EUROSYSTEMS

EuroCut Pro

Manuel de l´utilisateur

Sommaire

Contrat de licence utilisateur final d´EUROSYSTEMS....1

Informations importantes EuroCUT....7
Configuration requise....7

Seconde licence....9

Info vente et support....11

Copyright....13
EuroCUT uses the OpenCV....13
EuroCUT utilise le NLog....14

Restriction de garantie....15
Marques déposées....15

A propos de ce manuel....17
Conventions typographiques....18

1 Introduction....19

2 Quoi de neuf dans EuroCUT?....21
2.1 Modifications et améliorations....21
2.1.1 Amélioration du point de vue technique:....23

3 Démarrage rapide et installation....25
3.1 Démarrage rapide....25
3.1.1 Comment installer EuroCUT?....25
3.2 La barre d´outils repères de découpe....30
3.2.1 Le flux de travail des repères de découpe....31
3.2.2 La barre d´outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X6....31
3.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6, CC....31
3.3 Scripts d´autoexportation....36
3.3.1 Liaison du script EuroCUT dans CorelDRAW....36
3.3.2 Liaison du script EuroCUT dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC....37
3.3.3 Liaison du script EuroCUT dans Macromedia Freehand....38
3.3.4 Liaison du script EuroCUT dans AutoCAD....38
3.4 Sélection des pilotes de l´appareil....40
3.5 Dongle et autocollant licence....40

4 Comment utiliser EuroCUT?....43
4.1 Desktop et surface de travail....43
4.1.1 I. Desktop....43
4.1.2 II. Surface de travail....43
4.2 Aperçu des raccourcis clavier....48
4.3 Principe de fonctionnement du logiciel EuroCUT....50
4.3.1 Attribution d´outil par layer....51
4.4 Fenêtre Layer EuroCUT....56
4.5 Importer....58

Sommaire

4 Comment utiliser EuroCUT?
4.5.1 Paramètres d´importation....59
4.5.2 Importation PDF....61
4.6 Exporter....63
4.6.1 Exportation PDF....65
4.7 Applications types....67
4.7.1 Contour vs Outline vs Ligne de contour....67
4.7.2 La fusion d´objets vectoriels....71
4.7.3 Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique....74
4.7.4 Fonction Demi Découpe Flex-Cut et Half-Cut....81
4.7.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner....86
4.7.6 Le mode Afficher Layout....104
4.7.7 Imprimer....123

5 Références....133
5.1 Menu Fichier....133
5.1.1 Commande Nouveau....133
5.1.2 Commande Nouveau à partir du modèle....133
5.1.3 Commande Dernière version....133
5.1.4 Commande Ouvrir....133
5.1.5 Commande Enregistrer....133
5.1.6 Commande Enregistrer sous....134
5.1.7 Commande Tout enregistrer....134
5.1.8 Commande Envoyer par E-mail....134
5.1.9 Commande Service en ligne....134
5.1.10 Commande Importer....134
5.1.11 Commande Exporter....134
5.1.12 La commande Transfert RIP....134
5.1.13 Commande Imprimer....135
5.1.14 Commande Envoyer....135
5.1.15 Commande Scanner....135
5.1.16 Commande Sélectionner un scanner....135
5.1.17 Commande Quitter....135
5.1.18 Historique des Jobs....135
5.2 Menu Edition....136
5.2.1 Commande Annuler....136
5.2.2 Commande Liste des annulations....136
5.2.3 Commande Rétablir....136
5.2.4 Commande Liste de rétablissement....136
5.2.5 Commande Couper....136
5.2.6 Commande Copier....137
5.2.7 Commande Coller....137
5.2.8 Commande Insérer les contenus....137
5.2.9 Commande Tout sélectionner....137
5.2.10 Commande Inverser la sélection....137
5.2.11 Commande Info Job....137
5.2.12 Commande Calcul du Job....137
5.2.13 Commande Layer de couleur....138
5.2.14 Commande Prêt à la découpe....138

Sommaire

5 Références
5.2.15 Commande Multi Copy…..138
5.3 Menu Objet.....139
5.3.1 Commande Changement d´axe.....139
5.3.2 Commande Changement d´axe avec page de travail.....139
5.3.3 Commande Miroir horizontal.....139
5.3.4 Commande Miroir vertical.....139
5.3.5 Commande Supprimer.....139
5.3.6 Commande Dupliquer.....139
5.3.7 Commande Cloner.....140
5.3.8 Commande Associer.....140
5.3.9 Commande Dissocier.....140
5.3.10 Commande Combiner.....140
5.3.11 Commande Éclater la combinaison.....141
5.3.12 Commande Remplissage.....141
5.3.13 Commande Contour.....141
5.3.14 Commande Masquer le bitmap.....142
5.3.15 Commande Perspective.....142
5.3.16 Commande Enveloppe.....143
5.3.17 Commande Bloc d'ombre…..143
5.3.18 Commande Dessiner.....144
5.3.19 Commande Aligner.....147
5.3.20 Commande Ranger et simuler… 147
5.3.21 Commande Rangement manuel…..147
5.3.22 Commande Sens horaire.....147
5.3.23 Commande Sens anti-horaire.....148
5.3.24 Commande Fermer.....148
5.3.25 Commande Ouvrir.....148
5.3.26 Commande Arrondir les angles…..148
5.3.27 Commande Réduction des points nodaux.....148
5.3.28 Commande Ajouter aux groupe cliparts.....148
5.3.29 Commande Convertir en conteneur…..148
5.3.30 Commande Annuler l'état de conteneur.....149
5.3.31 Commande Paramètres conteneur…..149
5.3.32 Commande Cadre d'échenillage.....149
5.4 Menu Affichage.....150
5.4.1 Commande Agrandir.....150
5.4.2 Commande Réduire.....150
5.4.3 Commande Toute la page.....150
5.4.4 Commande Tout montrer.....150
5.4.5 Commande Objets sélectionnés.....150
5.4.6 Commande Placer au premier plan.....150
5.4.7 Commande Placer en arrière-plan.....151
5.4.8 Commande Vers l'avant.....151
5.4.9 Commande Vers l'arrière.....151
5.4.10 Commande Inverser l'ordre.....151
5.4.11 Commande Changer l'ordre.....151
5.4.12 Commande Afficher le layout.....151
5.4.13 Commande Mode contour.....151

Sommaire

5 Références
5.4.14 Commande Affichage élargi....151
5.4.15 Commande Toujours visible au premier plan....152
5.4.16 Commande Rafraîchir la fenêtre active....152
5.5 Menu Outils....153
5.5.1 Commande Vectoriser....153
5.5.2 Commande Revectoriser....153
5.5.3 Commande Ligne de contour....153
5.5.4 Commande PhotoCut....153
5.5.5 Commande Insérer un programme....154
5.5.6 Commande Edition des programmes....154
5.5.7 Commande Poser des repères d'impression....154
5.5.8 Commande Chercher / replacer repères de coupe....154
5.5.9 Commande Mesurer....154
5.5.10 Commande Optimisation....155
5.5.11 Commande Trajectoires de l'outil....155
5.5.12 Commande Fraiser / déblayer....155
5.5.13 Commande Outline....155
5.5.14 Commande Fusion....156
5.6 Menu Plugins....157
5.6.1 Plugin Numéros de série....157
5.7 Menu Image....158
5.7.1 Commande Réduction des couleurs....158
5.7.2 Commande Posteriser....158
5.7.3 Commande Niveaux de gris....158
5.7.4 Commande Inverser....158
5.7.5 Commande Enchaîner en fondu....158
5.7.6 Commande Contraste....158
5.7.7 Commande Luminosité....159
5.7.8 Commande Saturation....159
5.7.9 Commande Accentuation....159
5.7.10 Commande Correction du gamma....159
5.7.11 Commande Relief....159
5.7.12 Commande Convertir en bitmap....159
5.7.13 Commande Découper une partie....160
5.7.14 Commande Propriétés....160
5.8 Menu Texte....161
5.8.1 Commande Insérer un texte....161
5.8.2 Commande Éditer le texte....161
5.8.3 Commande Éditeur de texte....161
5.8.4 Commande Convertir en courbes....161
5.8.5 Commande Séparer en lignes....161
5.8.6 Commande Fontmanager....161
5.9 Menu Paramètres....162
5.9.1 Menu Paramètres standard....162
5.9.2 Commande Palette de couleur....172
5.9.3 Commande Panneau de configuration....173
5.9.4 Commande Surface de travail....174
5.9.5 Commande Règles....174

Sommaire

5 Références
5.9.6 Commande Unité de mesure....175
5.9.7 Commande Grille....175
5.9.8 Commande Annuler / Rétablir....175
5.9.9 Commande Curseur viseur....175
5.9.10 Commande Lignes d'aide....176
5.9.11 Commande Objet magnétique....176
5.9.12 Commande Verrouiller lignes d'aide....176
5.9.13 Commande Afficher lignes d'aide....176
5.9.14 Commande Choix de la langue....176
5.10 Menu Fenêtres....177
5.10.1 Commande Nouvelle fenêtre....177
5.10.2 Commande Mosaïque horizontale....177
5.10.3 Commande Mosaïque verticale....177
5.10.4 Commande Cascade....177
5.10.5 Commande Fermer....177
5.10.6 Commande Tout fermer....177
5.10.7 Commande Standard....177
5.10.8 Commande Sidebar....177
5.10.9 Commande Réglages....177
5.10.10 Commande Outils généraux....178
5.10.11 Commande Texte....178
5.10.12 Commande Outils objets....178
5.10.13 Commande Paramètres objets....178
5.10.14 Commande Barre d´état des objets....178
5.10.15 Commande Barre d´état info éléments....178
5.10.16 Voyant fenêtre active....178
5.10.17 Commande Plus de fenêtre....178
5.11 Menu Aide....179
5.11.1 Commande A propos de....179
5.11.2 Commande Aide....179
5.11.3 Commande Info objets....179
5.11.4 Commande Installer les plugins Autoimport....179
5.11.5 Commande Support en ligne....179
5.11.6 Commande Pilotage à distance, support technique....180
5.11.7 Commande Live Update....180
5.12 Partie références des menus contextuels....181
5.12.1 Liste des références des commandes menus contextuels....181
5.12.2 Menu contextuel surface de travail vide....184
5.12.3 Menu contextuel Bloc de texte....184
5.12.4 Menus contextuels Edition des points nodaux....192

6 Références Aperçu des envois....199
6.1 Menu Envoi....199
6.1.1 La commande Envoyer....199
6.2 Menu Options....199
6.2.1 Commande Enregistrer sous....199
6.2.2 Commande Changer l´axe....199
6.2.3 Commande Miroir horizontal....199

Sommaire

6 Références Aperçu des envois
6.2.4 Commande Miroir vertical....199
6.2.5 La commande Optimisation....199
6.2.6 Commande Ranger avec simulation....200
6.2.7 Commande Recalculer....200
6.2.8 Commande Conditions initial....200
6.2.9 Commande Lignes d´échenillage horizontales....200
6.2.10 Commande Lignes d´échenillage verticales....201
6.2.11 Commande Essai....201
6.3 Menu Affichage....201
6.3.1 Commande Largeur matériau....201
6.3.2 Commande Montrer tout....201
6.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés....201
6.3.4 Commande Surface totale....202
6.4 Menu Fenêtre....202
6.4.1 Commande Nouvelle fenêtre....202
6.4.2 Commande Mosaïque horizontale....202
6.4.3 Commande Mosaïque verticale....202
6.4.4 Commande Cascade....202
6.4.5 Commande Fermer....202
6.4.6 Commande Tout fermer....202
6.4.7 Commande Outils généraux....202
6.4.8 Commande Paramètres objet....202
6.4.9 Commande Barre d'état info objets....203
6.4.10 Commande Barre d´état info élements....203
6.4.11 Voyant fenêtre active....203
6.4.12 Commande Autres Fenêtres....203
6.5 Menu Aide....203
6.5.1 Commande A propos de....203
6.5.2 Commande Aide....203
6.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport....204
6.5.4 Commande Support technique en ligne....204
6.5.5 Commande Commande Pilotage à distance, support technique....204
6.5.6 Commande Live Update....204
6.6 Menu contextuel de la touche de souris droite....205
6.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois....205

7 Toolbars - Barres d´outils....207
7.1 La barre de menu Standard....207
7.2 La barre Setup....207
7.3 La barre d´outils....208
7.3.1 Mode normal....209
7.3.2 Mode Éditer points nodaux....210
7.3.3 La fonction Zoom....212
7.3.4 Les outils Dessiner....213
7.3.5 L´éditeur de texte On top....213
7.3.6 L´outil Mesurer....214
7.3.7 L´outil Seau à couleurs....214
7.3.8 L´outil Attribut de la plume....214

Sommaire

7 Toolbars - Barres d´outils
7.3.9 L´outil Envoi....215
7.4 La barre Éditeur de texte....215
7.5 La barre points nodaux....217
7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux....223
7.6 La barre des outils de l´objet....225
7.7 Barre des Paramètres de l´objet....226
7.7.1 Commande Copies multiples....226
7.8 Barre d´état Info objets....228
7.9 Barre d´état Info éléments....228
7.10 La barre d´aperçu des outils....228
7.11 Barre d´Aperçu des paramètres objet....230

8 Outils....231
8.1 L´interface....231
8.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification....232
8.2 La fenêtre Éditeur de texte....233
8.2.1 Éditer un texte....242
8.3 Fonction Outline....247
8.4 Fonction Fraiser / déblayer....249
8.4.1 Fenêtre Fraiser / déblayer....249
8.4.2 Fraiser avec ou sans cadre....252
8.4.3 Réglage des paramètres de la fraise....254
8.5 Les trajectoires de l´outil....254
8.5.1 Coins....255
8.5.2 Tangentes....255
8.6 Liste Annulations/Rétablissements....257
8.7 La fonction Alignement....259
8.8 Ranger et simuler....260
8.8.1 Simulation....260
8.9 L´outil Attributs de la plume....263
8.10 Fusion....267
8.10.1 Masque....269
8.10.2 Jonctions....270
8.11 L´outil Remplissage....271
8.12 Outil Objets symétriques....278
8.13 Mesurer....281
8.14 Le chronomètre....283
8.15 L´outil Vectoriser....284
8.15.1 Attribution de couleurs....284
8.15.2 Paramètres....286
8.15.3 Les curseurs....287
8.16 La Ligne de contour....288
8.17 Le calcul du job....291
8.18 L´Info JOB....296
8.19 Plot Manager....299
8.19.1 Installation et modifications des périphériques....299
8.19.2 Surveillance des découpes de jobs....299
8.19.3 Choix du port de sortie....299

Sommaire

8 Outils
8.19.4 Gestion du Hotfolder....299
8.19.5 Serveur de découpe....299
8.19.6 Périphériques....300
8.19.7 Paramètres du Plot Manager....304
8.20 Fonction PhotoCUT....308
8.20.1 Fenêtre PhotoCUT....308

9 La Sidebar....317
9.1 Définition de la Sidebar....317
9.2 Commande d´Ancrage....317
9.3 L´onglet Layer....319
9.3.1 A) Les Layers....319
9.3.2 B) Les options Layer....319
9.3.3 C) Les options pour palettes....320
9.3.4 État du layer....322
9.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie....324
9.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur....325
9.3.7 Raccourcis de la barre d´outils des layers....327
9.4 Onglet Cliparts....328
9.4.1 Gestion des cliparts....328
9.4.2 Les menus contextuels....336
9.5 L´onglet Objets....337
9.5.1 L´onglet Objets (Manager d´objets)....337
9.5.2 L´onglet Attributs....341
9.5.3 L´onglet Types d´objets....343
9.5.4 L´onglet Nom d´objet....345
9.6 L´onglet Macros....346
9.6.1 La liste des macros....346
9.6.2 La partie toolbar....347
9.6.3 Le lecteur macros....348
9.6.4 Les macros EuroCUT....350

10 Add ons....353
10.1 Le PhraseWriter....353
10.1.1 Comment créer des modules de texte?....353
10.1.2 Icône dans la barre info de Windows....354
10.1.3 Le menu contextuel de la barre info....354
10.1.4 Fenêtre des paramètres....355
10.1.5 Partie références PhraseWriter....358

11 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes....361
11.1 Dépassement: Buffer Overflow....361
11.2 Dimension de sortie sur plotter Mimaki....361
11.3 Dimension de sortie Graphtec....361
11.4 Ordinateur sans interface de série (COM)....362
11.5 Vectoriser....362
11.6 Le plotter ne réagit pas!....362
11.7 Buffer Overflow....363

Sommaire

11 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes
11.8 Fusion des textes....363
11.9 Générer des segments circulaires....363
11.10 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple....364
11.11 Sources d´erreurs fréquentes lors de la découpe....364
11.12 Plotter ne fonctionne pas via le port USB....365
11.13 Plotter Summa ne lit pas les données!....366
11.14 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés....366
11.15 Message d´erreur lors de la sortie dans fichier....366

Annexes....367
A Tableau des caractères ANSI....367
B Polices de EuroCUT Professional 7....368
C Polices de EuroCUT....371
D Polices des symboles de EuroCUT....388
D.1 Symbole Signe (ECSignsymbole)....388
D.2 Symbole Sport (ECSportsymbole)....391
D.3 Symbole Cadre (ECRahmensymbole)....393
E Liste des pilotes....394
F Glossaire....402
G Mentions légales....408

Index....409

Contrat de licence utilisateur final d´EUROSYSTEMS

Les clauses contractuelles pour l´utilisation du logiciel EUROSYSTEMS par l´utilisateur final (désigné ici aussi sous le *titulaire* ou le *bénéficiaire* d´une licence) sont stipulées ci-dessous. Ce contrat est exécutoire et vous est opposable au même titre que tout autre contrat écrit, négocié et signé. Ce contrat lie le titulaire de la licence à EUROSYSTEMS S. A. R. L.. En ôtant le sceau de l´emballage du logiciel, vous acceptez toutes les dispositions du présent contrat.
Aussi, veuillez lire attentivement et intégralement le contenu du contrat. Si vous n´acceptez pas les modalités et conditions du contrat dans leur intégralité, veuillez ne pas ouvrir le logiciel. Veuillez remettre sans délai à votre distributeur le logiciel dans son emballage original intact ainsi que tous les autres composants (documents associés, classeur, le cas échéant dongle/protection de copie) du produit acquis.

LICENCE POUR UN UTILISATEUR ISOLÉ - LICENCE SECONDAIRE- LICENCE DE DEMONSTRATION- LICENCE POUR ECOLE- MULTI-UTILISATEUR

1. Objet du contrat
Sont objet du présent contrat les programmes et fichiers contenus sur les supports matériels du logiciel (CD-ROM), la description du logiciel, le mode d´emploi ainsi que la documentation et autre matériel associés. Ils seront également désignés sous "logiciel" dans les sections suivantes. Compte tenu de l´état actuel de la technique, EUROSYSTEMS ne garantit pas et ne peut pas garantir les performances ou les résultats obtenus en utilisant ce logiciel, ni la convenance à des besoins particuliers. Aussi l´objet du contrat définit ici un logiciel à proprement dit, tel qu´il est utilisé dans la description et dans le mode d´emploi du dit logiciel.

2. Concession de licence
Licence mono-poste / Licence principale
EUROSYSTEMS vous concède le droit d´utiliser la copie ci-incluse du logiciel EUROSYSTEMS sur un seul terminal, connecté sur un seul ordinateur (c´est à dire avec une seule unité centrale / CPU). Il est interdit de partager, d´installer, d´utiliser le logiciel sur plusieurs ordinateurs à la fois.
Exception: Le titulaire de la licence dispose en plus de la licence principale une licence dite licence secondaire.

Licence secondaire
Une licence secondaire n´est valable qu´en relation avec une licence principale pour la version professionnelle (Professional Version). A l´instar de la licence principale, la licence secondaire est également protégée contre la copie (sécurisée par un dongle). Le champ d´action d´une licence secondaire est identique à celui d´une licence principale. A l´obtention d´un licence principale, vous pourrez acquérir jusqu´à maximum deux licences secondaires. Dans des environnements où plus de 3 licences sont nécessaires, l´acquisition d´une nouvelle licence principale sera requise. Cette nouvelle licence principale vous permettra alors l´obtention de 2 licences secondaires supplémentaires. En second lieu, les licences acquittées devront faire l´objet d´un accord individuel et écrit avec le fabricant.

Licence de démonstration
La licence de démonstration autorise le titulaire de la licence à tester le logiciel dans toutes ses fonctions, lui permettant notamment de s´assurer de l´utilité bénéfique du

logiciel ainsi que de sa compatibilité avec son système informatique actuel. L´utilisation commerciale du logiciel sous licence de démonstration est formellement prohibée, de même que la remise à un tiers ou encore la reproduction sans l´accord écrit préalable du fabricant EUROSYSTEMS S. A. R. L..

Licence pour école
Une licence pour école comprend une licence principale pour un enseignant et une licence multiple ("Multi-User")"installée sur d´autres postes pour les élèves. La licence "Multi-Users" offre des fonctions restreintes de la version du logiciel. Une utilisation de logiciel sur plusieurs ordinateurs/postes dans les locaux du titulaire de la licence principale est autorisée.

3. Titularité des droits de propriété intellectuelle. Protection des droits d´auteur
Le logiciel est propriété exclusive d´EUROSYSTEMS. Il est protégé par la loi sur les droits d´auteur, les dispositions des traités internationaux et autres législations nationales qui régissent l´interdiction de la copie. Si le logiciel n´est pas équipé d´une protection contre les copies, vous êtes autorisé à produire une seule et unique copie de sauvegarde ou pour votre archivage. Vous êtes autorisé à transférer le logiciel sur un disque dur unique et à conserver la copie originale du logiciel à des fins exclusives de sauvegarde ou d´archivage. Il est prohibé de supprimer l´énonciation sur les droits d´auteurs incluse dans le logiciel ou encore les numéros d´enregistrement, numéros de série, code et/ou numéro du dongle. Sauf indication expresse dans le contrat de licence, il est formellement interdit de copier ou reproduire en totalité ou en partie le logiciel et les documents écrits associés tel que le manuel d´utilisation.

4. Limitations
Le titulaire de la licence n´est pas autorisé à:

* céder à un tiers le logiciel et tout le matériel intégré sans autorisation expresse préalable d´EUROSYSTEMS, ou encore de louer, donner en crédit-bail, sous-licencier à un tiers tout ou partie du logiciel. Nonobstant ce qui précède, vous êtes autorisé à transférer définitivement à un tiers tous vos droits d´utilisation du logiciel, sous réserve que vous lui transfériez le présent contrat de licence EUROSYSTEMS, le logiciel et tout autre matériel intégré ou pré-installé avec le logiciel, y compris toutes les copies. En acceptant le logiciel et le matériel associé, le bénéficiaire accepte les dispositions du présent contrat ainsi que toutes les autres dispositions en vertu desquelles vous avez acheté légalement une licence du logiciel. La cession du logiciel devra comprendre la version mise à jour ainsi que les pré-versions et devra être communiquée par écrit à EUROSYSTEMS.

* à utiliser le logiciel sur serveur ou en réseau, y compris d´utiliser le logiciel depuis ou vers un autre ordinateur.

* à modifier, adapter, décompiler, désassembler ou traduire le logiciel sans l´accord écrit préalable d´EUROSYSTEMS.

* à créer des produits dérivés à partir du logiciel ou à reproduire les documents écrits.

* de traduire ou modifier les documents écrits ou à créer des documents dérivés à partir de ces documents.

5. Titularité des droits
L´acquisition du logiciel ne vous concède aucun droit de propriété intellectuelle sur le logiciel. Vos droits se limitent à la possession du support physique (CD-ROM) sur lequel le logiciel est enregistré. EUROSYSTEMS conserve et se réserve les droits de publication, de reproduction, de traitement et les droits d´exploitation du logiciel.

6. Durée du contrat
Ce contrat a une durée illimitée. Le droit d´utilisation du logiciel par le titulaire de la licence expirera automatiquement et sans préavis dés manquement à une clause du contrat. A expiration de son droit d´utilisation, le titulaire de la licence s´engage à détruire le support informatique original ainsi que toute copie du logiciel, des exemplaires modifiés et tout autre document écrit associé. D´autre part, l´équipement informatique et le dongle fournis par EUROSYSTEMS seront à retourner au fabricant.

7. Indemnisation en cas de manquement au contrat
En vertu du droit de la propriété intellectuelle, vous êtes tenu responsable des dommages occasionnés à EUROSYSTEMS qui découleraient du non-respect des clauses du présent contrat.

8. Modifications et mises à jour
EUROSYSTEMS est en droit de réaliser des mises à jour du logiciel de son propre chef. EUROSYSTEMS n´est pas tenu de mettre à disposition les mises à jour logicielles, aux titulaires d´une licence, lesquels n´auront pas retourné à EUROSYSTEMS leur carte d´enregistrement dûment complétée ou qui ne se seront pas acquittés des droits de mise à jour.

9. Garantie et responsabilité d´EUROSYSTEMS
* Point 1: Le logiciel est livré "EN ÉTAT". EUROSYSTEMS garantit à l´encontre du titulaire original de la licence, le bon fonctionnement du support matériel du logiciel ainsi que du matériel intégré dans des conditions d´exploitation normales et une maintenance adéquate.

* Point 2: Si le logiciel ou une partie du matériel intégré a un défaut, l´acheteur pourra se prévaloir de son droit de garantie et exiger un remplacement de la livraison défectueuse dans un délai de 6 mois à compter de la réception et dés lors qu´il a été utilisé dans la configuration matérielle requise. En cas de recours à la garantie, il faudra retourner tout le matériel livré, y compris la copie de sauvegarde, accompagné d´un justificatif d´achat à l´adresse d´ EUROSYSTEMS ou au distributeur auprès duquel vous aurez obtenu le logiciel.

* Point 3: Si les mesures de remplacement telles que désignées dans le point 2 ne sont pas exécutées dans des délais raisonnables, l´acheteur aura droit à une réduction du prix d´achat (réduction) ou pourra annuler le contrat d´achat (résiliation).

* Point 4: Pour les raisons énoncées dans le point 1, EUROSYSTEMS décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du logiciel. EUROSYSTEMS ne garantit pas que le logiciel réponde aux exigences et utilisations particulières de l´acheteur ou encore que le logiciel soit compatible avec d´autres logiciels choisis par l´acheteur. La responsabilité incombe à l´acheteur quant au choix de l´utilisation et des conséquences liées à cette utilisation du logiciel. Il en est de même pour la documentation associée au logiciel. Si le logiciel diffère nettement de l´énonciation faite dans le point 1, l´acheteur

pourra alors annuler le contrat. EUROSYSTEMS jouit du même droit si la fabrication d´un logiciel conforme aux fonctionnalités énoncées ne lui est pas possible dans un délai raisonnable.

* Point 5: La responsabilité légale d´EUROSYSTEMS en ce qui concerne les dommages se limite dans les cas où des dommages typiquement prévisibles au moment de la conclusion du contrat sont occasionnés par un manquement légèrement négligent à une obligation contractuelle importante de la part d´EUROSYSTEMS. A l´encontre des commerçants également sera exclue la responsabilité de la négligence grave. Ne sera pas affectée ici la responsabilité liée aux propriétés éventuelles assurées par EUROSYSTEMS. Une responsabilité pour des dommages liés à un quelconque défaut, non exclu expressément par EUROSYSTEMS, ne saura être engagée.

10. Commerçants
Si le bénéficiaire de la licence est un commerçant, le présent contrat sera régi par le droit luxembourgeois. Dans ce cas-là, sera compétant le tribunal national du Luxembourg.

LIMITATION DE GARANTIE

* Garantie limitée: EUROSYSTEMS garantit que le logiciel fournit les fonctionnalités énoncées dans la documentation pour une période de la garantie limitée à 90 jours à compter de la date de réception du logiciel, et dés lors qu´il est utilisé dans la configuration matérielle recommandée.

En tant que fabricant EUROSYSTEMS se porte garant du produit. Cette garantit ne remplace pas ni ne limite toute réclamation éventuelle de garantie ou responsabilité à l´encontre du distributeur auprès duquel le logiciel aura été acquis.

* Droits du client: La responsabilité globale d´EUROSYSTEMS et votre unique droit se limitent au remboursement de la somme versée pour l´acquisition du logiciel ou à la réparation ou au remplacement du logiciel. La garantie limitée ne sera pas valable s´il est prouvé que le dysfonctionnement du logiciel ou du support informatique est dû à un accident, à un abus ou à une mauvaise manipulation de votre part.

* Exclusion de toute autre responsabilité: EUROSYSTEMS exclut toute autre forme de responsabilité relative au logiciel, au manuel d´utilisation, à la documentation associée et au matériel intégré

* Aucune responsabilité pour dommages indirects: En aucun cas EUROSYSTEMS ou les fournisseurs d´EUROSYSTEMS seront responsables de tous dommages, réclamations ou coûts de quelque nature que ce soit (sans exception pour un manque à gagner, une interruption de l´activité de l´entreprise, la perte d´informations ou de données et la perte financière), qui auraient été occasionnés par l´utilisation d´un produit d´EUROSYSTEMS ou par l´incapacité d´utiliser un produit d´EUROSYSTEMS. Ceci est valable même si EUROSYSTEMS aura été informé de la possibilité de ces dommages. Dans tous les cas, la responsabilité
d´EUROSYSTEMS se limitera à la somme versée pour l´acquisition du produit. Les limitations susmentionnées ne s´appliquent pas dans le cas d´une responsabilité légale fixée par la loi applicable sur la responsabilité de fait des produits, de celle liée à une garantie spécifique ou de celle liée aux préjudices corporels causés de manière volontaire ou par négligence grave de la part d´EUROSYSTEMS.

Si vous avez des questions concernant le présent contrat ou si vous souhaitez obtenir de plus amples informations, vous pouvez contacter EUROSYSTEMS à l´adresse suivante:

Euro-Systems S. à. r. l.
Villa Machera
1 Rue Kummert
L-6743 Grevenmacher
Luxembourg
© EUROSYSTEMS S. à. r. l. 2014

Informations importantes EuroCUT

Vérifiez l´intégralité du matériel reçu et le cas échéant signalez immédiatement à votre revendeur l´absence du ou des éléments.

EuroCUT est disponible dans différentes versions: EuroCUT ***Professional***, EuroCUT ***Basic***, EuroCUT ***Design*** (également adaptées aux écoles)

Les différentes versions se distinguent par l´étendue de leurs fonctions.

Le **contenu** d´une version EuroCUT **livré** d´office comprend:

- Un CD logiciel (excepté pour une version téléchargée)
- Une clef de protection matérielle - Dongle USB (version Professional uniquement)
- Un manuel (sous format PDF pour une version téléchargée)

Numéro de code

Il sera indiqué sur un autocollant à l´intérieur de la couverture de votre manuel. Lors d´un achat en ligne, le numéro de code vous sera communiqué par email.

Remarque importante: **La perte de la protection de copie (Dongle) entraîne l´annulation de la licence!**

Merci de vérifier (version Professional uniquement):

1. Outre le logiciel (CD), la présence de la protection de copie (Dongle) est indispensable car elle constitue également votre licence.

2. Le numéro figurant sur votre protection de copie **doit** être identique à la première partie du numéro de série (**000123**-EC7P-…).

Sous la désignation du produit figure votre code d´installation personnel (**Serial Number**) (p. ex. 000123-EC7P-123973-00089754). Après une installation réussie du logiciel, ce code sera vérifié et requis pour l´initialisation lors de la première mise en route. Un nouveau lancement du logiciel nécessitera la vérification de ce code.

Configuration requise

- Configuration minimum: Pentium 1,5 GHz avec 512 MB de mémoire système (RAM)
- Recommandé: Pentium 4 ou plus avec 1 GB de mémoire système
- Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7 / 8 (32 ou 64 Bits)
- Résolution graphique minimum 1024 x 768 pixels

Configuration requise

Seconde licence

L´enregistrement d´une licence principale est la condition requise pour l´exploitation d´une seconde licence.

Avec une seconde licence EuroCUT, vous faîtes l´acquisition d´un programme supplémentaire complet pouvant être exploité ailleurs que sur votre système principal. La seconde licence se prête particulièrement aux besoins des filiales ou encore aux utilisations mobiles. De la sorte vous pourrez eviter l´accumulation de commandes non traitées et apporter une réponse flexible à un élargissement de votre entreprise par exemple. L´installation d´une seconde licence s´opère de manière identique à celle de la licence principale.

Pour les produits logiciels d´EUROSYSTEMS **sous protection hardware (dongle),** un second dongle sera livré à l´acquisition d´une seconde licence. Pour les produits logiciels d´EUROSYSTEMS **sous protection software (numéro de code),** un numéro de licence vous sera délivré lors de l´acquisition d´une seconde licence.

Seconde licence

Info vente et support

Chère utilisatrice,
cher utilisateur,

EUROSYSTEMS se tient à votre service pour répondre à vos questions et trouver avec vous la solution la mieux adaptée aux problèmes éventuellement rencontrés dans l´utilisation de ses logiciels. Vous pouvez adresser par courriel toutes vos demandes à notre service d´assistance technique à l´adresse suivante: support@eurosystems.lu. Vous obtiendrez une réponse dans les meilleurs délais.

