser une ligne continue ou une ligne pointillée.

Remarque : Vous pouvez modifier manuellement les paramètres de force par type d'outil, c'est-à-dire Couper, Plier/Plier.

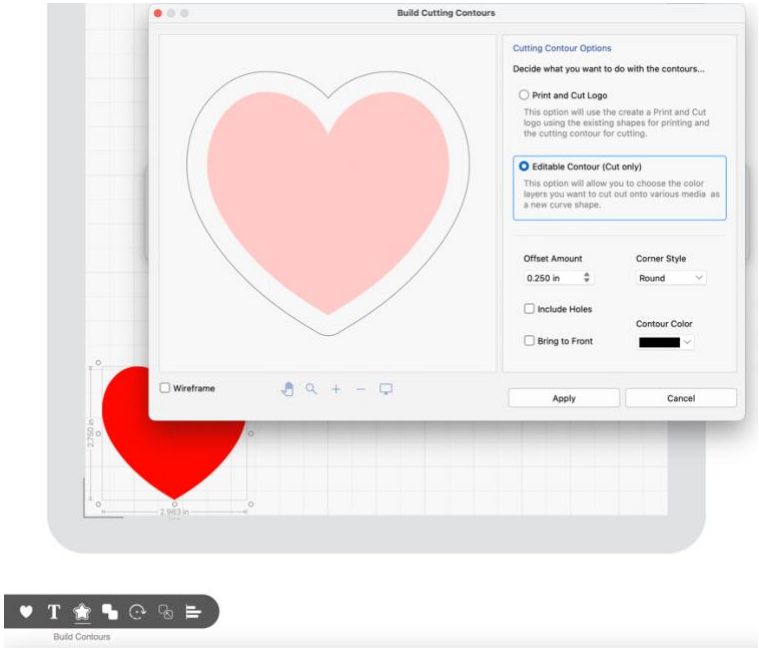
Cliquez sur Envoyer la conception et décochez « Utiliser les paramètres de Cutter » et vous pouvez ajuster manuellement la force et la vitesse pour chaque outil.



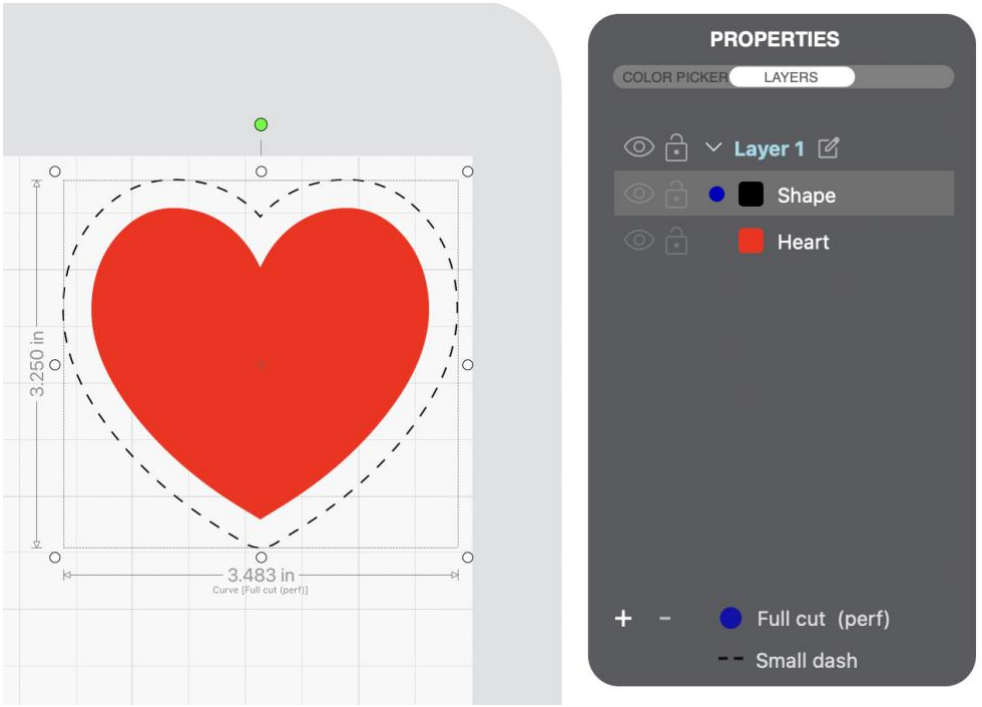
Remarque : Le logiciel complétera automatiquement les lignes de pliage en premier, puis procédera aux lignes de coupe lors de l'envoi d'une tâche à la fraise.

Coupe de perforation

Une coupe de perforation, ou coupe complète, est utilisée pour des travaux tels que les autocollants.



Pour effectuer une coupe de perforation, sélectionnez votre forme, puis sélectionnez Générer les contours dans le menu. Sélectionnez Contour modifiable et ajoutez un décalage à la forme actuelle, cela créera une nouvelle forme qui pourra ensuite être définie sur la coupe de perforation (choisissez entre le type de ligne souhaité), comme indiqué ci-dessous.



Astuce : Réglez la force de la coupe de perforation sur supérieure à celle de la coupe normale – permettant à l'outil de coupe de couper à travers le matériau de l'autocollant lui-même, et à la coupe de perforation de couper à travers le support de l'autocollant.

Remarque : Le logiciel complétera automatiquement les lignes de pliage en premier, puis procédera aux lignes de coupe lors de l'envoi d'une tâche à la fraise (en utilisant les paramètres appliqués pour chaque type de coupe, respectivement).

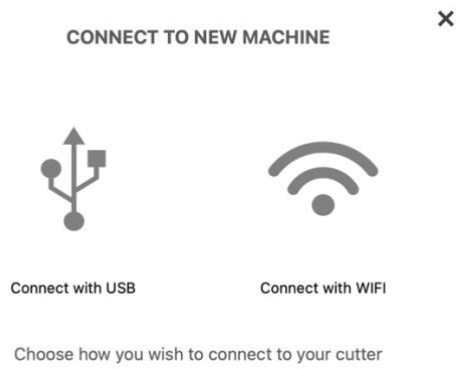
MACHINE DE DÉCOUPE

Une fois que vous avez choisi d'envoyer un dessin à couper, l'utilisateur verra quelle machine est connectée.

Connexion à une machine

Pour vous connecter à un périphérique, cliquez sur le menu Couper / Définir la connexion du périphérique, ou cliquez sur le symbole des paramètres (rouages) en bas à droite des propriétés de la machine. À partir de cette étape, l'utilisateur sera invité à se connecter à

un appareil en utilisant une connexion USB ou une connexion WIFI comme indiqué ci-dessous.



Sélectionnez l'option applicable et suivez les instructions à l'écran pour vous connecter à votre fraise.

Remarque : Leonardo Design Studio n'est compatible qu'avec les découpeuses Siser.

Une fois la connexion de coupe établie, l'utilisateur peut procéder à la configuration des propriétés de coupe.

Commutation de périphériques/Gestion des couteaux

Pour afficher la fenêtre décrivant les détails de la fraise connectée et pour basculer entre les fraises, cliquez sur le nom de la fraise.



