

Licensed to The Magic Touch GmbH. © 2010 Wissen UK Incorporated Limited. All rights reserved.

# Guide rapide d'utilisation

# **Sommaire**

4. Imprimer / découper en repérage

Configuration système requise Principales caractéristiques		Page 3
PIIII	cipales caracteristiques	Page 4
1.	Présentation générale	Page 5
1.a	La barre des menus	Page 7
1.b	La barre des raccourcis	Page 9
1.c	La barre des zooms	Page 11
1.d	La barre d'outils verticale	Page 11
1.e	La barre des couleurs	Page 12
2.	Les outils d'édition et de création	Page 13
2.a	Sélection d'objets	Page 13
2.b	Zoom	Page 14
2.c	Déplacement	Page 14
2.d	Ellipse	Page 14
2.e	Rectangle	Page 15
2.f	Polygone	Page 16
2.g	Etoile	Page 17
2.h	Flèche	Page 19
2.i	Tableaux	Page 20
2.j	Dessin à main levée	Page 20
2.k	Editeur de forme	Page 22
2.l	Texte	Page 23
2.m	Déformations	Page 24
2.n	Bitmap	Page 25
2.0	Vectorisation	Page 26
2.p	Remplissage de fond	Page 29
2.q	Transparence	Page 31
3.	Envoyer à la découpe	Page 32
3.a	Exemple de découpe de texte monochrome	Page 32
3.b	Exemple de découpe d'un visuel multicolore	Page 33

Magicut6fr-112022ver1

Page xx

# Configuration système requise

MagiCut est conçu pour les systèmes d'exploitation Windows 2000, XP, Vista et Windows 7.

- Processeur Pentium 4 2 GHz ou plus rapide,
- Windows 2000, XP, Vista ou Windows 7,
- 2 Go de RAM ou plus,
- Adaptateur d'écran compatible True Color (couleurs réelles) et résolution 1024 x 768 ou mieux,
- Souris ou autre dispositif de pointage,
- Port USB pour clé de protection (dongle) (+ 1 pour la connection du plotter de découpe le cas échéant).

# **Principales caractéristiques**

#### RET (technologie d'édition récursif)

Par exemple, lorsque vous créez un effet dans la version 6, un aperçu est lié à l'objet original. Ainsi, si vous modifiez ultérieurement l'objet d'origine, la version 6 mettra automatiquement à jour tous les effets qui lui sont liés.

#### Éditeur de texte WYSIWYG

Vous permet d'entrer et modifier du texte directement dans la mise en page. Les caractères individuels et les mots peuvent être sélectionnés et manipulés de la même manière comme un ensemble de traitement de texte. Styles de la police, la taille, l'espacement, le décalage vertical et angle d'inclinaison sont facilement ajustés sur l'écran. Crénage automatique est complété par la possibilité de créer et d'enregistrer des paires de crénage personnalisées pour les polices installées sur votre système. Le placement de texte le long d'une courbe ou autour d'une forme est aussi facile que de cliquer sur le bouton de la souris et vous pouvez même créer et éditer vos propres polices de caractères.

#### Galeries

Des galeries intégrées vous permettent d'ajouter des objets et des effets à votre création en quelques secondes! Il suffit de glisser/déposer les cliparts à votre disposition. Créez vos propres bibliothèques d'objets entièrement éditables. Tout type de données peut être ajouté à une bibliothèque.

#### Numérisation directe

Le TWAIN est la norme de l'industrie pour les communications avec les scanners et les autres formes de dispositifs d'enregistrement d'image. Certains appareils photo numériques utilisent également l'interface TWAIN pour permettre de charger des images directement dans le programme. Ainsi, vous pouvez facilement récupérer des images provenant de sources TWAIN tels que des scanners et appareils photo numériques.

#### **Vectorisation d'images**

Les images bitmap (= composées de multiples pixels de couleurs dont l'agencement forme une image lisible) telles que les photos numériques, les dessins téléchargés depuis internet ou autres, ne peuvent pas être découpées au plotter de découpe et ne sont pas extensibles sans perte de qualité.

Vous pouvez facilement convertir (vectoriser) des images bitmap en images vectorielles (= composées de tracés vectoriels formant des formes).

Vous pouvez convertir en noir et blanc (dessin au trait), niveaux de gris et même des images en couleur.

#### Édition de points

De puissants outils de montage vous donnent un contrôle total sur les contours vectoriels. Les lignes individuelles, les courbes et les points nodaux qui formant les tracés vectoriels peuvent être manipulés à un degré quelconque pour des résultats parfaits. Le mode interactif vous permet d'appliquer des modifications de nombreux composants similaires et ainsi d'économiser du temps et assurer la cohérence de votre visuel.

#### Fusions

Des outils de fusions, icomplets vous permettent de fusionner, soustraire ou diviser de multiples objets.

#### Distorsions

Choisissez parmi les effets de perspective, d'enveloppe et de sphèrisation pour créer tout type de distorsion. Vous pouvez même appliquer des distorsions à des images bitmap.

#### Dégradés

Créer des dégradés colorés à l'aide de la colorisation «glisser/déposer». Vous pouvez ajouter des couleurs autant que vous souhaitez ainsi que contrôler la position et l'angle de l'effet du dégradé.

#### Remplissage de texture

Utilisez n'importe quelle image bitmap pour créer une texture à l'intérieur d'un objet vectoriel. Contrôle de la taille, de la forme et et de l'angle de la texture.

#### Fonctionnalités avancées de coupe

Une richesse de fonctionnalités sont incluses pour optimiser la découpe de vinyle signalétique : séparation des couleurs, pannélisation flexible, contours d'échenillage, multi-copies, la rotation et mise à l'échelle, etc...

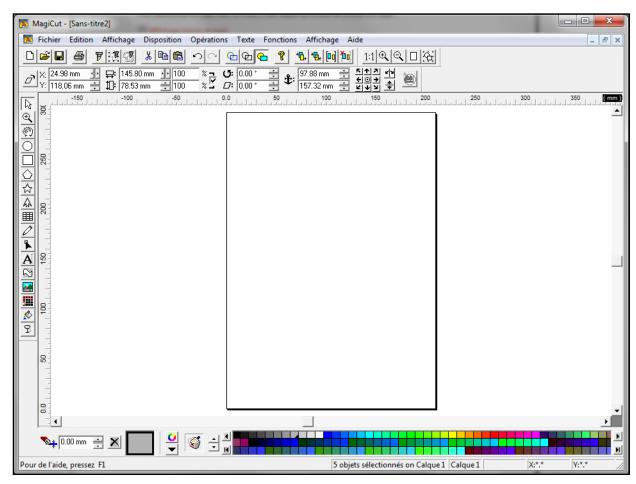
#### Impression et découpe

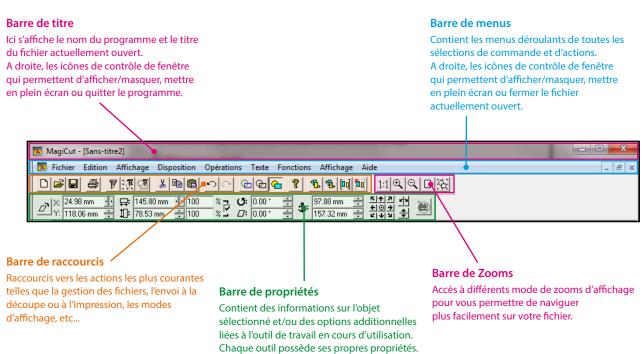
Le «CutContour» est utilisé pour définir les contours de coupe pour machine "Print & Cut", ou pour étalonner un graphique imprimé et le découper en repérage sur un traceur de découpe séparé.

# [1] PRÉSENTATION GÉNÉRALE

#### Espace de travail

L'espace de travail de MagiCut est similaire à celui d'autres programmes de création graphique. Il est divisé en différentes barres de menus et zones de travail





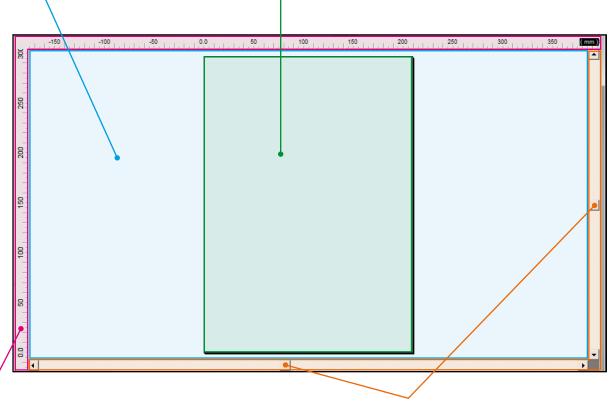
#### Plan de travail

C'est dans cette zone que vous allez travailler, importer des images, dessiner à l'aide des différents outils de travail, etc...

#### Format de document

C'est le format de la "feuille" sur laquelle vous allez travailler.

Vous pouvez aussi bien travailler sur le plan de travail autour de cette feuille si votre fichier n'est destiné qu'à la découpe. Il faut respecter ce format si vous utilisez Magi-Cut pour imprimer ou imprimer/découper.

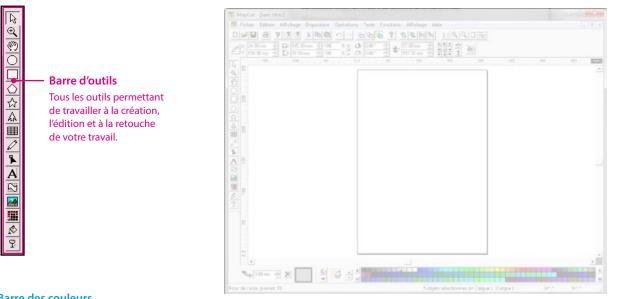


# Règles de mesures

Servent de guide pour les mesures de votre conception graphique.

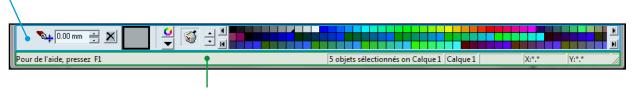
### Curseurs de déplacement

pour déplacer le format de document à l'intérieur de l'espace de travail.



### Barre des couleurs

Contient les palettes de couleurs et d'autres fonctions liées à la sélection et la manipulation des couleurs.



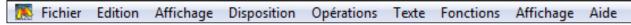
#### **Barre d'informations**

Cette zone contient des informations diverses, par exemple le type ou le nombre d'objets sélectionnés, la position x/y sur le plan de travail, etc...

6

# [1.a] La barre des menus

Contient les menus déroulants de toutes les sélections de commande et d'actions.