Pour un service plus rapide, nous vous assurons également une communication téléphonique directe (en anglais) avec un interlocuteur: Vous pourrez nous joindre

du **lundi au vendredi de 9h00 à 12h00**

Christian Weller - Tel.: +49 6502 92 88 11 (en allemand ou anglais)

Vous trouverez sur notre site internet d´autres informations utiles ainsi que nos "Trucs & Astuces":

www.eurosystems.lu sous la rubrique **Support/FAQ**

Nos collaborateurs du support technique ne pourront renseigner que les ***utilisateurs enregistrés***. Si vous prenez contact avec notre support technique, les renseignements suivants devront être communiqués:

- Numéro de Version: par ex. EuroCUT Professional 7.005
- Une description de la liste des fichiers de votre produit (Menu Aide / A propos de...)

Nous vous prions de n´utiliser que le numéro de téléphone indiqué plus haut pour toute demande relative au support. Les numéros avec d´autres extensions sont alloués aux services Achat et Vente.

Afin de vous garantir une assistance rapide et compétente, nous vous recommandons de faire enregistrer votre logiciel. Vous serez inscrit dans notre banque des utilisateurs dés que vous nous aurez retourné dûment complétée votre carte d´enregistrement ou après avoir procédé à un enregistrement en ligne.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Distributeur pour EUROSYSTEMS.

PS.: Pour un traitement encore plus rapide de vos demandes, utilisez le numéro de fax ci-dessous:

Fax: +49 6502 92 88 15
Site web: www.eurosystems.lu

Info vente et support

Copyright

Copyright © 2014 de Euro-Systems S. à. r. l.. Tous droits réservés.
Révision: 18.04.14

Toute reproduction de ce manuel ainsi que du logiciel EuroCUT pour Windows fera l´objet de poursuites pénales.
Les droits liés à la documentation de EuroCUT se trouvent à Euro-Systems S.à.r.l., Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher, Luxembourg.

Contenu / Layout du manuel:
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

L´acquisition légale du logiciel est similaire à celle d´un livre. Ainsi, un livre ne pouvant pas être lu en différents endroits par différentes personnes, le logiciel EuroCUT ne peut pas être utilisés sur plusieurs appareils à différents endroits par plusieurs personnes.

Seule des copies de sécurité sur CD ne sont autorisées.

EuroCUT uses the OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

IMPORTANT: READ BEFORE DOWNLOADING, COPYING, INSTALLING OR USING.

By downloading, copying, installing or using the software you agree to this license. If you do not agree to this license, do not download, install, copy or use the software.

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

EuroCUT uses the OpenCV

This software is provided by the copyright holders and contributors 'as is' and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed.

In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

EuroCUT utilise le NLog

NLog is a free logging platform for .NET, Silverlight and Windows Phone with rich log routing and management capabilities. It makes it easy to produce and manage high-quality logs for your application regardless of its size or complexity.

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Restriction de garantie

Nous avons apporté le plus grand soin à l´élaboration de ce manuel. Il n´est pas exclu toutefois qu´une erreur s´y soit glissée ainsi que dans les logiciels. Aucune garantie n´est accordée quant à l´exactitude, traduction et l´intégralité de ce manuel.

Nous déclinons toute responsabilité pour toute perte ou dommage éventuellement causé(e) par l´utilisation de EuroCUT ou de sa documentation. Le contenu de ce manuel pourra être modifié à tout moment et sans notification ni obligation de la part de EUROSYSTEMS S.à.r.l.

Les auteurs ne pourront pas être tenus responsables des indications erronées et de leur conséquences éventuelles.

Marques déposées

Certaines marques sont nommées dans ce manuel sans pour autant garantir leur facilité d´utilisation. Sont ici entre autres utilisées les marques suivantes CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, Freehand et AutoCAD. Ces marques déposées sont la propriété des fabricants respectifs.

Marques déposées

A propos de ce manuel

Ce manuel livré avec EuroCUT, se compose des *chapitres* suivants:

Dans le chapitre "***Démarrage rapide et installation",*** vous trouverez les indications d´installation de EuroCUT sur votre ordinateur Windows. Veuillez suivre scrupuleusement ces indications. Une installation correcte assurera une exploitation sans difficulté de EuroCUT.

Le chapitre ***"Comment utiliser EuroCUT ?"*** est une présentation du fonctionnement, outils et fonctions, lesquels seront illustrés au moyen d´exemples concrets.

Le chapitre ***"Références"*** illustre tous les menus et options de menus dans un ordre chronologique. Il peut être utilisé comme un *ouvrage de référence* et fournit des informations détaillées sur le fonctionnement d´une commande.

Le chapitre ***"Aperçu des envois références"*** illustre tous les menus et options de menus dans l´aperçu d´envois dans leur ordre chronologique. Comme pour le chapitre précédent, il peut être utilisé comme un *ouvrage de référence* et fournit des informations détaillées sur le fonctionnement d´une commande.

Le chapitre suivant donne une description de tous les "***Toolbars ou barres d´outils"***. Les toolbars contiennent des outils importants ajoutés à la barre d´outil librement modifiable.

Le chapitre d´aprés donne une description détaillée des "***Tools ou outils"***.

Le chapitre ***"Sidebar"*** donne une description détaillée du mode de fonctionnement de la barre de fonctions latérale avec onglets (comparable aux menus fixes dans CorelDRAW). L´édition de layers, les cliparts, le manager d´objets ou encore le gestionnaire de fichiers y sont abordés. La sélection des domaines se fait grâce aux onglets.

Dans le chapitre ***"Trucs et astuces. Résoudre les problèmes"***, nous apportons une réponse aux problèmes les plus souvent rencontrés par nos clients.

Conventions typographiques

Typographie	Signification
Gras	**Titres**
Italique	*Instruction, mise en relief*
Gras, italique	Menus, champs, options. Ex: ***Nouveau***
MAJUSCULES	Indique les touches sur le clavier. Ex: CTRL …
TOUCHE1+TOUCHE2	Le signe (+) entre deux touches signifie que vous devez laisser appuyée la permière touche quand vous appuyer sur la seconde. Ensuite relachez les deux touches.
TOUCHE1,TOUCHE2	La virgule(,) entre deux touches signifie que vous devez appuyer et relacher les touches l´une après l´autre. Raccourcis
…	Trois points à la suite d´une option de menu ou d´une commande signifie qu´une boite de dialogue peut être activée.

1 Introduction

Bienvenue dans EuroCUT, un logiciel d´exception pour la découpe sur vinyles, le dessin sur papier et le fraisage sur plexiglas, Kömacel™ et autres matériaux.

Peu importe que vous soyez débutant ou expert dans la conception graphique, EuroCUT met à votre disposition tous les outils dont vous pouvez avoir besoin pour obtenir des résultats d´une qualité professionnelle.

Vous constaterez que EuroCUT est un excellent outil de production, très utile aux spécialistes des techniques publicitaires, du lettrage sur véhicules, de la création d´enseignes ou même de salons.

Ce logiciel permet la production de modèles en sérigraphie, il répond aux besoins des entreprises automobiles pour l´application de décorations sur véhicules ou encore à ceux des peintres en lettres pour la création de pochoirs.

Les domaines d´application de ce logiciel avancé, en plus de ceux cités ci-dessus, sont aussi nombreux que variés:

Marbriers	–	Sablage de monuments
Grands magasins	–	Décoration des vitrines
Studios de cinéma, télévision et photos	–	Coulisses, décorations, signalétique
Entreprises de construction	–	Enseignes de chantiers de constructions
Grandes entreprises	–	Panneaux extérieurs, intérieurs, décorations de salons
Travail du bois	–	Sablage négatif et positif

Pour une utilisation optimale de EuroCUT, vous devez être familiarisé avec l´environnement de Microsoft© Windows™ et de manière plus générale, savoir utiliser un ordinateur.

2 Quoi de neuf dans EuroCUT?

De nouvelles fonctions viennent compléter la sélection d´outils déjà disponibles dans EuroCUT Professional 7, lesquelles offrent une réponse à toutes vos exigences. Grâce aux outils layout perfectionnés, une interface utilisateur réorganisée et un workflow amélioré, vous augmenterez votre productivité pour un travail plus agréable encore.

2.1 Modifications et améliorations

Présentation

- Aspect de "Style Vista"
La présentation de l´interface utilisateur s´inspire de l´aspect du système d´exploitation actuel de Windows. EuroCUT Professional 7 conserve ainsi un aspect moderne.

Interface utilisateur

- Interface configurable avec nouvelles icônes et nouveaux symboles
L´interface peut être configurée donc individualisée par le biais des profils. Icônes et symboles sont actualisés.
voir chapitre 5.9.1.10: Setup *Profil…*

- L´arrière-plan de la surface de travail (desktop) peut également être mis en couleur via le menu "surface de travail".
L´arrière-plan de la surface de travail peut dorénavant être lui aussi mis en couleur. Ainsi il pourra être par exemple coloré en noir, pour permettre dessiner en mode contour comme dans AutoCAD.

- Une image de fond pourra occuper la surface de travail
En plus de l´attribution de couleurs au desktop, une image de fond peut être insérée sur la surface de travail pour un aperçu encore plus réaliste.

Sidebar

- Barre latérale
La sidebar, la barre d´outils latérale, CorelDRAW la désigne sous le nom de menu fixe, vise à optimiser votre flux de travail. Elle se compose d´onglets pour la toolbar des layers, le manager de cliparts, d´objets et le manager de fichiers. Un simple clic sur l´onglet correspondant permet de changer d´outil.
voir chapitre 9: La Sidebar

Navigateur

- Navigateur avec zoom
Le navigateur rend plus facile la navigation sur le desktop de EuroCUT, lorsque l´on zoome sur une partie, notamment pour les jobs de dimension plus importante composés d´une multitude d´objets. Un cadre dans une image d´aperçu permet alors de visualiser dans quelle partie on se trouve.
voir chapitre 9.5.1.1.1: 1. Le navigateur

Manager d´objet - Onglet objet

- Structure arborescente du Manager d´objet
Clairement structuré en arborescence, le manager d´objet donne une liste de tous les jobs de EuroCUT Professional 7, à savoir, de chaque objet vectoriel, de chaque groupe, combinaison... etc. Tout objet peut être sélectionné dans la liste des objets. Un avantage non négligeable, notamment pour les jobs de dimension plus importante composés d´une multitude d´objets, permettant d´améliorer considérablement votre flux de travail.
voir chapitre 9.5.1: L´onglet *Objets* (Manager d´objets)

Manager de clipart - Onglet clipart

- Composant de la sidebar
voir chapitre 9.4: Onglet *Cliparts*

Manager fichier - Onglet fichier

- Composant de la sidebar

Importation fichier

- Importation PDF
Un souhait longtemps exprimé par les utilisateurs de EuroCUT a pu être exaucé. Les fichiers, disponibles dans le programme Quasi Standard PDF (Portable Document Format) d´Adobes, peuvent être dorénavant directement chargés sur la surface de travail pour y être manipulés.

Exportation fichier

- Exportation PDF avec option protection du document
Les jobs de EuroCUT Professional 7 peuvent être exportés au format PDF, tout en prenant en compte les options de protection du document, telle que par ex. l´attribution d´un mot de passe.

Module fraise

- Fenêtre Fraiser / Déblayer revue et optimisée
La boîte de dialogue du setup des paramètres pour le fraisage et le déblaiement a été optimisée.
voir chapitre 8.4: Fonction Fraiser / déblayer

Toolbars

- Les paramètres pour les objets symétriques sont affichés comme toolbar dans le menu
Les objets désignés comme symétriques ont maintenant leur propre toolbar. Dans la version précédente, l´accés n´était possibe que via le menu Paramètres.

- Toolbars changeantes
Afin de permettre une exploitation optimale de la surface de travail, il est nécessaire de réduire la place utilisée par les éléments de commande. Aussi une toolbar dite

changeante a été introduite, qui modifie l´affichage à la même position lors d´un changement d´outil - la position reste la même, seul son contenu est modifié. Cette toolbar efficace est disponible pour les objets, les objets symétriques et le traitement des points nodaux.

Vectorisation

- *Vectorisation avec aperçu*
La vectorisation a été révisée et dotée d´un aperçu direct du résultat de la vectorisation. La partie attribution de couleur est simplifiée. De manière générale l´utilisation est maintenant plus conviviale et intuitive.
voir chapitre 8.15: L´outil *Vectoriser*

Pilotes Appareils

- *Pilotes actuels pour traceurs de découpe*
EuroCUT Professional 7 est livré avec les pilotes pour quasiment tous les traceurs de découpe disponibles sur le marché. Plus de 600 pilotes d´appareils sont compris dans l´installation.
Liste de pilotes en ligne

2.1.1 Amélioration du point de vue technique:

Technologie .NET Framework

- *Utilisation de la technologie .NET Framework*
Avec EuroCUT Professional 7 l´entrée dans la .NET Technologie de Microsoft est réalisée. Condition requise pour l´utilisation de EuroCUT Professional 7 est .Net Framework 4. Plus particulièrement l´utilisation de XAML, un language pour la description et la déclaration d´interfaces, doit être ici mentionnée à titre d´exemple. Certaines parties de la sidebar ont été programmées avec ces outils de développement.

Profil

- *Affichage et étendue des fonctions peuvent être définis à partir du profil*
L´affichage et l´étendue des fonctions de EuroCUT Professional 7 peuvent être prédéfinis via les dits profiles. Ainsi les fonctions et la surface de travail peuvent être adaptées aux différents utilisateurs, ce qui s´avère nécessaire notamment dans un environnement industriel, où seuls les outils effectivement utilisés devraient être apparents.

Module Interface Photoshop

- *Module Interface 8bf (Photoshop plugins)*
La mise en œuvre d´un module interface compatible avec Photoshop rend possible l´utilisation **(en option!)** des filtres Photoshop tel que Eye Candy Filter.

Compatibilité

- *Compatible avec Windows Vista / 7 / 8*
EuroCUT Professional 7 a été développé au niveau technologique de Microsoft Vista / 7.

2.1.1 Amélioration du point de vue technique:

Sous réserve d´erreurs et de modifications: novembre 2013

3 Démarrage rapide et installation

3.1 Démarrage rapide

3.1.1 Comment installer EuroCUT?

3.1.1.1 Étape 1: Protection de copie

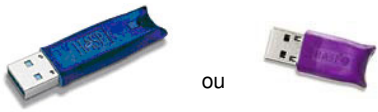


Fig. 3.1-1: Memo HASP pour port USB

Connectez la protection de copie livrée (dongle) à l´interface parallèle voire au port USB de votre ordinateur.

3.1.1.2 Étape 2: Commande du plotter

Commande du plotter via clé USB

Installez les pilotes USB livrés avec votre plotter en suivant les indications du fabricant contenues dans le manuel du plotter.

Commande du plotter via Port COM (serie)

Assurez-vous que les paramètres standards du plotter et de l´interface Windows soient configurés de **manière identique**.

Vous trouverez sous Windows les paramètres d´accés dans *Panneau de configuration* sous: *Système/Matériel/Gestionnaire de périphériques/Icône Ports COM et LPT*. Sélectionnez par double-clic le port auquel le plotter devra être connecté (ex: COM1) et cliquez sur l´onglet des *paramètres du port*.

Les paramètres standards sont: Bits par seconde: 9600 ou 19200, Bits de données: 8, Parité: Aucune, Bits d´arrêt: 1, Contrôle de flux: Matériel

Dans Ressources vérifiez également les paramètres suivants: COM 1: Plage d´E/S 03F8 et IRQ 4 ou COM 2: Plage d´E/S 02F8 et IRQ 3

3.1.1.3 Étape 3: Installation du logiciel

Après avoir inséré le CD dans votre lecteur, la fenêtre d´installation portant le titre ***EUROSYSTEMS Setup*** apparaît.

3.1.1 Comment installer EuroCUT?

Fig. 3.1-2: Boîte de dialogue Autostart

Remarque: Le processus d´installation sera réinitié et exécuté pour toute application supplémentaire sélectionnée sous "Programme d´aide à installer".

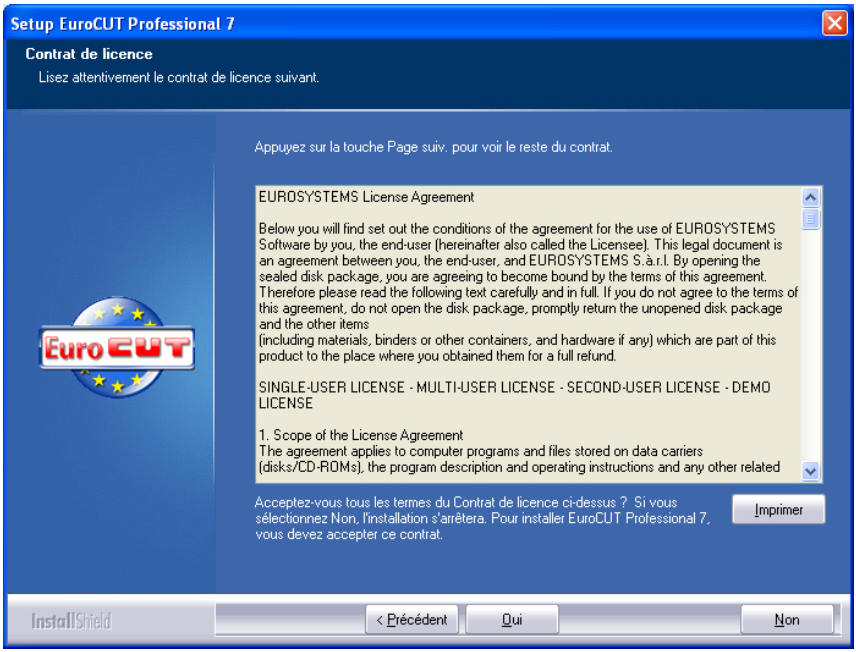


Fig. 3.1-3: Contrat de licence EUROSYSTEMS Software

La boîte de dialogue suivante vous propose un répertoire par défaut où installer EuroCUT Professional 7. Il s´agit ici de C:\Programmes\EUROSYSTEMS\EuroCUT Professional 7. Si vous souhaitez installer EuroCUT dans un autre dossier, veuillez cliquer sur ***Parcourir***, et indiquez par la suite le nom du dossier désiré.

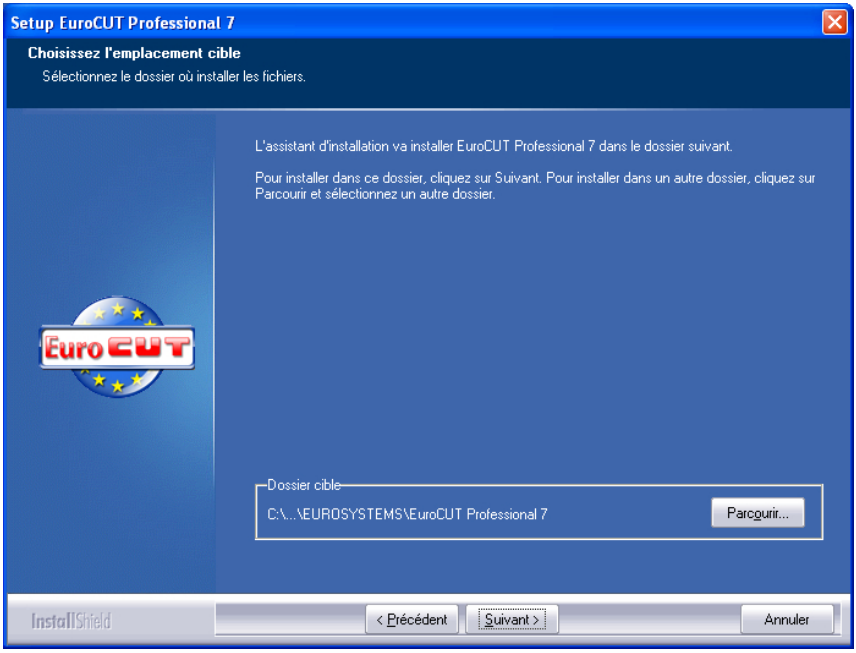


Fig. 3.1-4: Choix de l´emplacement cible sur disque dur

Remarque: Une installation "Personnalisée" sera utilisée pour pouvoir définir ultérieurement de nouveaux pilotes de plotter.

3.1.1 Comment installer EuroCUT?

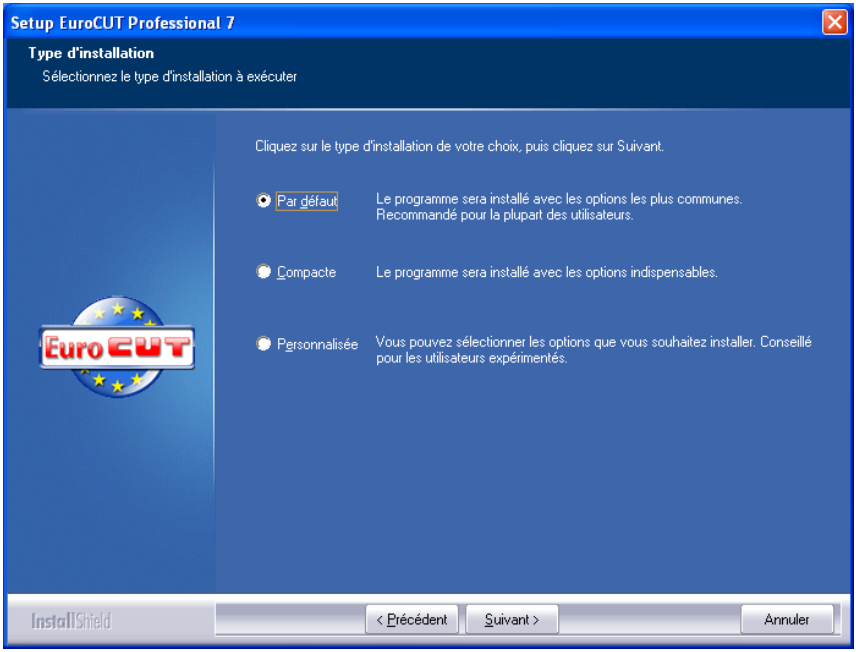


Fig. 3.1-5: Choix du type d´installation

Le répertoire EUROSYSTEMS\EuroCUT Professional 7 est proposé par défaut au menu démarrage.

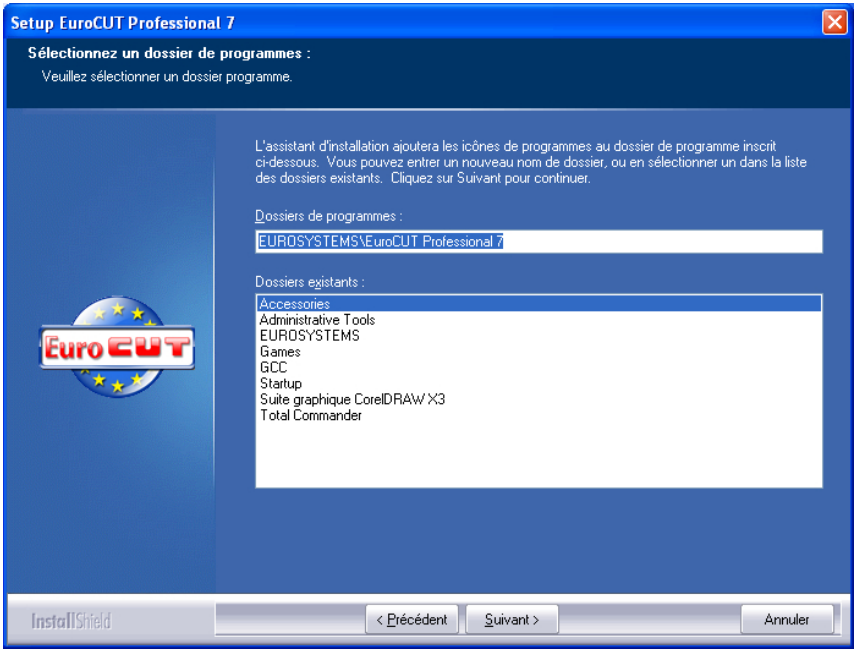


Fig. 3.1-6: Classement dans le menu Démarrer

Vous êtes invité à indiquer vos noms et numéro de code.

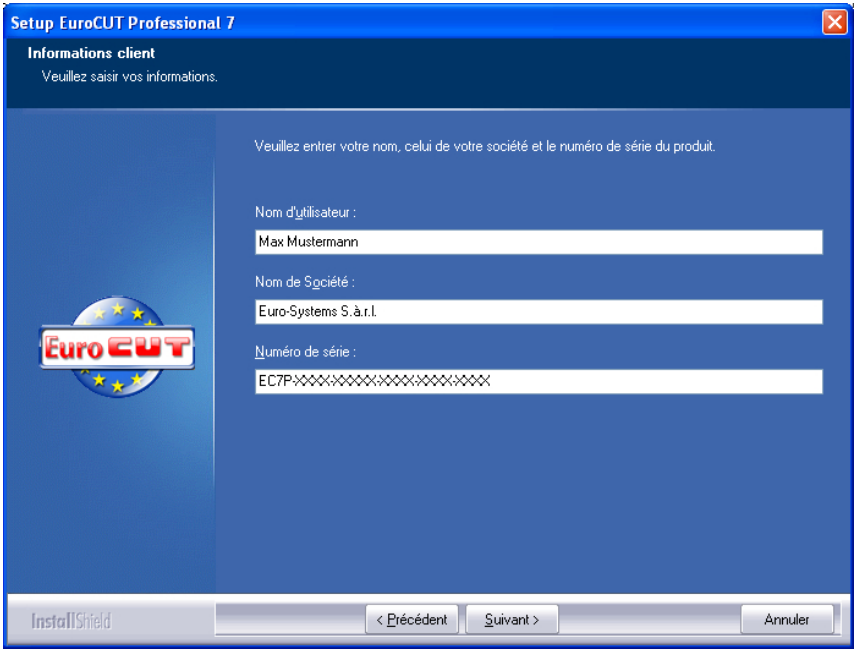


Fig. 3.1-7: Saisie des informations de l´utilisateur

Votre numéro de série personnel est indiqué à l´intérieur de la couverture du manuel. Autrement vous trouverez ces informations personnelles sur votre facture ou elles vous auront été communiquées par email.

Remarque: Veuillez indiquer toutes les informations de l´utilisateur dans leur intégralité - avec les traits d´union le cas échéant.

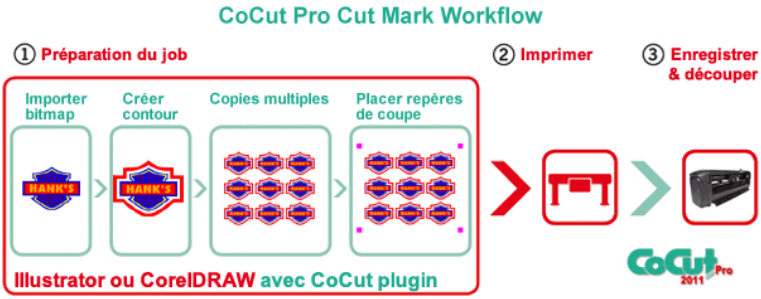
3.2 La barre d´outils repères de découpe

Les fonctions Objet de la barre d´outils des repères/marques de découpe (cut marks) s´intègrent et agissent directement sur les objets du logiciel hôte (CorelDRAW ou Illustrator). En ajoutant ces outils supplémentaires, il élargit les fonctionnalités du programme hôte, permettant de préparer et d´exécuter le flux d´impression et découpe directement sur CorelDRAW ou Illustrator. Avec ou sans programme hôte, EuroCUT Professional 7 pourra être lancé. Les outils présentés ici sont également disponibles dans la version autonome.

Important: Les fonctions décrites ici ne sont disponibles que sur les versions CorelDRAW X3 à X6 et Illustrator CS3 à CS6 et CC! Si vous possédez une version plus ancienne de CorelDRAW ou d´Illustrator: ***voir chapitre 3.3: Scripts d´autoexportation***

3.2.1 Le flux de travail des repères de découpe

Le graphique suivant illustre le flux du travail d´impression et découpe (Cut Mark Workflow) au sein du programme hôte (CorelDRAW ou Illustrator).



Un bitmap, servant de point de départ au flux de travail des repères de découpe, sera dans un premier temps pourvu d´un contour. Dans un second temps, un nombre défini de poses ou de copies sera généré. A l´étape suivante, les repères de justification sont placés en nombre et taille requis autour des copies ou poses. Maintenant, le job est envoyé vers une imprimante appropriée pour être ensuite traité par un traceur de découpe équipe d´un senseur optique. Le repérage - la reconnaissance des repères de justification - corrige les déviations de l´impression et le job est découpé. Vous obtiendrez ainsi la production de poses parfaitement découpées d´une taille et d´un nombre librement définis.

3.2.2 La barre d´outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X6

Fig. 3.2-1: Barre d´outils dans CorelDRAW X3-X6

Les boutons de commande 1-4 sont organisés de gauche vers la droite permettant une progression fluide du flux de travail des repères de découpe (Cut mark workflow).

3.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6, CC

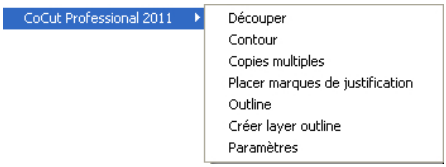


Fig. 3.2-2: Sous-menu EuroCUT Professional 7 dans Illustrator

Les boutons de commande 1-4 sont organisés du haut vers le bas permettant une progression fluide du flux de travail des repères de découpe (Cut mark workflow).

3.2.3.1 Boutons de commande de la barre d´outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X6

Important: Les explications suivantes valent également pour les versions d´ Illustrator CS3 à CS6!

1 Bouton C*ontour*

Fig. 3.2-3: Icône Contour

voir chapitre 8.16: La *Ligne de contour*

2 Bouton *Copies multiples*

Fig. 3.2-4: Icône Copies multiples

voir chapitre 7.7: Barre des *Paramètres de l´objet*

3 Bouton *Placer marques / repères de justification*

Fig. 3.2-5: Icône Placer marques / repères de justification

voir chapitre 4.7.3.2: Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques

4 Bouton Déc*ouper*

Fig. 3.2-6: Icône Découper

voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

5 Bouton *Créer Outline*

Fig. 3.2-7: Icône Créer Outline

voir chapitre 8.3: Fonction *Outline*

6 Bouton *Créer Outline Layer*

Fig. 3.2-8: Icône Créer layer outline

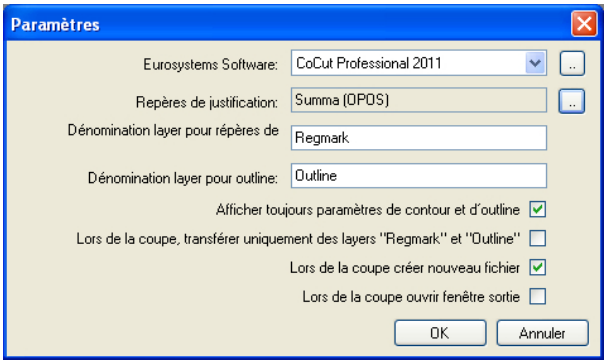
Si cette fonction est activée, l´attribut objet sera modifié pour le contour sélectionné, qui **n´**aura **pas** été crée avec la commande de EuroCUT Professional 7, et un ton direct ou couleur spot lui sera attribué.

7 Bouton *Paramètres*

Fig. 3.2-9: Icône Paramètres

Un clic sur le bouton *Paramètres* active la fenêtre *Paramètres*.

3.2.3.2 La fenêtre *Paramètres*



Champ *Eurosystems Software*

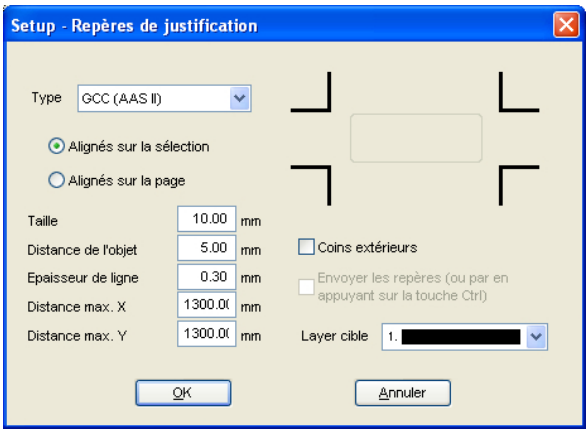
Fig. 3.2-10: Icône 2 points

Un clic sur le bouton *2 Points* active le programme sélectionné et permet de modifier les paramètres standards.