Remarque : Vous pouvez également accéder à cette fenêtre à partir du menu Découpe / Sélectionner un couteau.

Conseil : Si vous avez plusieurs fraises et que vous les avez nommées dans le menu Gérer les fraises, essayez de survoler la fraise sélectionnée à partir de la page de coupe pour identifier rapidement que vous avez sélectionné la fraise correcte.

PROPRIÉTÉS DE COUPE

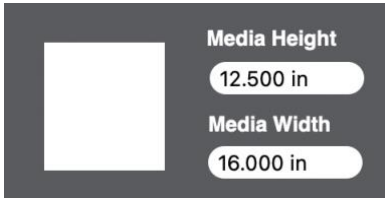
Tapis de coupe vs rouleau de matériau

La taille du tapis de coupe peut être sélectionnée dans la liste déroulante disponible et permet à l'utilisateur de visualiser avec précision la quantité d'espace que le design / l'œuvre d'art occupera sur un tapis de coupe réel.



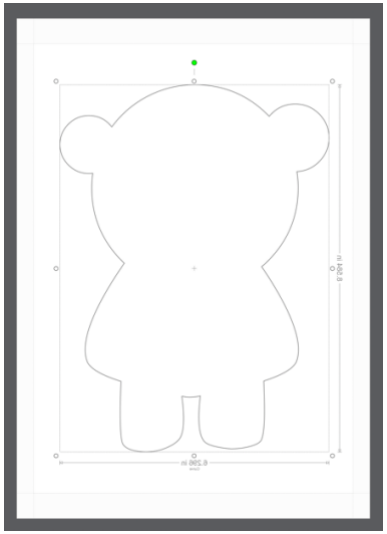
Le rouleau de matériau modifie la taille de la zone où se trouve le design, en appliquant les dimensions du support à utiliser, afin que l'utilisateur puisse visualiser avec précision la quantité d'espace que l'œuvre occupera sur le vinyle lui-même.

Les dimensions du média peuvent être modifiées comme indiqué ci-dessous.

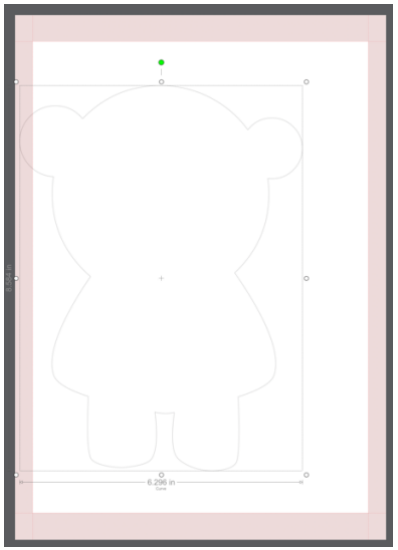


Remarque : cette option n'est disponible qu'en mode Couper uniquement, et non en mode Imprimer et couper (décochez la case Imprimer et couper le travail).

Vous trouverez ci-dessous une représentation de l'illustration dans des dimensions multimédias personnalisées.



Si l'illustration est trop proche du bord, les bords apparaîtront en rouge, indiquant que la position de la conception doit être modifiée pour s'assurer qu'aucun élément ne sera compromis, ce qui gaspillerait le support et frustrerait probablement l'utilisateur.



Remarque : pour quitter cette page et continuer à modifier votre conception, cliquez sur Retour à la conception.



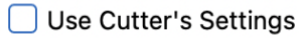
Préréglages de coupe

Outil Lame

L'utilisateur peut choisir dans une liste déroulante d'appliquer la lame standard, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de modifier les paramètres, d'appliquer un outil de stylet utilisé pour dessiner ou d'appliquer des paramètres personnalisés, permettant à l'utilisateur de modifier le décalage de lame et de calibrer la fraise.

Vitesse/Force

L'utilisateur peut choisir d'utiliser les paramètres de Cutter en cochant la case comme indiqué ci-dessous.



Décocher cette case permettra à l'utilisateur de modifier la vitesse et la force de la fraise en tapant le niveau de vitesse/force dans la case applicable. La barre au centre représente le pourcentage dans lequel se trouve la vitesse / force appliquée, par rapport au niveau de vitesse / force le plus élevé des couteaux.



Miroir

L'option miroir peut être vérifiée pour des projets tels que les transferts de chaleur, où l'illustration doit être repassée pendant la mise en miroir.



Boîte de mauvaises herbes automatique

La boîte de désherbage automatique peut être cochée pour appliquer une Weed-Box (une ligne de coupe autour du périmètre de l'illustration) à chaque objet.

☐ AUTO WEEDBOX

Enregistrer dans le fichier PLT

Le format de fichier PLT est **un fichier traceur vectoriel**. Les détails de traçage nécessitent de l'exactitude et de la précision dans la production, et l'utilisation du fichier PLT le garantit car toutes les images sont imprimées à l'aide de lignes au lieu de points. Vous pouvez également enregistrer dans le fichier PLT à partir du menu Découpe / Transmettre le fichier PLT.

L'enregistrement en tant que fichier PLT signifie que l'illustration peut être ouverte à nouveau tout en conservant toutes les informations vectorielles, de sorte qu'elle serait prête à être coupée ultérieurement.

☐ SAVE TO PLT FILE

Test de surface

L'utilisateur peut envoyer une coupe de test à la fraise pour s'assurer qu'elle fonctionne comme prévu. Vous pouvez également accéder au test de zone à partir du menu Cutting / Area Test (Test de zone)

Area Test

Le test de surface envoie la lame à chacun des 4 coins de la zone de coupe pour s'assurer qu'elle coupera avec succès.

ENVOYER À CUTTER

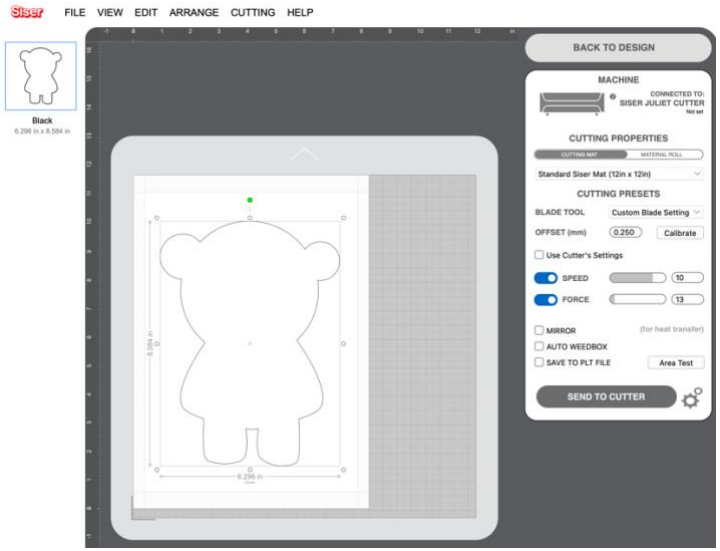
Le tableau ci-dessous représente l'illustration découplable et, en tant que telle, les contours de coupe (contour) à envoyer à la coupe.