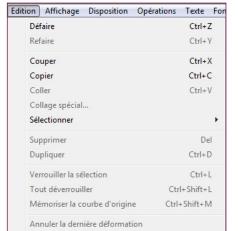
\_ & ×

A droite, les icônes de contrôle de fenêtre qui permettent d'afficher/masquer, mettre en plein écran ou fermer le fichier actuellement ouvert.



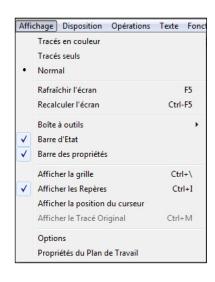
#### Menu fichier

Opérations génériques sur les fichiers : Nouveau fichier / Ouvrir un fichier déjà enregistré / Enregistrer un fichier / Fermer / Importer / Exporter, etc...



#### **Menu Edition**

Opération génériques d'édition informatique (annuler / copier/coller, etc...) et d'édition infographique (dupliquer / verrouiller la sélection / mémoriser la courbe d'origine, etc...).

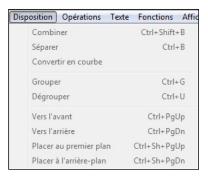


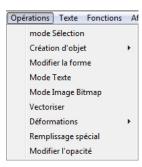
### Menu Affichage

Modes d'affichage du travail en cours (tracés en couleurs, tracés seuls ou affichage normal en couleurs) / Options d'affichage des différentes barres d'outils du programme / Options d'affichage des outils d'alignement (grille, repères, position du curseur) / Options générales par défaut du programme / Propriétés générales du plan de travail.

# **Menu Disposition**

Outils de travail vectoriel avancé (Combiner ou séparer des objets vectoriels / Convertir en courbe / Grouper ou dégrouper différents objets / Déplacer des objets vectoriels superposés d'avant en arrière...).





#### Menu opérations

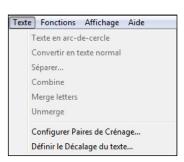
Accès au principaux mode opératoires de la barre d'outils verticale (Mode sélection d'objet / Création d'objet vectoriel géométrique / Editeur de points nodaux pour modifier la forme d'un objet vectoriel existant, etc...).

Lorsqu'un de ces outils est sélectionné, la barre de propriétés horizontale supérieure affiche les options spécifiques à cet outil.

#### Menu Texte

Edition avancée du texte saisi avec l'outil Texte (ou copié/collé depuis un autre programme de traitement de texte).

Permet notamment de placer un texte sur un arc-de-cercle /
Fusionner des lettres / Combiner, etc...





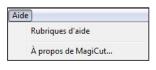
#### **Menu Fonctions**

Fonctions de création et d'édition avancées : la sélection de l'une de ces fonctions fait apparaître une nouvelle fenêtre "flottante" proposant les options qui lui sont propres. Plusieurs de ces fenêtres flottantes peuvent être ouvertes en même temps. Chacune de ces fenêtres de fonctions avancées peut être librement déplacée à l'intérieur de l'espace de travail.

#### Menu Affichage (2)

Options d'affichage des fichiers ouverts. Si plusieurs fichiers sont ouverts simultanément, ils peuvent être affichés en cascade (visibles l'un par-dessus l'autre) ou en plein format (seul le premier est visible). Dans ce cas, vous pouvez afficher le fichier de votre choix en le sélectionnant dans la liste numérotée.





#### Menu Aide

Accès aux rubriques d'aide du mode d'emploi complet de MagiCut (anglais uniquement), et informations à propos du logiciel (n° de version, n° de série, type de licence).

8

# [1.b] La barre des raccourcis

Elle permet d'accéder rapidement aux fonctions les plus courantes de MagiCut sans avoir à les chercher dans les menus déroulants.





#### Nouveau document

Cliquez ici pour créer un nouveau document vierge : le nouveau document est crée en plus de tout fichier déjà ouvert, et son nom s'affiche dans la barre de titre [Sans-titre1, 2, 3...]. C'est la fonction 'Nouveau" classique de Windows [Ctrl+N].



#### Ouvrir un document existant

Cliquer ici pour ouvrir un document MagiCut déjà enregistré auparavant. Dans la fenêtre qui s'affiche, sélectionnez l'emplacement du fichier que vous désirez ouvrir. C'est la fonction 'Ouvrir" classique de Windows [Ctrl+O].



#### **Enregistrer un document**

Cliquez ici pour enregistrer votre document. C'est la fonction 'Enregister" classique de Windows [Ctrl+S].



#### Imprimer un document

Cliquez ici pour imprimer votre document. Vous pourrez aussi imprimer/couper autour si le fichier est prévu pour cela. Tous les éléments présents à l'intérieur du format de document seront imprimés. Les éléments présents sur le plan de travail autour du format de document ne seront pas imprimés. La fenêtre qui s'affiche vous permet de gérer toutes les options d'impression. C'est la fonction 'Imprimer" classique de Windows [Ctrl+P].

\_\_\_\_\_



#### **Tout couper**

Cliquez ici pour envoyer à la découpe tous les éléments présents sur votre document, y compris ceux qui se trouvent sur le plan de travail à l'extérieur du format de document. La fenêtre qui s'affiche vous permet de gérer toutes les options de découpe avant l'envoi au plotter de découpe.



#### Couper la sélection

Cliquez ici pour envoyer à la découpe seulement les éléments sélectionnés sur le plan de travail.



#### Couper les contours de découpe

Cliquez ici pour activer le mode de découpe à la forme après impression. Seuls les objets prévus pour l'impression/découpe avec un contour de découpe crée depuis la fonction "Imprimer et couper" seront pris en compte. Utilisez cette fonction pour découper le contour extérieur de l'objet.

¥ Couper

Supprime l'objet sélectionné du plan de travail pour le placer dans le presse-papier. C'est la fonction "couper" classique de Windows : le raccourci-clavier est [Ctrl+X].



#### Copier

Place une copie de l'objet sélectionné dans le presse-papier. C'est la fonction "copier" classique de Windows [Ctrl+C].



#### Coller

Place une copie de l'objet sélectionné du presse-papier sur le plan de travail. C'est la fonction "coller" classique de Windows [Ctrl+V].



#### Défaire

Annule la dernière modification effectuée. C'est la fonction "annuler" classique de Windows [Ctrl+Z].

9



#### Refaire

Rétablit la dernière modification précédemment annulée avec la fonction "Défaire".



#### Affichage tracés en couleur

Mode d'affichage où seuls les contours des objets vectoriels sont affichés en couleur. Les images Bitmap sont affichées en gris clair. Les 3 modes d'affichage ne modifient pas les documents : ils permettent de les afficher différemment pour faciliter le travail lors de compositions complexes ou pour visualiser plus précisément les opérations de fusion / intersection par exemple.

Pour sélectionner un objet dans ce mode, il faut cliquer sur le tracé de contour de l'objet.



#### Affichage tracés en noir

Mode d'affichage où les contours des objets vectoriels sont affichés en noir. Les images Bitmap sont affichées en gris clair. Les 3 modes d'affichage ne modifient pas les documents : ils permettent de les afficher différemment pour faciliter le travail lors de compositions complexes ou pour visualiser plus précisément les opérations de fusion / intersection par exemple.

Pour sélectionner un objet dans ce mode, il faut cliquer sur le tracé de contour de l'objet.



#### Affichage normal en couleurs

Mode d'affichage normal où les objets sont affichés en couleurs tels qu'ils seront imprimés. Les 3 modes d'affichage ne modifient pas les documents. *Pour sélectionner un objet dans ce mode, il faut cliquer à l'intérieur de l'objet*.



#### A propos

Accès aux informations à propos du logiciel MagiCut (n° de version, n° de série, type de licence).

₩,

#### Séparer

Permet de séparer deux objets ou plus qui ont été précédemment combinés.



#### Combiner

Permet de combiner deux objets ou plus. La combinaison soustrait les objets entre eux (voir fig. ci-dessous).



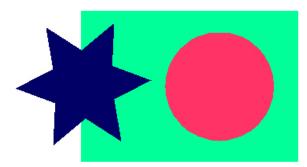
#### Grouper

Permet d'unir deux objets ou plus afin de les traiter comme un groupe : ils seront ainsi sélectionnés en même temps et pourront ainsi être déplacés, agrandis, réduits ou modifiés en une seule fois.



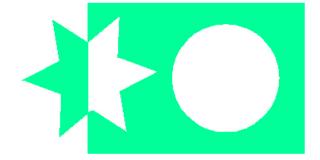
#### Dégrouper

Permet de dégrouper deux objets ou plus précédemment groupés, afin de pouvoir à nouveau les traiter séparément.



3 objets séparés :

L'étoile bleue et le cercle rouge sont au premier plan. Le rectangle vert est à l'arrière-plan. L'étoile bleue chevauche le rectangle vert.



Objets combinés : La combinaison a crée un seul objet. Le rectangle est évidé par la partie droite de l'étoile et par le cercle.

# [1.c] La barre de zooms

Accès à différents mode de zooms d'affichage pour vous permettre de naviguer plus facilement sur votre fichier.



1:1

#### Zoom à l'échelle 1

Affiche le plan de travail à l'échelle 1, c'est-à-dire à sa dimension réelle. (Note : vos paramètres de résolution d'écran doivent être corrects pour afficher la taille réelle).



#### Zoom +

Agrandit l'affichage du plan de travail à 200% à chaque clic.



#### Zoom -

Réduit l'affichage du plan de travail à 50% à chaque clic.



#### Zoom sur le format du document

Réduit ou agrandit l'affichage de manière à visualiser le format du document en entier.



#### Zoom sur la sélection

Réduit ou agrandit l'affichage de manière à visualiser le ou les objet(s) sélectionné(s).

# [1.d] La barre d'outils verticale

Tous les outils permettant de travailler à la création, l'édition et à la retouche de votre travail. Chaque outil possède sa propre barre de propriétés qui s'affiche en haut lorsqu'il est sélectionné (voir Chapitre 2, page 13).

Sé Zo

1

Sélection d'objets Permet de sélectionner un ou plusieurs objets pour les déplacer ou les modifier.

Zoom Permet d'agrandir/réduire l'affichage du plan de travail : clic-gauche pour agrandir, clic-droit pour réduire.

Déplacement Permet de déplacer la zone d'affichage à l'aide de la souris, notamment en zoom rapporché.

Ellipse Permet de créer des objets de forme elliptique : rond, ovale, camembert...

Rectangle Permet de créer des objets de forme rectangulaire : carré, rectangle, losange.

Polygone Permet de créer des objets de forme polygonale : triangles, pentagones, hexagones, etc....