Champ *Marques/repères de justification*

Fig. 3.2-11: Icône 2 points

Un clic sur le bouton *2 Points* ouvre la fenêtre du *Setup - Repères de découpe / impression / justification*. Cette fenêtre permet de sélectionner les repères de justification appropriés au traceur de découpe, à condition que ce dernier soit équipé d´un senseur optique et que le pilote installé prenne en charge cette fonction.



voir chapitre 4.7.3: Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique

Option *Désignation Layer pour repères*

Cette option vous permet de désigner un layer sous un nom librement choisi. Le layer avec des repères sera ainsi facilement identifié et les repères facilement sélectionnés.

Option Désignation layer pour outline

Cette option vous permet de désigner un layer sous un nom librement choisi. Le layer avec outline sera ainsi facilement identifié et les contours facilement sélectionnés.

Option *Afficher toujours paramètres de contour et d´outline*

En activant le bouton de commande correspondant à cette option, la fenêtre de réglage des paramètres restera affichée.

Option *Lors de la coupe transférer uniquement les layers "Regmark" et "Outline"*

Ici, seuls les objets attribués à ces deux layers seront envoyés vers EuroCUT Professional 7, indépendamment de la sélection en cours!

Option *Lors de la coupe créer nouveau fichier*

Après avoir activé la commande *Couper*, une nouvelle fenêtre sera ouverte dans EuroCUT Professional 7 et tous les objets ou ceux sélectionnés y seront copiés.

Option *Lors de la coupe ouvrir fenêtre sortie*

Après avoir activé la commande *Couper*, la fenêtre sortie s´affichera.

3.3 Scripts d´autoexportation

Autoexportation signifie, que des données provenant de logiciels externes (CorelDRAW, Illustrator, Freehand ou AutoCAD) sont exportées automatiquement vers EuroCUT - sur simple pression de bouton. Les scripts sont alors soit intégrés dans la structure des menus des logiciels externes ou traités comme élément de la barre d´outils (toolbar).

3.3.1 Liaison du script EuroCUT dans CorelDRAW

3.3.1.1 CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4, X5 & X6

Remarque: CorelDRAW doit être installé avec l´option "Visual Basic for Application".

Cette option peut être installée comme suit:

Insérez le CD ou la disquette CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6 dans le lecteur / Démarrer installation / Sélectionner type d´installation ***"installation personnalisée"***. Si une version de CorelDRAW est déjà installée sur votre ordinateur, sélectionnez d´abord le mode ***"personnalisé"*** afin d´activer les options d´installation ***"spécifique"***.

Dans la nouvelle fenêtre, double-cliquez sur les applications standards ou cliquez sur le champs ***Plus***. Double-cliquez sur ***moyens de productivité*** et activez ici l´option ***"Visual Basic for Application"***. Après l´installation de EuroCUT, vous devez réaliser la liaison du script EuroCUT avec la barre d´outils.

- Sélectionnez le menu ***Outils/Personnalisation***
- Sélectionnez l´option ***Espace de travail/Personnalisation/Commandes***
- Scripts d´application: A droite de l´arborescence cliquez sur le champ ***Fichier*** et sélectionnez ***Macros***. Cliquez sur ***Corun...*** ou ***Cocut...*** et glissez le bouton dans la barre d´outils de CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6.
- En cliquant sur l´onglet ***Aspect,*** vous pourrez modifier l´apparence. Appuyez sur le bouton ***Importer*** et sélectionnez un symbôle au choix.
  Note: Le symbôle disparaît à chaque nouveau démarrage de CorelDRAW 10 (Bug dans l´interface utilisateur de CorelDRAW).
- Cliquez sur le menu déroulant et choisissez l´option ***Espace de travail/Personnaliser/Barres de commandes***.
- Modifiez le nom de la barre d´outils ***"Nouvelle barre d´outils 1"*** dans EuroCUT.
- Validez en cliquant sur OK.

3.3.1.2 CorelDRAW 9

- Sélectionnez le menu ***Outils***
- Sélectionnez l´option de menu ***Options***
- Choisissez ***Espace de travail/Personnaliser/Barre d´outils***
- Double-clic sur ***Scripts d´application***
- Sélectionnez ***Corun9.csc*** dans la liste des scripts

- Sélectionnez un symbôle au choix et glissez-le dans la barre d´outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

3.3.1.3 CorelDRAW 8

- Sélectionnez le menu ***Outils***
- Sélectionnez l´option de menu ***Options***
- Choisissez ***Espace de travail/Personnaliser/Barre d´outils***
- Double-clic sur ***Scripts d´application***
- Sélectionnez ***Corun8.csc*** dans la liste des scripts
- Sélectionnez un symbôle au choix et glissez-le dans la barre d´outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

3.3.1.4 CorelDRAW 7

- Sélectionnez le menu ***Outils***
- Sélectionnez le menu ***Personnaliser***
- Choisissez l´option menu ***Barre d´outils***
- Double-clic sur ***Scripts d´application***
- Sélectionnez ***Corun7.csc*** dans la liste des scripts
- Sélectionnez un symbôle au choix et glissez-le dans la barre d´outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

3.3.1.5 CorelDRAW 6

- Sélectionnez le menu ***Outils***
- Sélectionnez le menu ***Personnaliser***
- Choisissez l´option menu ***Barre d´outils***
- Double-clic sur ***Scripts***
- Sélectionnez ***Corun6.csc*** dans la liste des scripts
- Sélectionnez un symbôle au choix et glissez-le dans la barre d´outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

A présent, en cliquant sur les icônes installées, le ou les objets sélectionnés seront transférés vers EuroCUT où ils seront convertis en courbes.

3.3.2 Liaison du script EuroCUT dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

EuroCUT se trouve dans le menu ***Fichier*** sous l´option ***Exporter***.

Comment transférer les fichiers de Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC vers EuroCUT?

Démarrez EuroCUT à partir du menu ***Fichier***. Seuls les objets sélectionnés seront transférés vers EuroCUT. Les textes seront directement convertis en courbes lors du transfert.

Remarque: Si aucun objet n´est sélectionné, vous ne pourrez pas activer EuroCUT!

Restriction: Les remplissages spéciaux ne sont pas transférés.

3.3.3 Liaison du script EuroCUT dans Macromedia Freehand

Freehand 8, 9, 10, MX

EuroCUT se trouve dans le menu ***Xtras*** sous l´option ***Animer*** et dans le menu ***Fenêtre*** / ***Xtras***.

Comment transférer les fichiers de Freehand 8, 9, 10, MX vers EuroCUT?

Objets sélectionnés

Démarrez EuroCUT à partir du menu ***Xtras***. Seuls les objets sélectionnés seront transférés vers EuroCUT.

Tous les objets

Après avoir démarrée EuroCUT à partir du menu ***Xtras***, si aucun des objets se trouvant sur la surface de travail n´est sélectionné, ils seront tous transférés dans EuroCUT.

Restrictions: Les remplissages et effets de lentilles ne sont pas pris en charge.

Remarque: Freehand 8 possède un module de correction des couleurs (comme par ex. CorelDRAW), pouvant modifier l´affichage de celles-ci dans Freehand.

Solution: Désactivez cette fonction dans le menu Fichier / Réglages / onglet Couleurs.

3.3.4 Liaison du script EuroCUT dans AutoCAD

3.3.4.1 Fichier menu pour AutoCAD 2000(i), 2002-2014, 2002LT-2014LT

- Dans le menu ***Options,*** cliquez sur ***Personnaliser***.
  (*Remarque: Vous pouvez également activer la boîte de dialogue via la commande* ***_menuload***)
- Dans la fenêtre suivante, choisissez l´onglet ***Groupe de menu*** et appuyez sur le ***menu déroulant***.
- La fenêtre des commandes s´affiche alors. Modifiez l´extension de nom de fichiers en indiquant ****.mnu***.
- Sélectionnez le fichier ***corun.mnu*** et fermez la fenêtre.
- Appuyez sur la commande ***Chargement*** et validez avec OK.
- Le menu EuroCUT est à présent chargé.

- Cliquez ensuite sur l´onglet supérieur. Dans le groupe de menu, sélectionnez ***EuroCUT Plot*** et placez-le dans la barre d´outils d´AutoCAD.

3.3.4.2 Fichier menu pour AutoCAD LT 98 und R14

- Dans le menu ***Options,*** cliquez sur ***Personnaliser / Menu***.
- Dans la fenêtre suivante, appuyez sur le ***menu déroulant***.
- La fenêtre des commandes s´affiche alors. Modifiez l´extension de nom de fichiers en indiquant ****.mnu***.
- Sélectionnez le fichier ***corun.mnu*** et fermez la fenêtre.
- Appuyez sur la commande ***Chargement*** et validez avec OK.
- Le menu EuroCUT est à présent chargé.
- Cliquez ensuite sur l´onglet supérieur. Dans le groupe de menu, sélectionnez ***EuroCUT Plot*** et placez-le dans la barre d´outils d´AutoCAD.
- Dans le menu ***Fichier***, cliquez sur ***Imprimer***.
- Dans la fenêtre suivante, cliquez sur la commande ***Ouvrir*** et ouvrez le fichier ***cocutlt98.pc2 (LT98)*** ou ***cocutr14.pc2 (R14)***.
- Fermez la fenêtre.
- Lancez maintenant une impression en activant l´option de menu ***Imprimer*** dans le menu ***Fichier***, afin de paramétrer l´impression de la manière suivante: Activez ***Imprimer dans fichier***. Réglez le ***facteur d´échelle*** à 1:1 et ***l´unité*** en mm.

Dans le menu figure à présent une entrée EuroCUT et une toolbar EuroCUT a été ajoutée à la barre d´outils.

Important: Assurez-vous lors du premier envoi que la case "Imprimer dans un fichier" soit activée, afin que tous les éléments puissent être pris en compte. La commande de changement de stylos sera interprétée comme étant 8 layers différents. AutoCAD ne dessine pas de courbes, c´est à dire que tous les éléments ne seront composés que de lignes et les points interprétés comme des repères de perçage.

Remarque: Si vous utilisez le format DXF, appuyez deux fois sur la touche Entrée (Return) car la sélection de l´objet interrompt la macro en cours. Lors de l´utilisation du DXF, les textes et les cotations ne sont pas pris en charge. Il est cependant possible de sélectionner des objets et les envoyer vers le périphérique. Les courbes ne sont pas converties en lignes mais transformées en courbes de Bézier dans le fichier DXF. Le nombre de layers n´est pas limité à 8.

Dans le menu de démarrage de Windows se trouve le fichier ***autoimp.exe*** utilisé lors du transfert de données vers EuroCUT. Au lancement d´autoimp.exe, une ***Icône*** apparaît sur le bas gauche de la barre des tâches. Un double-clic sur l´icône permet de quitter le programme.

Remarque: Si l´icône est n´apparaît pas, aucun transfert vers EuroCUT ne pourra fonctionner!

A partir de ***Start/Programme/Autostart/Auto-Import*** pour EuroCUT vous pourrez redémarrer le programme.

Remarque: Si vous utilisez plusieurs versions d´AutoCAD sur un même poste, veillez à ce que la version installée de EuroCUT soit celle prévue pour votre version AutoCAD la plus récente.

3.4 Sélection des pilotes de l´appareil

Sélectionnez dans la liste des ***Pilotes*** votre périphérique de sortie. Dans le champs ***Nom de l´appareil*** figure la désignation exacte de l´appareil sélectionné, affiché dans la boîte de dialogue de découpe. La désignation peut être modifiée manuellement dans le champ. Une fois le pilote sélectionné, il vous faut choisir dans le domaine ***Types de connexion l´interface locale*** par laquelle l´appareil sera relié à l´ordinateur.

Conseil: Le pilote recherché ne figure pas dans la liste? Sélectionnez un pilote pour un appareil du même fabricant.

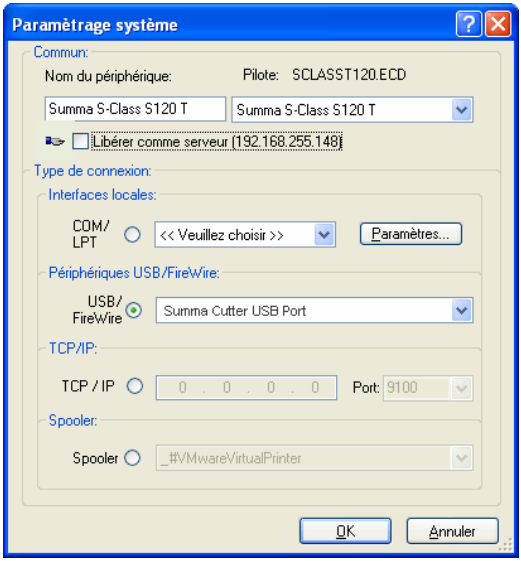


Fig. 3.4-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l´appareil

Pour plus d´informations détaillées sur le paramétrage des ***interfaces locales***, consultez le lien: **voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…**

3.5 Dongle et autocollant licence

Protection de copie

EuroCUT est un logiciel protégé contre la copie. La protection est assurée sous la forme d´une clef matérielle associée à un numéro de code.

Sans le dongle et la saisie de la licence EuroCUT ne sera pas opérationnel.

Branchez la protection de copie (dongle), avant l´installation du logiciel, sur un port USB de votre ordinateur. Le dongle s´éclaire lorsque le port et le dongle fonctionnent correctement.

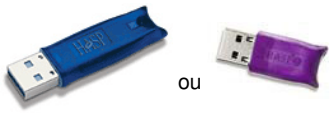


Fig. 3.5-1: Dongle Memo HASP pour port USB

Autocollant licence

Présentation de l´autollant:

1. Nom du logiciel: par ex. EuroCUT Professional 7
2. Numéro de série composé de 4 blocs: *Code-Abréviation logiciel-Code-Code*
Exemple: 000231-EC7P-8935340-792556

Important! Le numéro de série doit toujours être saisi dans son intégralité, avec les tirets.

3.5 Dongle et autocollant licence

4 Comment utiliser EuroCUT?

4.1 Desktop et surface de travail

4.1.1 I. Desktop

Le Desktop désigne l´environnement du logiciel dans son ensemble incluant **les outils**, **la surface de travail** ainsi que **l´arrière plan du** Desktop.

Remarque: Une multitude d´objets peut être placée sur l´arrière plan du desktop, dont la taille ne sera limitée que par les ressources de votre ordinateur. Aussi, votre dessin pourra-t-il être conçu à l´échelle de 1:1.

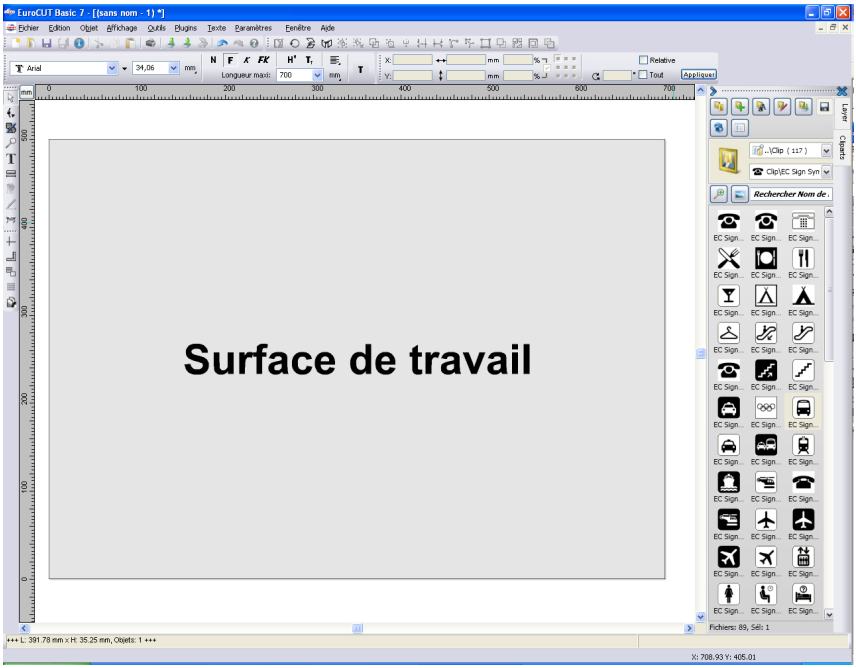


Fig. 4.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d´état

4.1.2 II. Surface de travail

La surface de travail est une section du desktop EuroCUT. La surface de travail s´affiche en général dans le format qui sera envoyé par la suite vers le périphérique de sortie. Outre les formats A4, A3, A2 (...) traditionnels, d´autres formats peuvent être ajoutés au choix,

par ex. pour la création d´enseignes de taille différente.

Remarque: La surface de travail sert en premier lieu de repères. Le format de la surface de travail n´a aucune répercussion sur l´envoi vers le périphérique connecté. Un aperçu du job sera affiché dans l´aperçu des envois.
voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

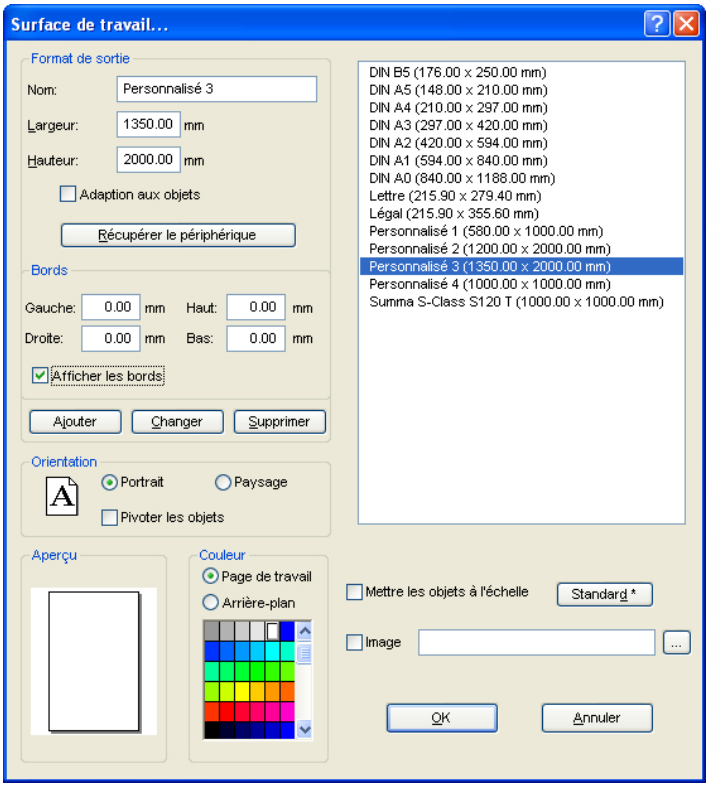


Fig. 4.1-2: Réglage de la surface de travail

4.1.2.1 Format de sortie

Nom

Vous indiquerez dans ce champs le nom du format créé ou sélectionné.

Largeur

Vous définirez ici la largeur du format.

Hauteur

Vous définirez ici la hauteur du format.

Adaptation aux objets

Permet d´adapter la surface de travail des objets se trouvant en arrière-plan du desktop.

Récupérer le périphérique

Un appareil branché pourra définir la taille de la surface de travail- à condition que la fonction de récupération du pilote soit prise en charge par le contrôleur de l´appareil.

4.1.2.2 Bords

Gauche, droite, haut, bas

Ces 4 champs permettent de définir la distance des bords par rapport au bord de la surface de travail.

Remarque: Des valeurs négatives sont également possibles.

Option *Afficher les bords*

Cette option affiche les bords définis sous forme de courbes d´aide en pointillés devant la surface de travail.

4.1.2.3 Orientation

Portrait

Le format portrait sera ici utilisé.

Paysage

Le format paysage sera ici utilisé.

Option *Pivoter les objets*

Cette option permet de définir si une rotation des objets se trouvant sur la surface de travail ou en arrière-plan du desktop doit être réalisée lors du changement d´orientation.

4.1.2.4 Aperçu

Sont représentées ici la page de travail, la couleur et l´image de l´arrière-plan, la proportion ainsi que l´orientation de la surface de travail.

4.1.2.5 Couleur

Page de travail

Définit automatiquement la couleur de la surface de travail.

Arrière-plan

Définit la couleur de l´arrière-plan du desktop.

4.1.2.6 Liste des formats

Mettre les objets à l´échelle

Met à l´échelle, agrandit ou réduit, tous les objets se trouvant sur l´arrière-plan du desktop proportionnellement aux valeurs entrées pour le nouveau format de la surface de travail

Standard*

La fonction *Standard* surligne le format sélectionné dans la liste des formats et enregistre la sélection. Ce format sera prédéfini pour tout nouveau job.

Image

Affiche sur la surface de travail le bitmap sélectionné.

Bouton

Le bouton ouvre une fenêtre permettant de rechercher et d´ajouter une image.

4.2 Aperçu des raccourcis clavier

Touches	**F1**	**F2**	**F3**	**F4**	**F5**	**F6**	**F7**
Fonction	Aide	Zoom avant	Zoom arrière	Afficher tous les objets	Annuler (Undo)	Restaurer (Redo)	Interrompre l´affichage
Touche	**A**	**B**	**C**	**F**	**G**	**H**	**K**
Fonction	Changement d´axe	Afficher mat. ds l´aperçu des envois	Toolbar des cliparts	Fraiser Déblayer	Changer taille sélectionnée	Lignes d´aide	Ligne de contour
Touche	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Suppr.**	**Espace**
Fonction	Inverser l´ordre des layers	Vectoriser	Fusionner	Miroir horizontal	Miroir vertical	Supprimer objet	Permute entre l´outil flèche et point nodal
Touche	**B**	**C**	**H**	**I**	**J**	**K**	
Majuscule	Afficher surf. de trav. ds envois	Manager de cliparts	Lignes d´aide visibles	Règle	Placer repères de justification	Combiner	
Touche	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
CTRL	Toolbar standard	Toolbar layer	Toolbar Setup	Toolbar outils	Toolbar Éditeur de textes	Toolbar Points nodaux	Toolbar paramètres objet
Touche	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**
CTRL	Curseur viseur	Associer	Fixer Lignes d´aide	Importer fichier	Réglages	Texte en courbes	Charger fichier
Touche	**U**	**V**	**W**	**X**	**Z**		
CTRL	En bas	Insérer à partir du clipboard	Rafraîchir fenêtre	Couper du clipboard	Annuler 1 action		
Touche	**F8**	**F9**	**F10**	**F11**	**F12**	**Esc**	**Souris d.**
Fonction	Afficher texte	Mode contour	Info Objet	Mémoire directe	–	Fermer envois	Activer menus contextuels
Touche	**–**	**M**	**O**	**P**	**R**	**S**	**T**
Fonction	–	Mesurer	Outline	Aide position	Aligner objet	Envoi	Saisir texte
Touche	**–**	**>**	**<**	**+**	**-**		
Fonction	–	Rotation horaire	Rotation anti-horaire	Zoom avant	Zoom arrière		
Touche	**L**	**V**	**Z**	**F4**	**F7**	**F10**	**Souris g.**
Majuscule	Éclater la combinaison	Revectoriser	Texte en lignes	Afficher objets sélectionnés	Annuler/Restaurer activé/désactivé	Propriétés	Limiter hor. ou vert.
Touche	**8**	**9**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**
CTRL	Barre d´état Info objets	Barre d´état Info éléments	Tout sélectionner	Dissocier groupe	Copier du clipboard	Dupliquer	Exporter fichier
Touche	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**
CTRL	Nouveau fichier	En haut	Imprimer fichier	Fermer EuroCUT	Grille	Enregistrer fichier	Traitement du texte
Touche	**R**	**S**	**T**	**Y**			
Majuscule + CTRL	Arrondir	Enregistrer sous	Éditeur de texte	Toujours au premier plan			

Remarque:

Suppr.	correspond à	DEL
CTRL	correspond à	CTRL
MAJ.	correspond à	SHIFT
Haut	correspond à	PgUp
Bas	correspond à	PgDn

4.3 Principe de fonctionnement du logiciel EuroCUT

4.3.1 Attribution d´outil par layer

Les outils disponibles d´un périphérique de sortie sont prédéfinis dans les pilotes de l´appareil. La sélection de l´outil s´opère via la fenêtre d´envoi vers un périphérique dans le champ ***Mode / Outil***.

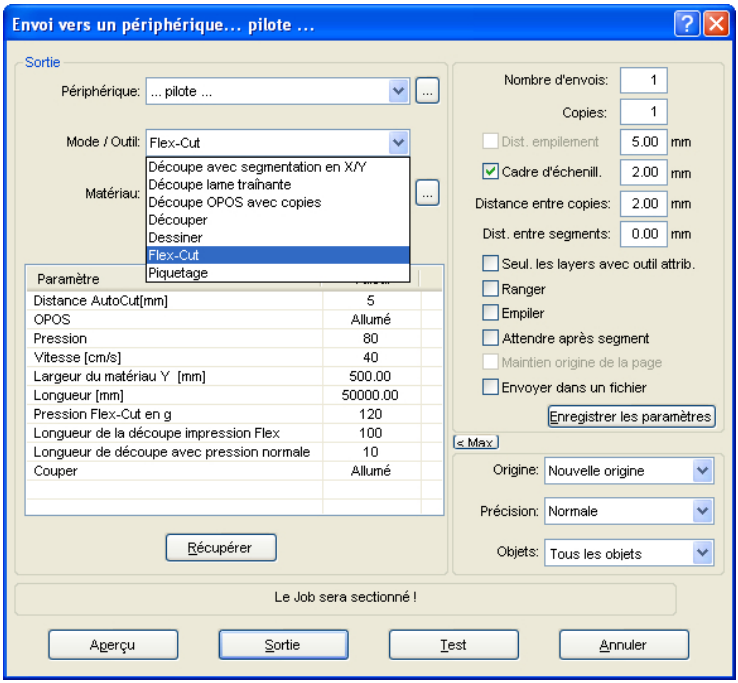


Fig. 4.3-1: Sélection des outils et réglage des paramètres définis dans le pilote

4.3.1.1 Définition d´attribution du layer

La fenêtre ***Paramètres des layers*** permet d´attribuer un outil à un layer - nécessaire pour définir l´ordre de traitement du projet. Un clic ***droit de la souris*** sur le layer ouvre la fenêtre des ***Paramètres des layers***. A ce stade, il n´est pas encore possible de procéder à une attribution d´outil.

4.3.1 Attribution d´outil par layer

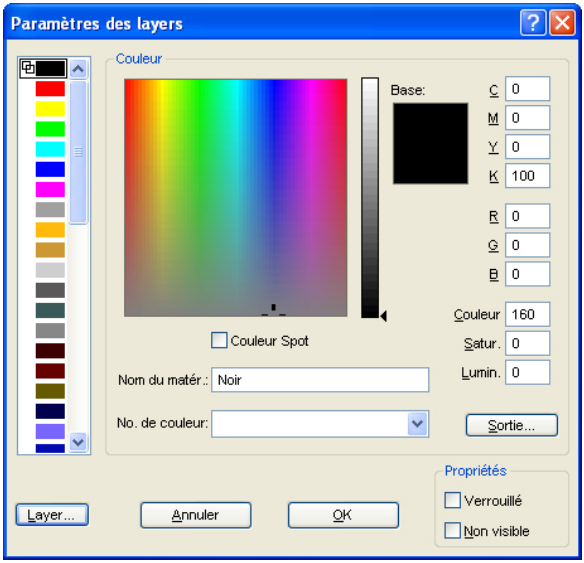
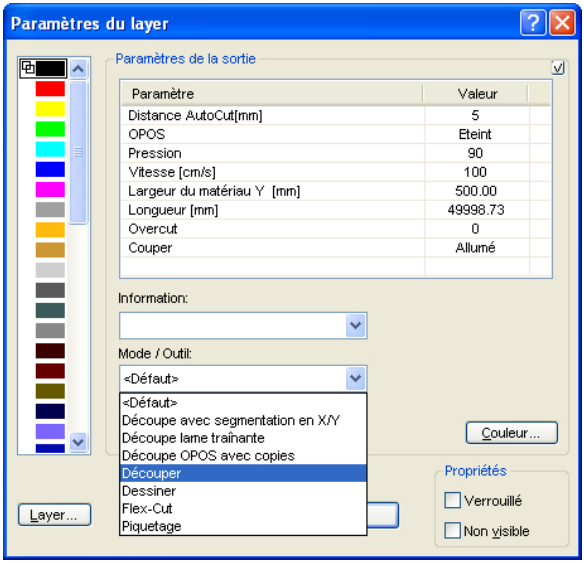


Fig. 4.3-2: Aperçu avant changement vers l´aperçu de sortie

4.3.1.1.1 Bouton *Sortie*

En appuyant sur le bouton Sortie..., la fenêtre ***Paramètres du layer*** s´affichera comme suit:



Ici apparaissent sous le champ "Mode / Outil" tous les outils disponibles en fonction du pilote. Lors de la sélection d´un outil figureront les paramètres et valeurs modifiables dans la partie supérieure de la fenêtre sous ***Paramètres de la sortie***. Les valeurs peuvent être maintenant modifiées. Un **double-clic** sur le champ désiré permet de modifier les valeurs. Cette opération sera réitérée pour chaque layer et le mode outil correspondant devant être utilisé pour la sortie.

4.3.1 Attribution d´outil par layer

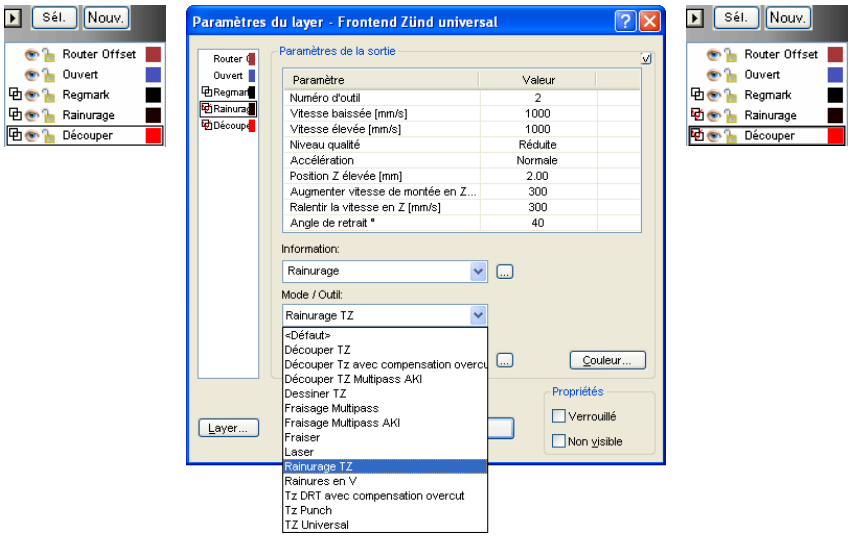


Fig. 4.3-3: Layer avec désignation d´outil (gauche) - Attribution d´outil (milieu) - Layer avec outil attribué (droite)

Remarque: Le petit crochet rouge est la confirmation qu´un outil a été attribué. En positionnant le curseur de la souris sur le layer apparaîtra après un court instant une info bulle vous offrant ainsi une vérification supplémentaire.

Les différents modes de sortie et outils dépendent du périphérique de sortie utilisé. L´exemple suivant est une illustration de l´utilisation des outils d´une table de découpe à plat. Il est important ici aussi de définir l´ordre dans lequel les outils devront opérer.

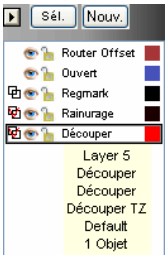


Fig. 4.3-4: Info Vérification du "Layer Découper"

4.3.1.2 Comment définir l´ordre des outils?

Il faut **en principe** s´assurer que le traitement des ***Layers*** s´effectue ***du haut vers le bas*** et qu´une certaine suite logique de l´utilisation des outils soit respectée. Dessiner sera par exemple activé avant l´outil de découpe. Vous pourrez modifier l´ordre individuellement.

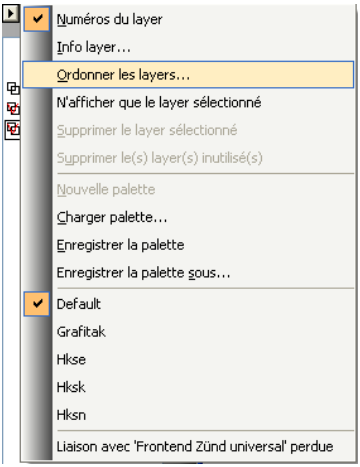


Fig. 4.3-5: L´ordre des layers sera défini

L´ordre peut être défini au moyen de l´option ***Ordonner les layers...***. Dans la partie ***Déplacement du layer***, vous pourrez appuyer sur les boutons prévus à cet effet, permettant justement de modifier l´ordre des layers.