Pour afficher la fenêtre décrivant les détails de la fraise connectée et pour passer d'une fraise à l'autre, cliquez sur le nom de la fraise.



Remarque : Vous pouvez également accéder à cette fenêtre à partir du menu Découpe / Sélectionner un couteau.

Conseil : Si vous avez plusieurs fraises et que vous les avez nommées dans le menu Gérer les fraises, essayez de passer la souris sur l'outil sélectionné à partir de la page de coupe pour identifier rapidement que vous avez sélectionné le bon outil de coupe.



Une fois que les paramètres ont été sélectionnés et que l'illustration est prête à couper, sélectionnez-les objets/illustrations que vous souhaitez envoyer à couper, puis cliquez sur Envoyer à Cutter et suivez les instructions à l'écran.



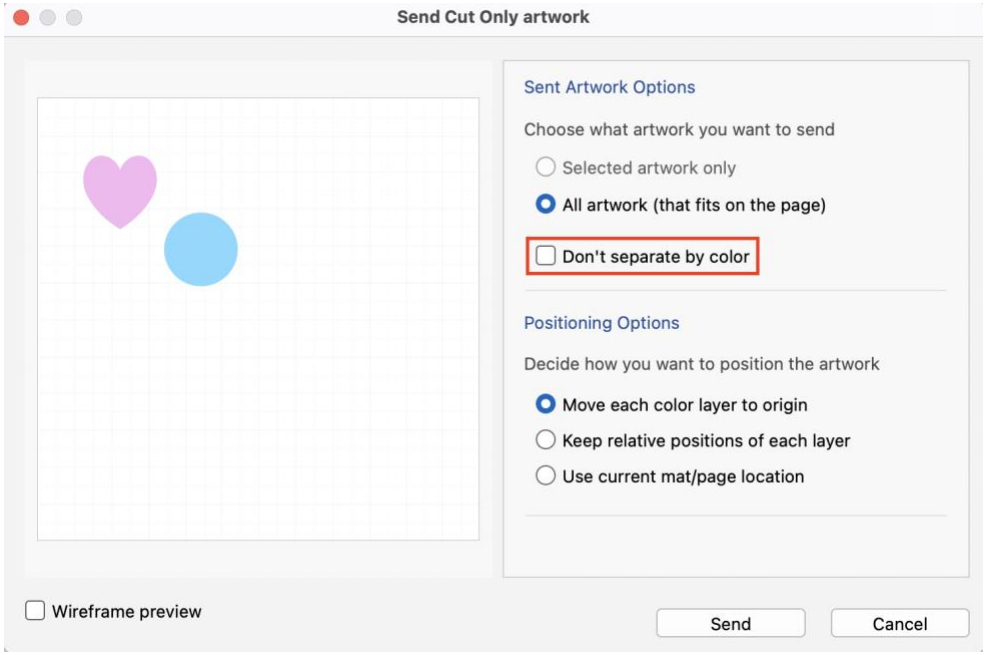
Remarque : Envoyer à couper n'enverra que ce qui a été sélectionné. Si rien n'est sélectionné, tous les objets sont envoyés à couper (regroupés par couleur).

Conseil : Organisez vos objets dans la section Envoyer à couper étroitement les uns des autres pour enregistrer les médias !

Remarque : pour quitter cette page et continuer à modifier votre conception, cliquez sur Retour à la conception.

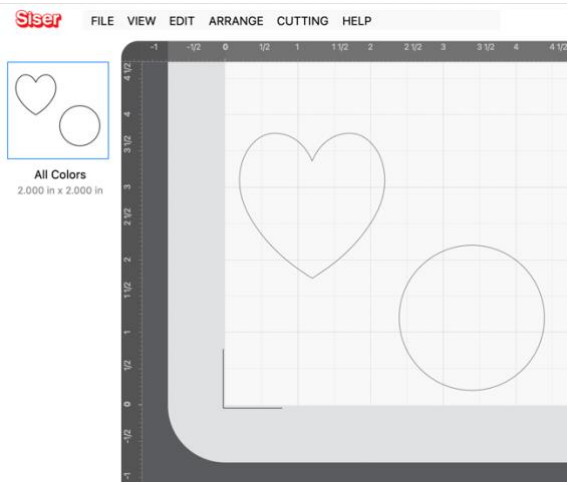


Séparer par couleur



Par défaut, l'illustration sera séparée par couleur afin que vous puissiez charger votre vinyle par chaque couleur et procéder à la découpe.

Conseil : Si, pour une raison quelconque, vous n'avez pas besoin de séparer l'illustration par couleur, après avoir appuyé sur Envoyer à la découpe/Envoyer le design, cochez la case « Ne pas séparer par couleur » pour voir la tâche de découpe incluant Toutes les couleurs (en traitant toutes les couleurs comme le même chemin de coupe), comme indiqué ci-dessous.



DÉCOUPAGE

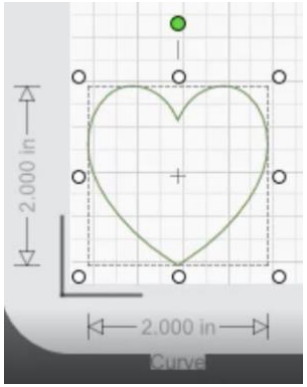
Une fois que vous avez cliqué sur Envoyer à Cutter, vous serez invité à confirmer les paramètres appliqués.

Cliquez sur Oui pour continuer ou cliquez sur Non pour modifier les paramètres.

Remarque : Vérifiez que vous n'avez pas envoyé la force trop haute.

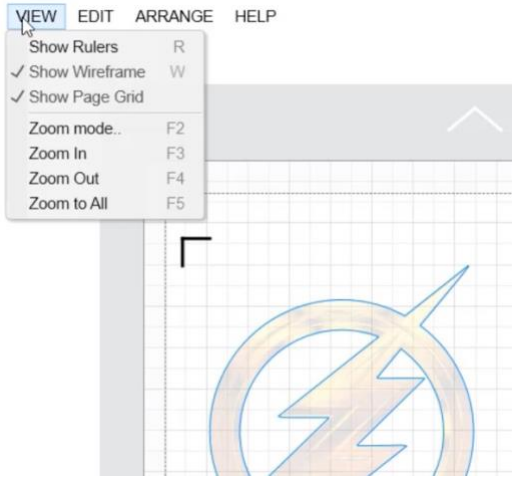
Découpe en cours

Une fois que vous avez envoyé quelque chose à couper, le contour de l'objet sera converti en vert pour indiquer qu'il est en cours de traitement, comme indiqué ci-dessous.



Mode filaire pour les objets à couper

Si vous revenez au centre de conception et activez le mode filaire, vous pouvez détecter ce qui est envoyé à couper car le contour sera converti en bleu, comme indiqué ci-dessous.



RACCOURCIS

Ajouter une copie après avoir dessiné une forme : Maj + Clic et relâcher le bouton gauche de la souris

Ajouter une copie : +

Police en gras : Sélectionnez Texte + 'Contrôle'/'Commande' + B pour mettre une police en gras.