Etoile Permet de créer des objets de forme étoilée : choix du nombre de branches, de leur profondeur, etc...

Flèche Permet de créer des flèches et gérer précisément leur forme, leur épaisseur, etc...

 Tableaux
 Permet de créer des tableaux : gestion des lignes et colonnes, nombres et dimensions des cellules, etc...

Dessin à main levée Permet de créer des objets en les dessinant à main levée.

Editeur de forme Permet de retoucher point par point un tracé vectoriel en agissant sur les points nodaux.

Texte Traitement de texte classique.

Déformations Permet d'appliquer des déformations diverses telles que : perspective, sphère, enveloppe, cylindre...

**Bitmap** Permet de gérer les images bitmap : importer, redimensionner.

Vectorisation Permet de vectoriser une image bitmap et la transformer en données vectorielles.

Remplissage de fond Permet d'appliquer des dégradés ou des motifs aux objets vectoriels sélectionnés.

Transparence Permet de gérer l'opacité des objets vectoriels pour créer des effets de transparences.

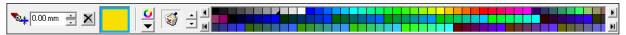
11

# [1.e] La barre des couleurs

Contient les palettes de couleurs et d'autres fonctions liées à la sélection et la manipulation des couleurs.

Chaque objet, y compris le texte, peut avoir une couleur de fond et une couleur de contour.

Pour attribuer une couleur de fond à un objet sélectionné : *clic-gauche* sur la couleur de votre choix dans la palette de couleurs. Pour attribuer une couleur de contour à un objet sélectionné : *clic-droit* sur la couleur de votre choix dans la palette.





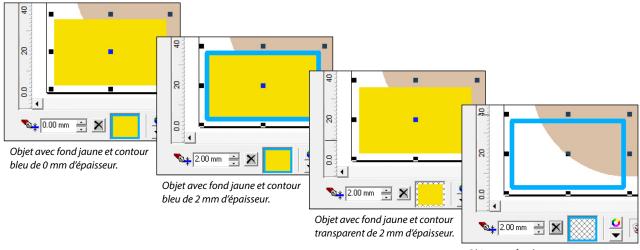
**Epaisseur de contour** Sélectionner ici l'épaisseur du contour de l'objet sélectionné. Par défaut, l'épaisseur est à 0.00 mm : le contour est donc transparent. Attention : le contour de l'objet est uniquement visuel et non vectoriel : il sera visible en "mode d'affichage normal" en couleurs mais pas en "modes d'affichage tracés" . Il sera imprimé en couleurs mais ne pourra pas être découpé tel quel (un seul tracé vectoriel délimitant le contour de l'objet).



**Transparence** Cliquez ici pour rendre le fond de l'objet transparent (*clic-gauche*) ou le contour de l'objet transparent (*clic-droit*).



Couleurs de fond et contour indique les couleurs de fond et de contour actuellement sélectionnées : si vous modifiez ces couleurs à l'aide de la palette, alors qu'un objet est sélectionné, les couleurs de cet objet seront modifiées en temps réel. Vous pouvez aussi modifier ces couleurs sans qu'aucun objet ne soit sélectionné : dans ce cas les couleurs seront attribuées uniquement aux objets qui seront crées ultérieurement (rectangles, ellipses, texte, etc...).



Objet avec fond transparent et contour bleu de 2 mm.



**Editeur de couleurs et Menu local** Avec ces fonctions vous pouvez connaître les valeurs RVB ou CMJN des couleurs, charger une palette de couleur existante, créer une nouvelle palette personnalisée, modifier et enregistrer une palette, etc...



Corbeille Faites glisser ici une couleur pour la supprimer de la palette.



Echelle d'affichage Agrandit ou réduit l'affichage de la palette (affichage sur 1 ligne, 2 lignes, 3 lignes...).



12

Palette Affiche la palette actuellement en cours d'utilisation. Les flèches à gauche et à droite permettent de naviguer dans la palette lorsque celle-ci contient un nombre de couleurs supérieur à sa zone d'affichage.

#### [2.] Les outils d'édition et de création

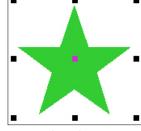
Ce sont les outils de la barre d'outils verticale. Les principaux sont également accessibles via le menu déroulant "Opérations" de la barre des menus déroulants. Chaque outil possède sa propre barre de propriétés.



#### [2.a] Sélection d'objets

Permet de sélectionner un ou plusieurs objets pour les déplacer ou les modifier.







Obiet non sélectionné

Obiet sélectionné

Plusieurs obiets sélectionnés

Pour sélectionner un objet : clic-gauche sur le sélecteur d'objet puis clic-gauche sur l'objet en question\*.

Lorsqu'un objet est sélectionné, les 4 points d'angles, les 4 points médians et le point central apparaissent. Vous pouvez alors modifier l'objet en cliquant sur un des points et en déplaçant la souris :

- clic-gauche sur l'objet\* ou sur le point central pour déplacer l'objet sur le plan de travail
- clic-gauche sur un des points d'angle pour agrandir ou réduire l'objet sans le déformer (hauteur et largeur proportionnelles)
- clic-gauche sur un des points médians pour déformer l'objet, en hauteur ou en largeur.

Pour vous aider, le pointeur de la souris change d'aspect lorsque vous le positionnez sur l'un ou l'autre des éléments cités :

- si vous êtes sur le plan de travail à l'extérieur de l'objet, le pointeur garde l'aspect d'une flèche blanche identique à l'outil
- lorsque vous pointez sur l'objet\* ou sur le point central, le pointeur devient une flèche multi-directionnelle à 4 branches
- lorsque vous pointez sur un des 4 points d'angle, le pointeur devient une double-flèche diagonale
- lorsque vous pointez sur les points médians droit ou gauche, le pointeur devient une double-flèche horizontale
- lorsque vous pointez sur les points médians haut ou bas, le pointeur devient une double-flèche verticale.

#### \*Notes:

*口*:

|0.00 °

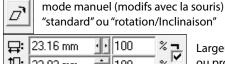
- Si vous êtes en mode d'affichage des tracés 🔯 ou 🔁 , il faudra cliquer sur le tracé de contour de l'objet pour le sélectionner.
- Vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs objets en "tirant" un rectangle de sélection : pointez votre souris sur le plan de travail à l'extérieur de tout objet, puis restez appuyé sur clic-gauche tout en déplaçant la souris : vous verrez alors un rectangle de sélection apparaître qui s'agrandira suivant la distance de déplacement de la souris. Lorsque un ou plusieurs objets se trouvent entièrement à l'intérieur de ce rectangle, relâchez le clic-gauche : tous les objets à l'intérieur de cette zone seront alors sélectionnés. Si vous survolez un objet sans qu'il soit entièrement à l'intérieur du rectangle de sélection, il ne sera pas sélectionné.
- Si un objet est sélectionné et que vous sélectionnez un second objet (clic-aauche), le premier objet sera automatiquement dé-sélectionné. Pour sélectionner plusieurs objets l'un après l'autre : clic-gauche + touche Majuscule enfoncée. Ainsi le premier restera sélectionné lorsque vous sélectionnerez le second, et ainsi de suite.

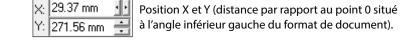
282.58 mm

13

Barre de propriétés de l'outil "Sélection d'objets" qui indique les propriétés de la sélection et permet de les modifier :







지하기



Choix du point d'origine de la rotation (par défaut au centre de la sélection).

Retournement en miroir sur l'axe vertical, Retournement en miroir sur l'axe horizontal

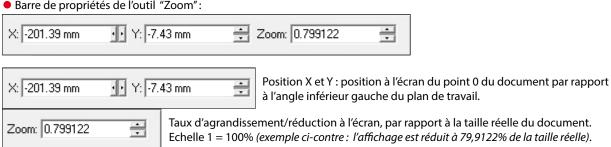
Taux d'inclinaison, en degrés.



#### [2.b]Zoom

Permet d'agrandir/réduire l'affichage du plan de travail : clic-gauche pour agrandir, clic-droit pour réduire. Il est également possible de zoomer en "tirant" un cadre de sélection avec la souris sur la zone de son choix.

Barre de propriétés de l'outil "Zoom":

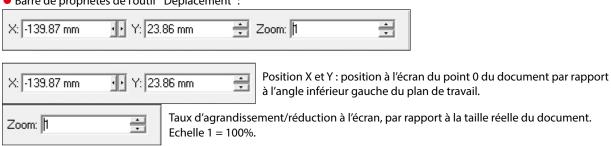




#### Déplacement [2.c]

Permet de déplacer le document à l'intérieur du plan de travail affiché. Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic.

Barre de propriétés de l'outil "Déplacement":





#### [2.d]Ellipse

Permet de créer et modifier des objets vectoriels de forme elliptique. Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

Barre de propriétés de l'outil 'Ellipse":



- 3 modes de création d'une ellipse :
  - Par radius : l'ellipse se crée en diagonale depuis son centre
  - Par limites : l'ellipse se crée en diagonale depuis son origine extérieure
  - Par diamètre : l'ellipse se crée en diagonale depuis son contour (création d'un cercle parfait uniquement)

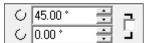
Note : les ellipses ainsi créées peuvent être ensuite modifiées en tailles, formes, types, etc...

- 3 différents types d'ellipses :
  - Ellipse classique : forme ronde ou ovoïde fermée
  - Ellipse "Camembert": forme fermée coupée en "triangle"
- Ellipse "Arc" : tracé ouvert de forme elliptique
- Note: les ellipses "arc" ne sont visibles qu'en mode d'affichage des tracés (voir p.10), sauf si l'épaisseur du contour est supérieure à 0 (voir page 12), car il s'agit d'un tracé ouvert.

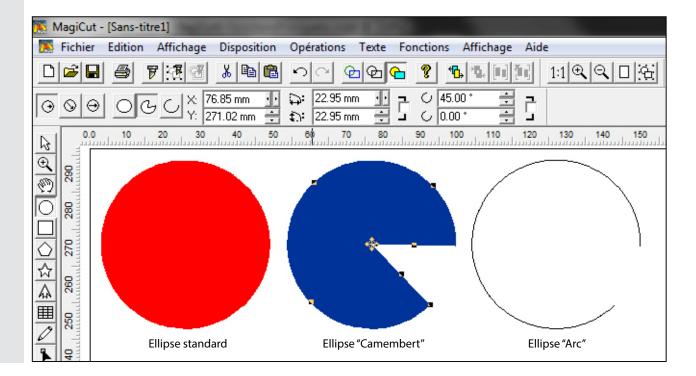


Position et dimension de l'ellipse sélectionnée. Les dimensions largeur/hauteur peuvent être modifiées proportionnellement ou individuellement. Si les dimensions largeur/hauteur sont égales, il s'agit d'un cercle parfait.