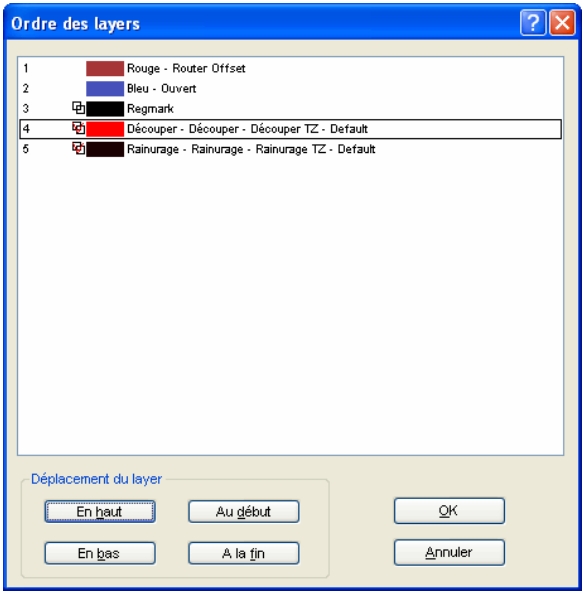


Fig. 4.3-6: Ordre des outils modifié: Découper précède maintenant le rainurage

Conclusion: L´attribution d´outil permet la définition des outils, le réglage des paramètres de chaque outil, la sélection des couleurs (layer) des objets se trouvant sur la surface de travail ainsi que l´ordre d´exécution du job. EuroCUT Professional 7 vous offre ainsi la flexibilité requise pour une meilleure gestion des différents scénarios de sortie et une organisation plus souple du flux de travail.

4.4 Fenêtre Layer EuroCUT

Dans la fenêtre des paramètres du layer, vous pourrez définir le remplissage des objets, la couleur de vinyle voire celle de la surface de travail. La fenêtre peut être activée par un clic droit sur la toolbar layer de EuroCUT dans la fenêtre principale.

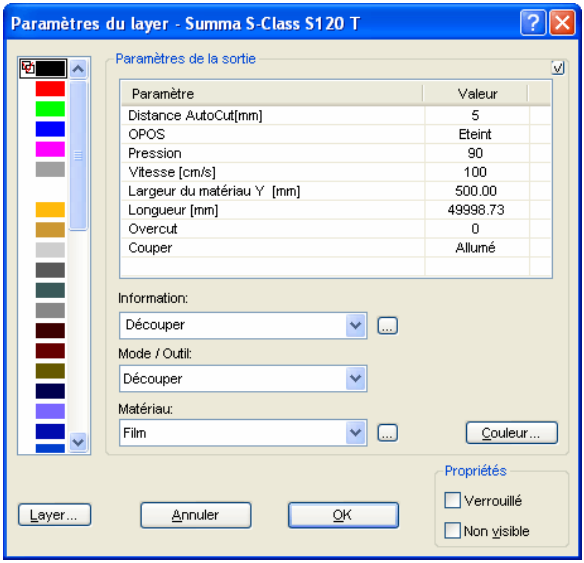


Fig. 4.4-1: Réglage layer avec définition des paramètres de sortie

Dans ***Information*** tout layer pourra être enregistré et désigné sous un nom. Cette désignation sera alors ensuite affichée dans toutes les fenêtres dans lesquelles les couleurs des objets sont requises.

Dans le champ ***Mode / outil*** vous pourrez choisir dans la liste l´outil de sortie. Les outils listés dépendent du pilote de sortie.

Dans le champ ***Matériau*** vous pourrez consulter les configurations des matériaux enregistrées. En cliquant sur la case de sélection, vous pourrez établir, enregistrer ou supprimer les configurations des matériaux.

Remarque: En cliquant sur le bouton gauche de la souris sur une autre couleur, les paramètres seront enregistrés et les valeurs d´un autre layer éditées.

4.5 Importer

Cette fonction permet de récupérer des graphiques n´ayant pas été réalisés ni enregistrés au format job dans EuroCUT.

La fenêtre d´importation se présente sous la même forme que la commande ***Ouvrir fichier***. La seule différence réside dans la possibilité de modifier la taille des données par le biais du facteur de proportion en ***X*** et en ***Y***. La sélection du fichier à récupérer peut être faite en fonction de son ***nom,*** de son ***type*** ou de son ***répertoire*** (Rechercher dans).

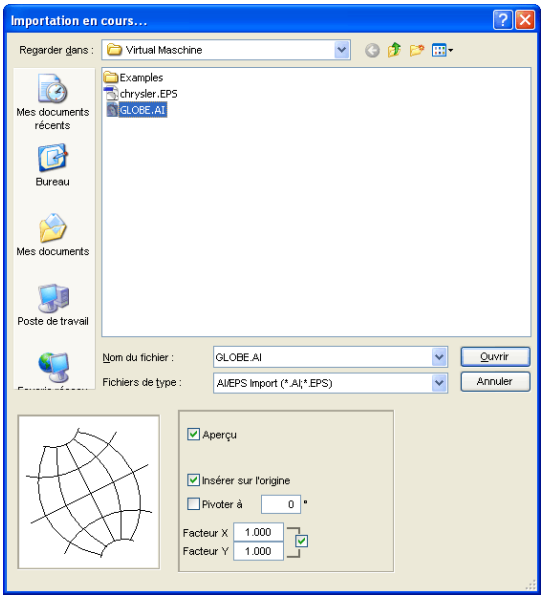


Fig. 4.5-1: Fenêtre d´importation avec l´aperçu

L´aperçu de la fenêtre d´importation peut afficher tous les ***formats*** suivants.

*.ai/eps, *.pcx, *.jtp, *.tif, *.bmp, *.wmf, *.emf, *.dxf, *.gif, *.hpgl, *.gtp, *.ik

Remarque: La fenêtre d´aperçu est désactivée pour les fichiers textes (.txt).*

Rechercher dans

Sous ***Rechercher dans*** vous pouvez définir le chemin d´accés devant être parcouru.

Nom du fichier

Si vous le connaissez, vous pourrez indiquer le nom du fichier dans ce champ.

Fichiers de type

Vous choisissez ici le format du fichier à importer, afin d´activer le filtre d´importation correspondant.

Aperçu

Cette option présente un aperçu du contenu du fichier dans la fenêtre d´aperçu de gauche.

Insérer sur l'origine

Insère les objets sur la position 0 (zéro) de la surface de travail de EuroCUT.

Facteur X, Facteur Y

Ces deux facteurs permettent un mise à l´échelle des données importées (agrandissement ou réduction). Cette mise à l´échelle peut être au choix proportionnelle ou pas.

4.5.1 Paramètres d´importation

Vous pourrez définir des **conditions** pour nombre d´importations, lesquelles seront prises en compte **avant**, **pendant** ou **après** l´importation. Ces conditions sont applicables aux importations DXF, HPGL ou encore à toute autre opération d´importation. Les attributs des marges à l´exportation peuvent être également définis dans cette fenêtre. Ainsi une option spéciale pour vos fichiers job sera activée pour les exportations PDF par exemple. Ces **conditions** sont détaillées plus avant**..**

voir chapitre 5.9.1.7: Setup *Filtres…*

4.5.1 Paramètres d´importation

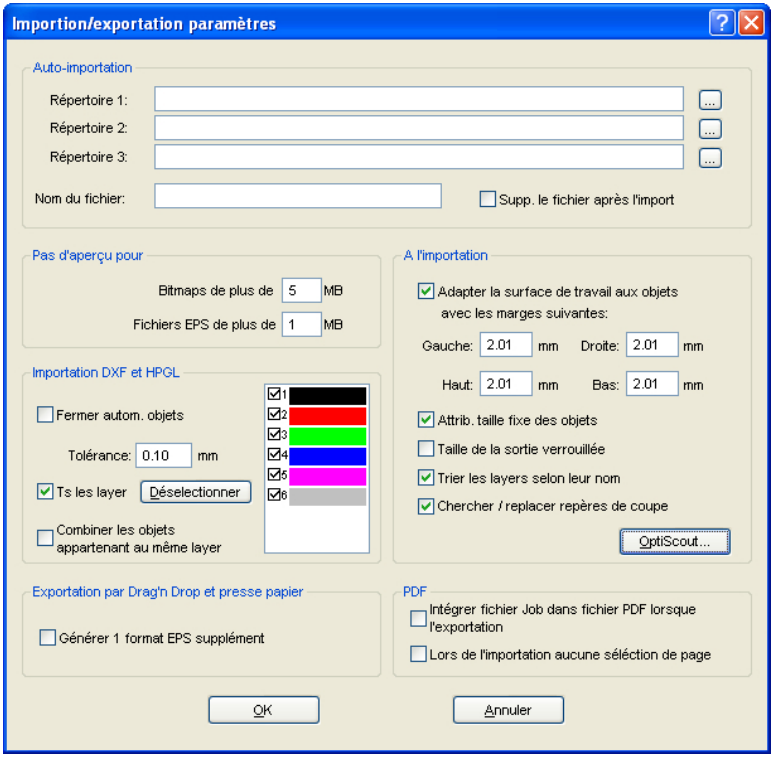


Fig. 4.5-2: Définition de condition pour l´importation de fichiers

4.5.2 Importation PDF

4.5.2.1 Options supplémentaires

Fig. 4.5-3: Option pour importation de fichiers PDF

Job intégré

Bouton ***Extraire…***

La fonction ***Extraire…*** permet justement d´extraire le fichier job qui avait été intégré au fichier PDF lors d´une exportation et de le charger sur le desktop.

Remarque: Condition requise: lors de l´exportation, vous aurez sélectionné l´option correspondante (voir plus haut) dans les paramètres.

Options grille

Importer comme bitmap

Si l´option ***Importer comme bitmap*** est activée, tous les vecteurs seront convertis en bitmap avant l´importation.

Résolution

Saisie des valeurs en dpi

Choix des éléments

Ignorer les images

Si l´option ***Ignorer les images*** est activée, aucune image ne sera importée.

Ignorer le texte

Si l´option ***Ignorer le texte*** est activée, aucun texte ne sera importé.

Choix des pages

Dans le **champ de saisie** sera indiqué le nombre de pages devant être importé.

Toutes les pages

Si l´option ***Toutes les pages*** est activée, toutes les pages du document seront alors importées.

4.6 Exporter

Vous pouvez transférer vos jobs vers d´autres programmes utilisant des formats autres que le format job de EuroCUT. Cette opération est désignée sous le nom d´***"Exportation"***

Remarque: L´exportation est réalisée avec une très haute qualité et une très faible compression.

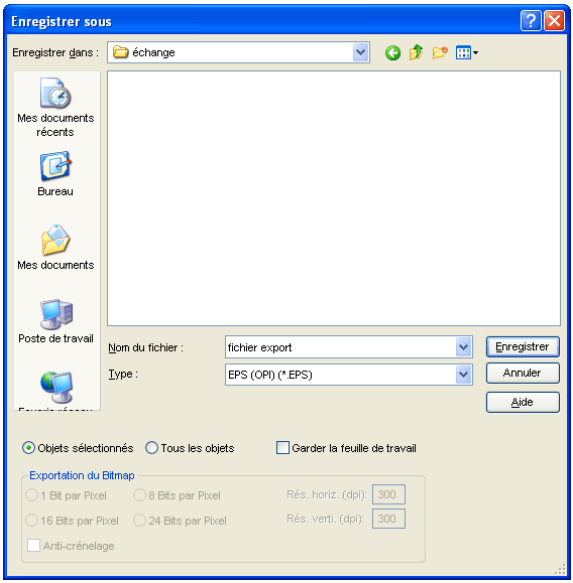


Fig. 4.6-1: EuroCUT Fenêtre d´exportation avec sélection de fichiers

Enregistrer

Les icônes à côté du champ ***Enregistrer*** vous permettent de sélectionner le répertoire de destination de l´exportation.

Nom du fichier

Saisir ici le nom du fichier à exporter.

Type de fichier

Ici sera sélectionné le format dans lequel les données se trouvant sur la surface de travail seront éditées.

Vous disposez dans EuroCUT des filtres d´exportation suivants: *.eps (opi), *.cmx (Corel6-X6), *.plt (HPGL), *: jpg, *.pcx, *.tif, *.bmp.

Remarque: Si des objets sont sélectionnés, seuls ces derniers seront exportés.

Objets sélectionnés

Si l´option est activée, seuls les objets surlignés seront exportés vers le fichier.

Tous les objets

Si l´option est activée, tous les objets seront exportés vers le fichier.

Garder la feuille de travail

Le contour de la feuille de travail est exporté comme objet vers le fichier.

Exportation du bitmap

Fig. 4.6-2: Profondeur de couleur et résolution pour exportation de bitmap

Profondeur de couleur

Le chiffre devant "Bit par Pixel" indique l´exposant de profondeur de la couleur.

Exemple.: 8 Bits par Pixel = 2^8 = 256 couleurs

Résolution

Cette valeur définit le nombre de pixels par pouce. Plus la valeur est élevée, meilleure sera la résolution. La valeur dpi 300 est par exemple suffisante pour une impression en offset.

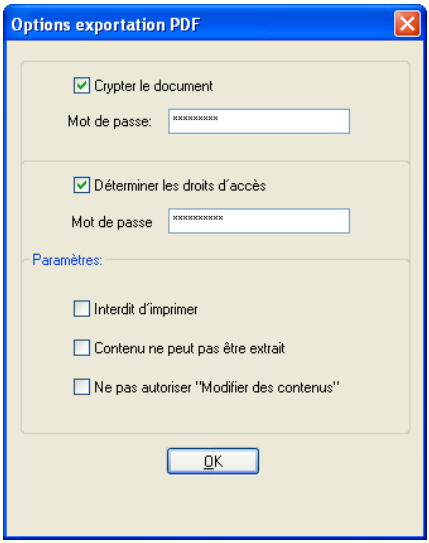
Remarque: Il est préférable de ne pas utiliser des valeurs trop élevées car la taille du fichier varie en fonction du nombre de dpi.

Anti-crénelage

L´exportation de bitmaps peut également être réalisée avec **antialiasing** ou **anti-crénelage**.

4.6.1 Exportation PDF

4.6.1.1 Options supplémentaires



4.6.1.2 *Crypter le document*

L´option ***Crypter le document*** permet l´attribution d´un mot de passe personnalisé.

Mot de passe

Vous pouvez saisir dans ce champ un mot de passe pour ce document.

Remarque: Veillez à attribuer un mot de passe sécurisé. Un mot de passe sécurisé doit se composer au minimum de 8 caractères, constitués de chiffres, de lettres, de majuscules et de caractères spéciaux.

4.6.1.3 Déterminer les droits d´accés

En activant l´option ***Déterminer les droits d´accés***, vous pourrez saisir un mot de passe personnalisé.

Mot de passe

Vous pouvez saisir dans ce champ un mot de passe pour déterminer les droits d´accés sur ce document.

Remarque: Veillez à attribuer un mot de passe sécurisé. Un mot de passe sécurisé doit se composer d´au minimum 8 caractères, constitués de chiffres, de lettres, de

majuscules et de caractères spéciaux.

PS: L´exportation PDF de EuroCUT offre une protection du mot de passe à deux niveaux. Le premier niveau protège l´ensemble du document, le second concerne différents droits d´accés du document.

4.6.1.4 Droits d´accés

Interdit d´imprimer

Si cette option est activée, le document ne pourra pas être imprimé **sans saisir le mot de passe**.

Contenu ne peut pas être extrait

Si cette option est activée, le contenu ne pourra pas être extrait **sans saisir le mot de passe**.

Ne pas autoriser "Modifier des contenus"

Si cette option est activée, la modification de contenus ne sera pas possible **sans saisir le mot de passe**.

4.7 Applications types

4.7.1 Contour vs Outline vs Ligne de contour

La définition de ces notions peut être parfois confuse pour les utilisateurs de EuroCUT Professional 7. Les différences entre ces fonctions ne sont pas nettement évidentes et leur affichage sur l´interface de EuroCUT en mode plein semble identique. Les différences apparaissent nettement lorsque vous passez en mode de contour (Activé/Désactivé avec la touche F9), permettant d´illustrer qu´il s´agit bien là de fonctions distinctes.

Les points communs et divergents de ces notions seront expliqués ci-après.

4.7.1.1 1. Contour

Définition

Le contour se définit comme une propriété, un attribut d´un objet vectoriel voire d´une police, comparable à un remplissage couleur. La couleur et l´épaisseur de la ligne peuvent être définies individuellement. Ce contour sera également envoyé vers l´imprimante (imprimante laser ou à jet d´encre). L´outil servant à la définition d´un contour est la plume de contour .

Fig. 4.7-1: Fenêtre Attributs

Fig. 4.7-2: Mode plein

Fig. 4.7-3: Mode de contour

Remarque: Lors de l´envoi vers un traceur de découpe, un contour ne sera pas découpé. Pour ce faire, il vous faut activer la fonction "convertir les épaisseurs de trait" avant l´envoi vers le périphérique.

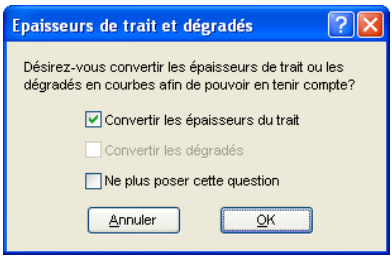


Fig. 4.7-4: Fenêtre Conversion de contours en objets prêts à la découpe

Si l´option *"Convertir les épaisseurs de trait"* est activée, une combinaison vectorielle de l´épaisseur du contour sera réalisée. Cette combinaison sera placée dans un layer de même couleur.

La fenêtre suivante s´affiche par la suite invitant à sélectionner la méthode de fusion (ici: fusion des couleurs).

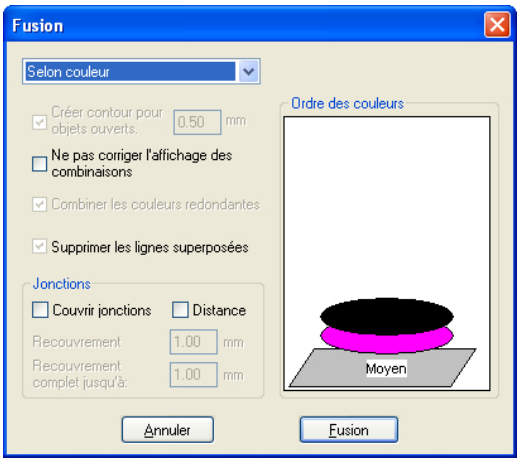


Fig. 4.7-5: Fenêtre Fusion avec présélection pour convertir les contours

Conseil: Vous pouvez passer en mode contour pour vérifier quels objets vont être envoyés.

4.7.1.2 2. Outline

Définition

Outline est un contour vectoriel autour d´un autre objet ou police. Contrairement à la ligne de contour, le contour crée ici est un véritable vecteur, pouvant être envoyé. Une autre différence par rapport à la plume de contour réside dans le fait que les éléments intérieurs peuvent être aussi pourvus d´une Inline. Par exemple: les contrepoinçons, l´intérieur de lettres telles que a, e sera également pourvu d´un contour (cf. illustration).

Remarque: La fonction Outline est associée à la fonction Fusion, afin de permettre une sortie sur vinyle sans erreur lorsque les contours se recoupent.

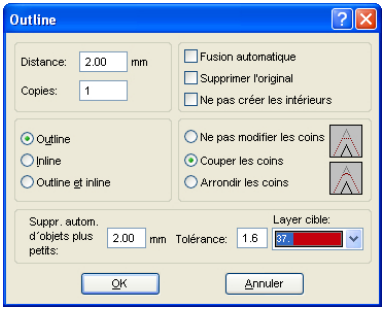


Fig. 4.7-6: Fenêtre Outline

Fig. 4.7-7: Mode plein

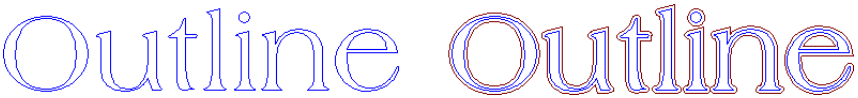


Fig. 4.7-8: Mode contour

4.7.1.3 3. Ligne de contour

Définition

On parle de ligne de contour souvent en association avec le "Print & Cut" (impression & découpe). Lors de l´exécution d´un "Print & Cut", une ligne vectorielle pourvoit des bitmaps, souvent des logos (des graphiques, pas de vecteurs) d´un contour, pour permettre la production en série d´autocollants et stickers sur un traceur de découpe équipé d´un senseur OPOS. La ligne de contour est celle qui sera découpée autour de chaque autocollant. Comme la plume de contour, elle ne constitue qu´un contour autour de l´objet. La distance du contour peut être négative, à savoir qu´elle peut être placée sur

la surface imprimée.

Remarque: L´épaisseur de l´objet ne peut pas être définie; une ligne très fine est générée par défaut.

Fig. 4.7-9: Fenêtre Ligne de contour

Fig. 4.7-10: Mode plein

Fig. 4.7-11: Mode contour

Conclusion: Les exemples ci-dessus illustrent la différence importante de ces notions. Même s´il est difficile voire impossible de constater des différences en mode plein sur votre écran, Contour, Outline et Ligne de contour disposent de différents outils et fonctions. Cette exemple montre la flexibilité des outils offerts par EuroCUT Professional 7.

4.7.2 La fusion d´objets vectoriels

4.7.2.1 Une sélection des types de fusion les plus importants

La fonction ***Fusion*** permet de fusionner plusieurs objets vectoriels entre eux ayant pour résultat une combinaison. Suivant le nombre et la forme des objets sélectionnés, vous disposez des fonctions suivantes: ***Manuelle***, ***Automatique***, ***Trimmer*** (découpe des objets entre eux), ***Trimmer ouvert***, ***Remplissage***, ***Selon couleur***, ***Surface pleine*** ou ***Sérigraphie***.

4.7.2.1.1 Automatique

Automatique ne prendra en compte que les surfaces communes des objets. Les parties d´objets se superposant sont reliées entre elles ainsi que les parties intérieures transparentes.

L´option ***Automatique*** se prête particulièrement à la fusion des polices de type scripte. L´empattement (partie reliant les lettres) du caractère précédent chevauche souvent sur le caractère suivant. Sans la fusion, le matériau serait certainement coupé à cet endroit. La fusion automatique élimine le recouvrement et assure une transition entre les lettres cursives pour une découpe en souplesse.

Remarque: Ne pas oublier que des objets de couleurs différentes sont ici fusionnés pour ne former plus qu´un objet combinaison. Pour prendre en compte les différentes couleurs des objets, il vous faudra choisir alors parmi les différents types de fusion suivants: Selon couleur, Surface pleine ou Sérigraphie.

Astuce: Si des parties isolées venaient à manquer après une fusion automatique, réduisez l´inter lettres dans l´Éditeur de texte à 99% au lieu de 100%. Les points nodaux se superposant seront ainsi déplacés, de sorte que tous les points pourront être repérés et la fusion correctement exécutée.

4.7.2.1.2 Selon couleur

Selon couleur élimine les surfaces cachées par les recouvrements. Le nombre d´objets ou de couleurs sélectionnés n´a pas d´importance. Si des objets ouverts sont sélectionnés, ils pourront être fermés ou épaissis.

4.7.2.1.3 Surface pleine

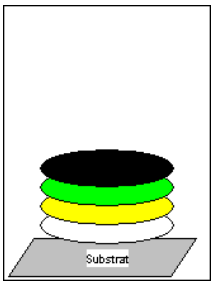
L´option ***Surface pleine*** modifie les objets inférieurs pour les adapter aux objets qui les recouvrent. Vous pouvez aussi travailler ici avec des objets ouverts comme décrit sous l´option ***Automatique***.

Astuce: Ce procédé est notamment utilisé pour la décoration des vitrines, l´option Selon couleur nécessitant bien souvent une pose complexe. L´option Surface pleine se prête plus aisément à l´utilisation de 2 voire maximum 3 couleurs de film, lesquels seront superposés l´un sur l´autre.

4.7.2.1.4 Sérigraphie

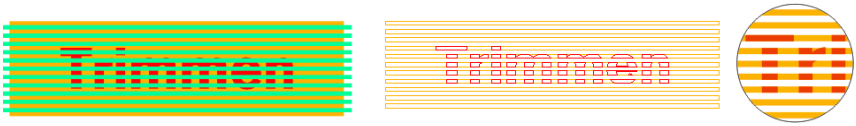
L´option de fusion ***Sérigraphie*** offre au sérigraphe un outil particulièrement performant. Dans un premier temps les recouvrements entre les différentes couches de couleurs sont éliminés. Les couleurs sont ensuite empilées dans l´ordre défini dans le champ d´ordre des couleurs. Enfin, un sillon est ajouté aux jonctions, entre les différentes couches de couleur, permettant le passage de l´encre.

4.7.2.1.5 Superposition des couleurs pour la fusion Sérigraphie



Changer la superposition des couleurs: En sérigraphie l´ordre d´impression va de clair à foncé. Les couleurs plus claires sont donc imprimées avant les couleurs plus foncées. Vous pouvez déplacer une ou plusieurs couleurs avec la souris en cliquant sur une couleur choisie et en la glissant à une nouvelle position. La superposition des couleurs affiche le nouvel ordre. L´ordre de sortie prend en considération les modifications apportées à la superposition des couleurs.

4.7.2.1.6 Trimmer



Trimmer coupe des objets fermés suivant des droites ou des courbes et ferme automatiquement les objets ainsi générés. Un ou plusieurs objets au choix peuvent être utilisés comme des "lames" et posés sur l´objet devant être "coupé". Vous pouvez travailler avec plusieurs "lames", à condition qu´elles appartiennent au même layer ou à une combinaison. À l´aide de l´option ***Trimmer*** les objets se trouvant sous les "lames" seront découpés tout au long des "lames". Les lignes peuvent se chevaucher sans problème résultant sur un ensemble de plusieurs groupes, qui sont fonction des "lames" utilisées ou des objets ayant servi de "lames". Les parties ainsi créées sont classées selon leur position et rassemblées dans des groupes.

4.7.3 Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique

EuroCUT Professional 7 est conçu pour la production en "Print & Cut" d´autocollants et décalcomanies sur des films appropriés. L´expression "Print & Cut" signifie que le média est dans un premier temps imprimé avant que ne soient découpés au contour au moyen d´un traceur de découpe les autocollants. Pour ce faire, le traceur de découpe doit être équipé d´un senseur optique, capable de détecter les repères de découpe et de justification afin de compenser toutes imprécisions d´impression avant la découpe. Pour l´exécution du "Print & Cut", le procédé d´impression du matériel utilisé est sans importance (aucune différence entre sérigraphie ou impression à jet d´encre numérique).

Précision: OPOS signifie Optical POsitioning System (Système de positionnement optique)

4.7.3.1 Étape 1: Préparation du Job

Le Job est préparé dans EuroCUT Professional 7. Tous les outils nécessaires à la production d´autocollants sont des composants de notre logiciel. Grâce à la fonction d´exportation de CoRUN, des fichiers pourront être importés et édités dans EuroCUT à partir de programmes hôtes tels que CorelDRAW, Freehand, AutoCAD et Illustrator.

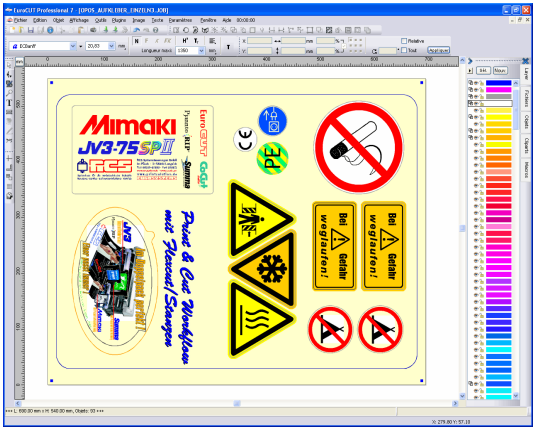


Fig. 4.7-12: Préparation d´un job

En utilisant les fonctions spéciales 1. Contour, 2. Cloner, 3. Copies multiples et 4. Attribuer repères, votre job sera préparé pour l´impression. L´impression pourra être directement réalisée dans EuroCUT Professional 7 si les programmes d´impression tels que p. ex. Pjannto RIP ou PosterPrint sont installés. Si un autre RIP que ceux nommés précédemment est exploité, il faudra utiliser la fonction d´exportation (OPI) EPS pour une mise en forme des données du job en vue de l´impression.

Conseil: Pour la création de poses identiques, il est recommandé d´utiliser la fonction "Cloner". Vous maintiendrez ainsi une taille de fichier réduite et une vitesse de traitement rapide.

Afin de permettre au traceur de découpe de découper au contour le job imprimé, veuillez tenir compte et imprimer les repères de justifications propres aux fabricants de votre appareil! La définition des repères de justification s´effectue dans EuroCUT sous le menu ***Paramètres*** / ***Paramètres standards*** / ***Repères de découpe et de justif.***

Restriction: EuroCUT Professional 7 ne dispose pas ou peu d´outils de traitement d´image. Le traitement d´image devra être opéré sous un logiciel hôte comme par exemple Photoshop. Les images seront par la suite importées dans EuroCUT où elles pourront être traitées.

4.7.3.2 Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques

4.7.3.2.1 Champ d´action découpe au contour (Print & Cut):

Pour toute sorte de travaux où des matériaux doivent être découpés ou même fraisés au contour, il est indispensable d´attribuer des repères de justification afin d´assurer une certaine précision. D´autre part il est nécessaire de compenser les imprécisions apparues au cours de l´impression. Dans le menu ***Paramètres*** / ***Paramètres standards*** / ***Repères de découpe et de justif,*** vous pourrez procéder au paramétrage. L´attribution de repères de justification s´effectue dans le menu ***Outils*** sous l´option ***Attribuer repères de justification.***

Remarque: La fonction Repères de justification est utilisable pour les traceurs de découpe équipés de senseur optique ou pour les tables de découpe à plat ainsi que les fraiseuses avec systèmes de caméra pour reconnaissance des repères comme OptiScout.

4.7.3 Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique

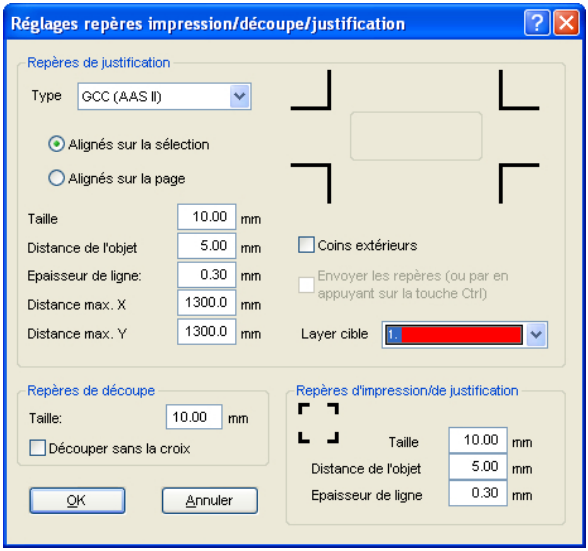


Fig. 4.7-13: Menu des paramètres standards avec sélection des repères de justif

4.7.3.2.2 Définition

Les repères de justification et les repères vidéos désignent les repères dans le cadre de la reconnaissance optique des repères. ***Les repères de découpe*** constituent un outil utilisé pour le montage d´inscriptions colorées. ***Les repères d´impression*** et ***de découpe*** sont des repères tels que ceux utilisés dans la publication assistée par ordinateur et plus généralement dans l´imprimerie.

Remarque: On parlera plus souvent de repères vidéo en référence à un senseur optique de repères de justification et lors de l´utilisation de caméras.

4.7.3.2.3 Repères de justification

Type

Dans le champ ***Type*** vous choisirez parmi la liste des fabricants et des appareils, celui pour lequel les repères de justification doivent être créés.

Remarque importante: Seules les options prenant en charge l´appareil sélectionné sont actives !!

Aligner sur la sélection

Si l´option ***Aligner sur la sélection*** est activée, les repères de justification s´aligneront sur l´objet sélectionné.

Aligner sur la page

Si l´option ***Aligner sur la page*** est activée, les repères de justifications s´aligneront sur la page (surface de travail).

Taille

L´option ***Taille*** fixe la taille des repères de justification.

Remarque: La taille minimum et maximum dépendra du fabricant de l´appareil.

Distance de l´objet

L´option ***Distance de l´objet*** permet de déterminer à quelle distance de l´objet les repères de justification seront positionnés.

Épaisseur de ligne

L´***Épaisseur de ligne*** détermine l´épaisseur des lignes des repères de justification.

Remarque: La taille minimum et maximum de l´épaisseur des lignes dépendra du système de découpe.

Distance max. X

La fonction ***Distance max. X*** détermine la distance maximale sur l´axe horizontal des repères de justification par rapport à l´objet.

Distance max. Y

La fonction ***Distance max. Y*** détermine la distance maximale sur l´axe vertical des repères de justification par rapport à l´objet.

Coins extérieurs

L´option ***Coins extérieurs*** détermine si les coins extérieurs - considéré à partir de l´objet - doivent être pris en compte dans le calcul de la distance.

Envoyer les repères

L´option ***Envoyer les repères*** détermine si les repères de justification doivent être également pris en compte lors de l´envoi des données, à savoir imprimés, découpés ou alors fraisés.

Layer cible

L´option ***Layer cible*** détermine le layer de destination des repères de justification.

Remarque: Si un outil a été attribué au layer, cette fonction déterminera indirectement l´outil avec lequel les repères de justification seront traités.

L´aspect et le nombre des repères de justification - lesquels sont détectés par le senseur optique - peuvent varier en fonction des fabricant de traceurs.