Amener au premier plan : Page vers le haut↑

Copie : 'Commande' / 'Contrôle' + C

Couper : ' Commande' / 'Contrôle' + X

Supprimer : DEL

Supprimer : Échappement

Groupe : 'Commande'/ 'Contrôle' + G

Importation : 'Commande' / 'Contrôle' + I

Mettre la police en italique : Sélectionnez Texte + 'Ctrl'/'Commande' + I pour mettre une police en italique.

Mise en miroir lors du redimensionnement : bouton 'Contrôle'/'Commande + Maj + Souris gauche lors du redimensionnement

Nouvelle page : 'Commande'/ 'Contrôle' + N

Page ouvert e : 'Commande' / 'Contrôle' + O

Mode panoramique : Maj + bouton gauche de la souris

Coller : 'Commande' / 'Contrôle' + V

Refaire : Page Up 'Commande' / 'Contrôle' + Z

Redimensionner à partir du centre : Maj + bouton gauche de la souris lors du redimensionnement

Redimensionner en multiples pairs : 'Contrôle'/'Commande' + bouton gauche de la souris lors du redimensionnement

Redimensionner de manière non proportionnelle : Alt/Option + bouton gauche de la souris lors du redimensionnement

Faire pivoter : 'Commande' / 'Contrôle' + R

Enregistrer : 'Commande' / 'Contrôle' + S

Sélectionnez tout : 'Commande' / 'Contrôle' + A

Envoyer à l'arrière : Page suivante↓

Afficher les règles : R

Afficher le wireframe : W

Annuler : 'Commande' / 'Contrôle' + Z

Dissocier : 'Commande'/'Contrôle' + U

Soudure : 'Commande'/'Contrôle' + W

Zoom avant : F3

Mode de zoom : F2

Zoom arrière : F4

Zoom sur tous : F5.

RÉFÉRENCE

LIENS TERMINOLOGIQUES

Avant de commencer avec Leonardo Design Studio, vous devez vous familiariser avec nos termes que vous trouverez tout au long de ce manuel, comme suit :

GLOSSAIRE

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

A

Accent : Une marque de modification sur un caractère. Par exemple, les marques d'accent en alphabet latin (aigu, tilde et ogonek) et les marques de ton en thaï. Synonyme de diacritique.

Agent : Assistants interactifs qui font partie du programme de formation Super Tutor.

Aliasing : technique généralement utilisée pour afficher des fichiers bitmap.

Alignement de type : distribution d'espaces blancs dans une ligne de caractères où les caractères à leur largeur définie normale ne remplissent pas exactement toute la longueur de la ligne. Le type peut être aligné à gauche, à droite, centré ou à droite justifié.

Alpha-blending: Une combinaison convexe de deux couleurs permettant des effets de transparence. La valeur alpha dans le code couleur varie de 0,0 à 1,0, où 0,0 représente une couleur entièrement transparente et 1,0 représente une couleur entièrement opaque.

Animation : Mouvement créé en combinant des images.

Anti-alias : mélange des couleurs de pixels sur le périmètre des formes à bords durs, comme le texte, pour lisser les bords indésirables

ARMS (Détection automatique des marques d'immatriculation) est un terme générique utilisé pour les découpeuses de vinyle qui utilisent un système automatisé pour identifier l'emplacement des marques imprimées pour une grande précision de coupe de contour.

Certains fabricants utilisent des termes différents pour ce système qui peuvent être utilisés interchangeables avec le terme : ARMS.

Ascendeur : Toute partie d'un caractère minuscule qui s'étend au-dessus de la hauteur X.

ASCII : « American Standard Code for Information Interchange ». Jeu de caractères standard de 7 bits utilisé pour l'échange d'informations. ASCII code l'alphabet latin de base et la ponctuation utilisée en anglais américain, mais ne code pas les caractères accentués utilisés dans de nombreuses langues européennes.

ASP : ASP (Active Server Pages). Outil ou application informatique utilisé pour créer des pages Web dynamiques et interactives.

Haut de la page

B

Balises : ensemble de caractères utilisés dans le langage de balisage pour fournir des informations de mise en forme d'un document.

Bannière : (1) En-tête ou titre d'un magazine ou d'une publication périodique et d'une page Web. Les publicités graphiques sont placées dans des bannières sur les sites Web, ou (2) Un substrat flexible (p. ex., une toile) utilisé pour fabriquer un panneau habituellement sur une base temporaire.

Bidirectionnel (1) : Norme de communication entre un ordinateur et un périphérique pour envoyer et recevoir des paquets de données.

Bidirectionnel (2) : langues telles que l'arabe, l'hébreu et le yiddish dont le flux général de texte se déroule horizontalement de droite à gauche, mais les chiffres, l'anglais et d'autres textes linguistiques de gauche à droite sont écrits de gauche à droite.

Biseau : (1) Un processus consistant à donner une apparence en relief en utilisant des couleurs de surbrillance et des ombres, ou (2) Un processus mathématique de contour et de mitre d'un objet vectoriel pour donner une apparence en relief.

Bit-maped (mode) : le mode graphique Paint décrit une image composée de pixels où le pixel est activé (noir) ou éteint (blanc).

Blackletter (police) : Un style de police gothique (moyen âge).

Bloc de citation : Une longue citation - quatre lignes ou plus - dans le corps du texte, qui est mise à part pour distinguer clairement les mots de l'auteur des mots que l'auteur cite.

Byline : Dans la mise en page du bulletin / magazine, une ligne de crédit pour l'auteur d'un article.

Haut de la page

C

Canal Alpha : partie des données de chaque pixel réservé aux informations de transparence. Le canal alpha est un canal de 8 bits, ce qui signifie qu'il a 256 niveaux de gris de 0 (noir) à 255 (blanc). Le blanc agit comme la zone visible ; Le noir agit comme la zone transparente.

Caractère : Toute lettre, figure, ponctuation, symbole ou espace (visible ou non).

Caractère de nouveauté : police de caractères qui répond aux conventions typographiques standard telles que serif ou sans serif.

Caractère décoratif : police de caractères structurée qui répond aux conventions typographiques standard telles que serif ou sans serif.

Caractère Dingbat : police composée de caractères marqueurs non alphabétiques, tels que des flèches, des astérisques, des nombres encerclés.

Caractère typographique : ensemble de caractères créés par un type de concepteur, y compris les caractères alphabétiques majuscules et minuscules, les chiffres, la ponctuation et les caractères spéciaux. Une seule police de caractères contient de nombreuses polices, de tailles et de styles différents.

Caractères manuscrits : police de caractères qui respecte les conventions typographiques standard telles que serif ou sans serif.

Chiffres arabes : caractères 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0. Contraste avec les chiffres chinois, les chiffres hindis et les chiffres romains.

Chiffres chinois : caractères chinois qui représentent des nombres. Par exemple, les caractères chinois pour 1, 2 et 3 sont écrits avec un, deux et trois coups de pinceau horizontaux, respectivement.

Classement : comparaison de texte à l'aide de règles sensibles à la langue par opposition à la comparaison binaire de codes de caractères numériques.

Clipart : objets raster ou vectoriels qui forment de l'art graphique.