Options d'ellipses "camembert" ou "arc": il est possible de déterminer précisément l'angle du triangle du camembert, soit en saisissant les degrés des 2 sécantes, soit manuellement en déplaçant les points d'ancrage supplémentaires directement sur l'ellipse.



# [2.e] Rectangle

Permet de créer et modifier des objets vectoriels de forme rectangulaire. Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

#### Barre de propriétés de l'outil 'Ellipse":



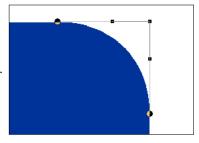
- 3 modes de création d'un rectangle :
  - Par radius : le rectangle se crée depuis son centre, côtés parallèles au plan de travail
  - Par limites : le rectangle se crée en diagonale depuis son angle supérieur gauche, côtés parallèles au plan de travail
  - Par diamètre : pour créer directement un carré parfait (pas nécessairement parallèle au plan de travail)
- 🔷 | Note : les rectangles ainsi créés peuvent être ensuite modifiés en tailles, formes, types, etc...



Position et dimension du rectangle sélectionné. Les dimensions largeur/hauteur peuvent être modifiées proportionnellement ou individuellement. Si les dimensions largeur/hauteur sont égales, il s'agit d'un carré parfait.

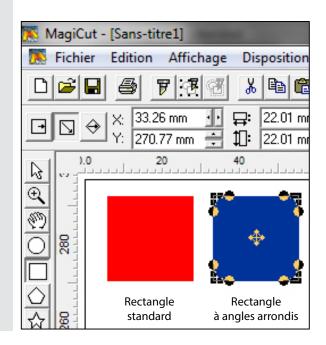


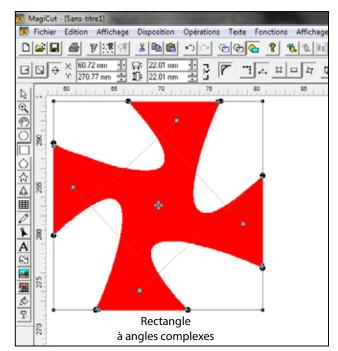
Option pour créer des angles arrondis : lorsque cette option est activée, des points d'ancrage supplémentaires apparaissent sur le rectangle sélectionné. Ils permettent de modifier l'angle d'arrondi avec la souris.





Options avancées de modifications d'angles : permettent de créer des formes géométriques complexes à partir d'un simple rectangle.



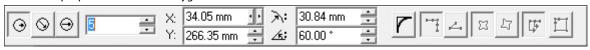


# $\Diamond$

# [2.f] Polygone

Permet de créer et modifier des objets vectoriels de forme polygonale. Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

Barre de propriétés de l'outil "Polygone":



- ③ 3 modes de création d'un polygone :
- Par radius : le polygone se crée depuis son centre, côtés parallèles au plan de travail
  - Par limites : le polygone se crée en diagonale depuis son angle supérieur gauche, côtés parallèles au plan de travail
  - Par diamètre : pour créer directement un polygone parfait (pas nécessairement parallèle au plan de travail)

16



 $\Theta$ 

Nombre de côtés du polygone

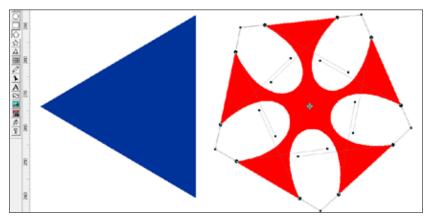
Note : les polygones ainsi créés peuvent être ensuite modifiés en nombre de côtés, formes, types, etc...



Position et dimension du polygone sélectionné. Les dimensions largeur/hauteur peuvent être modifiées proportionnellement ou individuellement.



Options avancées pour créer des angles arrondis et des formes géométriques complexes à partir de polygones, de la même manière qu'à partir d'un rectangle.



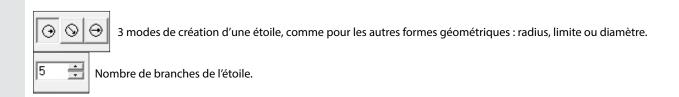


# [2.g] Etoile

Permet de créer et modifier des objets vectoriels en forme d'étoile. Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

• Barre de propriétés de l'outil "Etoile":



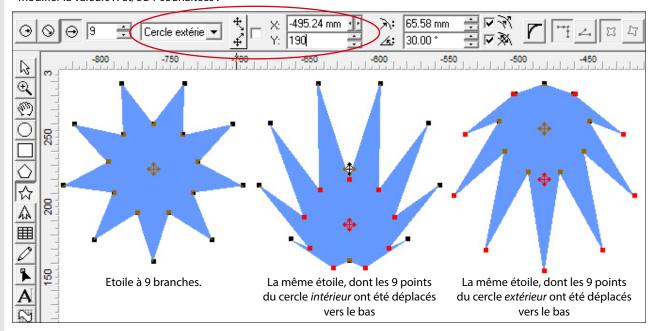


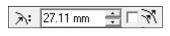


Position X/Y de l'étoile sélectionnée. L'étoile créée peut être déplacée en modifiant les valeurs X et/ou Y.

Avec ces options, il est possible de transformer l'étoile en agissant indépendamment sur son cercle extérieur (les pointes de branches) ou sur son cercle intérieur (les creux des branches), sans modifier la position du centre de l'étoile. Pour cela, il faut :

- Sélectionner "Cercle extérieur" ou "Cercle intérieur" suivant la transformation souhaitée,
- Décocher l'option "Points de centre fixes" pour déplacer uniquement les points du cercle souhaité,
- Modifier la valeurs X et/ou Y souhaitées :



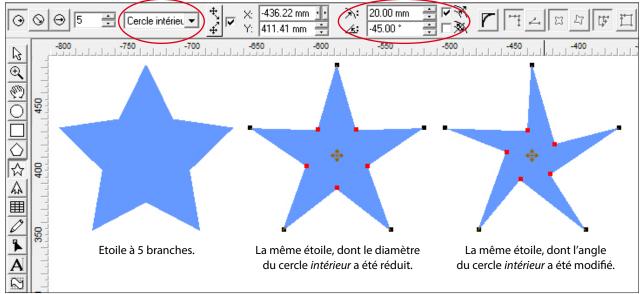


Radius: Diamètre de l'étoile. Vous pouvez afficher son diamètre extérieur (Cercle extérieur) ou intérieur (Cercle intérieur), et modifier l'un ou l'autre indépendamment en décochant la case "Echelle de Cercle intérieur/extérieur fixe" à droite.



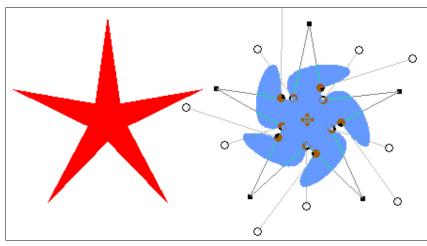
Angle de rotation de l'étoile. Si la case "Points fixes" est cochée, vous pouvez modifier l'angle d'inclinaison de l'étoile. Si la case est décochée, vous pouvez modifier indépendamment l'angle du cercle intérieur ou extérieur.

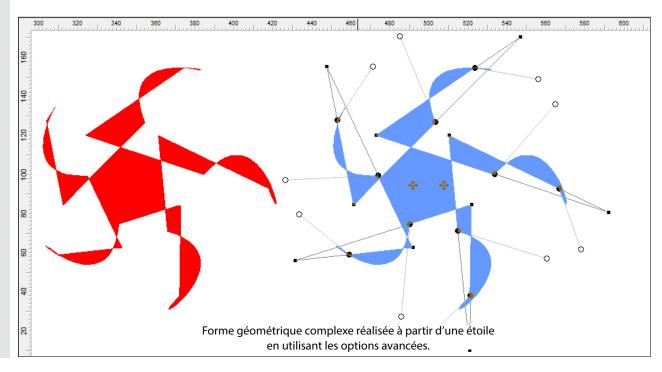






Options avancées pour créer des angles arrondis et des formes géométriques complexes à partir d'étoiles, de la même manière qu'à partir d'un rectangle.







# [2.h] Flèche

Permet de créer des objets vectoriels en forme de flèche.

Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

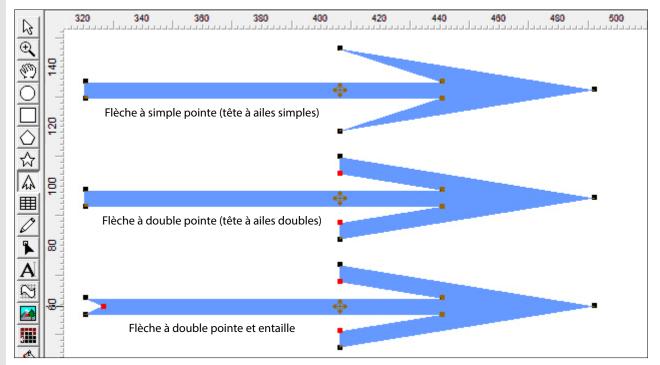
# Barre de propriétés de l'outil "Flèche":



A

Par défaut, la flèche est une flèche simple. Cliquez sur "Double pointe" pour obtenir une tête de flèche à ailes doubles.

Par défaut, la flèche a une tige simple. Cliquez sur "entaille" pour rajouter une entaille à l'arrière de la flèche.



Longueur totale de la flèche (distance totale tige + tête).

Longueur extérieure de la tête (distance entre la pointe et les extrémités extérieures des ailes).

51.46 mm = 34.31 mm = 34.31 mm

Longueur intérieure de la tête (distance entre la pointe et la base de la tige).

Longueur intérieure des ailes (distance entre le point intérieur d'une aile double et la base de la tige).

27.70 mm ÷

Largeur totale de la flèche (distance entre les extrémités extérieures des ailes).

Largeur intérieure d'une flèche à ailes doubles (distance entre le point intérieur d'une aile double et la tige).

\$\frac{1}{2}\$ | 5.54 mm | \$\frac{1}{2}\$ | 6.01 mm | \$\frac{1}{2}\$ |

Largeur de la tige.

Longueur de l'entaille (distance entre l'arrière de la tige et le point central de l'entaille).

🏡 360.00 ° 📑

Angle d'inclinaison de la flèche par rapport au plan de travail.

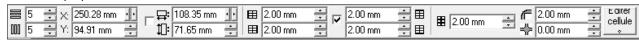
Note : tous ces paramètres sont également modifiables directement à l'aide de la souris, en déplaçant manuellement les points d'ancrage souhaités.