Fig. 4.7-14: Sélection parmi les différents repères de justification (en fonction des fabricants de plotters)

Une fois prédéfinis les repères de justification spécifiques à votre plotter, vous pourrez placer les repères de justification tout autour du job, afin qu´ils soient pris en compte au cours du travail d´impression dans la seconde étape. Le raccourci clavier pour cette fonction dans EuroCUT est **"MAJ+J"**.

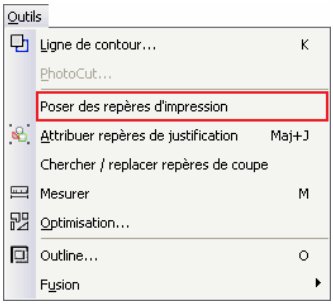


Fig. 4.7-15: Menu outils pour la pose de repères de justification

4.7.3.3 Étape 2: L´impression

L´impression s´exécute soit par sérigraphie soit par impression numérique à jet d´encre avec solvants. Le RIP sert à la rastérisation, la linéarisation et la correction de la densité. D´autre part, les paramêtres de contrôle tels que la température, résolution ... etc sont également réglés. Les imprimantes modernes à solvant impriment sur des matériaux sans revêtement, qui souvent n´ont pas besoin d´être laminés. Si vous ne possédez pas d´imprimante appropriée, l´impression pourra être confiée à un prestataire de services.

4.7.3.4 Étape 3: La découpe

Tous les traceurs de découpe de haute qualité disposent actuellement d´un senseur optique, permettant ainsi une production en série d´autocollants. La ligne de contour - à ne pas confondre avec l´outline - créée autour des poses lors de la préparation du job est alors prise en compte par le traceur de découpe. Fig. 4.7-19 illustre la découpe de lignes de contour (de couleur magenta).

Fig. 4.7-16: Tête de découpe avec senseur et lame tangentielle

Les plotters de découpe mentionnés plus haut sont en mesure de travailler les matériaux sous forme de feuille ou de rouleau. Les pilotes de plotters de EuroCUT prennent en charge les deux fonctions. Fig. 4.7-17 et Fig. 4.7-18 illustrent les paramètres des pilotes pour la découpe avec senseur, pour le traitement de copies de job identiques sur rouleaux ou feuilles. (Fig. 4.7-18).

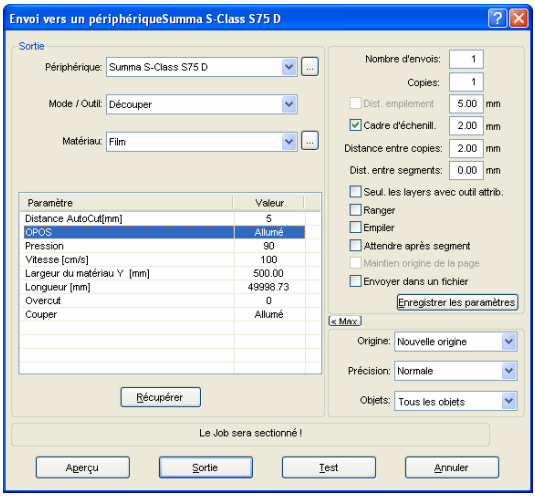


Fig. 4.7-17: Réglage des paramètres "Opos=allumé" sur plotter de découpe Summa S-Class

Remarque: Le paramètre "OPOS"sera mis automatiquement sur "allumé" lors de l´utilisation des repères correspondants. Pour le traitement de copies identiques des jobs sur rouleau avec repères de justification, veuillez utiliser le mode "Découpe OPOS avec copies"(Fig. 4.7-18). Le nombre de copies sur l´axe X peut être ici indiqué ainsi que la distance des repères entre les copies (en mm).

4.7.3 Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique

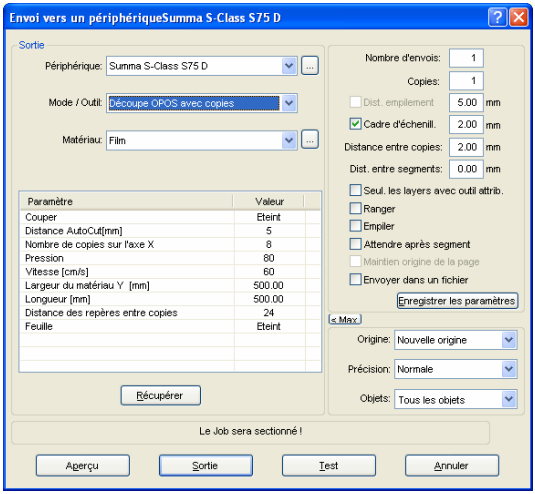


Fig. 4.7-18: Réglage des paramètres lors de copies de job identiques sur feuille (également réalisable sur rouleaux, si le paramètre est mis sur "rouleau=allumé")

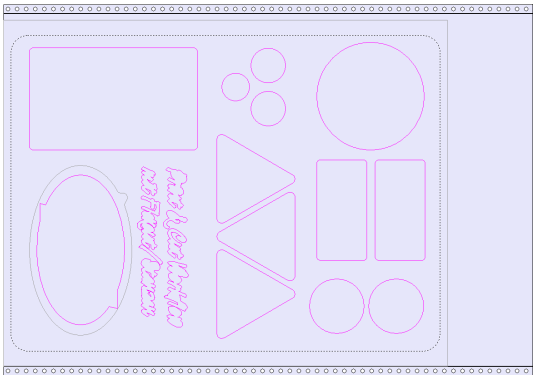


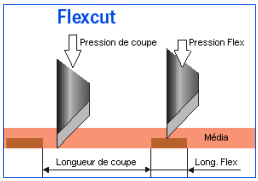
Fig. 4.7-19: Aperçu de découpe des contours de découpe (le contour gris du côté gauche inférieur est utilisé pour le poinçonnage de "Flex-Cut")

En **résultat** de ce procédé vous obtiendrez des autocollants en nombre et en taille que librement définis. Pour une résistance aux tunnels de lavage, les autocollants devront être traités par la suite avec un pulvérisateur.

4.7.4 Fonction Demi Découpe Flex-Cut et Half-Cut

4.7.4.1 Options des pilotes EuroCUT sur plotter à rouleau

Définition



Flexcut est l´abbréviation de *flexible cut* ou découpe flexible. Désignation employée par le fabricant de plotters Summa. Mimaki parle de "half-cut", à savoir de demi coupe.

Flexcut: découpe flexible. Flexible car pouvant être paramétrée par une double pression de coupe et des longueurs de coupe variables. Il sera donc possible de découper un matériel n´ayant pas de couche de support (appelé kiss-cut) ou alors de réaliser une découpe à travers le matériel et le support (ici through-cut).

Domaine d´application

Cette fonction sera trés utile pour la production de poses amovibles, tels que les autocollants, réalisée sur du vinyle ou du carton (application limitée pour ce dernier). Ce domaine d´application concerne notamment les tables de découpe à plat, mais une telle production peut être également exécutée par des plotters à rouleau modernes. Cette fonction est réalisable au moyen d´un senseur optique mais elle sera plus rapide et plus précise avec une caméra.

Efficacité sur traceur de découpe à rouleau

Le traceur de découpe devra être en principe équipé de cette fonction. L´équipement matériel des séries professionnelles de Summa et Mimaki prennent en charge cette fonction. Si un plotter à rouleau se prète à l´exécution d´un flux de travail particulier dépend dans un premier temps du matériel, ensuite de la taille des poses et enfin des possibilités offertes par le logiciel de découpe. EuroCUT dispose de toutes les fonctions requises pour les **systèmes basés sur un senseur** (OPOS, OPAAL, …). **OptiScout *Roll Cutter Edition*** d´EUROSYSTEMS propose une solution logicielle professionnelle pour la commande de **systèmes basés sur caméra**.

Limites

Les limites sont avant tout liées au matériel: par exemple, un carton trop épais ne pourra pas être correctement entraîné et déroulé par un plotter à rouleau. Ou alors d´autres matériaux pour lesquels un sectionnement requière une pression de coupe supérieure à 600g. Ce domaine d´application reste donc avant tout réservé aux tables de découpe à plat.

4.7.4.2 Procédure étape par étape

Étape 1: Attribution du mode de coupe dans la barre d´outils Layer

Préparation:

Le job est préparé sous EuroCUT Professional 7 (voir chapitre 4.7.3: Production d´autocollants sur plotter avec senseur optique).

Résumé du processus: Le job est préparé pour l´impression en utilisant les fonctions spéciales: 1. Fonction contours, 2. Cloner, 3. Copies multiples et 4. Poser repères de justification. L´impression peut être directement exécutée à partir de EuroCUT Professional 7, si Pjannto RIP ou PosterPrint sont installés comme logiciel d´impression. Si un autre RIP que ceux cités ici est installé, il faudra utiliser l´exportation EPS (OPI), pour une mise en forme les données du job en vue de l´impression.

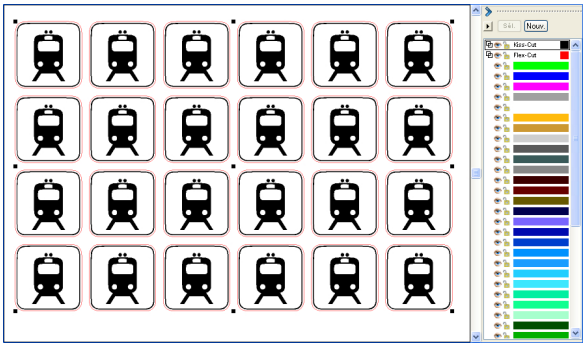


Fig. 4.7-20: Job préparé pour sortie - Toolbar des layers avec sélection outils

Étape 2: Régler les paramètres Kiss-cut

Dans les paramètres du layer, il faudra choisir le mode de découpe approprié (voir marquage en bleu). Le paramètre standard de l´outil devra être préréglé dans la liste des paramètres de sortie. Le layer noir a été sélectionné pour les objets qui seront traités en mode kiss-cut. Le petit crochet rouge signale qu´une attribution d´outil a été réalisée.

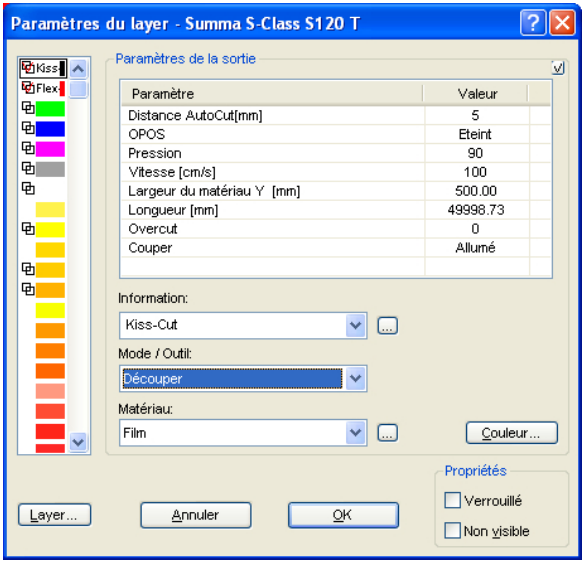


Fig. 4.7-21: Réglage du mode outil: Kiss-cut

Étape 3: Régler les paramètres Flex-cut

Dans les paramètres du layer, il faudra choisir le mode de découpe Flex-cut (voir marquage en bleu). Le paramètre standard de l´outil devra être préréglé dans la liste des paramètres de sortie. Le layer magenta a été sélectionné pour les objets qui seront traités en mode Flex-cut - ici le contour extérieur magenta.

Remarque: Il faudra aussi régler ici le paramètre standard pour la longueur de découpe avec pression Flex et celle avec pression normale. La longueur de découpe sera déterminée par la longueur des ponts, lesquels assurent que les poses ne sortent pas du matériel de support.

4.7.4 Fonction Demi Découpe Flex-Cut et Half-Cut

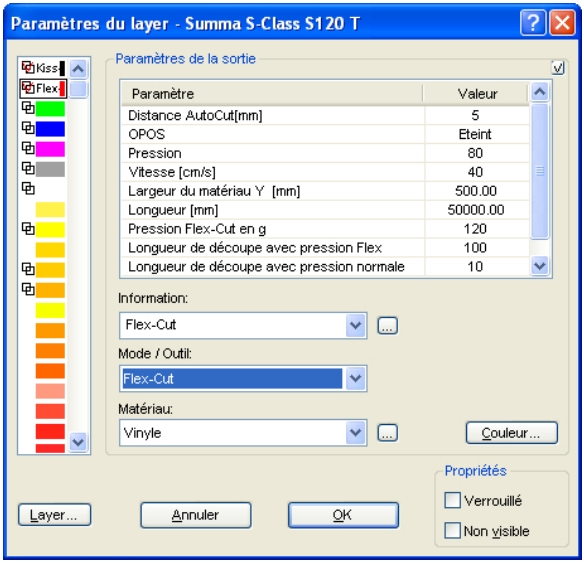


Fig. 4.7-22: Réglage du mode outil: Flex-cut avec pression et longueurs de découpe

Étape 4: Régler les paramètres du pilote dans la fenêtre de découpe

Dans la fenêtre de découpe, sélectionner le mode "Flex-Cut". Il faudra ici accorder la plus grande attention au paramètre marqué en bleu dans la Fig. 4.7-23. Ces paramètres ne sont visibles que si le mode de découpe approprié a été sélectionné (ici: Flex-Cut).

Remarque: Le graphique Flex-Cut n´apparaît pas dans la fenêtre d´envoi du logiciel. Il ne sert ici qu´à illustrer les paramètres dont il est question ici.

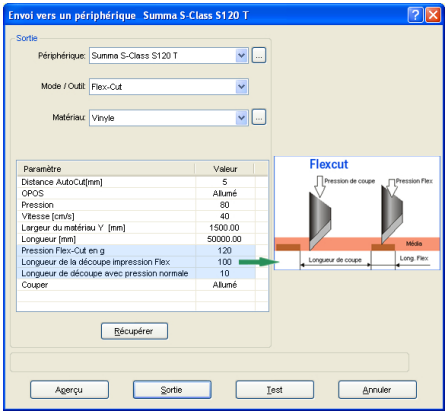


Fig. 4.7-23: Réglage des paramètres Flex-Cut (voir paramètres standards)

Étape 5: Envoi vers un plotter de découpe

Un clic sur le bouton *Sortie* et le job sera découpé selon les valeurs indiquées. Le **résultat** de cette sortie seront des **poses perforées et détachables.**

4.7.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

4.7.5.1 Réglage de l´appareil - Setup de l´interface (port local)

La sortie EuroCUT

Cette commande active le module pour *découper*, *fraiser*, *rainurer* ou *dessiner* vos fichiers.

Appuyez sur le bouton dans la toolbar des ***Outils*** pour activer la commande ou alors dans le menu ***Fichier***, sous l´option ***Sortie...***

S

Fig. 4.7-24: Bouton de commande Sortie

Au *premier* chargement de cette fenêtre, une autre fenêtre s´affichera dans laquelle les *pilotes de l´appareil* ainsi que la *connexion* devront être paramétrés.

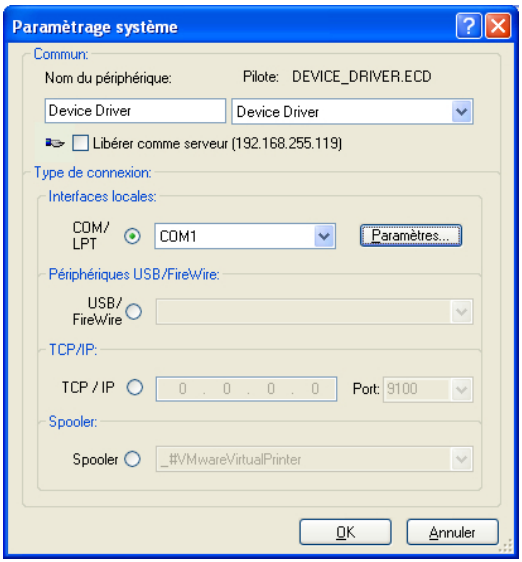


Fig. 4.7-25: Pilotes et sélection de la connexion

Commun

Dans le domaine intitulé ***Commun*** choisissez le ***pilote de votre appareil***.

La liste de droite contient tous les ***pilotes*** des appareils pris en charge par EuroCUT. Dans la liste de gauche, vous pourrez saisir un nom si celui de votre machine n´apparait pas. Ce nom sera utilisé dans la boîte de dialogue de sortie de EuroCUT.

Libérer comme serveur

Condition requise: être titulaire d´au moins deux licences de EuroCUT.

Si l´option ***Libérer comme serveur*** est activée, le périphérique de sortie sera marqué comme ***serveur plot*** et pourra ainsi être utilisé pour sortie par un autre ***Plot Manager***.

Un périphérique de sortie est défini par un pilote (que vous venez de sélectionner) et par un port de sortie servant à communiquer avec l´ordinateur. Grâce au pilote, les données du job en cours seront converties et envoyées sur l´ordinateur où fonctionne le plot manager. La sortie des fichiers convertis se déroule de différentes manières:

Type de connexion:

Interfaces locales

Les ***interfaces locales*** sont les interfaces (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) directement disponibles sur votre ordinateur.

En cliquant sur le bouton ***Paramètres*** la fenêtre de configuration des interfaces apparaît. Les paramètres, dont il sera question ici, sont valables pour tout le système.

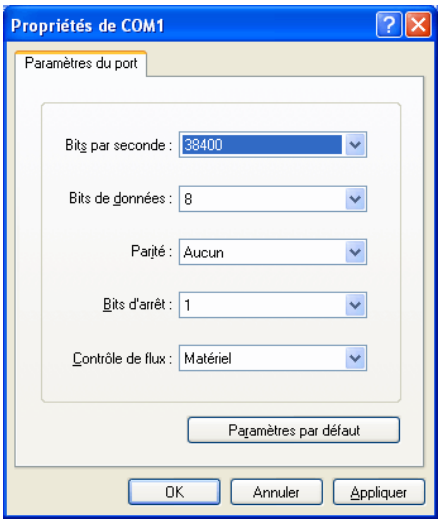


Fig. 4.7-26: Fenêtre réglage des paramètres de l´interface

Remarque: Si vous utilisez l´interface Série, il est important de vérifier que les paramètres de l´ordinateur concordent avec les paramètres du périphérique de sortie, pour éviter toute perturbation de communication.

Périphériques USB/FireWire

Sont listés ici tous les ***périphériques USB/FireWire*** connectés.

TCP/IP

Indiquez ici l´adresse TCP/IP de la machine et le port sur lequel se connecter.

Spooler

Vous pouvez sélectionner ici votre pilote d´impression Windows.

Au prochain chargement de la fenêtre de **sortie**, celle-ci apparaîtra directement avec les réglages du pilote de l´appareil.

4.7.5.2 Paramètres du serveur

En sélectionnant l´option ***Ajouter un périphérique réseau…*** la fenêtre suivante s´ouvrira:

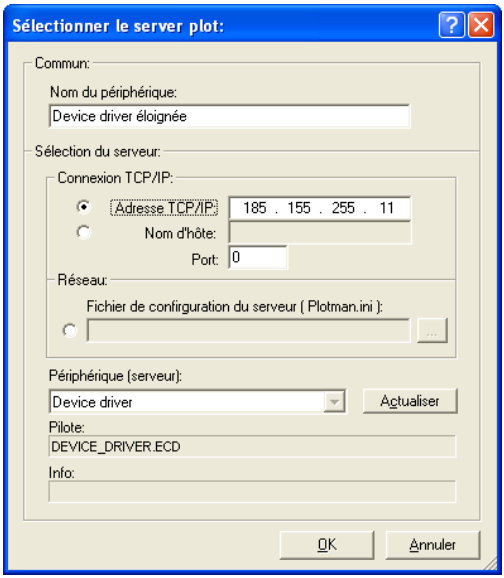


Fig. 4.7-27: Fenêtre de configuration d´un périphérique réseau (server plot)

Un ***périphérique réseau*** permet l´envoi de jobs EuroCUT vers un plot manager n´étant pas directement connecté à *votre* ordinateur. Contrairement à un "périphérique normal", les fichiers ne seront pas convertis avant l´envoi, mais transférés en l´état vers le serveur plot où ils seront modifiés.

Nom du périphérique

Entrer le nom du périphérique dans le champ de saisie.

Sélection du serveur

Dans le cadre intitulé ***Sélection du serveur,*** entrez la connexion TCP/IP, à savoir l´***adresse TCP/IP*** ou le ***nom d´hôte***, à utiliser.

Réseau

Si la connexion doit s´effectuer en ***réseau,*** vous préciserez l´emplacement de son fichier de configuration en sélectionnant ***plotman.ini.***

Périphériques (serveur)

Actualiser lit les informations depuis le serveur. Les ***périphériques*** connectés au serveur seront alors installés.

Remarque: Les périphériques du serveur ne seront disponibles qu´après avoir sélectionné le serveur.

Pilote

Dans le champ ***Pilote*** devra figurer le pilote de la machine que le serveur utilise pour ce périphérique.

Remarque: Ce pilote devra être également installé comme périphérique local.

4.7.5.3 Lancer une sortie à partir de l´interface de EuroCUT

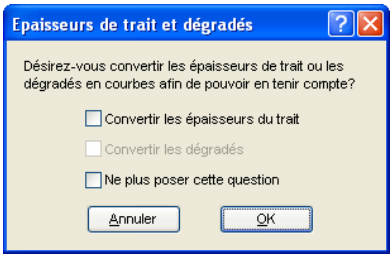


Fig. 4.7-28: Préparation de l´édition des épaisseurs de traits et dégradés

La fenêtre ci-dessus s´affiche dés lors qu´un job dans EuroCUT comprend des objets ayant des attributs tels que *Contour/Épaisseurs de trait ou Dégradés*. Vous pouvez ici convertir ces attributs en vecteurs afin qu´ils soient pris en compte lors de la sortie. En validant avec ***OK***, les attributs des objets seront convertis en courbes.

4.7.5.3.1 Envoi vers un périphérique

Il y a deux affichages possibles de la fenêtre d´envoi vers un périphérique: l´affichage réduit au ***min.***(imum) et celui au ***max.***(imum). Tous deux sont obtenus avec la même touche.

< Affichage min. (Standard)

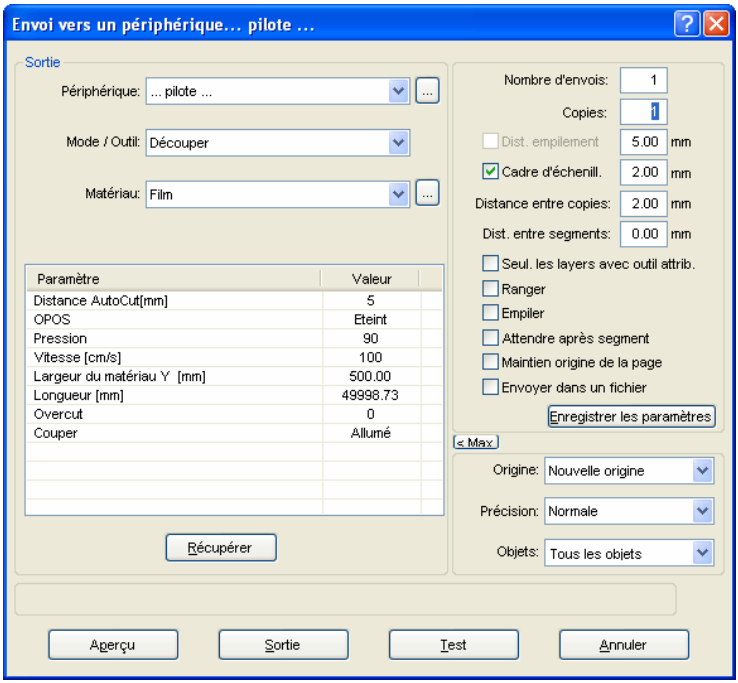


Fig. 4.7-29: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage min.

< Affichage max.

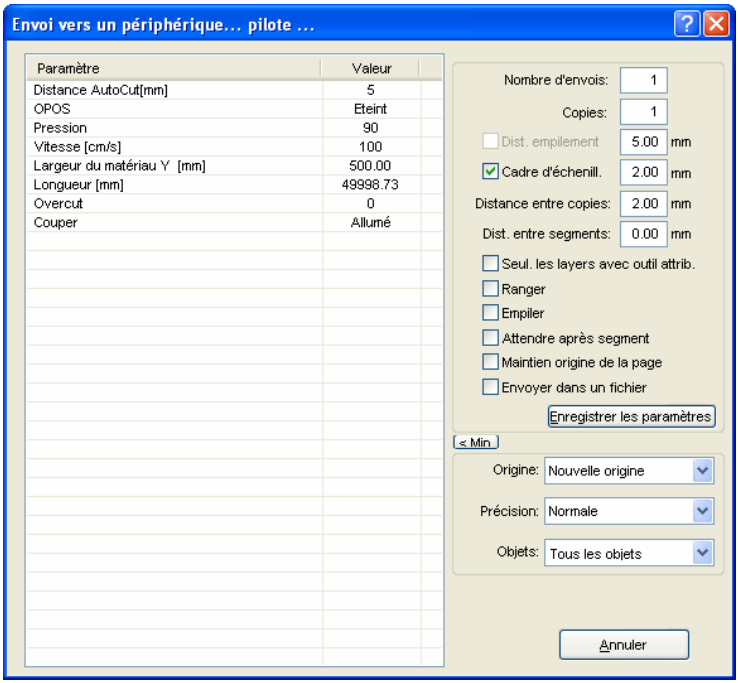


Fig. 4.7-30: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage max.

Sortie

Dans le domaine intitulé ***Sortie*** figurent tous les champs de sélection ou paramètres ayant rapport directement avec le périphérique de sortie.

Périphérique

Dans le champ ***Périphérique*** apparaît le périphérique de sortie enregistré antérieurement.

En appuyant sur le bouton , d´autres options de sélection apparaîtront:

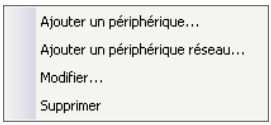


Fig. 4.7-31: Fenêtre popup périphériques

Ajouter un périphérique

Cette option permet de définir des ***périphériques locales supplémentaires***, vers lesquelles les jobs pourront être envoyés.

Ajouter un périphérique réseau

Cette option permet de définir les périphériques connectés en réseau.

Modifier

Cette option permet de définir des modifications telle que par ex. une nouvelle interface.

Supprimer

Suspend ou supprime la connexion à un périphérique.

Mode / Outil

Dans le champ **Mode** / **Outil,** sélectionnez l´opération à exécuter: couper, fraiser, rainurer, dessiner … etc. Les fonctions proposées ici dépendent du pilote actif.

Materiau

Dans le champ ***Materiau***, choisissez la nature du matériel devant être découpé. Ce champ contient une banque de données des matériaux pouvant être complétée: les différentes données sont stockées en fonction des différents matériaux. Les réglages relatifs à la pression, la vitesse ou la largeur des vinyles usuels ne seront pas les mêmes que pour le flock, le film de sablage ou encore les vinyles métalliques. Ces profils doivent être définis individuellement, car ils dépendent du matériel utilisé mais aussi de la machine utilisée.

Le bouton ouvre le menu suivant:

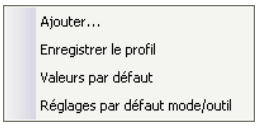


Fig. 4.7-32: Menu popup des Materiaux …

Ajouter

L´option ***Ajouter*** enregistre un nouveau profil dans la banque de données des matériaux.

Enregistrer le profil

L´option ***Enregistrer le profil*** sauvegarde les valeurs insérées ou modifiées dans la banque de données.

Valeurs par défaut (Matériaux)

Si l´option ***Valeurs par défaut*** est activée, les valeurs enregistrées dans la banque de données seront utilisées pour le matériel en question.

Réglages par défaut Mode/Outil

Si l´option ***Réglages par défaut Mode/Outil*** est activée, les valeurs enregistrées dans la banque de données seront utilisées pour l´outil en question.

4.7.5.3.2 Paramètres généraux

Dans ***Paramètres généraux*** vous accédez aux paramètres de la machine et du pilote. Ce domaine se divise en ***Paramètre*** et ***Valeur***. Vous pouvez modifier la largeur de la colonne en déplaçant la barre verticale à l´aide de la souris. Dés lors que **"Éditer"** figure sous la valeur, un double-clic ouvrira la fenêtre correspondant au réglage des paramètres du groupe.

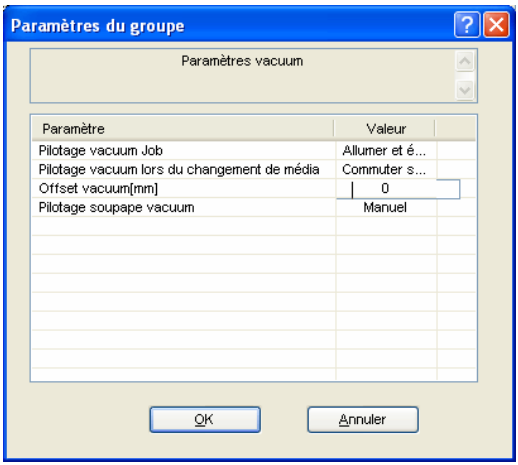


Fig. 4.7-33: Exemple de fenêtre des paramètres de groupe

Nombre d´envois

La valeur indiquée dans ***Nombre d´envois*** détermine le nombre de fois où le job sera exécuté dans les paramètres définis.

Copies

La valeur indiquée dans ***Copie,*** détermine le nombre de découpes des *objets sélectionnés*. Une fois la découpe exécutée, ce champ sera de nouveau automatiquement remis à 1.

Dist. empilement

La valeur indiquée dans ***Dist. empilement*** définit si les copies doivent être empilées verticalement ainsi que l´espace séparant les objets. Cette option ne pourra être activée que si l´objet sélectionné peut être découpé plus d´une fois l´un sur l´autre!

Remarque: Dans l´aperçu de découpe, l´objet sélectionné apparaît "normalement". Toute copie dans l´empilement sera représentée en pointillés bleus.

Cadre d´échenillage

L´option ***Cadre d´échenillage*** définit si un rectangle (ainsi que sa distance) doit être découpé autour de l´ensemble des objets afin de faciliter l´échenillage. Dans l´***aperçu de sortie*** (si l´option est activée), ce cadre apparaîtra *en pointillés bleus.*

Distance entre copies

La valeur entrée dans ***Distance entre copie*** détermine la distance entre le nombre de copies antérieurement indiqué dans le champ ***Nombre de copies***.

Distance entre segments

La ***Distance entre segment*** définit l´espace horizontal séparant les différents segments. On parle de segmentation lorsque le job doit être fragmenté.

Ranger

L´option ***Ranger*** réorganise l´ordre de découpe des objets afin d´éviter des va-et-vient inutiles à la machine. Les objets sont alors traités dans leur ordre d´apparition sur le vinyle (dans l´axe horizontal). Si vous avez utilisé la commande ***Ranger avec simulation…***, les derniers réglages du rangement seront alors appliqués.

Empiler

Si l´option ***Empiler*** est activée, tous les jobs de la file d´attente seront alors découpés sans interruption.

Attendre après segment

Sectionnement/Segmentation: si un job est surdimensionné, EuroCUT opèrera automatiquement une segmentation du job en plusieurs parties **(segments)**, afin que le job soit exécuté dans sa totalité.

Si l´option ***Attendre après segment*** est activée, le job sera mis en pause après chaque segment, vous permettant par là-même de (re)positionner le matériel correctement.

Maintien origine de la page

Maintien origine de la page décale l´origine (0/0) du plotter. Si cette option n´est pas activée, l´origine de la découpe automatiquement choisie par EuroCUT , sera celle du plotter lors de son initialisation.

Si l´option ***Maintien origine de la page*** est activée, le décalage de l´objet à découper par rapport à l´origine de la surface de travail sur le vinyle sera reporté. Le point zéro du vinyle est représenté sur la surface de travail de EuroCUT sur la partie inférieure gauche de l´objet à découper.

Envoyer dans un fichier

Cette option ***Envoyer dans fichier*** permet d´envoyer vos données dans un fichier que vous aurez créé et seront enregistrées sur le disque dur.

Bouton de commande Enregistrer les paramètres

La commande ***Enregistrer les paramètres*** enregistre les valeurs saisies dans la fenêtre de ***Sortie*** pour les attribuer au périphérique utilisé.

Origine

En fonction du pilote sélectionné, le champ indiquera ***Avance*** ou alors ***Origine.***

Plotter à rouleau

Origine vous offre deux options: ***Nouvelle origine***, qui arrête le vinyle quand la découpe est terminée. ***Ne pas changer*** qui repositionne le vinyle tel qu´il était avant de lancer la découpe.

Table de découpe

Avance vous offre deux options: ***Avance*** ou **Sans avance.** Si la première fonction est activée, le film sera automatiquement avancé lors du sectionnement au cours de la sortie, à condition que la table de découpe soit équipée d´un entraînement automatique du matériel.