Composant : Partie distincte et identifiable de notre Logiciel qui peut être obtenue séparément moyennant des frais ou gratuitement, comme décrit dans la documentation du Logiciel, qui s'intègre parfaitement au Logiciel et qui est généralement appelée plug-in, composant logiciel enfichable ou module.

Conception graphique : Représentation visuelle d'une idée ou d'un concept. Le terme est utilisé comme nom collectif pour toutes les activités liées à la conception visuelle, y compris la conception Web, la conception de logo, etc.

Contournement : Type défini pour s'adapter au contour d'une illustration, d'une photo, d'un ornement ou d'une initiale.

Cookie : Les cookies sont la forme de fichiers temporaires stockés sur l'ordinateur de l'utilisateur. Ils identifient les utilisateurs/visiteurs du site Web.

Couleur d'accompagnement : fait référence à l'utilisation d'une couleur unie généralement définie comme une couleur de laboratoire ou un canal d'encre séparé et imprimable.

Cryptage fort : Une méthode de cryptage des données qui est moins susceptible de voir sa clé découverte par un tiers par ce qui est communément appelé attaque par force brute, piratage ou craquage.

Haut de la page

D

Début : (prononcé « led ding ») l'espace entre les lignes de type, traditionnellement mesurées de ligne de base à ligne de base, en points.

Dégradé : Une fonction de notre logiciel graphique qui permet à l'utilisateur de remplir un objet / image avec une transition douce de couleurs, par exemple un bleu foncé, devenant progressivement plus clair ou vert, devenant progressivement rouge, puis orange.

Demi-teinte : ton à mi-chemin entre le surlignage et l'ombre sombre. Les tons sont divisés par écran fin en différentes tailles de points.

Descendeur : En typographie, la partie de la forme de lettre qui plonge sous la ligne de base ; fait généralement référence à des lettres minuscules et à une certaine ponctuation, mais certaines polices de caractères ont des lettres majuscules avec des descendants.

Diacritique : marque modificative sur un caractère. Par exemple, les marques d'accent en alphabet latin (aigu, tilde et ogonek) et les marques de ton en thaï. Synonyme d'accent.

Dongle : Élément matériel qui se connecte physiquement à un ordinateur ou à un périphérique (généralement via son port de communication parallèle, série ou USB) et qui est interrogé par le Logiciel pour déterminer son authenticité et le droit d'un utilisateur d'accéder pleinement au Logiciel.

DPI (points par pouce) : unité de mesure utilisée pour décrire la résolution de la sortie imprimée. La sortie des imprimantes laser de bureau les plus courantes à 300 dpi. Sortie des imprimantes moyenne résolution à 600 ppp et jusqu'à 1200 dpi. Les imprimantes grand format produisent généralement à 50-2880 ppp et la sortie des installateurs d'images à 1270-2540 ppp.

Duotone: Une image en demi-teinte imprimée avec deux couleurs, l'une sombre et l'autre claire. La même photographie est en demi-teinte deux fois, en utilisant le même écran sous deux angles différents ; La combinaison des deux améliorent les détails et le contraste.

Durée de vie du produit : période à partir de laquelle une version du Logiciel est publiée pour licence au public (la version actuelle) et reste à jour jusqu'à ce qu'une version ultérieure ou de remplacement (Mise à niveau) soit publiée pour licence au public.

Haut de la page

E

Écriture arabe : Une écriture cursive utilisée dans les pays arabes. D'autres systèmes d'écriture tels que le latin et le japonais ont également une forme manuscrite cursive, mais sont généralement mis en page ou imprimés sous forme de lettres discrètes. L'écriture arabe n'a que la forme cursive et est également utilisée pour l'ourdou (qui est parlé au Pakistan, au Bangladesh et en Inde), le farsi ou le persan (qui est parlé en Iran, en Irak et en Afghanistan).

Écriture cursive : script dont les caractères adjacents se touchent ou sont connectés les uns aux autres. Par exemple, l'écriture arabe est cursive.

En relief : le gaufrage d'une image graphique lui ajoute de la dimension en donnant l'impression que l'image était sculptée comme une projection à partir d'un arrière-plan plat.

En-tête : Ligne en haut du corps du contenu qui est en grandes polices et en gras.

Entrelacement : Une technique de récupération d'images en différentes étapes, avec une image brute apparaissant en premier et devenant progressivement plus raffinée.

Espace blanc : dans la conception de la publication, les zones où il n'y a pas de texte ou de graphiques - essentiellement, l'espace négatif de la conception de la page.

Espace em : espace aussi large que la taille en points des types. Cette mesure est relative ; Dans un type à 12 points, un espace em a une largeur de 12 points, mais dans un espace EM à 24 points.

Espace négatif : Dans la conception, l'espace où la cible dans l'œuvre d'art n'est pas, souvent l'arrière-plan; Dans une publication, les parties de la page non occupées par des caractères ou des graphiques.

Espacement des couleurs : Obtenir une apparence agréable après que la ligne a été réglée normalement.

Espaces-en : Un espace deux fois moins large que le type est haut (un demi-espace em)

État de la licence : état actuel de la licence logicielle sur un ordinateur.

Expande (police) : police dans laquelle les largeurs définies des caractères sont plus larges que dans la police standard. (Remarque : pas l'espace entre les caractères - qui est accompli par l'espacement des lettres - mais les caractères eux-mêmes).

Exporter : L'exportation permet à l'utilisateur d'enregistrer le fichier dans un autre format pour l'ouvrir dans d'autres programmes.

Haut de la page

F

Familles de caractères : groupe de polices de caractères de la même conception de base, mais avec des poids et des proportions différents.

Flash : logiciel d'animation graphique vectorielle développé par Adobe (anciennement) Macromedia qui crée des graphiques indépendants du navigateur (graphiques qui se ressemblent dans tous les navigateurs). Un avantage de l'animation Flash est que le temps de téléchargement est relativement rapide.

Flight/Pre-Check : Programme utilisé pour identifier les polices manquantes, les graphiques intégrés, les pièges défectueux et de nombreux autres problèmes possibles.

Folio : numéro de page, souvent défini avec des en-têtes ou des pieds de page.

Fond perdu : extension des couleurs, de l'arrière-plan ou des objets à l'extérieur (au-delà) de la bordure de page ou du graphique défini par une distance définie qui est imprimée (généralement sur un support / papier surdimensionné). La zone supplémentaire qui a été imprimée est ensuite réduite à la taille de page d'origine ou finale.

Formes de lettres : En typographie, les formes des caractères.

Formulaires : Source de collecte d'informations auprès du visualiser ou de l'utilisateur.

Haut de la page

G

Galères : Dans l'édition traditionnelle, les caractères sont définis en longues colonnes, non disposés sur une page. Dans la publication assistée par ordinateur, les galères peuvent être imprimées à l'aide d'un programme d'assemblage de pages, à des fins de relecture et d'ajustement de copie.

GIF : (Graphic Interchange format) Les images GIF affichent jusqu'à 256 couleurs. Les images GIF ont généralement de très petites tailles de fichiers et sont le format graphique le plus utilisé sur le Web. La faible qualité résultant de la compression les rend inadaptés à l'impression professionnelle ou à la vectorisation (traçage).