# [2.i] Tableaux

Permet de créer des tableaux vectoriels, par exemple pour réaliser des plaches d'étiquettes, des calendriers... Clic-gauche + déplacement de la souris, puis relâcher le clic pour créer l'objet à la taille souhaitée.

• Barre de propriétés de l'outil 'Tableaux":



Nombre de lignes horizontales.

Nombre de colonnes verticales.



Position X/Y du tableau sélectionné. Le tableau créée peut être déplacé manuellement avec la souris, ou en modifiant les valeurs X/Y.



Largeur du tableau.

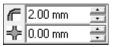
Hauteur du tableau.



Epaisseur des bordures extérieures du tableau, modifiables ensemble ou individuellement, en décochant la case centrale.



Epaisseur de bordures des cellules intérieures ensemble

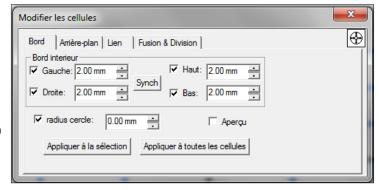


Angles du tableau arrondis. Angles des cellules arrondis.



Edition des cellules :

accès à la fenêtre de fonctions avancées permettant de modifier la ou les cellule(s) sélectionnée(s) de manière plus approfondie.



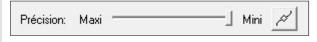


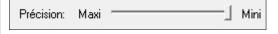
# [2.j] Dessin à main levée

Permet de dessiner des formes vectorielles à main levée, à l'aide de la souris\*.

Clic-gauche + déplacement de la souris pour dessiner, puis relâcher le clic pour créer le tracé :

- Si le tracé n'est pas fermé (= point d'arrivée différent du point de départ), il s'agira d'un tracé ouvert (fig. 1 et 2 page suivante).
- Pour créer un objet, il faut créer un tracé fermé, c'est-à-dire que le point d'arrivée doit rejoindre le point de départ : lorsque que le point d'arrivée se superpose au point de départ, le curseur devient un «+» (fig. 4).
- Vous pouvez créer un tracé fermé par petits segments de tracés ouverts : il suffit de créer un premier tracé ouvert, puis repartir de son point d'arrivée pour créer un deuxième segment rattaché au premier, et ainsi-de-suite jusqu'à refermer la totalité du tracé (fig. 5 et 6).
- Pour créer des segments en lignes droites, appuyez sur la touche majuscule en même temps que vous créez le tracé (fig. 6).
- Barre de propriétés de l'outil "Dessin à main levée":





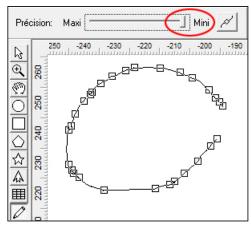
Réglage de précision de la courbe qui détermine la complexité du tracé (fig. 1 et 2). Vous pouvez modifier ce réglage avant ou immédiatement après avoir crée votre tracé. Mais si vous créez un autre tracé, ou si vous changez d'outil de travail, vous ne pourrez plus modifier ce réglage.



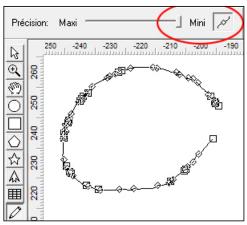


Mode de lissage On/Off: si ce bouton est enfoncé, les tracés seront lissés (plus arrondis, moins "cassés" (fig. 3). Vous pouvez activer ou non le lissage avant ou immédiatement après avoir crée votre tracé. Mais si vous créez un autre tracé, ou si vous changez d'outil de travail, vous ne pourrez plus modifier ce réglage.

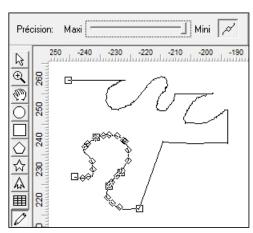
#### Exemples de tracés à main levée :



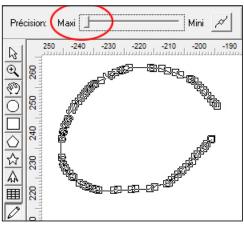
1). Tracé ouvert avec réglage de précision au minimum : les points d'ancrage sont peu nombreux. On ne voit que son contour car ce n'est pas un tracé fermé (voir page 12).



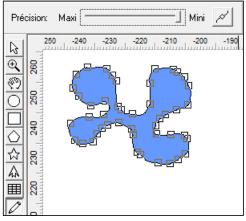
3). Le même tracé ouvert, avec l'option "Lissage" activée : certains points d'ancrage apparaissent ronds au lieu de carrés : il s'agit des points de lissage.



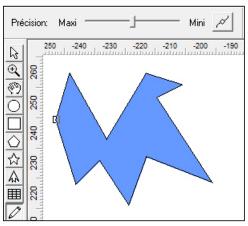
5). Tracé ouvert, crée en différents segments successifs: une fois le premier segment tracé, cliquer sur son point d'arrivée pour dessiner un nouveau segment, et ainsi de suite...



2). Le même tracé ouvert, avec curseur de précision réglé au maximum : les points d'ancrage sont beaucoup plus nombreux.



4). Tracé fermé formant un objet. Il est visible en couleur car il est fermé (voir page 12).



 Objet crée à main levée, en plusieurs segments successifs en lignes droites (touche majuscule enfoncée pendant la création du segment).

\* Pour dessiner de manière précise, il est conseillé d'utiliser une tablette graphique plutôt que la souris. Néanmoins, tous les tracés dessinés peuvent être retouchés et affinés ultérieurement grâce à l'outil "Editeur de formes".



# [2.k] Editeur de forme

L'outil éditeur de forme est un outil très complet qui permet à lui seul de multiples opérations :

- retoucher point par point la forme d'un tracé vectoriel en agissant manuellement sur les points d'ancrage qui le forment,
- retoucher la forme d'un tracé vectoriel en agissant manuellement sur les sections de ce tracé,
- dessiner directement un objet vectoriel point par point (mode dessin),
- transformer des angles droits en courbes, et inversement,
- ajouter ou supprimer des points d'ancrage pour enrichir ou simplifier un tracé,
- ajouter ou supprimer des sections de tracés, etc...

L'éditeur de forme sera très utile à l'opérateur qui utilise le programme comme logiciel de dessin.

Les nombreuses fonctions de l'éditeur de forme sont accessibles avec le clic gauche combiné aux fonctions de la barre d'outils, ou encore avec le clic droit qui propose des fonctions supplémentaires dans son menu déroulant.

• Barre de propriétés de l'outil "Editeur de forme":





Fonction principale : permet de saisir un point d'ancrage (clic-gauche sur le point d'ancrage) et le déplacer. Permet également de déplacer les "poignées" d'un point d'ancrage de courbe, pour en modifier la forme. Permet encore de modifier la forme d'un tracé en cliquant directement sur une section de ce tracé.



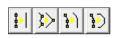
Permet de ré-aligner verticalement ou horizontalement une section de tracé en alignant ses 2 points d'extrémités verticalement ou horizontalement par rapport au plan de travail (clic-gauche sur la section du tracé).



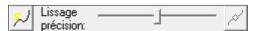
Permet de transformer un segment courbe en segment d'angle (clic-gauche sur la section du tracé). Note : cette action n'est possible que sur certains segments courbes, composés de 2 points d'ancrage à simple poignée.



Permet de transformer un point d'ancrage droit en point d'ancrage courbe, ou un segment droit en segment courbe. Le rayon de courbe peut être déterminé au préalable en saisissant la valeur de "Radius d'angle". Note: cette action n'est possible que sur des points d'ancrage simples (sans poignées) ou sur des segments de tracés droits.



Fonctions de retouches précises de tracés, permettant de simplifier un tracé complexe en modifiant les segments qui le composent. Après avoir sélectionné l'une de ces 4 fonctions, clic-gauche sur un segment puis glissez/déplacez la souris le long du ou des segments pour surligner la portion que vous souhaitez modifier. Relâchez ensuite la souris pour valider la modification.



Fonction de lissage permettant de simplifier un tracé complexe, notamment un tracé issu d'une vectorisation automatique. Le curseur

permet de déterminer le taux de lissage du tracé. Après avoir sélectionné cette fonction, clic-gauche sur un segment puis glissez/ déplacez la souris le long du ou des segments pour surligner la portion que vous souhaitez modifier. Relâchez ensuite la souris obtenir le lissage.

#### NOTES:

- L'outil éditeur de forme possède de nombreuses fonctions, qu'il n'est pas facile d'appréhender immédiatement. Nous vous conseillons d'en explorer les différentes fonctions afin de vous familiariser avec cet outil et d'en comprendre les nombreuses possibilités.
- Les explications ci-dessus en sont la base, mais d'autres fonctions sont accessibles avec le clic droit de la souris.
- Voici quelques indications supplémentaires qui pourront vous être utiles :
- L'outil éditeur de forme affiche des pointeurs de souris différents selon la fonction sélectionnée. Familiarisez-vous avec ces différents icônes.
- Pour mieux voir les effets des modifications effectuées, choisissez de préférence le mode d'affichage "Affichage tracés".
- La plupart des fonctions agissent sur les points d'ancrage, mais aussi sur les segments de tracés. Essayez les 2 possibilités pour en comprendre les différences d'actions.
- Un objet crée avec les outils de créations de formes géométriques (rectangle, ellipse, polygone, etc...) ne peut pas être modifié directement avec l'outil *éditeur de forme*. Pour ce faire il faudra préalablement le sélectionner puis aller dans le menu "Disposition" > "Convertir en courbes". L'objet sera alors modifiable avec l'outil *éditeur de forme*.
- Dessin manuel : sélectionnez la fonction principale "Modifier le point d'ancrage", puis clic droit sur le plan de travail : dans le menu déroulant qui s'affiche, sélectionnez "Mode dessin (m)": le pointeur de la souris se transforme en crayon, et vous pouvez alors dessiner un tracé point-par-point, par clics gauches successifs. Un clic bref crée un point d'ancrage droit; un clic appuyé d'un déplacement de la souris crée un point d'ancrage de courbe avec ses poignées de réglage de courbes.

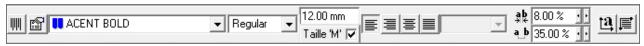


# [2.l] Texte

Outil classique de traitement de texte intégrant toutes les fonctions habituelles de ce type d'outil, mais aussi certaines fonctions plus spécifiques à l'utilisation du texte pour la signalétique ou le marquage textile.