Précision

Le champ ***Précision*** vous propose plusieurs choix: ***Trés basse***, ***basse***, ***normal***, ***haute et trés haute***. Le paramètre par défaut est ***Normal.***

La précision définit de combien de vecteurs un objet doit se composer. Plus l´objet comporte de points, plus la précision devra être élevée pour conserver ses caractéristiques. Ceci n´est valable principalement que pour les vecteurs de l´ordre du 10ème de mm. Tous les autres objets seront calculés *automatiquement* par EuroCUT.

Objets

Vous pouvez découper ***Tous les objets*** ou seuls les ***Objets sélectionnés***. En outre, EuroCUT permet également la découpe par ***Ordre de couleur*** ou encore celle de ***Layer d´une même couleur***. Ces deux derniers points seront considérés plus en détails ultèrieurement.

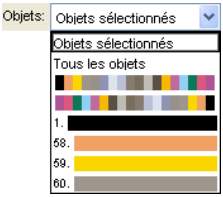


Fig. 4.7-34: Liste objets avec choix du mode.

Info-Zeile

In der ***Info-Zeile*** werden den Ausgabeprozess relevante zusätzliche Informationen wie z. B. „Job wird sektioniert" angezeigt.

Aperçu

Cette commande ouvre **l´*aperçu de sortie***.

Sortie

Cette commande transmet directement les données vers le ***Plot Manager*** et vers la machine connectée.

Récupérer

Le bouton ***Récupérer*** vous permet de détecter automatiquement la largeur du matériau chargé dans le plotter, à condition que la machine soit équipée de cette option. Dans le cas contraire aucune valeur ou alors un zéro sera indiqué(e).

Test

La machine connectée simulera le job en parcourant les tracés du cadre d´échenillage, et ce même si l´option "cadre d´échenillage" n´est pas activée.

4.7.5.3.3 Découpe séparée des couleurs

Les couleurs des layers utilisées dans votre projet se retrouvent dans la liste ***Objets***, sous un numéro permettant d´identifier sans équivoque chaque couleur de layer. D´autre part, *deux barres horizontales colorées* apparaîssent également dans la liste. Une fois les informations du layer de couleur envoyées, s´affiche l´icône du ***Plot Manager*** () dans la barre d´état de Windows.

Un double-clic sur l´icône lance le ***Job Control*** du Plot Manager. En positionnant le curseur de la souris sur l´icône et en appuyant sur la touche droite, apparaît un menu popup vous permettant soit de fermer le Plot Manager ou soit d´afficher la ***version*** du programme. La fenêtre ***Sélection des layers*** affiche les layers qui n´ont pas encore été traités. Ils sont classés par ordre de sélection et cet ordre peut être modifié à tout moment.

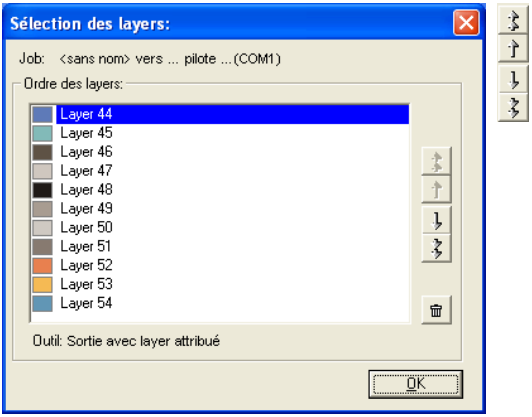


Fig. 4.7-35: Définition de l´ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

L´ordre pourra être fixé au moyen des touches ***Haut*** / ***Bas***. Le bouton permet de supprimer de la liste les layers non utilisés.

Conseil: Pour une découpe des couleurs séparemment, utilisez les ***Repères de découpe*** de la boîte à outils ***Dessiner***. *Les repères de découpe sont découpés sur le film indépendamment de la couleur utilisée à la même position.*

4.7.5.4 Aperçu de sortie

L´***Aperçu de sortie*** est lancé automatiquement dés lors que vous appuyez sur ***Aperçu*** dans la fenêtre ***Sortie***.

Fermeture de l´aperçu ***Sortie*** et retour à la surface de travail de EuroCUT **ESC**

4.7.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

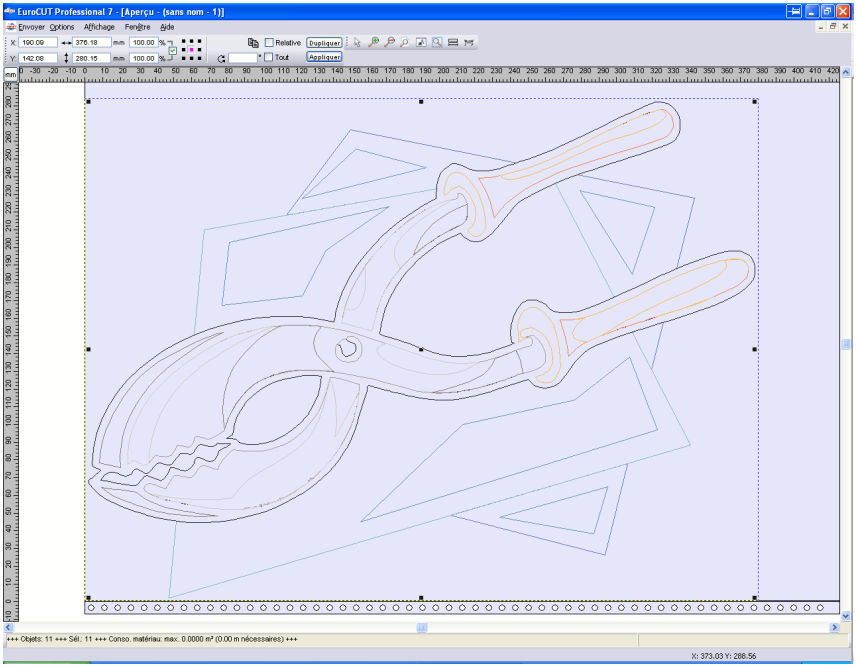


Fig. 4.7-36: Aperçu de sortie avec toolbars, barre d´état et objets de sortie

Vous trouverez les informations suivantes dans la barre d´état de l´aperçu de découpe: ***contour***, ***remplissage***, ***largeur*** et ***hauteur***, ***association*** ou ***combinaison***, ***surface utilisée*** (m²), longueur utilisée (m nécessaires), ainsi que les ***propriétés des objets***. En activant le menu ***Sortie***, ces informations seront transmises au périphérique de sortie.

Remarque: Si vous déplacez l´objet et qu´il dépasse le cadre représentant le vinyle, une information vous sera automatiquement faite à ce sujet et une confirmation pour la découpe vous sera demandée.

Description détaillée:
voir chapitre 7.10: La barre d´*aperçu des outils*
voir chapitre 7.11: Barre d´Aperçu des paramètres objet

Optimisation consommation film

Le module ***Optimisation consommation film*** vous permet de réduire la consommation de vinyle.

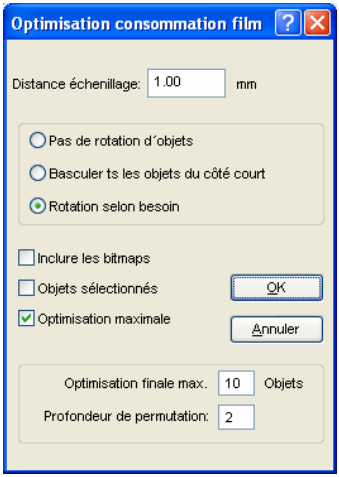


Fig. 4.7-37: Fenêtre Paramètres d´optimisation du matériel

L´optimisation de la consommation des films vise à réorganiser les objets de sorte à n´utiliser que trés peu de place sur le matériel.

Remarque: Les associations et les combinaisons seront considérées comme un seul et unique objet d´optimisation. Si vous ne le souhaitez pas, pensez à dissocier les regroupements et à défaire les combinaisons.

Vous disposez des options suivantes:

Distance échenillage

La valeur ***Distance échenillage*** correspond à l´espace séparant les objets.

Basculer tous les objets du côté court

Tous les objets seront placés de sorte que le côté le plus court sera celui du bas.

Rotation selon besoin

Rotation commode à utiliser car les objets ne seront pas systématiquement pivotés.

Inclure les bitmaps

Les bitmaps et les associations contenant des bitmaps seront également optimisés.

Objets sélectionnés

Seuls les objets que vous aurez préalablement sélectionnés seront optimisés. Vous pouvez procéder à une sélection par layer (par couleur).

Optimisation maximale

Si cette option est activée, la fenêtre d´optimisation s´agrandira et vous proposera deux options supplémentaires. L´***optimisation maximale*** étudie toutes les possibilités calculées à partir des valeurs d´***Optimisation max. jusqu´à ... Objets*** et de ***Profondeur de permutation***. Cette opération peut prendre un certain temps en fonction des valeurs insérées dans ces champs, valeurs qui devront être calculées et comparées. Aussi, il est conseillé de ne pas optimiser plus de 20-30 objets avec une profondeur de permutation supérieure à 5.

Remarque: Une optimisation entraîne toujours la rotation d´un ou plusieurs objets.

4.7.5.4.1 Lignes d´échenillage

Les lignes d´échenillage constituent une aide au traitement de jobs surdimensionnés. Manipuler des matériaux de plusieurs mètres de longueur ou de largeur n´est pas toujours chose aisée. C´est pourquoi l´utilisation de lignes d´échenillage permet de segmenter le job en parties plus petites et donc plus maniables.

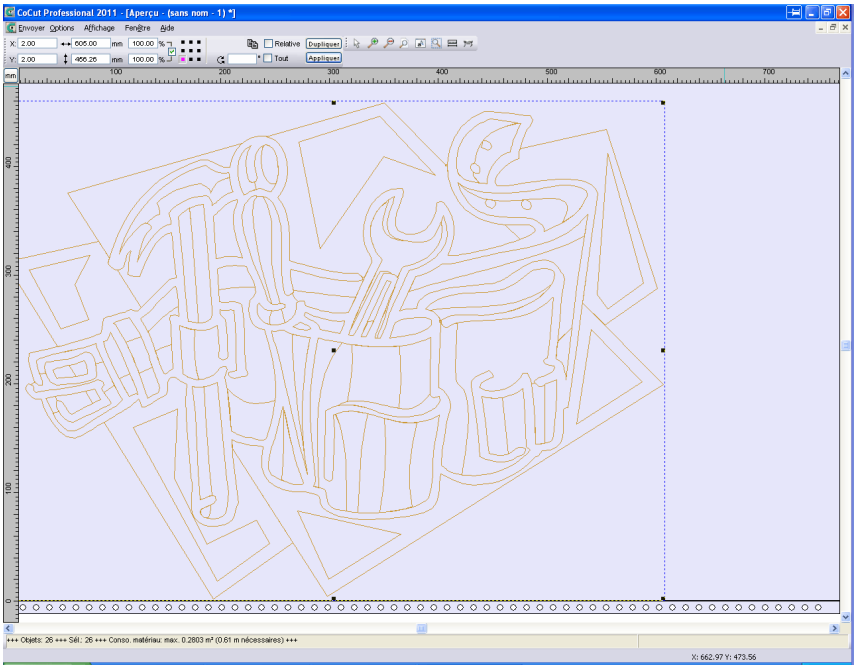


Fig. 4.7-38: Sortie du job avec cadre d´échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes d´échenillage

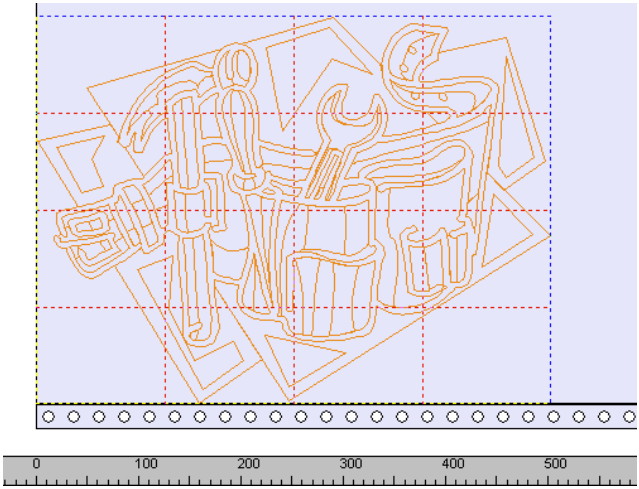


Fig. 4.7-39: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d´échenillage (en pointillés rouges)

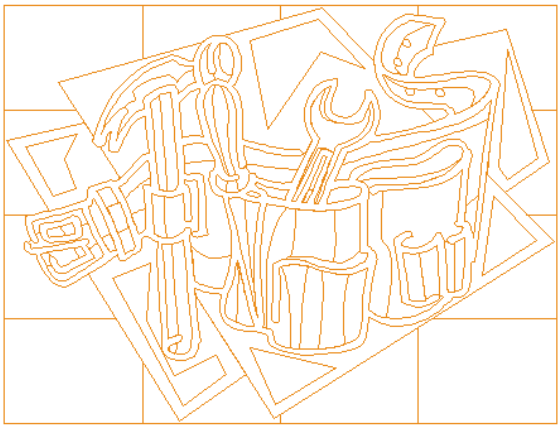


Fig. 4.7-40: Résultat de sortie avec lignes d´échenillages

Dans l´aperçu de sortie, trois méthodes vous sont proposées pour insérer les ***lignes d´échenillage horizontales*** et ***verticales***.

Remarque: Pour insérer des lignes d´échenillage, l´option ***Cadre d´échenillage*** *dans la fenêtre de* ***sortie*** *devra être activée.*

1. Manuellement

Positionnez le curseur sur le bord du cadre d´échenillage (*pointillés bleus*) en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé. Tirez ensuite une ligne d´aide horizontale ou

verticale vers l´intérieur du cadre, là où devra être réalisée la segmentation. Vous répèterez cette opération pour insérer toutes les lignes nécessaires.

2. Dans le menu *Options*

Cliquez sur ***Options*** puis sur ***lignes d´échenillages horizontale***s ou ***lignes d´échenillage verticales***.

Chaque ligne d´échenillage divise le segment en son milieu (à la moitié du cadre, au quart, au huitième, etc).

3. Par les raccourcis h ou v

En tapant un "**h**" ou un "**v**" sur votre clavier vous obtiendrez un résultat identique à celui décrit dans la méthode 2.

Remarque: Des objets séparés peuvent être pourvus d´un cadre d´échenillage grâce au menu de la touche droite de la souris.

4.7.5.4.2 Segmentation du Job

Par segmentation on entend une répartition de la découpe en plusieurs morceaux.

Si la largeur des objets à découper est supérieure à la largeur disponible sur le plotter, le message ***"le job sera sectionné***" apparaîtra dans la fenêtre de **sortie**.

Remarque: ***Sectionnement*** *et* ***Segmentation*** *sont ici utilisés comme synonymes.*

En activant le menu ***Sortie*** s´affiche ***avant*** envoi au périphérique la fenêtre suivante:

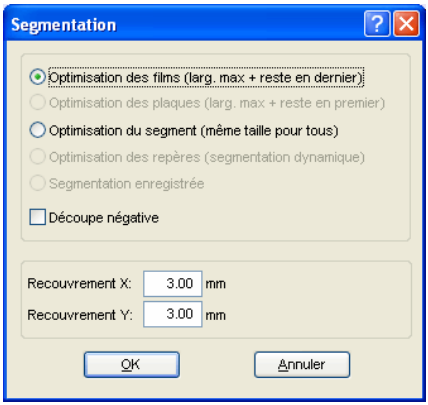


Fig. 4.7-41: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

Optimisation des films (larg. max. + reste en dernier)

Optimisation des films… ordonne à EuroCUT de générer des segments dans la taille maximale possible. En général, la taille du dernier segment se différenciera des autres.

Optimisation des plaques (larg. max. + reste en premier)

Option disponible pour les tables de découpe. Si le dernier segment est coupé en dernier, la plaque n´aura pas pu être travaillée entièrement. C´est pourquoi le reste sera découpé en premier afin que la plaque reste étalée sur la table jusqu´à la fin.

Optimisation du Segment (même taille pour tous)

L´option ***Optimisation du Segment*** permet d´obtenir des segments de *taille identique.*

Optimisation des repères (segmentation dynamique)

Cette option est activée par défaut dans EuroCUT dés lors que vous utilisez des ***repères vidéo*** dans votre job. La fenêtre ci-dessus ne sera pas affichée et l´aperçu de la segmentation dynamique sera lui affiché. Un minimum de 3 repères vidéo sont nécessaires. En fonction du positionnement EuroCUT recherche jusqu´à 30% à côté des lignes de segments, où sont placés les repères vidéos. Lorsqu´un repère est détecté, le segment sera alors ***dynamiquement*** adapté.

Segmentation enregistrée

Le dernier réglage utilisé est automatiquement enregistré. Lors du prochain lancement du job, vous pourrez utiliser la dernière segmentation.

Découpe négative

L´option ***Découpe négative*** est utilisée en cas de création de films pour la sérigraphie ou le sablage.

Recouvrement X et Recouvrement Y

Les champs ***Recouvrement X et Y*** servent à définir la partie de découpe qui sera doublée. Le recouvrement est ensuite superposé quand le vinyle sera posé.

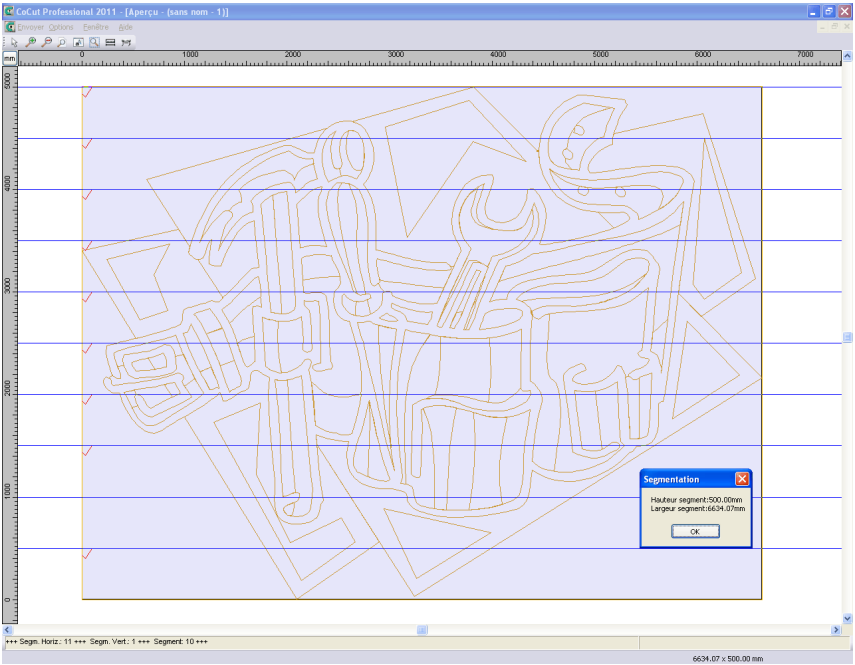


Fig. 4.7-42: Info Optimisation des films dans l´aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

Sélection et suppression des segments

En cliquant sur un segment, vous pourrez le désactiver. La coche rouge indique si le segment sera envoyé en découpe.

Modifier une segmentation

Vous pouvez modifier la segmentation en cliquant sur les lignes de sectionnement marquées en bleu, puis en les déplaçant à l´aide de la souris. Si nécessaire, EuroCUT insère automatiquement de nouvelles sections.

Dans la barre d´état de l´aperçu de segmentation, vous trouverez les dimensions en X et Y des objets à découper ainsi que le nombre de segments.

4.7.6 Le mode *Afficher Layout*

Vous (dés)activerez le mode ***Afficher Layout*** via le menu ***Affichage***. **F8**

4.7.6.1 Définition:

Sur les quatre coins de la surface de travail figure le mot "Layout". Les conteneurs sont représentés sous forme de pointillés rouges avec un indicateur "conteneur de texte" ou "conteneur d´image".

Remarque: Le mode Afficher Layout ne doit pas être confondu avec le mode contour ni avec le mode plein (F9).

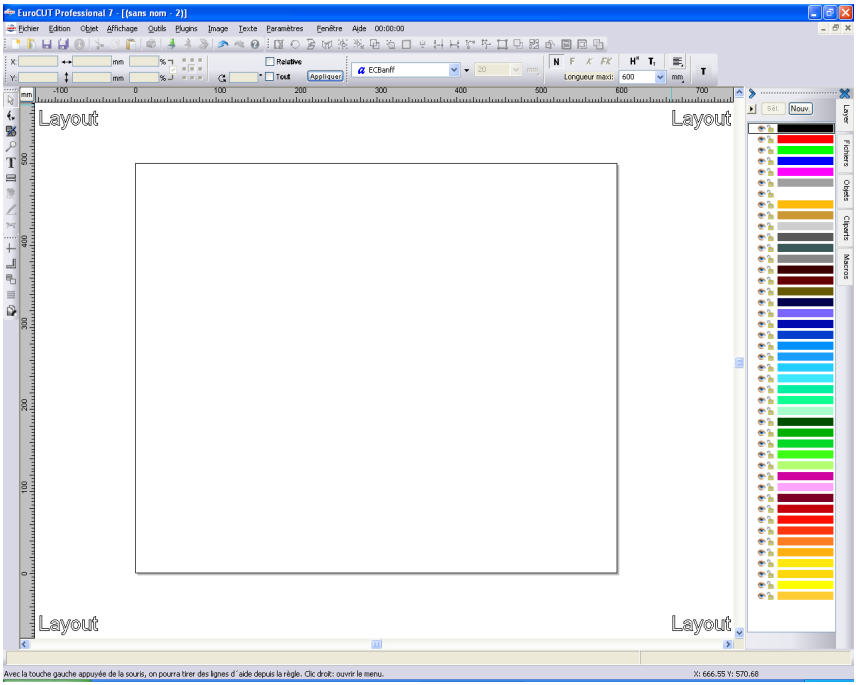


Fig. 4.7-43: Mode Afficher Layout activé

4.7.6.2 Définition du Conteneur

4.7.6.2.1 Qu´est-ce un Conteneur?

Un ***Conteneur*** peut contenir différents types de fichiers tels que *bitmaps* ou *texte*. Il existe deux types de conteneurs: 1. Conteneur image (bitmaps) et 2. Conteneur texte. Avec l´outil ***Dessiner*** ou l´outil ***Texte***, un cadre peut être tracé dans lequel sera inséré par la suite le contenu. Ce cadre déterminera les paramètres et la taille du contenu. Le conteneur est représenté sous la forme de pointillés rouge en mode appelé ***Afficher layout***. Vous activez et désactivez ce mode au moyen de la touche de fonction F8 de votre clavier.

4.7.6.2.1.1 Utilité

Au moyen d´une macro ou d´un module, un conteneur peut recevoir divers contenus. Ces contenus peuvent être directement saisis et édités dans le logiciel même ou alors être importés à partir d´un fichier *.CSV. Le contenu est ajusté en fonction des paramètres définis et de la taille. On peut ainsi choisir d´ajuster la hauteur capitale pour les textes dépassant la longueur du cadre ou encore de refouler les blocs de textes. Une macro remplacera automatiquement les contenus ligne par ligne.

Son utilité réside avant tout dans le fait de pouvoir prédéfinir le layout et le comportement des objets dans le conteneur, mais aussi que grâce au remplacement automatique, la productivité peut être augmentée. Ici: production en série.

4.7.6.2.1.2 Limites

Ses limites résident dans le fait que seuls des images matricielles et des textes pourront être importés dans un conteneur mais ***aucun objet vectoriel***.

4.7.6.2.1.3 Formats compatibles

- Pour conteneur ***Image***: *.BMP, *.PCX, *.JPG, *.TIF, *.GIF, *.PNG

- Pour conteneur ***Texte***: format de EuroCUT et au moyen de la fonction d´importation de texte disponible dans l´éditeur de texte *.ECT, *.RTF, *.TXT

- pour des fichiers ***externes***: *.CSV

4.7.6.2.2 Parenthèse:

4.7.6.2.2.1 Le format CSV (Comma Separated Values)

Les fichiers au format CSV sont souvent utilisés dans l´échange ponctuel de données simples entre les logiciels d´un ordinateur, comme ici: données tabulaires. Le nom des colonnes est défini par le premier jeu de données.

Un signe est utilisé comme *Séparateur de blocs de données*. Il s´agira le plus souvent d´un changement à la ligne du système d´exploitation générant le fichier. Un signe est également utilisé comme *Séparateur des champs de données* (colonne) au sein des blocs de données. Le plus souvent, il s´agira de la *virgule*. En fonction du logiciel utilisé, le point virgule, les deux points, les tabulateurs ou espaces seront également utilisés comme séparateurs.

4.7.6.3 Aperçu des types de Conteneur

	Conteneur Image	**Conteneur Texte**
Créer	Outil *Dessiner* de la toolbar *Outils* (sur objets fermés). Avec l´outil, le contour du conteneur sera dessiné	Outil *Texte* de la toolbar *Outils.* Saisir du texte ou avec l´outil *Texte,* tracer un *cadre*
	En mode *Afficher Layout* (F8) les propriétés du conteneur seront automatiquement fixées	En mode *Afficher Layout* (F8) les propriétés du conteneur seront automatiquement fixées
	En mode *Contour* ou *Plein* à l´aide de la fonction *Convertir en conteneur,* disponible dans le menu *Objet* ou dans le menu *contextuel*	En mode *Contour* ou *Plein* à l´aide de la fonction *Convertir en conteneur,* disponible dans le menu *Objet* ou dans le menu *contextuel*
Supprimer	Fonction *Annuler l´état de Conteneur*, disponible dans le menu *Objet* et dans le menu *contextuel* ou *Annuler Propriétés du Conteneur* du menu *Objet* / Onglet *Propriétés* de la sidebar	*Fonction Annuler l´état de Conteneur, disponible dans le menu Objet et dans le menu contextuel* *ou* *Annuler Propriétés du Conteneur du menu Objet / Onglet Propriétés de la sidebar*
Représentation (en mode Afficher Layout F8)	Ligne en pointillés rouges avec texte *"Conteneur Image"*	Ligne en pointillés rouges avec texte *"Conteneur Texte"*
Définir **Paramètres** / **Conditions**	Activer la fonction *Propriétés du conteneur* du menu *contextuel* ou *Double-clic* sur le conteneur image	Activer la fonction *Éditeur de texte* ou *Double-clic* sur le conteneur de texte
Modifier **Nom**	Champ *Nom* sous l´onglet *Objet* ou Champ *Nom* dans la fenêtre des *Paramètres du conteneur image*	Champ *Nom* sous l´onglet *Objet* ou Champ *Nom* dans l´onglet *Paramètres* dans la fenêtre des *Paramètres de l´Éditeur de texte*
Affichage	Touche fonction *F8* ou Activer *Afficher Layout* dans le menu *Affichage*	Touche fonction *F8* ou Activer *Afficher Layout* dans le menu *Affichage*

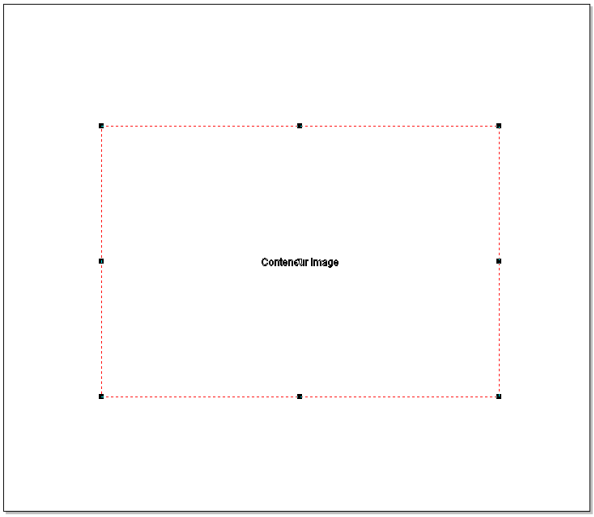
4.7.6.4 Travailler avec des conteneurs

4.7.6.4.1 Comment dessiner un conteneur?

On utilisera les mêmes outils que pour le dessin des vecteurs: l´outil ***Dessiner*** et l´outil ***Texte***. Le conteneur se caractérise par un cadre en pointillés rouges. Le nom par défaut est soit "Conteneur Image" soit "Conteneur Texte", selon quel outil est utilisé pour le tracé. Avec l´outil ***Texte***, un cadre sera tracé ou un texte saisi à la position du curseur. Un double-clic sur le conteneur activera la fenêtre des paramètres correspondante.

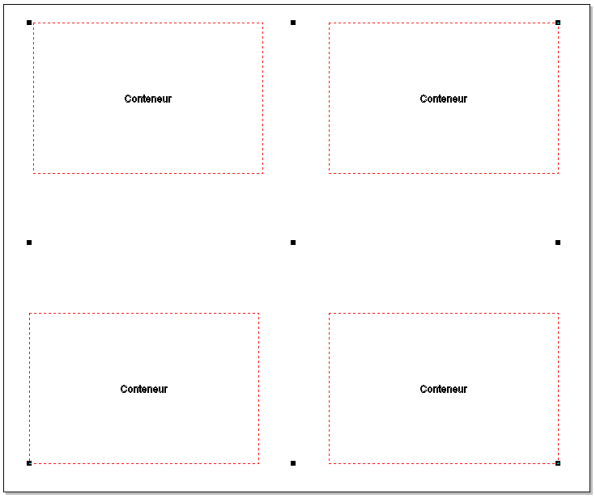
4.7.6.4.1.1 Affichage en mode *Afficher Layout*

Layout Layout



Layout Layout

Layout Layout



Layout Layout

Fig. 4.7-44: Affichage d´un conteneur image et quatre conteneurs en mode Afficher Layout (F8)

4.7.6.4.1.2 Affichage en mode *contour* ou en mode *plein*

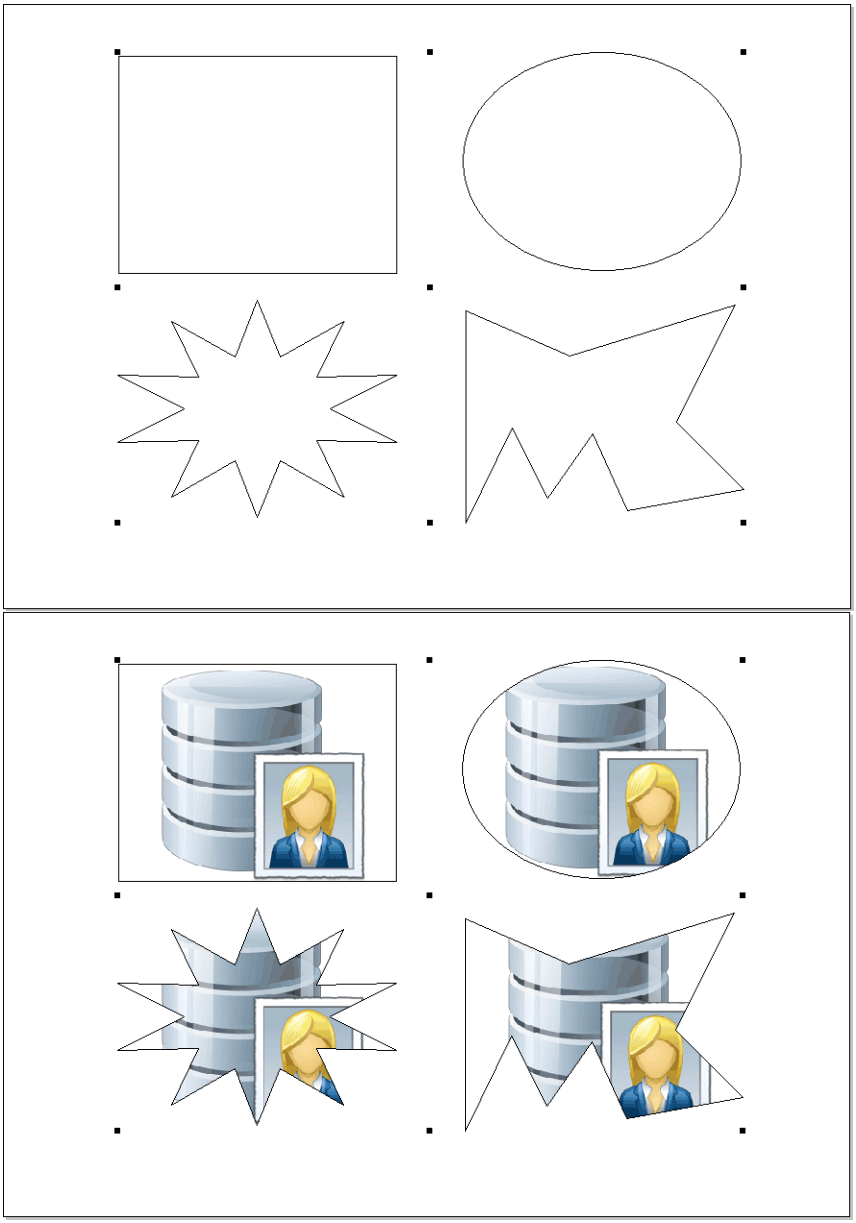
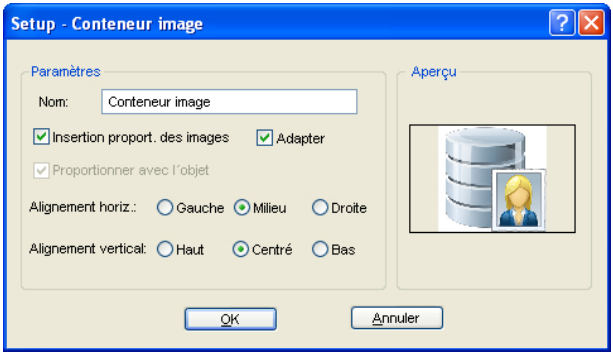


Fig. 4.7-45: Affichage normal (mode contour) et affichage normal (mode plein) avec remplissage standard

4.7.6.4.1.3 *Setup Conteneur image*

Un double-clic sur un conteneur image active la fenêtre suivante permettant de définir le traitement de l´image insérée.