GIF animé : Animation enregistrée en tant que fichier de format d'échange graphique , c'est-à-dire une image graphique qui se déplace.

Glyphe : forme réelle (motif binaire, contour) d'une image de personnage. Par exemple, un « A » en italique et un « A » romain sont deux glyphes différents représentant le même caractère sous-jacent. Strictement parlant, deux images de forme différente constituent des glyphes différents. Dans cet usage, glyphe est synonyme d'image de personnage, ou simplement d'image.

GMT : Heure moyenne de Greenwich. Dans les années 1840, l'heure standard conservée par l'Observatoire royal de Greenwich situé à Greenwich, en Angleterre, a été établie pour toute l'Angleterre, l'Écosse et le Pays de Galles, remplaçant de nombreuses heures locales utilisées à cette époque. Par la suite, l'heure GMT est devenue la référence officielle du temps pour le monde jusqu'en 1972, date à laquelle elle a été absorbée par le temps universel coordonné (UTC) basé sur l'horloge atomique. GMT est également connu sous le nom de temps universel.

Gouttière : Dans les documents recto-verso, la combinaison des marges intérieures des pages en vis-à-vis; La gouttière doit être suffisamment large pour permettre la liaison.

GUI : L'interface utilisateur graphique permet à l'utilisateur d'utiliser des graphiques, des images et des icônes au lieu de texte. Leonardo Design Studio utilise une interface graphique avancée.

Haut de la page

H

Habillage de texte : fonction qui définit le texte du paragraphe pour qu'il s'enroule physiquement autour du périmètre d'un autre objet avec ou sans décalage.

Hangul : L'alphabet coréen qui se compose de quatorze consonnes et dix voyelles. Le hangul a été créé par une équipe d'érudits au 15ème siècle à la demande du roi Sejong.

Hauteur du capuchon : En typographie, la distance entre la ligne de base et le haut des lettres majuscules.

Héritage : Toute version d'un logiciel qui a été remplacée par la suite par une version plus récente.

Hexadécimal : système de nombres utilisé pour les couleurs Web. Les six premiers nombres utilisés dans ces 16 systèmes de numérotation basés sont de 0 à 9 et les 5 suivants sont de A à F.

Hiragana : Un syllabaire phonétique japonais. Les symboles sont de style cursif ou curviligne.

Histoires imbriquées : dans la mise en page des bulletins d'information et des magazines, les histoires sont réparties en plusieurs colonnes à différentes profondeurs de colonnes.

Image bitmap ou graphique : image graphique stockée sous forme de motif spécifique de points pour former une image lorsqu'elle est vue de loin.

Italique : polices inclinées vers la droite. (Italique)

Haut de la page

J

Jamo: Un ensemble de consonnes et de voyelles utilisées en hangul coréen. Le mot jamo est dérivé de ja, qui signifie consonne, et mo, qui signifie voyelle.

Jeu de caractères : collection de caractères dans laquelle un code numérique est attribué à chaque caractère afin qu'il puisse être représenté sur un ordinateur.

Jeu de caractères codés sur deux octets (DBCS) : jeu de caractères dans lequel chaque caractère est représenté par 2 octets. Les scripts tels que le japonais, le chinois et le coréen contiennent plus de caractères que ce qui peut être représenté par 256 points de code, nécessitant ainsi deux octets pour représenter de manière unique chaque caractère. Le terme DBCS est souvent utilisé pour désigner MBCS (jeu de caractères multi octets).

JPG/JPEG: Joint Photographic Experts Group, format de fichier pour stocker et récupérer des images.

Haut de la page

K

Kanji : caractères chinois ou idéogrammes utilisés dans l'écriture japonaise. Les caractères peuvent avoir des significations différentes de leurs homologues chinois.

Katakana : Un syllabaire phonétique japonais utilisé principalement pour les noms étrangers et les noms de lieux et les mots d'origine étrangère. Les symboles sont angulaires, tandis que ceux de Hiragana sont cursifs. Katakana s'écrit de gauche à droite, ou de haut en bas.

Kern : Pour rassembler les personnages, pour un meilleur ajustement des traits et des espaces blancs. Dans le type d'affichage, les caractères doivent souvent être crénés car l'espace blanc entre les caractères de grande taille est plus perceptible

Kicker : Une brève phrase ou phrase menant à une histoire ou à un chapitre ; Généralement plus petit que le titre du titre ou du chapitre, mais plus grand que le type de texte.

Knockout : En impression, lorsqu'une couleur doit être imprimée immédiatement à côté d'une autre couleur ; En fait, ils sont imprimés avec un léger chevauchement.

Haut de la page

L

Langage idéographique : Langage écrit dans lequel chaque caractère (idéogramme) représente une chose ou une idée (mais pas nécessairement un mot ou une phrase en particulier). Un exemple d'une telle langue est le chinois écrit (MultiMult).

Langue : En ce qui concerne les graveurs, les découpeurs de vinyle, les traceurs, les imprimantes et les appareils connexes, ce sont les codes logiciels utilisés pour communiquer entre Leonardo Design Studio et l'appareil. Connaît également le nom d'émulation. Les exemples typiques sont CSR, DMPL, HPGL et RTL.

Légende : Une identification (titre) pour une illustration, généralement une brève phrase. La légende doit également prendre en charge d'autres contenus.

Licence en volume : Soit (i) une Licence de Site accordée en licences uniques, soit (ii) un Pack de Licence généralement accordé en multiples de cinq (5) cinq licences, ou (iii) des Licences généralement accordées en multiples de cent (100) licences.

Licence restante : temps contigu restant (généralement indiqué en jours) avant l'expiration de la licence sur un ordinateur.

Ligne de base : ligne conceptuelle par rapport à laquelle les caractères successifs sont alignés.

Ligne de repère : ligne de points ou de tirets pour guider l'œil à travers la page vers une copie séparée.

Logiciel antivirus : Un programme informatique qui tente d'identifier, de neutraliser ou d'éliminer un large éventail de menaces pour un ordinateur ou un appareil, y compris, mais sans s'y limiter, (i) les logiciels malveillants, (ii) les vers, (iii) les attaques de phishing, (iv) les rootkits et (v) les chevaux de Troie ou tout autre type de logiciel similaire, apparenté ou malveillant.

Logiciel/version bêta : Une version du Logiciel qui est dans sa phase finale de développement et/ou de test et qui peut contenir des bogues, des erreurs et d'autres problèmes ou problèmes.

Logotype : Un symbole, une marque ou un nom d'identification. Communément appelé logo, est l'élément graphique d'une marque ou d'une marque, qui est défini dans une police / police spéciale, ou disposé d'une manière, mais lisible. La forme, la couleur, la police de caractères, etc. devrait être nettement différent des autres sur un marché similaire.

Haut de la page

M

Marques de coupe : Sur des lignes mécaniques, horizontales et verticales qui indiquent le bord de la pièce imprimée.

MBCS : jeu de caractères multi octets. Ensemble de caractères dans lequel chaque caractère est représenté par 1 octet ou plus.