Pour saisir du texte : clic-gauche à l'endroit où vous souhaitez commencer sur le plan de travail, puis saisissez simplement votre texte\*. Pour modifier un texte déjà saisi : clic gauche appuyé d'un glisser/déplacer de la souris pour surligner le texte que vous voulez modifier.

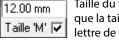
Barre de propriétés de l'outil "Texte":



Ecriture verticale: cliquez sur cette touche pour écrire à la verticale. Dans ce cas chaque lettre saisie se place sous la précédente. Vous pouvez bien sûr activer/désactiver cette fonction sur un texte déjà saisi.

Paramètres du mode "Texte": préférences générales du mode texte que vous souhaitez établir comme règles par défaut.

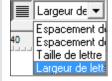
Police de caractères : accès au menu déroulant affichant toutes les polices disponibles dans votre système d'exploitation, ainsi qu'une cinquantaine de polices propres à MagiCut (reconnaissables à leur icône 1). Le programme affiche automatiquement une prévisualisation de la police survolée au-dessus du menu déroulant.



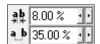
Taille du texte : en général, un traitement de texte affiche la taille "typographique" d'un texte, qui est plus grande que la taille réelle de la police de caractères. Pour plus de confort, MagiCut affiche par défaut la taille réelle de la lettre de référence "M". Décocher la case "Lettre M" affiche la taille typographique de la police de caractères.



Style de paragraphe : aligné à gauche, aligné à droite, centré, ou justifié.



Paragraphe justifié: pour ce style, MagiCut offre 4 choix, basés sur la longueur de la première ligne: - Justification basée sur l'espace entre les mots (sans modifier l'espace entre les lettres ni leur forme). - Justification basée sur l'espace entre les lettres (sans modifier leur forme ni l'espace entre les mots). - Justification basée sur la taille des lettres (plus la ligne est courte, plus la lettre est agrandie). - Justification basée sur la largeur des lettres (plus la ligne est courte, plus la lettre est élargie).



Espaces entre les lettres d'un même mot : exprimé en pourcentage de la taille de la police de caractère. Espaces entre les mots : lui aussi exprimé en pourcentage de la taille de la police de caractère. Ces 2 paramètres par défaut sont modifiables.



Options avancées de traitement de textes et de paragraphes.



# [2.m] Déformations

Outil permettant de déformer des objets vectoriels ou convertis en courbes.

Sélectionnez l'objet choisi puis le type de déformation que vous souhaitez effectuer : une grille de déformation s'affichera alors et vous pourrez affiner votre déformation en agissant sur les différents points de cette grille. Revenez ensuite sur l'outil principal pour valider la transformation vectorielle de l'objet.

• Barre de propriétés de l'outil "Déformations":



Permet de sélectionner l'objet à déformer.

Mise en perspective de l'objet sélectionné.

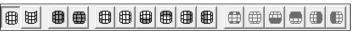
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □
 □

Déformation de l'enveloppe : transforme l'objet en le déformant à partir d'une enveloppe. il est

possible d'augmenter le nombre de sections verticales et/ou horizontales pour déformer seulement une partie de l'objet. il est également possible d'appliquer une déformation pré-enregistrée dans la bibliothèque d'enveloppes, ou d'enregistrer une déformation dans cette bibliothèque pour pouvoir l'appliquer ultérieurement à un autre objet.



Déformation sphérique : pour appliquer un effet "Grand angle" à l'objet. La sphérisation peut être manuelle, ou basée sur l'un des 6 modes pré-définis.



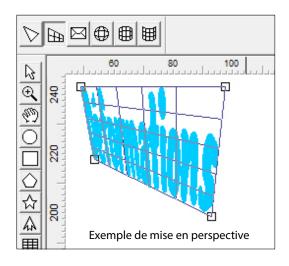
Déformation cylindrique : pour appliquer un effet de cylindre à l'objet. La déformation cylindrique peut être

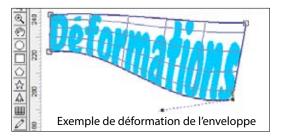
ajustée manuellement ou basée sur l'un des modes pré-définis (6 modes verticaux, 6 modes horizontaux).

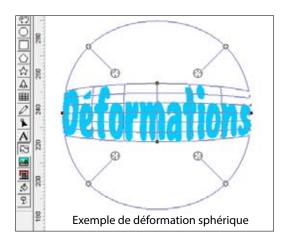


Cylindre axonométrique. La déformation axnométrique peut être ajustée manuellement

ou basée sur l'un des modes pré-définis (6 modes verticaux, 6 modes horizontaux).









# [2.n] Bitmap

Outil permettant d'importer des images bitmap tout en les plaçant, les positionnant et les dimensionnant précisément sur le plan de travail. Il est également possible d'importer des images bitmap directement depuis le menu "Fichier" > "Importer".

Clic gauche + déplacement de la souris pour "tirer" un cadre de sélection à la position et au format souhaité, puis relâcher : une fenêtre d'importation apparaît, permettant de sélectionner l'image bitmap à importer.

• Barre de propriétés de l'outil "Bitmap":



- 3 modes de création d'un cadre d'importation :
  - Par radius : le cadre se crée depuis son centre, côtés parallèles au plan de travail
- 🕎 Par limites : le cadre se crée en diagonale depuis son angle supérieur gauche, côtés parallèles au plan de travail
  - Par diamètre : pour créer directement un carré parfait (pas nécessairement parallèle au plan de travail)
  - Note : les cadres ainsi créés peuvent être ensuite modifiés en tailles, formes, types, etc...



Position et dimension du cadre. Les dimensions largeur/hauteur peuvent être modifiées proportionnellement ou individuellement.

Si les dimensions largeur/hauteur sont égales, il s'agit d'un carré parfait.

#### A propos des images Bitmap:

Une image "Bitmap", par opposition à une image vectorielle, est composée de pixels. L'image numérique, visible à l'oeil comme une photographie ou un dessin, est en fait divisée en centaines de minuscules carrés (= pixels) de couleurs. Plus l'image contient de pixels, plus sa définition est importante.

La qualité d'une image bitmap dépend du rapport entre sa taille (largeur et hauteur) et sa définition (nombre de pixels, traduits en DPI = Dots Per Inch = Points Par Pouces).

Par exemple : si une image mesure  $10 \times 10 \text{ cm}$  à une définition de 200 Dpi, elle sera de même définition qu'une image qui mesure  $20 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$  à 100 Dpi, ou  $40 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$  à 50 Dpi. Elle sera donc de bonne qualité une fois imprimée à  $10 \times 10 \text{ cm}$ , mais de mauvaise qualité une fois imprimée à  $40 \times 40 \text{ cm}$ .

Selon l'utilisation de l'image, une définition minimum est requise pour un résultat et un affichage de qualité :

- pour une image destinée à internet, ou un affichage destiné à être vu de loin (affiches, panneaux) : 72 à 96 Dpi au format,
- pour une image destinée à l'impression numérique, impression textile : 150 à 300 Dpi au format,
- pour une image destinée à l'impression professionnelle : 300 à 600 Dpi au format.

Bien sûr, plus la définition est importante, plus le poids du fichier augmente et plus le traitement informatique nécessite du temps et des ressources. Par exemple, dans MagiCut, l'opération de vectorisation (c'est-à-dire de transformation d'une image bitmap en image vectorielle composée de tracés vectoriels) sera plus longue si l'image d'origine est en haute définition. Néanmoins, la vectorisation sera aussi beaucoup plus précise et moins déformée par le lissage dû à l'interprétation des pixels.

Nous vous conseillons de travailler à partir d'images entre 96 et 300 Dpi (toujours au format final souhaité) suivant les cas. - Si vous voulez imprimer une simple photographie au format 20x30 cm, une définition de 96 Dpi au format peut suffir. Mais attention : si l'image initiale mesure 4x6 cm à une définition de 96 Dpi, sa définition une fois agrandie à 20x30 cm ne sera

plus que de 19 Dpi ! L'impression sera donc de mauvaise qualité.

- Pour du texte destiné à être vectorisé en vue d'une découpe vectorielle, une définition minimum de 150 Dpi (au format) est nécessaire. Dans le cas contraire, les lettres seront déformées car trop simplifiées (voir exemple ci-dessous).



Image bitmap initialement à 150 Dpi, après vectorisation.



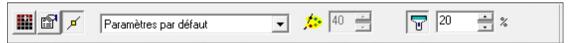
Image bitmap initialement à 36 Dpi, après vectorisation.



# [2.0] Vectorisation

Outil permettant de vectoriser des images bitmap. Une image bitmap ne contient pas de données vectorielles, et ne peut donc pas être découpée sur un plotter de découpe. Il est alors nécessaire de la vectoriser pour transformer ses contours en traçés vectoriels.

• Barre de propriétés de l'outil "Vectorisation":





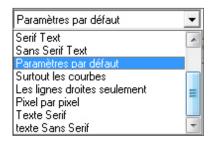
Cliquer sur cette touche pour démarrer la vectorisation de l'image bitmap sélectionnée.



Accès à la fenêtre des paramètres avancés de vectorisation (pour utilisateurs expérimentés). Ces paramètres influent sur la manière dont les pixels de l'image seront interprétés, et sur la précision de la vectorisation. pour plus de facilité, Magi-Cut intègre des réglages pré-enregistrés (voir ci-après).



Permet de visualiser ou masquer les points d'ancrage crées après avoir effectué la vectorisation.



Choix du type de vectorisation en fonction de l'image à vectoriser et du résultat souhaité. Il existe 6 réglages pré-enregistrés :

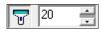
- Paramètres par défaut : mode le plus courant, vectorisation standard.
- Surtout les courbes : la vectorisation sera faite uniquement de lignes courbes
- Lignes droites seulement: la vectorisation sera faite uniquement de lignes droites.
- Pixel par pixel : vectorisation très précise mais très complexe et très "lourde"
- Texte Serif: mode conseillé pour la vectorisation des polices "bâton" (Arial, etc...)
- Texte Sans Serif : mode conseillé pour les polices "anglaises" (Times, etc...)

Note : dans ce menu il y a 2 fois les mêmes modes : en anglais et en français.



Nombre de couleurs : permet d'augmenter ou diminuer le nombre de couleurs analysés automatiquement, pour augmenter ou simplifier la complexité de la vectorisation et son réalisme. Le résultat est visible avant vectorisation, ce qui permet d'affiner le réglage.

Note: si la fonction "Réduction de couleurs spéciales" (ci-dessous) est activée, cette fonction sera désactivée.