4.7.6.4.1.4 Paramètres

Nom

Vous pouvez ici attribuer un nom de votre choix au conteneur image. Le nom par défaut est "Conteneur image".

Option *Insertion proport.(ionnelle) des images*

Si l´option ***Insertion proport.(ionnelle) des images*** est activée, l´image importée sera réduite ou agrandie proportionnellement au cadre.

Option *Adapter*

Si l´option ***Adapter*** est activée, l´image importée sera adaptée au cadre.

Option *Proportionner avec l´objet*

Si l´option ***Proportionner avec l´objet*** est activée, le contenu du conteneur sera mis à l´échelle si le cadre est agrandi ou réduit, il en ira de même pour le contenu.

Alignement horiz.(ontal)

L´***Alignement horiz.(ontal)*** peut se faire *à gauche, au milieu* ou *à droite*.

Alignement vertical

L´***Alignement vertical*** peut se faire *vers le haut, le milieu* ou *vers le bas*.

4.7.6.4.1.5 Aperçu

L´***Aperçu*** montre le "comportement" du contenu par rapport au conteneur.

4.7.6.4.1.6 *Option Annuler l´état du conteneur*

Cette option de menu supprime l´état "Conteneur" de l´objet. La propriété objet est donc désactivée dans l´onglet ***Objet***.

4.7.6.4.1.7 Menu contextuel - Options relatives au conteneur

Masquer contenus

Cette option de menu masque en mode plein le contenu du conteneur image.

Afficher contenu

Cette option de menu affiche en mode plein le contenu du conteneur image.

Supprimer contenu

Cette option de menu supprime le contenu du conteneur image.

Remarque: Fonction identique à remplissage: aucun.

Paramètres conteneur

Cette option de menu lance la fenêtre ***Setup- Conteneur image***.

Supprimer état conteneur

Cette option de menu supprime la propriété Conteneur attribuée alors à l´objet conteneur.

Remarque: Fonction identique à la désactivation de l´état conteneur sous l´onglet Objets / Propriétés.

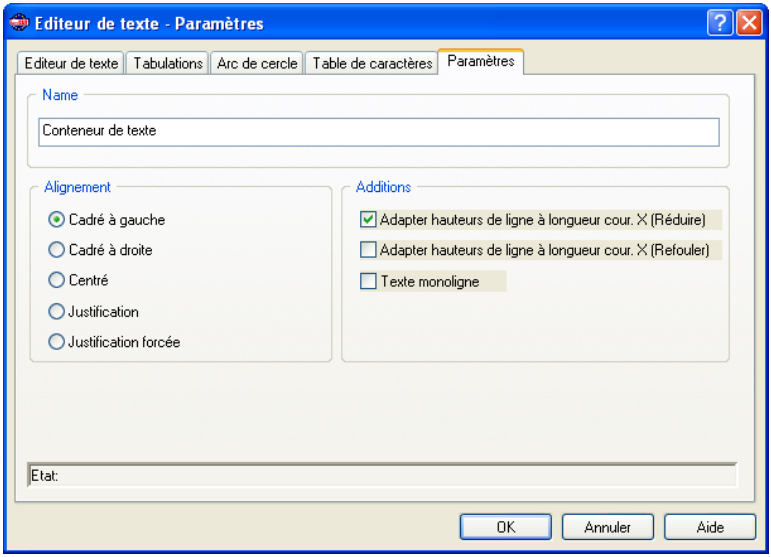
Convertir en conteneur

Cette option de menu convertit un objet texte ou vectoriel en objet conteneur. L´objet conteneur n´est donc visible que sous le mode ***Afficher Layout***.

Remarque: Cette option de menu n´est disponible que si vous travaillez en mode Afficher Layout.

4.7.6.4.1.8 Paramètres Conteneur Texte

Un double-clic sur un conteneur texte active la fenêtre suivante permettant de définir le traitement du contenu texte.



Nom

Vous pouvez ici attribuer un nom de votre choix au bloc de texte. Le nom par défaut est "Texte". Le nom est affiché sous l´onglet ***Objets*** de la sidebar ainsi que dans la liste de l´onglet ***Noms d´objets***.

Alignement

Vous prédéfinissez ici l´***Alignement*** des blocs de texte; ces options sont en corrélation avec les informations saisies dans la toolbar de ***Texte***.

Cadré à gauche

L´option ***Cadré à gauche*** aligne sur la gauche le bloc de texte sélectionné.

Cadré à droite

L´option ***Cadré à droite*** aligne sur la droite le bloc de texte sélectionné.

Centré

L´option ***Centré*** aligne sur le centre le bloc de texte sélectionné.

Justification

L´option ***Justification*** aligne les deux bords du bloc de texte sélectionné.

Justification forcée

L´option ***Justification forcée*** justifie le bloc de texte sélectionné.

Additions

Option *Adapter hauteurs de ligne à la longueur cour. X (Réduire)*

Si cette option est activée, le bloc de texte sera proportionnellement réduit en cas de modification de la longueur courante X.

Option *Adapter hauteurs de ligne à la longueur cour. X (Refouler)*

Si cette option est activée, en cas de modification de la longueur courante X, le bloc de texte sera refoulé, à savoir l´inter lettre sera réduit.

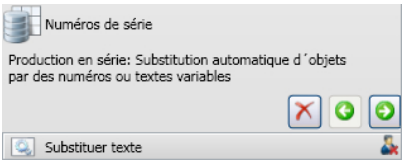
Option *Texte monoligne*

Cette option permet d´éviter le passage à une nouvelle ligne.

4.7.6.5 Production en série avec la fonction Conteneur

4.7.6.5.1 Macro Numéros de série

4.7.6.5.1.1 Le *Lecteur de macro*



4.7.6.5.2 Éléments de commande du lecteur de macro

Aucune fonction; Symbole pour macros et fonctions de macros

4.7.6.5.2.1 Commande *Annuler opération*

La commander ***Annuler opération*** interrompt l´exécution de la macro.

4.7.6.5.2.2 Commande *Retour*

La commande ***Retour*** retourne à la dernière fonction de la macro exécutée.

4.7.6.5.2.3 Commande *Exécuter fonction*

La commande ***Exécuter fonction*** lance l´exécution de la macro.

4.7.6.5.2.4 La fonction macro "Substituer texte"

Commande *Fermer affichage*

La commande ***Fermer affichage*** ferme la fenêtre des ***Paramètres***.

L´onglet Données

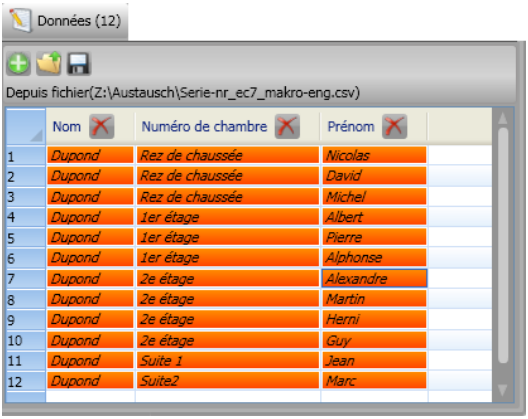


Fig. 4.7-46: Saisie manuelle des données sous l´onglet données

Champ de substitution

Boutons de commande des fonctions

Commande *Supprimer*

Cette commande supprime toutes les données et leur formatage.

Commande *Action*

La commande ***Action*** exécute l´action qui aura été sélectionnée sous l´onglet ***Élargi*** au moyen de l´option ***Exécuter action***.

Bloc d´informations

Commande de navigation *Retour*

Passe à la pose précédente - la substitution est annulée et l´état restauré conformément à celui de la pose précédente.

Commande de navigation *Avant*

Passe à la pose suivante, laquelle sera "remplie" des données formatées et représentée sur la surface de travail.

Commande *Exécuter*

Cette commande exécute la macro: à partir de la ligne actuelle jusqu´à la dernière ligne.

Remarque: La première valeur sera remise sur 1.

Commande *Exécuter entièrement*

La commande ***Exécuter entièrement*** exécute toutes les fonctions de la macro à la suite l´une de l´autre avec interruption pour les fonctions macro exigeant la saisie de paramètres. La fenêtre de saisie s´affiche et une fois entrées les données demandées, l´exécution reprend.

Commande *Stop*

La commande ***Stop*** interrompt l´opération d´échange de données et permute sur la commande ***Exécuter entièrement***.

Commande *Nouvelle ligne*

La commande ***Nouvelle ligne*** insère une nouvelle ligne à la position du curseur.

Commande *Importer*

La commande ***Importer*** permet l´importation de données provenant de fichiers externes (*.CSV).

Remarque: Les données contenues dans l´onglet Données seront alors écrasées.

Commande *Exporter*

La commande ***Exporter*** permet d´exporter les données comme fichier *.CSV.

Remarque: Les noms actuels des champs de substitution seront désignés comme noms des colonnes.

4.7.6.5.2.5 Saisie des données - Navigation dans l´onglet Données

Saisie manuelle

Lors d´une saisie manuelle, le curseur passe à la *ligne suivante* une fois appuyé sur la touche ENTRÉE. La touche TAB permet de passer à la *colonne suivante*. Un double-clic dans un champ permet l´édition de ce champ.

Sélection des blocs d´informations

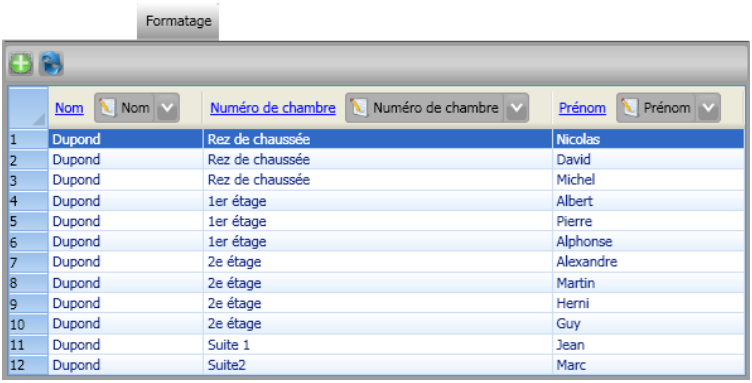
Un bloc d´information isolé peut être sélectionné avec la souris en cliquant sur le bouton bleu . Pour sélectionner tous les blocs de données, il suffit de cliquer sur le bouton bleu avec une flèche .

Insérer des données

Outre la saisie manuelle, vous pouvez également insérer des données à partir du presse-papiers de Windows (Clipboard). Des tableaux Excel ou HTML peuvent servir de

fichiers source. Par simple combinaison des touches CTRL + V vous insèrerez vos données dans les champs d´insertion.

4.7.6.5.2.6 L´onglet *Formatage*



	Nom	Numéro de chambre	Prénom
1	Dupond	Rez de chaussée	Nicolas
2	Dupond	Rez de chaussée	David
3	Dupond	Rez de chaussée	Michel
4	Dupond	1er étage	Albert
5	Dupond	1er étage	Pierre
6	Dupond	1er étage	Alphonse
7	Dupond	2e étage	Alexandre
8	Dupond	2e étage	Martin
9	Dupond	2e étage	Herni
10	Dupond	2e étage	Guy
11	Dupond	Suite 1	Jean
12	Dupond	Suite2	Marc

Fig. 4.7-47: Formatage des données contenues dans l´onglet Données

4.7.6.5.2.7 Les boutons de commande

Commande *Actualiser*

En activant cette commande, les données du bloc d´informations sélectionné seront échangées.

Remarque: Cette fonction permet de vérifier dans l´aperçu que les données ont été effectivement échangées.

Commande *Hauteur de la police*

En activant cette commande, une taille maximale et homogène sera définie. Elle sera calculée en fonction du jeu de données le plus long.

1. Activer l´option *Ajuster taille de police* dans la fenêtre *Formater dans le champ (de substitution)*.
2. Activer dans la colonne la fonction *Ne pas encore calculer la taille de police*: un double-clic sur la colonne ouvre la fenêtre.
3. La hauteur maximale possible est indiquée à coté du nom de la colonne et sera retenue comme référence.

Fig. 4.7-48: Affichage Action

4.7.6.5.2.8 L´onglet *Élargi*

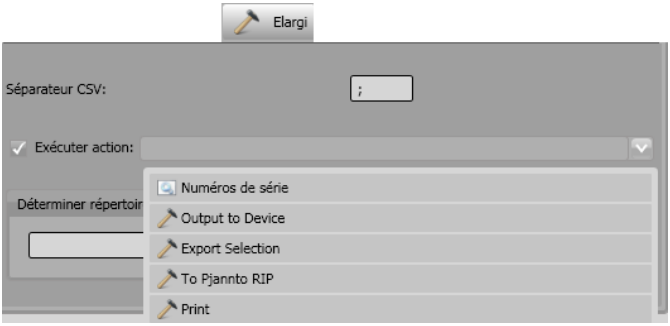


Fig. 4.7-49: Liste des actions pouvant être réalisées avec les données

4.7.6.5.3 Actions

Remarque importante: Toutes les actions et macros disponibles sont répertoriées dans la liste des actions, même les macros n´étant pas censées être définies comme des actions (p. ex. numéros de série dans la macro numéros de série).

Séparateurs CSV

Indiquez dans ce champ le séparateur devant séparer les données des colonnes ou des lignes. Ce séparateur sera utilisé lors de l´exportation dans le fichier CSV.

4.7.6.5.3.1 Actions personnalisées

Utilisation de sélection

voir chapitre 9.6.4.1: Macro *Nombre de poses de sélection*

Numéros de série

4.7.6.5.3.2 Actions générales

Cut (Couper)

Cette action active le module de découpe du Plot manager après exécution de la macro.

Export

Cette action active la fenêtre d´exportation après exécution de la macro.

To Pjannto RIP

Cette action active le RIP Pjannto RIP (si celui-ci est installé et si vous détenez une licence) après exécution de la macro et transfère les données pour trame et impression.

Print (Imprimer)

Cette action active le module d´impression après exécution de la macro et les données sont transmises à l´imprimante connectée.

4.7.6.5.3.3 Répertoire de sortie

Vous déterminerez ici sous quel répertoire les fichiers d´exportation (*.CSV) devront être enregistrés.

4.7.6.5.4 Exemple

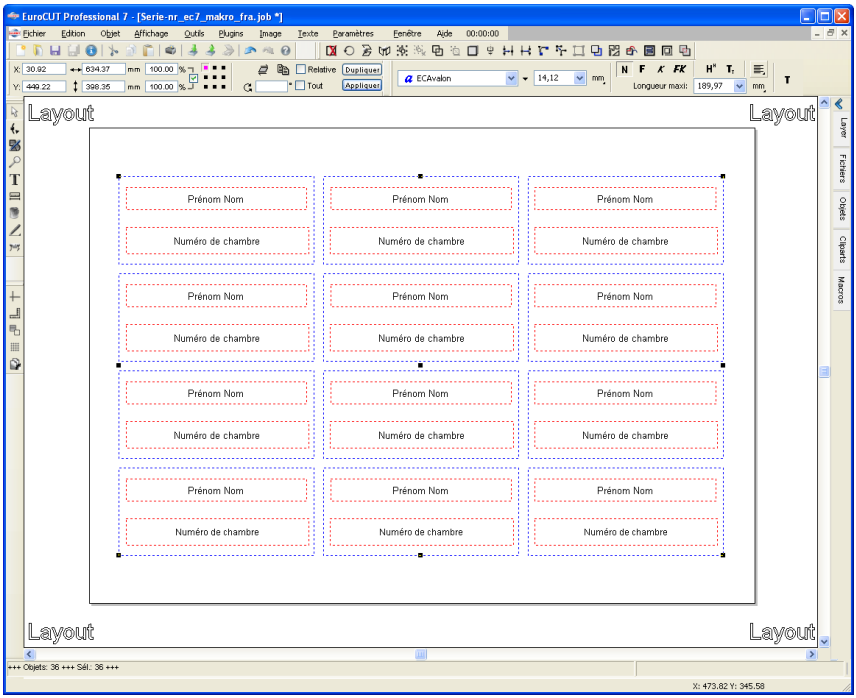


Fig. 4.7-50: Affichage en mode Layout

4.7.6.5.4.1 Définir compteur

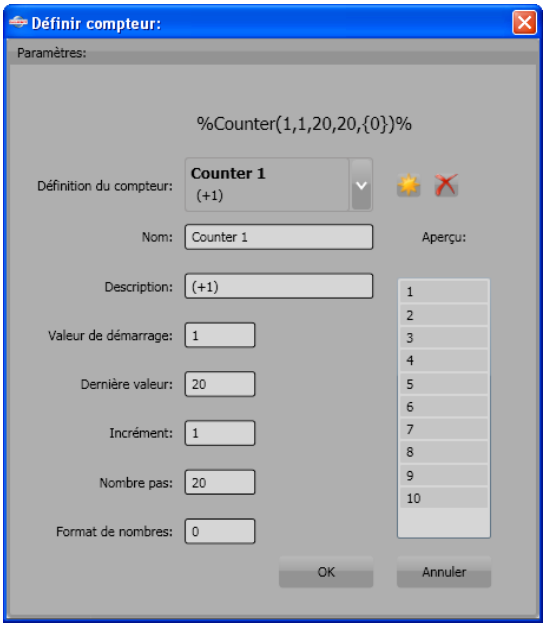


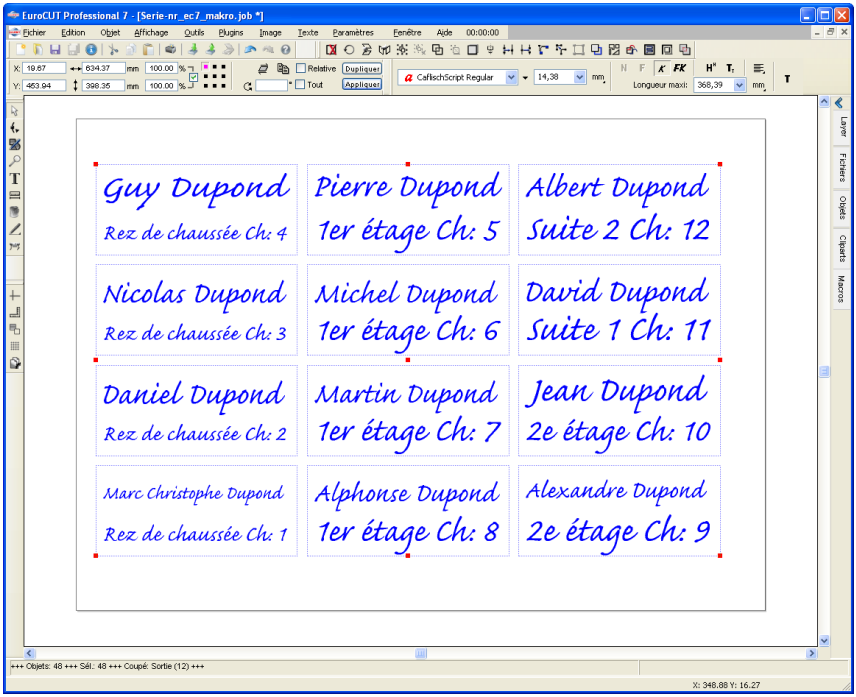
Fig. 4.7-51: Fenêtre des paramètres pour le formatage d´un compteur

Commande *Nouveau compteur*

La commande ***Nouveau compteur*** restaure les valeurs par défaut du compteur et insère un nouveau compteur dans le string de formatage à la position du curseur.

4.7.6.5.4.2 Résultat

En fonction du nombre des jeux de données, en activant la commande ***Actualiser,*** la planche suivante sera remplie et affichée. L´action sélectionnée dans l´onglet ***Élargi*** sera également exécutée. L´opération se déroule jusqu´à avoir atteint la dernière phrase de données.



4.7.7 Imprimer

Fig. 4.7-52: Commande Imprimer dans la barre d´outils standard

4.7.7.1 Sans logiciel RIP

Les différentes fonctions de la fenêtre Imprimer de EuroCUT seront présentées en détail dans les sections suivantes.

Cliquez sur ***Fichier*** puis ***Imprimer*** ou bien sur CTRL+P ou encore sur le raccourci pour ouvrir la fenêtre ***Imprimer...*** de EuroCUT.

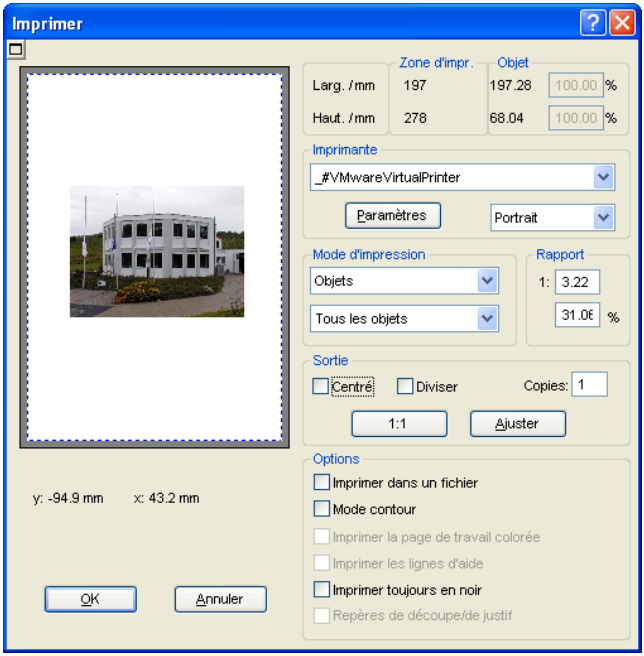


Fig. 4.7-53: Fenêtre Imprimer

Au centre à droite vous trouverez sous *Sortie* l´option ***Diviser (Mosaïque)*** et les boutons de commande ***Ajuster*** et ***1:1***. L´aperçu de la fenêtre ***Imprimer*** aura un aspect différent en fonction de l´option choisie.

Remarque: A l´ouverture de la fenêtre Imprimer, le bouton Ajuster est automatiquement activé, afin de régler les formats et de les ajuster à la taille maximale supportée par le périphérique de sortie.

Mode Ajuster

Le mode ***Ajuster*** correspond à la zone imprimable et permet de centrer les objets à imprimer. Les valeurs de la zone imprimable sont affichées dans le champ ***Zone d´impression*** sur la partie supérieure droite de la fenêtre.

Aperçu du mode Ajuster

Cette fenêtre permet d´effectuer une dernière vérification avant l´impression. Les bords de la fenêtre sont magnétiques: si un objet est rapproché au bord de la page, il y restera "attaché". Cette fonction permet un positionnement rapide et aisé des objets sur les coins et les bordures de la page.

Astuce: En maintenant la touche MAJ enfoncée, vous désactiverez le magnétisme des bords de la feuille lors du positionnement des objets.

Les ***coordonnées X et Y***, affichées sous l´aperçu, indiquent la position du coin supérieur gauche des objets à imprimer.

Utilisation de la souris dans l´aperçu (Mode *Ajuster*)

Un clic avec le bouton *droit* de la souris sur l´***aperçu*** permet de commuter entre les modes réduit et agrandi.

Fig. 4.7-54: Bouton Aperçu d´impression

Fig. 4.7-55: Aperçu d´impression plein écran

Remarque: L´affichage obtenu dépend de la résolution de votre écran (800*600, 1024*768, ...). Un clic droit de la souris rétablit le mode initial.

Remarque: Un clic gauche maintenu sur les objets vous permet de les déplacer et fait apparaître un cadre noir discontinu. Ce cadre représente la surface totale occupée par l´impression.

Zone d´impression et objet

Sur la partie supérieure droite de la fenêtre d´**impression** se trouvent les indications relatives à la ***zone d´impression*** et aux ***objets*** à imprimer.

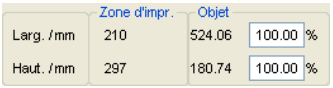


Fig. 4.7-56: Zone d´impression et objet

Zone d´impression

Sont indiquées ici les valeurs réelles (hauteur et largeur) de la zone d´impression.

Objet

Les dimensions, hauteur et largeur, du ou des objet(s) à imprimer sont indiquées ici.

Remarque: Le réglage en pourcentage de la taille des objets n´est pas disponible en mode Ajuster.

Vous pourrez sélectionner une imprimante dans la fenêtre ***imprimer*** dans le champ ***Imprimante.***

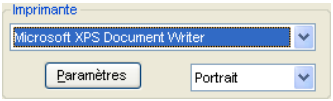


Fig. 4.7-57: Sélection et réglage de l´imprimante

En cliquant sur le menu déroulant, s´affichera la liste des imprimantes installées sur votre ordinateur. Après sélection de l´imprimante, le bouton *Paramètres*, situé juste en-dessous, vous permet d´accéder aux réglages avancés propres à l´imprimante.

Remarque: Les caractéristiques de la fenêtre Imprimer qui s´affichera après avoir appuyé sur Paramètres dépendront de votre matériel et ne sont pas liées à notre logiciel. Veuillez consulter le manuel de votre imprimante en cas de difficultés.

Sur la droite du bouton ***Paramètres*** vous pouvez choisir l´orientation de la feuille: portrait (vertical) ou paysage (horizontal).

Qu´y aura-t-il d´imprimé?

Dans le mode d´impression se trouvent deux combos de sélection grâce auxquelles vous choisirez ce qui devra être imprimé. Dans la première combo se trouvent quatre options au choix: ***Objets***, ***Objet avec surface de travail***, ***Job Info*** et ***Calcul du Job***.

Objets

Tous les objets sur la surface de travail seront imprimés.

Objet avec surface de travail

Les objets et la surface de travail (cadre noir) seront imprimés. Sous le cadre noir, figureront automatiquement le nom du job, les dimensions de la surface de travail et le rapport d´impression.

Job Info

Les informations enregistrées dans ***Job Info*** peuvent être imprimées vous permettant de créer un dossier complet avec la maquette.

Calcul du Job

Si cette option est activée, les informations saisies dans le ***Calcul du Job*** seront imprimées.

Dans la seconde combo de sélection figurent les options suivantes: ***Tous les objets***, ***Objets sélectionnés***, ***Impression selon couleur*** (Imprimer par ordre de layer), ***Imprimer un layer séparément*** (couleur).

Tous les objets

Tous les objets se trouvant sur la surface de travail seront imprimés.

Objets sélectionnés

Seuls les objets sélectionnés sur la surface de travail seront envoyés vers l´imprimante.

Impression selon couleur

Tous les objets d´une couleur seront imprimés séparément dans l´ordre prédéfini. La barre de couleur (ordre des layers) dans la seconde liste affiche dans l´ordre d´impression toutes les couleurs (layers) ayant été utilisées sur la surface de travail.

Remarque: L´impression commencera toujours par la couleur la plus foncée.

Imprimer couleur séparément (Layer)

Toutes les couleurs apparaissant dans cette seconde liste sont celles qui ont été utilisées dans le job et permettent une impression sélective. Ainsi par exemple si un objet noir et un objet rouge figurent sur la surface de travail, seules ces deux barres de couleur

(layer) seront affichées pour sélection.

Rapport

Vous pouvez ici définir le rapport d´impression en chiffre ou alors en pourcentage.

Remarque: La valeur que vous indiquerez dans l´un des deux champs sera automatiquement transposé dans l´autre.

Fig. 4.7-58: Champ de saisie du rapport de dimension

Exemples de correspondance des rapports en pourcentage:

Rapport 1 : 1 correspond à 100.00 %
Rapport 1 : 2 correspond à 50.00 %
Rapport 1 : 3 correspond à 33.33 %
Rapport 1 : 4 correspond à 25.00 %

Centré

Si cette option est activée, tous les objets seront centrés sur la page, même s´ils dépassent la zone d´impression.

Diviser (Mosaïque)

Si cette option est activée, la fenêtre ***Imprimer*** s´affiche en mode ***divisé/mosaïque***.

Copies

Saisir dans ce champ le nombre d´exemplaires désiré (max. 9999). Les boutons ***Ajuster*** et ***Diviser*** permettent de commuter les deux modes.

1:1

Cette option affiche dans l´aperçu tous les objets se trouvant sur la surface de travail dans leur *taille réelle*.

Ajuster

Les objets seront ici réduits au besoin et centrés sur la page afin qu´ils puissent être affichés dans l´aperçu d´impression.

Options

Envoyer vers fichier- Imprimer dans fichier

Si cette option est activée l´envoi des données d´impression sera reconduit dans un fichier.

Mode contour

En activant cette option, tous les objets seront imprimés comme en affichage mode de contour, à savoir sans remplissage de couleurs.

Imprimer la page de travail colorée

En activant cette option la couleur de fond de la surface de travail (que vous aurez modifiée) sera imprimée.

Imprimer les lignes d´aide

Vous pouvez imprimer les lignes d´aide ayant servi à la conception de la maquette.

Imprimer toujours en noir

Cette option sera automatiquement activée si vous avez sélectionné dans la première liste ***Tous les objets*** et dans la seconde ***Imprimer selon couleurs*** (par ordre de layer) ou ***Imprimer couleur séparément*** (layer séparé).

Remarque: Désactivez cette option pour une impression en couleur des objets se trouvant sur la surface de travail.

Repères de découpe/de justif

Cette option sera automatiquement activée si vous avez sélectionné dans la première liste ***Tous les objets*** et dans la seconde ***Imprimer selon couleurs*** (par ordre de layer) ou ***Imprimer couleur séparément*** (layer séparé).

Remarque: Désactivez l´option Repères de découpe pour une impression sans repères.

4.7.7.1.1 Mode Diviser (Mosaïque)

En passant du mode ***Ajuster*** au mode ***Diviser (mosaïque)***, l´aperçu s´affiche comme suit:

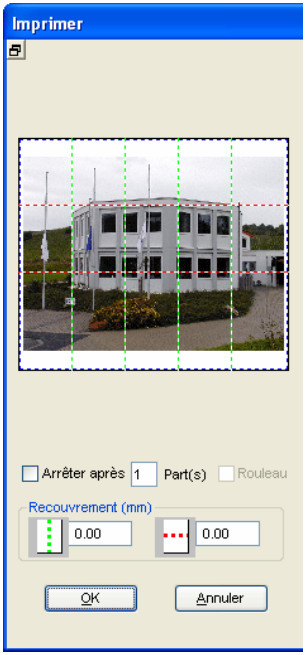


Fig. 4.7-59: Aperçu en mode mosaïque

Sous le mode ***Diviser*** tous les segments sont affichés. Un segment correspond à une partie de l´objet pouvant être envoyé vers un périphérique.

L´option ***Arrêter après*** indique après quel segment (indication du nombre de pages à imprimer) l´impression devra être interrompue. Les champs ***Recouvrement (mm)*** permettent de saisir les recouvrements horizontaux et verticaux souhaités.

En imprimant sur rouleaux, option ***Rouleau,*** des parties entières seront imprimées sans espace entre les segments.

Remarque: L´impression se faisant ici par bande, seule une bande entière pourra être annulée et non pas un segment. Le recouvrement ne sera disponible que dans la largeur puisque la longueur n´est plus limitée.

Une fois l´impression terminée, la fenêtre reste active vous offrant ainsi la possibilité de comparer le résultat avec l´aperçu mais aussi de renouveler l´impression d´une partie de la mosaïque si nécessaire.

Utilisation de la souris dans l´aperçu du mode mosaïque

Un clic avec le bouton droit sur l´aperçu permet un affichage plein écran. Vous obtiendrez le même résultat en cliquant sur le bouton se trouvant sur le côté supérieur gauche de la fenêtre. Un nouveau clic droit affichera la fenêtre dans son état initial.

Un *double-clic* gauche de la souris sur une partie de la mosaïque vous permet d´activer ou désactiver cette partie lors de l´impression.

Un double-clic avec la touche CTRL enfoncée inverse l´état des parties: les parties désactivées (non imprimées) seront alors activées (imprimées) et vice versa.

Les objets à l´intérieur de la surface de travail pourront être déplacés avec la souris. Les bords de l´aperçu sont magnétiques et vous aident à positionner les objets sans dépasser la zone d´impression. Gardez enfoncée la touche MAJ pour annuler temporairement le magnétisme.