Mezzotinto: Pour une demi-teinte, un écran spécial qui produit des points connectés et poussiéreux.

Minuscules : Les petits caractères alphabétiques, accentués ou non, par opposition aux caractères alphabétiques majuscules. Le concept de casse s'applique aux alphabets tels que le latin, le cyrillique et le grec, mais pas à l'arabe, à l'hébreu, au thaï, au japonais, au chinois, au coréen et à de nombreux autres scripts.

Mise à jour : Un composant distinct du Logiciel conçu pour mettre à jour, modifier, réparer, supprimer ou résoudre les problèmes identifiés par Future Corporation avec le Logiciel qui inclut la correction de bogues, le remplacement ou la suppression d'outils et/ou de fonctionnalités et l'amélioration de la convivialité ou des performances du Logiciel (par exemple, la version 1.0 du logiciel peut être remplacée par la version 1.1 du logiciel, la version 1.1 étant une mise à jour de la version 1.0, avec V1.1 potentiellement suivi de V1.2 et ainsi de suite).

Mise à niveau : Le remplacement complet du Logiciel par une version plus récente du Logiciel de la même marque, qui peut inclure, mais sans s'y limiter : corrections d'erreurs, modifications, suppression/remplacement d'outils et de fonctionnalités, améliorations de compatibilité, nouveaux outils et fonctionnalités, ajouts et/ou améliorations au Logiciel (par exemple, la version 1.0 du Logiciel sera remplacée par la version 2.0 du logiciel, avec V2.0 une mise à niveau de V1.0, avec V2.0 suivie par la suite par V3.0 et ainsi de suite).

Modèle : document qui peut être modifié ou personnalisé et enregistré sous un nouveau nom sans affecter le document d'origine.

Multilingue : Une application telle que Leonardo Design Studio qui peut afficher et manipuler simultanément du texte dans plusieurs langues.

Multimédia : Combinaison de vidéo, de musique, d'éclairage, de CD/DVD-ROM et d'Internet pour l'apprentissage, le travail ou l'enseignement.

N

Navigateur : Logiciel pour accéder, visualiser et gérer des pages Web, par exemple, Explorer, Mozilla, Firefox.

Niveaux de gris : Un mode de couleur dans lequel les couleurs noir et blanc et en combinaison.

Noir (police) : police qui a plus de poids que la version en gras d'une police de caractères.

Numéro de série du produit ou PSN : numéro unique et d'identification de chaque produit logiciel Future Corporation.

Haut de la page

O

OEM : Une variante du Logiciel qui est exclusivement incluse (groupée) et concédée sous licence par Future Corporation avec un équipement ou du matériel tiers (machines et dispositifs), y compris, mais sans s'y limiter : machines et dispositifs CNC, gravure, laser, traçage, impression, acheminement et découpe de vinyle par le fabricant et/ou leurs agents et revendeurs aux utilisateurs finaux

Ombre de bloc : Processus mathématique consistant à donner un aspect extrudé en 3D à un objet vectoriel.

Ombre portée : Les ombres portées sont les ombres tombant sous le texte ou les images qui donnent l'illusion d'ombres de l'éclairage et donnent un effet 3D à l'objet.

Ombre portée : Un processus mathématique consistant à donner l'apparence d'une ombre naturellement projetée en 3D à partir d'une seule source de lumière (généralement le Soleil) à un objet vectoriel.

Ordinateur Apple : Un ordinateur ou un appareil fabriqué, fourni et/ou vendu par Apple Computer Inc. ou ses revendeurs autorisés ou autorisés.

Orienté objet (mode) : mode graphique dessin. Un ensemble d'algorithmes décrit la forme graphique en termes géométriques abstraits, comme des primitives d'objets.

Haut de la page

P

Page de codes : synonyme de jeu de caractères.

Paysage : orientation du document en largeur raisonnable. Dans ce style, la largeur du document est supérieure à sa hauteur.

Pica : Mesure utilisée en typographie pour les largeurs de colonne et autres spécifications d'espace dans une mise en page. Il y a 12 points dans un pica, et environ 6 picas à un pouce.

Pinyin : Système permettant de rendre phonétiquement les idéogrammes chinois dans un alphabet latin.

Pixel (élément d'image) : plus petite unité qu'un périphérique peut adresser. Le plus souvent fait référence à des moniteurs d'affichage, un pixel étant la plus petite tache de phosphore qui peut être allumée sur l'écran.

Plan : bord extérieur du texte ou du graphique.

Plume : Processus consistant à appliquer un flou à une image. Ce processus dissout progressivement la zone de l'image sur laquelle la plume est appliquée.

PNG : Portable Network Graphics. Format d'image bitmap qui utilise une compression de données sans perte. Le format PNG affiche les images sans bords dentelés tout en conservant des tailles de fichiers relativement petites, ce qui les rend populaires sur le Web.

Poids : indique l'épaisseur d'un trait de lettre, léger, extra-léger, « régulier », moyen, demi-gras, gras, extra gras et ultra-gras.

Point : mesure utilisée en typographie pour la taille des caractères, les interlignes et autres spécifications d'espace dans une mise en page.

Police : ensemble de caractères graphiques ayant un design caractéristique ou le concept d'un concepteur de polices sur la façon dont les caractères graphiques doivent apparaître. La conception caractéristique spécifie les caractéristiques de ses caractères graphiques. Des exemples de caractéristiques sont la forme, le motif graphique, le style, la taille, le poids et l'incrément.

Police d'imprimante : bitmaps haute résolution ou contours de police utilisés pour la disposition réelle des caractères sur la page imprimée, par opposition à l'affichage à l'écran.

Police sans empattement : police de caractères qui n'a pas les petites fonctionnalités appelées « empattements » à la fin des traits. Le terme vient du mot latin « sine », via le mot français sans, qui signifie « sans ».

Postérisation : Pour une demi-teinte, la réduction du nombre d'échelles de gris pour produire une image à fort contraste.

PPI : Représente pixels par pouce. PPI spécifie la résolution d'un périphérique d'entrée, tel qu'un scanner, un appareil photo numérique ou un moniteur. La résolution des pages Web varie de 72 à 96 pixels par pouce.

Procédé quadrichromique : procédé d'impression qui reproduit les couleurs en combinant le cyan, le magenta, le jaune et le noir (CMJN). Six couleurs sont généralement l'ajout de cyan clair et de magenta pour améliorer les tons de couleur et améliorer la définition.

Haut de la page

Q

Quick Time Video : Technologie de streaming vidéo développée par Apple.

Haut de la page

R

Recadrage : Pour les œuvres d'art, découpez les parties étrangères d'une image, généralement une photographie.

Régime de gestion des licences : Le système utilisé par Future Corporation et le Logiciel pour gérer les licences du Logiciel sur un ordinateur.

Registre de tour : Utilisé avec les knockouts, les images de différentes couleurs sont légèrement superposées, pour éviter l'apparition d'une ligne blanche entre les deux encres.

Remplissage inversé : Une forme unie dans une couleur blanc cassé afin qu'elle puisse être vue au-dessus de toutes les autres formes de la même couleur derrière elle, ce qui la rend autrement impossible à voir.