Réduction de couleurs spéciales : permet d'augmenter ou diminuer le seuil des couleurs claires/foncées pour affiner la vectorisation dans certains cas. Cliquez sur l'icône pour modifier la valeur de %. Plus la valeur est haute, plus le seuil est bas (= moins de couleurs). Si la valeur est à 0%, l'image sera analysée à son maximum : 256 couleurs. La vectorisation dera alors très fidèle à l'original, mais très complexe.



Exemple d'image Bitmap importée dans MagiCut. Les dégradés sont lisses. ils sont pourtant composés de pixels

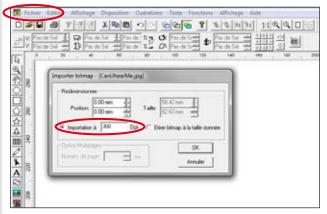


Lorsqu'on clique sur l'outil "vectorisation", l'image est automatiquement analysée: pour ce logo, MagiCut analyse 24 couleurs: les dégradés sont simplifiés, divisés en bandes verticales. notez que le fond blanc est également analysé comme une couleur.

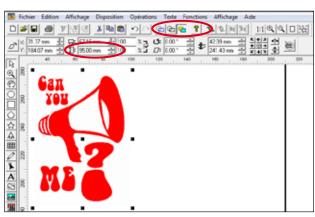


#### Exemple de vectorisation

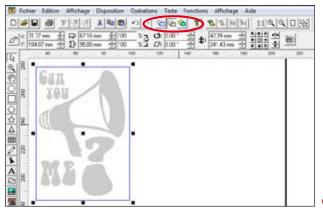
Voici un exemple de vectorisation simple, pour un fichier destiné à être découpé sur du flex en vue d'un marquage textile. Les étapes sont décomposées pour vous permettre de mieux comprendre le principe, mais l'opération complète ne prend en réalité pas plus d'une minute!



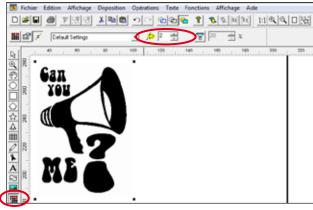
1. Importation de l'image bitmap : menu fichier > importer > sélectionner l'image (ici un fichier JPEG importé à 300 Dpi).



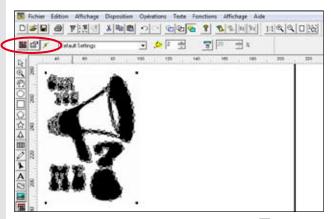
2. L'image est maintenant importée. Sa taille est ajustée à 95 mm de haut. L'image est visible en couleur car nous sommes en mode d'affichage normal 🖲.



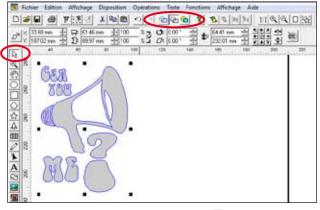
**3.** A ce stade, l'image ne peut pas être découpée : elle ne contient aucune donnée vectorielle (= en mode d'affichage tracés चि, elle apparaît grisée et aucun tracé de contour n'est visible; c'est tout-à-fait normal pour une image bitmap).



**4.** Lorsque l'outil "vectorisation" **!!!** est cliqué, MagiCut analyse automatiquement l'image et détecte le nombre de couleurs **!!!** . lci, il a détecté 2 couleurs (rouge + fond blanc) et affiche donc une vectorisation en noir & blanc.



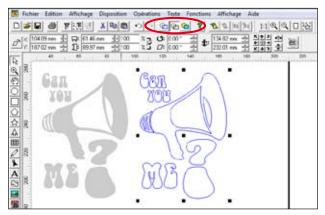
5. Cliquez sur le bouton "Démarrer la vectorisation" :: les tracés sont crées automatiquement. On voit ici les points d'ancrage car la touche :: est enfoncée. La vectorisation peut prendre un certain temps: plus l'image d'origine est en haute définition et plus le nombre de couleurs est important, plus elle prend de temps. Le déroulement de l'opération est visible dans la barre d'informations, tout en bas de la fenêtre du programme.



6. Retour à l'outil principal "Editeur d'objet" let à l'affichage en mode tracés let : on voit distinctement les tracés vectoriels qui ont été crées, ainsi que l'image d'origine qui a servi de base à la vectorisation (en grisé en arrière-plan). La vectorisation se fait toujours par-dessus l'image d'origine, celle-ci étant conservée en arrière-plan.

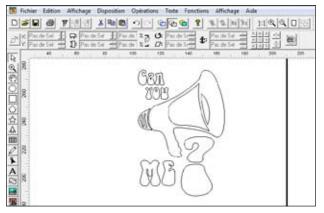


#### Exemple de vectorisation (suite)

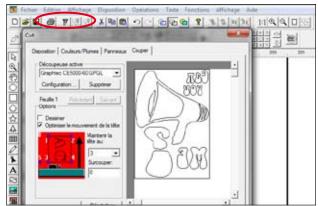


7. Pour plus de lisibilité, le visuel vectorisé est déplacé sur la droite. On voit bien l'image d'origine à gauche (grisée car nous sommes en mode tracés 🗟). Pour l'opération de découpe de flex, cette image n'a plus aucune utilité et peut donc être supprimée.



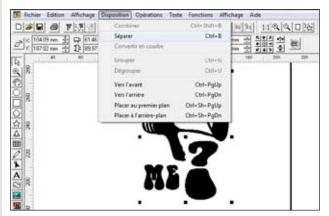


**8.** L'image Bitmap d'origine a été supprimée. A ce stade il est possible, si nécessaire, de retoucher les tracés, faire des mises en couleurs, etc... Pour notre application, le fichier est prêt à la découpe.

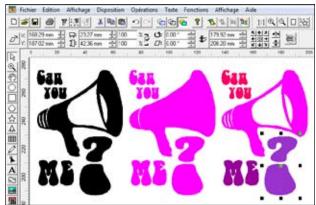


9. Le visuel vectorisé est envoyé à la découpe au plotter de découpe avec la touche "Tout couper" . Pour du flex sur textile, il doit être découpé en image miroir.

#### • A propos de la vectorisation



Un objet vectorisé avec MagiCut forme un tout. Les différents tracés qui le composent sont **combinés**, et on ne peut pas agir sur eux indépendamment. Pour cela, il faut **séparer** les divers éléments (Menu "Disposition" > "Séparer"). Ils deviennent alors des éléments indépendants qui peuvent être déplacés, mis en couleur différemment, re-combinés en sous-groupes, déplacés et ré-organisés les uns par rapport aux autres, etc...



3 exemples: à gauche, le visuel vectorisé d'origine. Au centre, le même visuel dont les éléments ont été séparés et mis en couleur: on ne voit plus les éléments qui "évident" le dessin (intérieurs du A, du O et du porte-voix) mais ils sont encore présents (visibles seulement en mode d'affichage tracés A droite, les éléments ont été re-combinés en différents groupes ("Can you", "me", etc... puis mis en couleurs indépendamment.



# [2.p] Remplissage de fond

Un objet vectoriel peut être mis en couleur unie simplement en le sélectionnant avec l'éditeur d'objet, puis en cliquant sur la couleur de son choix dans le nuancier de la barre des couleurs.

L'outil "Remplissage de fond" permet d'aller beaucoup plus loin, par exemple appliquer un fond dégradé avec un choix de dégradés linéaires, radiaux, en tourbillon, etc... ainsi qu'appliquer un fond à motifs, et même des textures spécifiques...

Clic gauche pour sélectionner l'objet à mettre en couleur, puis choix de la mise en couleur dans la barre de propriétés. Tous les paramètres de remplissage de fond (orientation, taille, complexité...) sont ensuite modifiables à souhait.

Barre de propriétés de l'outil "Remplissage de fond":





Fond transparent (aucune couleur)



Aplat de couleur unie : sélectionnez la couleur dans le nuancier de couleurs en bas (clic-gauche).



Dégradés simples : linéaire, circulaire, conique, polygonal ou en étoile.



Dégradés complexes : spirale, vagues ou zigzags.



Remplissage par texture : vous pouvez remplir le fond de l'objet avec une image (jpeg, bmp...) utilisée comme motif de texture. Cliquez sur cet icône pour sélectionner l'image de votre choix dans la fenêtre qui s'ouvre.



Nombre de côtés (option active uniquement pour un dégradé polygonal ou un dégradé un étoile)



Paramètres supplémentaires pour certains types de dégradés : pour un dégradé en étoile, en vague ou en zigzag : réglage de la dureté du dégradé (plus ou moins fondu); pour une spirale : réglage du nombre de spires.



Répéter : répétition du dégradé à l'intérieur de l'objet (le dégradé doit être de taille inférieure à la taille de l'objet).



Mise en image miroir du motif (option activable uniquement pour une texture, si la fonction "Répéter" est active) : si "Miroir" est activé, une répétition sur deux est mise en image miroir, créant ainsi un effet kaléidoscope.



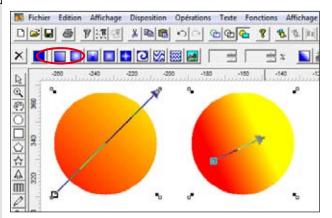
Ouvre une nouvelle fenêtre qui permet l'édition complète du dégradé (changement de couleur, position, taille...).

#### A propos du remplissage de fond :

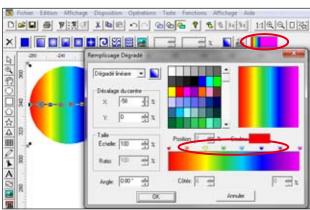
- > Un dégradé ne peut être appliqué qu'à un objet vectoriel. Un dégradé est composé de 2 couleurs ou plus, qui se "fondent" les unes avec les autres.
- > Lorsque vous sélectionnez un dégradé dans MagiCut, il est au départ composé 2 couleurs : la couleur de fond et la couleur de contour de l'objet, visibles dans la barre de couleurs en bas (voir page 12). Ces couleurs peuvent bien sûr être ensuite modifiées dans la fenêtre d'édition complète du dégradé. On peut également ajouter une ou plusieurs couleurs au 2 couleurs initiales, pour obtenir un dégradé plus complexe.
- > La forme et la position du dégradé à l'intérieur de l'objet sont déterminées par les flèches qui apparaissent. La flèche horizontale permet de réduire/agrandir ou orienter le dégradé; la flèche verticale permet de déformer le dégradé. Le point d'intersection des 2 flèches permet de déplacer la position du dégradé (nb : pour les dégradés linéaire et en spirale, il n'y a gu'une flèche).
- > Un remplissage par texture (motif à partir d'une image bitmap) ne peut pas être vectorisé: il s'agit seulement d'un motif appliqué à l'objet. Il n'est d'ailleurs pas visible en mode d'affichage tracés , contrairement à une image importée (visible en grisé). MagiCut propose des galeries de remplissage de fond, accessibles par le menu "Fonctions" > "Galeries" > "Remplissage" (motifs de fleurs, fruits, bonbons, tissus, cuirs, pierres, murs, camouflages, etc...).
- > Quelques exemples de remplissages sont présentés page suivante. N'hésitez pas à tester les nombreuses combinaisons...



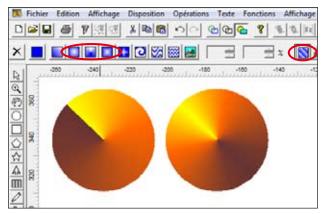
#### Exemples de remplissages de fond



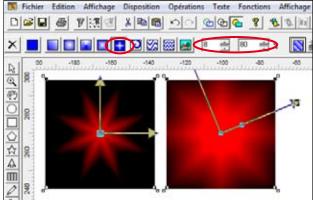
1. Dégradés linéaires simples, rouge/Jaune, dans un cercle. A gauche: tel qu'il est crée par défaut (il s'étend sur toute la diagonale de l'objet). A droite, l'orientation et la taille du dégradé ont été modifiées en agissant sur la flèche.



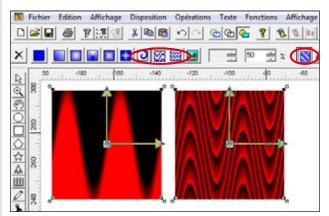
2. Ce dégradé linéaire a été modifié depuis la fenêtre d'édition avancée: 6 couleurs intermédiaires ont été ajoutées en doublecliquant sur la barre de curseurs au-dessus du dégradé. Chaque couleur a été sélectionnée dans le nuancier au-dessus.



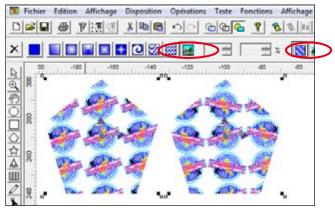
**3.** Dégradés coniques dans un cercle. A gauche, simple dégradé avec marron/rouge/jaune. A droite, le même dégradé avec la touche "Répéter" activée.



**4.** Dégradés en étoile dans un carré. A gauche, dégradé à 8 branches rouge/noir avec une "dureté" à 50%. A droite, le même dégradé plus diffus (dureté à 80%), également incliné et élargi en modifiant la position de la flèche.



**5.** Remplissage par vagues dans un carré. A gauche, simple vague rouge/noir. A droite, la même vague avec la touche "Répéter" activée.



**6.** Remplissage par texture dans un hexagone. A gauche, le logo utilisé comme motif été réduit à la taille voulue puis répété; à droite, le même logo avec la touche "miroir" activée.



# [2.q] Transparence

Pa défaut, tout objet (vectoriel ou image bitmap importée) est opaque, quels que soit sa couleur ou son remplissage. L'outil "Transparence" permet de gérer la transparence d'un objet. Ainsi, si un objet au premier plan est plus ou moins transparent, un second objet placé derrière (en arrière-plan) sera visible par transparence et les couleurs des deux objets se superposeront.

Les options de transparence sont similaires aux possibilités de remplissages de fond.

Clic gauche pour sélectionner l'objet à mettre en couleur, puis choix de la transparence dans la barre de propriétés. Tous les paramètres de transparence (orientation, taille, complexité...) sont ensuite modifiables à souhait.

• Barre de propriétés de l'outil "Transparence":



Fond opaque (transparence = 0%)

Transparence uniforme : la transparence s'applique uniformément sur la couleur de fond de l'objet



Transparences en dégradés simples : linéaire, circulaire, conique, polygonale ou en étoile.

Transparences en dégradés complexes : spirale, vagues ou zigzags.

Transparence de texture : vous pouvez remplir le fond de l'objet avec une image (jpeg, bmp...) utilisée comme motif de texture, puis lui attribuer un pourcentage de transparence.

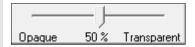
4 🛁 Nombre de côtés (option active uniquement pour une transparence polygonale ou en étoile).

Paramètres supplémentaires pour certains types de transparences : pour une transparence en étoile, en vague ou en zigzag : réglage de la dureté du dégradé ; pour une spirale : réglage du nombre de spires.

Répéter : répétition de la transparence à l'intérieur de l'objet.

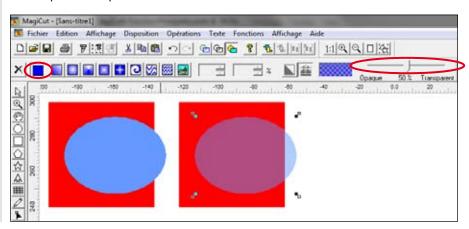
Mise en image miroir du motif (option activable uniquement pour une texture, si la fonction "Répéter" est active) : si "Miroir" est activé, une répétition sur deux est mise en image miroir, créant ainsi un effet kaléidoscope.

Ouvre une nouvelle fenêtre qui permet l'édition complète de la transparence (couleur, position, taille, etc...).



Dosage de la transparence : déplacer le curseur pour augmenter ou diminuer le taux de transparence, c'est-à-dire l'opacité de l'objet.

#### Exemple de transparence



**3.** A gauche, le carré rouge et l'ellipse bleue sont superposés, sans aucune transparence : les 2 objets sont opaques à 100%.

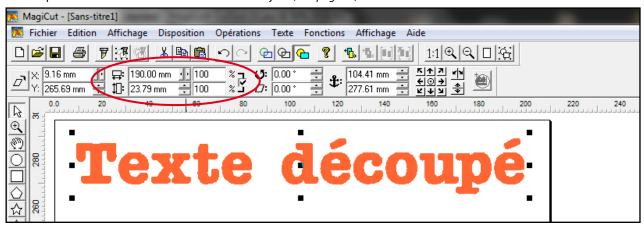
A droite, une transparence uniforme a été appliquée à l'ellipse bleue. L'opacité est réglée à 50%.

# [3.] Envoyer à la découpe

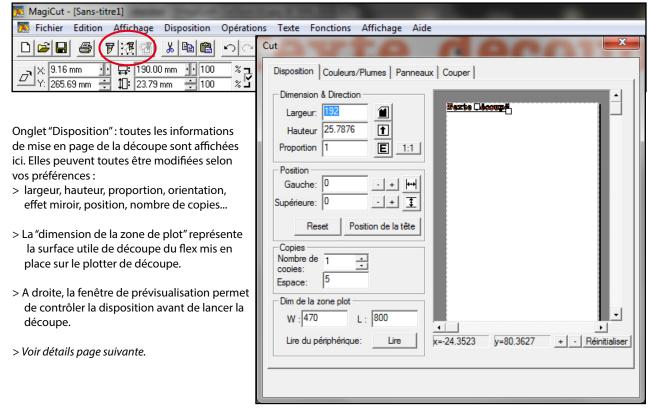
Exemples de travaux envoyés à lé découpe sur un plotter de découpe. Seuls des objets vectoriels ou du texte peuvent être découpés. Une image bitmap ne peut pas être découpée si elle n'a pas été vectorisée au préalable.

# [3.a] Exemple de découpe de texte monochrome

- Nous allons ici découper du texte dans du flex orange.
- > Le texte a été saisi et enrichi (police de caractère, taille, couleur...) avec l'outil "Texte" (voir page 32).
- > Il a également été mis en couleur orange (voir page 12). La couleur n'a pas d'importance puisque c'est la couleur du flex à découper qui sera la couleur finale. Nous le mettons quand-même en couleur pour plus de confort de travail.
- > Le texte a également été mis à la taille finale souhaitée (190 mm de longueur), en saisissant simplement cette valeur dans le champ "taille horizontale" du menu "Sélection d'objets" (voir page 13).



- > Le plotter doit être prêt à la découpe : flex inséré, galets abaissés, réglages de découpe ajustés pour le flex.
- > Pour envoyer le texte à la découpe, appuyer sur "Couper la sélection" : la fenêtre des paramètres de découpe apparaît.

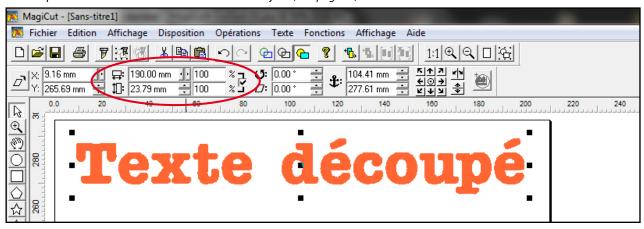


# [3.] ENVOYER À LA DÉCOUPE

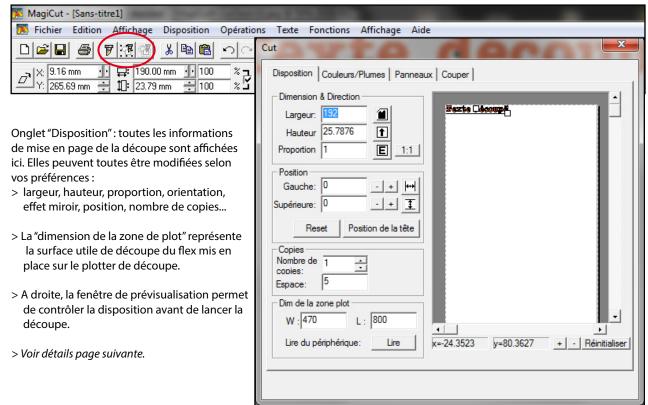
Exemples de travaux envoyés à lé découpe sur un plotter de découpe. Seuls des objets vectoriels ou du texte peuvent être découpés. Une image bitmap ne peut pas être découpée si elle n'a pas été vectorisée au préalable.

# [3.a] Exemple de découpe de texte monochrome

- Nous allons ici découper du texte dans du flex orange.
- > Le texte a été saisi et enrichi (police de caractère, taille, couleur...) avec l'outil "Texte" (voir page 32).
- > Il a également été mis en couleur orange (voir page 12). La couleur n'a pas d'importance puisque c'est la couleur du flex à découper qui sera la couleur finale. Nous le mettons quand-même en couleur pour plus de confort de travail.
- > Le texte a également été mis à la taille finale souhaitée (190 mm de longueur), en saisissant simplement cette valeur dans le champ "taille horizontale" du menu "Sélection d'objets" (voir page 13).



- > Le plotter doit être prêt à la découpe : flex inséré, galets abaissés, réglages de découpe ajustés pour le flex.
- > Pour envoyer le texte à la découpe, appuyer sur "Couper la sélection" : la fenêtre des paramètres de découpe apparaît.



33