Résolution : netteté des détails ou finesse du grain d'une image. La résolution de l'écran est mesurée en points par lignes (par exemple, 1280 x 1024); La résolution de l'imprimante est mesurée en ppp (par exemple, 300 dpi).

Reverse : Une méthode utilisée dans l'impression où la couleur d'arrière-plan est généralement de couleur noire ou où l'arrière-plan devient encré et que l'image et le lettrage apparaissent dans la couleur du papier.

Running heads/feet : Titres (souvent accompagnés de numéros de page) définis en haut/bas des pages de texte d'une publication multipage.

RVB : modèle de couleur additif dans lequel la lumière rouge, verte et bleue est additionnée de différentes manières pour reproduire un large éventail de couleurs.

Haut de la page

S

Saturation : Intensité de la couleur. Il fait référence au degré de différence par rapport au gris. Une saturation élevée semblera brillante et une saturation faible apparaîtra terne.

Schéma d'encodage : Un ensemble de définitions spécifiques qui décrivent la philosophie utilisée pour représenter les données de caractères. Des exemples de spécifications dans une telle définition sont le nombre de bits, le nombre d'octets, les plages d'octets autorisées, le nombre maximal de caractères et les significations attribuées à certains modèles de bits génériques et spécifiques.

Script : ensemble de caractères utilisés pour écrire un ensemble particulier de langues. Par exemple, l'alphabet latin (ou romain) est utilisé pour écrire l'anglais, le français, l'espagnol et la plupart des autres langues européennes ; l'alphabet cyrillique est utilisé pour écrire le russe et le serbe.

Security-1 ou S1 : Une extension, une variation ou une modification du Logiciel qui (i) est destinée à être utilisée dans un réseau interne sécurisé ou protégé, et/ou (ii) fournit des niveaux et un accès restreints aux utilisateurs, et/ou (iii) dispose de mécanismes intégrés pour suivre tous les accès et utilisations du Logiciel, et/ou (iv) met en œuvre un cryptage fort pour protéger les fichiers de sortie et d'exportation.

Séparation des couleurs quadrichromie : Dans l'impression commerciale, utilisé pour la reproduction de photographies en couleur. Les différentes teintes sont créées par superposition de points en demi-teintes des couleurs du processus : cyan (bleu verdâtre), magenta (rouge violacé), jaune et noir.

Serif : Une police de caractères a des détails semi-structurels sur les extrémités de certains des traits qui composent les lettres et les symboles. Une police de caractères qui a des empattements est appelée police de caractères serif (ou police de caractères serif).

Solarisation : Surexposition qui entraîne l'inversion d'une image photographique.

Système de correspondance Pantone : Le système de correspondance Pantone est utilisé pour spécifier et mélanger les couleurs de correspondance. Il fournit aux concepteurs des échantillons de plus de 700 couleurs et donne aux imprimeurs les recettes pour fabriquer ces couleurs.

Haut de la page

T

Teinte : couleur réelle d'un objet. La teinte est mesurée comme un emplacement sur une roue chromatique, exprimée en degrés. La teinte est également comprise comme les noms de couleurs spécifiques, telles que le bleu, le rouge, le jaune, etc.

Texte grec : dans les programmes d'assemblage de pages, texte qui apparaît sous forme de barres grises se rapprochant des lignes de texte plutôt que des caractères réels. Ceux-ci accélèrent le temps nécessaire pour dessiner des images à l'écran (rarement utilisé plus longtemps en raison de l'avènement d'ordinateurs plus rapides).

TIFF (Tagged Image File Format) : pour les demi-teintes numériques en niveaux de gris, un format de fichier graphique indépendant du périphérique. Les fichiers TIFF peuvent être utilisés sur des ordinateurs compatibles IBM/ou Macintosh et peuvent être générés sur des imprimantes PostScript.

Titre de rodage : Titre défini sur la même ligne que le texte, généralement en gras ou en italique.

Trait d'union discrétionnaire : trait d'union qui ne se produira que si le mot apparaît à la fin d'une ligne, et non si le mot apparaît au milieu d'une ligne.

Tramage : Pour les demi-teintes numériques, la création d'une image bitmap plate en exécutant simplement des points activés ou désactivés. Tous les points ont la même taille, il y en a simplement plus dans les zones sombres et moins dans les zones claires - par opposition aux bitmaps profonds utilisés dans les images en niveaux de gris.

Type d'affichage : Type grand et / ou décoratif utilisé pour les titres et comme éléments graphiques dans les pièces d'affichage. Les tailles courantes sont 14, 18, 24, 30, 36, 48, 60 et 72 points.

Type de corps : Roman - normal, simple ou livre - type utilisé pour de longs passages de texte, comme une histoire dans un bulletin d'information, un magazine ou des chapitres dans un livre. Généralement dimensionné de 9 points à 14 points.

Type de licence : mode de paiement de la licence logicielle.

Type égyptien : A l'origine, à partir de 1815, face audacieuse avec de lourdes dalles ou des empattements carrés.

Type étendu : polices de caractères anormalement larges horizontalement.

Typographie liée à l'ordinateur : Une police structurée qui répond aux conventions typographiques standard telles que serif ou sans serif qui a un aspect informatique.

Haut de la page

U

Haut de la page

V

Vecteur : Forme évolutive générée à partir de descriptions mathématiques qui déterminent sa position, sa longueur et sa ou ses directions.

Veuve : dans une mise en page, les dernières lignes courtes des paragraphes - généralement inacceptables lorsqu'elles sont séparées du reste du paragraphe par un saut de colonne, et toujours inacceptables lorsqu'elles sont séparées par un saut de page.

Haut de la page

W

Haut de la page

X

X : L'une des trois valeurs tristimulus de l'ICE ; la primaire rouge.

x-height : hauteur du « s » minuscule. Parfois appelé « hauteur du corps ». Plus généralement, la hauteur des lettres minuscules.

Haut de la page

Y

Y : L’une des trois valeurs tristimulus de l’ICE ; égale à la réflectance ou à la transmittance lumineuse; La primaire verte

Haut de la page

Z

Z-Order : ordre d’empilement relatif des objets entre eux (au-dessus et au-dessous).

Z: L’une des trois valeurs tristimulus CIE; la primaire bleue.

INDEX

Activer, 6
Aligner, 49
Antivirus, 7
Bitmap, 20, 32, 67
Commandes, 9
Centre de design, 10
Documents, 12
Liste déroulante, 9
erreurs, 7
Types de fichiers, extensions, 13
Lignes de pliage, 19, 56
Grille, 16
Importation de fichiers, 20, 22
Installer, 6
Leçons, 6
Menus, 9
Casserole, 9
Coupe de perforation, 56
Problèmes, 7
Dirigeants, 16
Enregistrer, Enregistrer sous, 12
Espace séparé, 50
Configuration requise, 6
Modèle, 69
Outils, 9
Police de caractères, 64
Dissocier les chemins
  Dégroupage des chemins, 47
Vectorisation, 32
Licence en volume, 68
Soudure
  Soudure, 36
Commande Z, 49