Exemple d´impression en mode divisé/mosaïque

L´exemple ci-dessous est une illustration des fonctions et commandes pour une impression en mode ***divisé/mosaïque***.

Le mode ***mosaïque*** vous permet d´imprimer toutes les tailles, à savoir que tout graphique quelle que soit sa taille pourra être envoyé vers un périphérique de sortie. Cette option vous permet d´utiliser une imprimante A4 et d´obtenir une sortie de format A3, A2, A1 ou A0 voire même tout autre grand format.

Comment procéder?

Votre graphique sera divisé en autant de segments nécessaires pour qu´il puisse être traité par le périphérique connecté. Le nombre des segments nécessaires dépend de la taille du graphique ainsi que du format de sortie préréglé (A3, A2, ...etc). Le réglage du format de sortie s´effectue par le bouton ***Installer*** dans la fenêtre ***Imprimer*** de EuroCUT et dépend du périphérique de sortie.

Chargez un graphique dans EuroCUT et ouvrez la fenêtre ***Imprimer*** soit via le menu ***Fichier*** sous ***Imprimer...***, ou bien en appuyant sur **CTRL+P** ou encore sur le bouton ***Standard*** de la toolbar.

La fenêtre ***Imprimer*** de EuroCUT s´affiche en mode ***Ajuster***. Activez le mode ***Diviser (mosaïque)*** en appuyant sur le bouton correspondant.

La fenêtre ***Imprimer*** s´affiche alors comme suit:

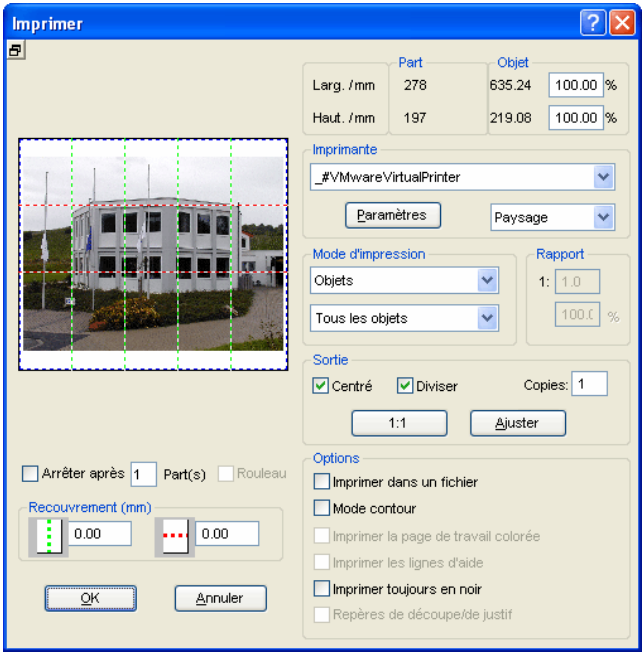


Fig. 4.7-60: Fenêtre Imprimer en mode Mosaïque (Diviser)

Sur la partie supérieure droite se trouvent les deux champs ***Part*** et ***Objet***.

Le champ ***Part*** correspond au champ ***Zone d´impression*** du mode ***Ajuster***. Les autres champs et options de cette partie de la fenêtre sont identiques à ceux déjà rencontrés en mode ***Ajuster***.

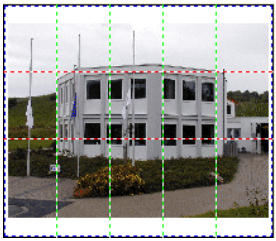


Fig. 4.7-61: Aperçu du mode Mosaïque

Activation ou désactivation d´une partie / d´un segment

Les parties à imprimer sont affichées normalement. Par contre, si l´une d´entre elles est désactivée, elle sera représentée par un "**X**" rouge la chevauchant.

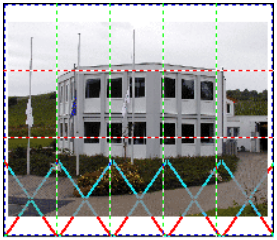


Fig. 4.7-62: Rangée inférieure: partie désactivée

La désactivation d´une partie de l´impression se fait par un **double-clic** avec le bouton gauche de la souris. En cliquant de nouveau dessus, la partie sera réactivée.

La figure ci-dessus illustre une mosaïque dont la partie inférieure est marquée d´un "**X" rouge**. Cette partie a été désactivée et ne sera donc pas imprimée.

Conseil: Peut-être ne souhaitez-vous sélectionner qu´une partie et désélectionner tout le reste? Avec un double-clic gauche de la souris sur la partie à sélectionner et en maintenant la touche CTRL appuyée, toutes les autres parties seront désactivées. Cela vous épargnera une sélection longue et fastidieuse!

4.7.7.2 Avec logiciel Pjannto RIP

Fig. 4.7-63: Bouton de commande Pjannto RIP dans la barre d´outils Standard

Remarque: Pjannto RIP n´est pas un élément composant de EuroCUT mais un PostScript RIP professionnel. Si vous êtes en possession d´une licence de Pjannto RIP et si le logiciel est installé sur le même ordinateur, alors le bouton de commande de Pjannto RIP s´affichera automatiquement dans la barre d´outils Standard de EuroCUT et le menu Fichier intègrera l´option menu Pjannto RIP... .

5 Références

Voici la liste des menus dans l'ordre d'apparition dans:

5.1 Menu *Fichier*

5.1.1 Commande *Nouveau…*

Permet de créer un nouveau Job. **CTRL+N**

5.1.2 Commande *Nouveau à partir du modèle*

Cette fonction permet d´enregistrer les jobs comme modèles (extension JTP). Vous accédez à ces fichiers via ***Fichiers/Ouvrir*** ou encore ***Fichiers/Nouveau***. Le fichier ainsi ouvert servira de base à des modifications. Le nom du job affiché sera "sans nom".

5.1.3 Commande *Dernière version*

Lors du chargement d´un job, une copie de sauvegarde désignée sous le nom de AUTOSAVE.BAK est créée sous le répertoire de EuroCUT.
Cette fonction permet donc de restaurer la version du Job précédent le dernier chargement.

5.1.4 Commande *Ouvrir...*

Cette commande vous permet de faire apparaître sur votre écran/desktop, les fichiers sous format EuroCUT JOB enregistrés sur votre disque dur ou sur un autre support. Vous pouvez continuer à éditer ces fichiers. Après demande de confirmation, les jobs pourront être supprimés. **CTRL+L**

5.1.5 Commande *Enregistrer*

La commande ***Enregistrer*** permet d´enregistrer le job en cours. Si le job en question a déjà été enregistré auparavant, le nom du fichier et le répertoire ne seront pas modifiés. L´ancienne version du job sera écrasée et ne pourra pas être reproduite. **CTRL+S**
Vous voulez enregistrer un job que vous venez de créer. En cliquant sur la commande ***Enregistrer*** dans le menu ***Fichier***, le programme passe automatiquement à la commande ***Enregistrer sous...*** Dans un premier temps s´ouvrira la boîte de dialogue ***Job Info*** qui vous permettra de donner d´autres informations relatives au job. Ensuite s´ouvrira la boîte de dialogue de l´enregistrement dans laquelle vous indiquerez le nom du fichier et le répertoire.

5.1.6 Commande *Enregistrer sous...*

MAJ+ CTRL+S

Cette commande vous permet d´attribuer un nom de fichier à un nouveau job et de l´enregistrer dans un des répertoires proposés. Cette commande permet également de modifier le nom du fichier et/ou du répertoire de fichiers existants. Vous voulez par exemple enregistrer un job, basé sur un ancien job, sans pour autant perdre l´ancienne version, il vous suffit d´utiliser la commande ***Enregistrer sous...*** et d´enregistrer votre nouveau job sous un autre nom et éventuellement dans un autre répertoire.

La commande ***Enregistrer sous...*** peut être utilisée, si vous souhaitez enregistrer le job en cours sur un support externe. Il vous suffit de choisir le lecteur correspondant.

5.1.7 Commande *Tout enregistrer*

Cette fonction enregistre tous les EuroCUT jobs actifs et demande un nom de fichier et un répertoire de destination pour les fichiers sans nom.

5.1.8 Commande *Envoyer par E-mail…*

Cette commande active la boîte email standard et associe à un message électronique le job en cours en pièce jointe. Le job devra être auparavant enregistré.

5.1.9 Commande *Service en ligne*

Ce lien vous connectera au site Internet d'EUROSYSTEMS S.à.r.l. (www.eurosystems.lu).

5.1.10 Commande *Importer…*

CTRL+I

Cette fonction permet de récupérer des graphiques qui ne sont pas au format Job de EuroCUT.

5.1.11 Commande *Exporter…*

CTRL+E

Vous voulez utiliser votre job sous un autre logiciel, le format du fichier devra alors être converti voire ici, exporté.

5.1.12 La commande *Transfert RIP...*

Cette commande lance le PostScript-RIP de EuroCUT, qui aura été préalablement installé et activé (licence octroyée).

Attention: Cette option de menu n´est accessible que si un RIP EUROSYSTEMS a été installé et activé. Le setup du RIP pourra être

ensuite exécuté dans EuroCUT Professional 7: ***voir chapitre 5.9.1.8: Setup RIP…***

5.1.13 Commande *Imprimer…*

La commande ***Imprimer*** envoie le fichier ouvert, quelle que soit sa taille (contours), vers l´imprimante standard pour impression.

CTRL+P

5.1.14 Commande *Envoyer…*

La commande ***Envoyer*** exécute le module de sortie de découpe, dessin et fraisage.

S

5.1.15 Commande *Scanner...*

Cette fonction utilise l'interface TWAIN de votre scanner. Celle-ci permet une acquisition simplifiée de
votre document. Pour savoir si votre scanner possède une telle interface, contactez le fabricant du scanner.

CTRL+N

Si ce n'était pas le cas, vous pouvez utiliser le menu ***Outils*** / ***Insérer un programme*** pour créer un raccourci vers votre programme de numérisation.

5.1.16 Commande *Sélectionner un scanner…*

Sélection du pilote du scanner ou de l'interface TWAIN.

5.1.17 Commande *Quitter*

Quitte EuroCUT et vous renvoie au desktop de Windows. Si vous n´avez pas encore enregistré le job en cours, la confirmation vous sera alors demandée de procéder maintenant à l'enregistrement des travaux non sauvegardés.

CTRL+Q

5.1.18 *Historique des Jobs*

L´historique des jobs facilite le chargement des quatre derniers jobs. En bas du menu ***Fichier*** se trouve le nom des quatre derniers jobs ouverts ou créés. Cliquez sur l'un d'entre eux pour l'ouvrir.

5.2 Menu *Edition*

5.2.1 Commande *Annuler*

F5

Cliquez ici pour annuler la dernière opération effectuée. Le nombre par défaut d'opérations pouvant être annulées est de 5. Vous pouvez paramétrer les annulations dans le menu ***Paramètres / Paramètres standards / Divers***. La limite d'annulation est de 100 opérations.

NB: Ce réglage ne peut être effectué qu'après la création d'un nouveau fichier!

5.2.2 Commande *Liste des annulations…*

MAJ+F5

Active la boîte de dialogue où sont répertoriées les dernières commandes exécutées. Les stades intermédiaires du job sont affichés pour contrôle dans la fenêtre d´aperçu. En cliquant sur la commande correspondant à un certain stade du job, les autres commandes seront alors annulées.

NB: Cette option menu n´apparaît que lorsque les commandes exécutées peuvent être annulées.

5.2.3 Commande *Rétablir*

F6

A l´inverse de l´annulation, cette commande rétablit le job au stade **précédant** la commande d´annulation.

5.2.4 Commande *Liste de rétablissement…*

MAJ+F6

Ouvre la boîte de dialogue répertoriant les dernières annulations exécutées. Les stades intermédiaires sont affichés pour contrôle dans une fenêtre d´aperçu. En cliquant sur la commande correspondant au stade désiré, les autres commandes seront annulées.

NB: Cette option menu n´apparait que si les commandes peuvent être annulées.

5.2.5 Commande *Couper*

CTRL+X

Copie la sélection dans le presse-papier de Windows et la supprime de la surface de travail. Vous pouvez ensuite la coller à un autre endroit ou dans un autre programme.

NB: Vous pouvez également utiliser la fonction Exporter pour transférer vos données. Cela vous sera nécessaire, si vous souhaitez transférer vos données sur un autre ordinateur.

5.2.6 Commande *Copier*

Copie la sélection dans le presse-papier. Vous pouvez ensuite la coller à un autre endroit ou dans un autre programme. **CTRL+C**

5.2.7 Commande *Coller*

Insère dans le job graphiques ou autres objets du presse-papiers. Le curseur prend la forme d´un angle droit dans lequel figure *Insert* (insérer). **CTRL+V**

La pointe de l´angle droit permettra d´indiquer à quel endroit de la surface de travail le graphique ou l´objet devra être inséré.

5.2.8 Commande *Insérer les contenus…*

Cette option menu permet d´importer des images depuis le presse-papiers vers EuroCUT.

NB: Ce menu n'est pas opérationnel pour les objets copiés depuis EuroCUT.

5.2.9 Commande *Tout sélectionner*

Sélectionne tous les objets de la maquette, qu'ils soient sur la surface de travail ou non. **CTRL+A**
Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.

5.2.10 Commande *Inverser la sélection*

Inverse la sélection des objets marqués. Les objets précédemment sélectionnés ne le seront plus ici et ceux qui ne l´étaient pas, le seront. **MAJ+E**

5.2.11 Commande *Info Job…*

Permet d'insérer dans le fichier des renseignements propres au client pouvant être utile à la facturation ou ajoutés en fiche d´accompagnement de la maquette.

Outre des informations telles que ***Référence commande*** et ***Adresse client***, l´info Job renseigne également sur les matériaux utilisés. Sous le champ ***Memo*** vous pourrez indiquer des mots clés ou autres remarques.

5.2.12 Commande *Calcul du Job…*

Le calcul du job permet d´établir de manière très simple un **Pré-chiffrage**.
Le calcul du job peut s´avérer particulièrement utile pour l´ **évaluation des coûts des matériaux.**

La fenêtre du Calcul du Job permet à l´utilisateur de permuter entre plusieurs modes d´affichage, dans lesquels l´objet graphique ou texte d´un même matériau, d´une même taille de police sont regroupés. Une liste pour chaque possibilité de sélection peut être alors établie et imprimée, sur laquelle l´utilisateur n´aura plus qu´à indiquer les prix.

Remarque: Le calcul du Job peut être imprimé à partir de la fenêtre Imprimer.

5.2.13 Commande *Layer de couleur…*

L

Lance la boîte de dialogue des ***paramètres du Layer***, attribuant les couleurs aux objets, définissant la couleur des vinyles et les outils des machines. Les objets de même couleur peuvent être sélectionnés et les layers rendus invisibles ou verrouillés.

5.2.14 Commande *Prêt à la découpe…*

Permet de rendre découpables les contours et les dégradés.
Contour
Donne une épaisseur aux contours (qui sont des traits « virtuels »).
Dégradé
Transforme un dégradé en une succession de bandes de couleurs différentes.
Contour et dégradé
L´épaisseur du trait définie ainsi que le dégradé (nombre d´étapes) seront pourvus d´un outline.

5.2.15 Commande *Multi Copy…*

Permet de placer un nombre quelconque de copies d´objet (nombre de poses) sur la surface de travail. Nombre, intervalle peuvent être définis dans la boîte de dialogue.

Description détaillée: **voir chapitre 7.7: Barre des *Paramètres de l´objet***

5.3 Menu *Objet*

5.3.1 Commande *Changement d´axe*

A

Permet d´exécuter rapidement une rotation de 90° des objets sélectionnés dans le sens trigonométrique. Utile pour adapter vos objets à la direction du déroulement du vinyle. Plus rapide que de passer par le menu ***Rotation***.

5.3.2 Commande *Changement d´axe avec page de travail*

MAJ+A

Opère une rotation de 90° dans le sens contraire des aiguilles d´une montre des objets sélectionnés **et** de la surface de travail.

5.3.3 Commande *Miroir horizontal*

X

La sélection pivote suivant un axe horizontal qui passe par son centre. Si aucun objet n'est sélectionné, c'est l'ensemble du job qui sera pivoté. Si plusieurs objets sont sélectionnés, l´horizontale passant par le point central de la boîte de sélection virtuelle (dont le bord sera délimité par huits points noirs) servira d´axe de symétrie.

5.3.4 Commande *Miroir vertical*

Y

La sélection pivote suivant un axe vertical qui passe par son centre. Si aucun objet n'est sélectionné, c'est l'ensemble du job qui sera pivoté. Si plusieurs objets sont sélectionnés, le point central de la boîte de sélection virtuelle et ses verticales serviront d´axe de symétrie.

5.3.5 Commande *Supprimer*

SUPPR

Appuyez sur la touche **Suppr** de votre clavier pour **effacer** un élément de la maquette, ou bien cliquez
sur cette commande. Les objets devront alors être sélectionnés pour pouvoir être supprimés.

5.3.6 Commande *Dupliquer*

CTRL+D

L´objet à dupliquer doit être sélectionné pour l´utilisation de cette commande. Cliquez sur la commande ***Dupliquer*** ou utilisez le raccourci clavier. Les objets sélectionnés vont être dupliqués.

Le positionnement s´effectue selon les valeurs que vous aurez indiquées dans le menu ***Paramètres***, sous l´option menu ***Paramètres standards/Divers***.

NB: Vous pouvez aussi dupliquer un objet de la manière suivante: sélectionnez l´objet et maintenez appuyée la touche gauche de la souris. Positionnez l´objet à l´endroit voulu et cliquez la touche droite de la souris. Les valeurs du déplacement sont ici enregistrées automatiquement.

5.3.7 Commande *Cloner*

Cette commande diffère de la précédente car tous les objets créés de cette manière sont dépendants de l'objet original. Si on modifie la taille de l'original, la taille de tous les clones sera également modifiée.

Si vous modifiez un clone, il deviendra alors un nouvel objet à part entière et ne sera plus rattaché à l'original.

5.3.8 Commande Associer

CTRL+G

Permet de regrouper plusieurs objets et de les travailler comme un ensemble. Utile lorsque vous voulez déplacer plusieurs objets sans apporter de modification de position entre eux. Sélectionnez tous les objets que vous souhaitez déplacer, activez la commande ***Associer*** et déplacez enfin le nouveau groupe à la position voulue. A ce stade-là, il n´est plus possible de modifier isolément un des objets formant le groupe en question.

Pour ce faire, il vous faut recourir à la commande ***Dissocier regroupement***.

NB: L´outil d´édition de point nodal ne pourra pas être utilisé pour les objets regroupés ou alors le regroupement devra être préalablement dissocié. Afin de pouvoir les différencier des autres, les objets regroupés sont hachurés en bleu.

5.3.9 Commande *Dissocier*

CTRL+B

Commande à utiliser quand on veut dissocier un regroupement d´objets et modifier un objet associé à d'autres.

5.3.10 Commande *Combiner*

MAJ+K

A l´instar de la commande ***Associer***, la commande ***Combiner*** regroupe plusieurs objets en un ensemble. Mais contrairement à la commande précédente, les objets sélectionnés ne sont pas ici des entités isolées formant une mosaique.

Considérons l´exemple suivant pour plus de compréhension.
Vous avez créé deux carrés de taille différente et le plus petit se trouve entièrement à l´intérieur du plus grand. Pour s´assurer que sous le mode couleurs la surface du petit carré apparaisse transparente, il vous faut combiner les deux carrés après les avoir sélectionnés. Le plus grand carré

sera alors pris comme bordure extérieure et le petit comme bordure intérieure. La zone entre les deux sera alors remplie par la couleur choisie dans la Layerbox. Au centre reste un trou de la taille du petit carré.

5.3.11 Commande *Éclater la combinaison*

MAJ+L

Similaire à la commande ***Dissocier***, mais prévue pour séparer les différentes parties d'une combinaison.

5.3.12 Commande *Remplissage*

Permet de définir la couleur et le type de remplissage des objets graphiques et des blocs de texte.

Sans
Tous les remplissages, même en mode points, des objets sélectionnés sont ici supprimés. Seuls les contours sont conservés dans la couleur que vous leurs aurez attribuée.

Commande ***Dégradé***
Ouvre la boîte de dialogue permettant de définir l´aspect du tracé du remplissage couleurs pour les courbes fermées, les textes et les combinaisons.

Commande ***Bitmap***
Lance la boite de dialogue permettant le remplissage d´objets par des bits. Vous disposez d´une multitude de fonctions pour élaborer les remplissages au mode bitmap.

Commande ***Couleur du layer…***
Supprime tous les remplissages et donne une représentation de l´objet dans la couleur initiale du layer.

Commande ***Transparence…***
Permet de régler la transparence entre 0 et 100% au moyen d´un curseur ou en tapant un pourcentage sans décimal.

5.3.13 Commande *Contour*

Attribue ou supprime aux objets les caractéristiques de la plume (épaisseur, couleur...), génère des lignes très fines.

Commande ***Sans***
Supprime les caractéristiques de la plume de l´objet sélectionné et l´affiche dans sa couleur de layer initiale.

Commande ***Ligne fine***
Ajoute une ligne très fine à l´objet sélectionné dans la couleur du layer active.

Fonction ***Attributs***
La boîte de dialogue des attributs de la plume permet de dessiner une plume de contour des courbes, textes ou autres combinaisons. Les plumes contour sont représentées en mode plein lors du dessin du contour de l´objet.

Commande ***Couleur de layer***
Attribue au contour de l´objet la couleur de layer sélectionnée.

NB: Les attributs de la plume n´ont aucune influence sur la représentation des objets en mode contour (F9). Les contours des objets sont ici caractérisés par une simple ligne de contour dans la couleur du layer.

5.3.14 Commande *Masquer le bitmap*

Cette fonction superpose un objet ou une combinaison à un bitmap. Placez l´objet sur le bitmap à la position voulue, sélectionnez ensuite le bitmap ainsi que l´objet à superposer et activez alors la commande ***masquer le bitmap***.

5.3.15 Commande *Perspective*

La commande Perspective vise à obtenir des effets visuels spéciaux. Cette fonction peut établir une représentation exacte en perspective. Pour les représentations en perspective, un ou deux points de perspective sont possibles.
Lors de perspectives à un point, un côté sera plus court générant ainsi un effet tridimensionnel. Le côté plus court donne ainsi l´impression d´être en arrière-plan. Si deux côtés sont raccourcis, on obtient une impression de torsion des objets.

Nouvelle perspective
Cette commande crée un cadre de perspective autour des objets sélectionnés. Sélectionnez un point
et changez la perspective. Les objets traités sont affichés en pointillés bleus. Quand une perspective est en cours d'édition, vous n'avez pas accès à certaines fonctions comme
Outline, ... Pour pouvoir modifier l'objet, vous devez ***fixer la perspective*** pour continuer à travailler.

Remarque: En appuyant sur la touche ESPACE ou sur l´outil du traitement des points nodaux, vous pouvez changer à tout moment la perspective. Cependant, une fois que vous aurez fixé la perspective, celle-ci ne pourra plus être modifiée.

Fixer la perspective
Activez cette option, une fois que vous ne voudrez plus modifier la perspective elle-même, mais travailler seulement sur le groupe de perspective.

Annuler la perspective
Cette option supprime les effets de la perspective actuelle et rétablit l´état initial. Si entre temps la perspective a été fixée, la perspective sera ramenée à ce point-là.

5.3.16 Commande *Enveloppe*

Cette fonction permet d´obtenir d´autres effets graphiques tout aussi intéressants.
Une déformation de l´"enveloppe" occasionne dans le même temps une déformation des objets qu´elle englobe, qu´il s´agisse d´objets graphiques ou d´objets texte. On peut se représenter l´enveloppe comme une sorte de masse gommeuse, pouvant être modeler à souhait. Il existe quatre types différents d´enveloppe offrant des moyens différents de déformer un objet.

Les trois premiers types (Droite, Arc et Courbe) permettent des déformations régulières. Le quatrième
(Libre), quant à lui, vous donne accès aux points du cadre ainsi qu'à leurs tangentes.

Remarque: La touche Maj sert à sélectionner plusieurs points. Pour une sélection multiple, vous pouvez également tirer un cadre de sélection autour des points concernés.

Nouvelle enveloppe…
Cette option attribue un autre type d´enveloppe aux objets, permettant ainsi de générer d´autres possibilités de transformation intéressantes.

Fixer l'enveloppe
Activez cette option lorsque vous n´envisagez plus de modifier l´enveloppe elle-même mais seulement de continuer à travailler sur le groupe.

Supprimer l'enveloppe
Cette commande supprime les effets de l'enveloppe actuelle. L'objet retrouve son état initial.

5.3.17 Commande *Bloc d'ombre…*

Cette commande crée des blocs d´ombre simples, pour lesquels l´écart horizontal et vertical sera défini en tant que valeur ou même encore pourra être réglé au moyen d´une ombre interactive. Le layer de destination ou de couleur de l´ombre peut être sélectionné dans la liste.

Remarque: Les textes sont automatiquement convertis en courbes et les perspectives ainsi que les enveloppes seront fixées.

Si plusieurs objets ou combinaisons sont sélectionnés, l´ombre sera calculée séparément pour chaque objet n´appartenant pas à une combinaison. Les combinaisons sont alors automatiquement fusionnées, les originales mais aussi les ombres qui en résultent.

L´ombre des combinaisons est assimilée et les ombres de tous les objets sélectionnés seront regroupées à la fin.

5.3.18 Commande *Dessiner*

Ce menu regroupe tous les outils nécessaires à la création graphique. Vous les trouverez soit dans la toolbox ou alors sous l´option menu ***Dessiner*** du menu ***Objet***.

5.3.18.1 *Rectangle*

Vous avez activé le mode rectangle et vous pouvez positionner le curseur à l´endroit choisi pour commencer le rectangle ou le carré. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, glissez le curseur en diagonal jusqu´à l´angle opposé. En relâchant le bouton, le rectangle apparaît.

Remarque: Si vous appuyez sur la touche MAJ pendant le tracé du rectangle, le premier point de départ sera alors défini comme le point central du rectangle. Si vous maintenez la touche CTRL appuyée pendant le tracé du rectangle, vous obtiendrez automatiquement un carré en déplaçant le curseur. En appuyant sur les deux touches CTRL et MAJ en même temps, vous obtiendrez un carré centré. Lors de la création d´un objet, l´état des touches (enfoncée/non enfoncée) est important lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

5.3.18.2 *Cercle*

Cette commande active le mode de dessin pour ellipses et cercles. Tracez un cadre dans lequel l´ellipse sera insérée. Choisissez donc avant tout à l´aide de la souris le point initial du cadre à tracer.

Remarque : Le point initial n´est pas un point constituant l´ellipse. En appuyant sur la touche MAJ, le point initial deviendra alors le point initial de l´ellipse. La touche CTRL permet le tracé d´un cercle. En appuyant sur les deux touches simultanément, vous obtiendrez un cercle centré.

5.3.18.3 Ligne - 4 Modes

5.3.18.3.1 Mode *Ligne*

Cette commande active le mode permettant de tracer différents types de ligne. Le curseur prend alors la forme d´une croix avec sur le coté droit inférieur une ligne.

Deux méthodes vous sont proposées pour tracer des lignes:

1. Lignes "fermées"
Pour créer une ligne fermée, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et vous le lâcherez une fois terminée la ligne.
Si le curseur est positionné sur une extrémité de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé. Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: ***Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.***

2. Lignes "ouvertes"
Vous créez une ligne ouverte grâce à un clic du bouton gauche de la souris avant de tracer la ligne. Vous pouvez ensuite tracer la ligne de votre choix. Un second clic du bouton gauche de la souris finit le tracé de la partie de la ligne auquel pourra être jointe une autre ligne. Un *double-clic* sur le bouton gauche de la souris met fin à ce mode.

Remarque: En maintenant la touche MAJ enfoncée, vous limitez le tracé à l´horizontale ou à la verticale. En gardant la touche CTRL enfoncée, vous bridez l´angle de la ligne par palier de 15°. La droite se déplace donc de 15°, 30°, 45° etc... vers les bords de la surface de travail.

5.3.18.3.2 Mode *Arc*

Vous activez le mode Arc sous le mode Ligne en cliquant sur le bouton droit de la souris et en sélectionnant l´option de menu correspondante.
Cliquez pour indiquer le premier point, puis cliquez à nouveau pour obtenir le deuxième point qui servira de base à l´arc. Terminez l´arc en cliquant une troisième fois sur le premier point.
Si le curseur est positionné sur une extrémité de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.
Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: ***Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.***

5.3.18.3.3 Mode de *digitalisation*

Cette commande active le mode permettant une vectorisation manuelle des modèles d´images matricielles.
En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous basculez entre les **modes Ligne, Arc, Digitalisation ou Main levée.** Les flèches directionnelles du clavier ou encore la boîte à outils vous faciliteront considérablement les retouches éventuelles de vos images.

Raccourcis du clavier:

Gauche --> Mode **Ligne**
Droit --> Mode **Arc**
Haut --> Mode **Main levée**
Bas --> Mode **Digitalisation**

Remarque: Ce mode vous permet de fermer tous les objets, indépendamment de la distance entre le point initial du premier objet tracé et du point final du dernier objet tracé.

Pour fermer des objets ouverts, vous pouvez aussi procéder de la manière suivante:

Tracez un objet ouvert. Déplacez le point final du dernier objet tracé à l´aide de la souris à proximité du point initial du premier objet dessiné. Vous constatez que le curseur de la souris a changé de forme. Relâchez la souris à cette position et l´objet sera fermé.
Si le curseur est positionné sur l´extrémité d´une courbe digitale/de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.
Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: ***Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.***

5.3.18.4 Mode *Main levée*

Cette commande permet de dessiner des lignes, des courbes ou des formes particulières.
En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, tracez l´objet de votre choix. Relâchez le bouton pour terminer votre tracé. Si le curseur est positionné sur l´extrémité d´une courbe digitale/de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.
Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: ***Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.***

5.3.18.5 *Objet symétrique...*

Permet de dessiner divers polygones, en particulier les étoiles.

voir chapitre 8.12: Outil Objets symétriques

5.3.18.6 Repères de perçage

Cette commande permet d´intégrer au graphique des trous de perçages prédéfinis.

Remarque: Cette fonction n´est utile que si vous utilisez une fraiseuse ou un traceur de découpe à plat équipé d´une fraise.

5.3.18.7 Repère de découpe

Cliquez ici pour insérer un ou plusieurs repères de découpe. Ils permettent un positionnement aisé des
différents objets lorsque vous assemblez les vinyles entre eux. Les repères de découpe seront découpés indépendamment du layer auquel ils

appartiennent, donc de leur couleur.

Si des objets ouverts ont été dessinés, il vous suffira au moyen du menu contextuel du clic droit de votre souris, de sélectionner l´option de menu ***Fermer***.

5.3.19 Commande *Aligner*

R

Aligne les objets sélectionnés. Vous pouvez aligner les objets sur un axe horizontale ou vertical. Les objets sont alors centrés ou positionnés à l´emplacement voulu.
Vous pouvez en plus placer les objets suivant le même espacement entre eux afin d´obtenir un affichage régulier. Il est également possible de centrer tous les objets verticalement ou horizontalement sur la surface de travail.

NB: Pour utiliser cette option, il faut avoir sélectionné au moins 2 objets.

5.3.20 Commande *Ranger et simuler…*

CTRL+F10

Permet de définir la priorité des sorties et le sens de rotation des objets. Le rangement peut se faire en fonction du layer. De la même manière, vous pourrez définir la direction préférée pour le rangement.
La fenêtre d´apercu vous donne une simulation graphique de l´envoi des objets mais aussi des déplacements de la tête des outils. La simulation peut être reproduite autant de fois que vous le souhaitez sans que l´objet original ne subisse de changements.

5.3.21 Commande *Rangement manuel…*

CTRL+F11

Permet le rangement manuel. L´ordre et le sens de rotation peuvent être définis pour chaque édition d´objet. Cela peut être effectué pour chaque layer. Dans la fenêtre d´apercu, vous cliquerez avec le curseur de la souris sur les objets dans l´ordre voulu. Vous pouvez aussi trier les objets en cliquant sur la liste des objets. Les objets ainsi sélectionnés sont hachurés en bleu.

5.3.22 Commande *Sens horaire*

>

Sert à définir le sens de rotation des objets dans le sens des aiguilles d´une montre.

NB: Comme la précédente, cette commande n´a d´utilité que pour les applications de fraisage.

5.3.23 Commande *Sens anti-horaire*

Sert à définir le sens de rotation des objets dans le sens inverse des aiguilles d´une montre.

<

NB: Comme la précédente, cette commande n´a d´utilité que pour les applications de fraisage.

5.3.24 Commande *Fermer*

Ferme des objets ouverts. La barre d´état vous indique si un objet représente une distance ouverte. Pour fermer, sélectionnez l´objet et utilisez la commande ***Fermer***.

MAJ+S

5.3.25 Commande *Ouvrir*

Permet d´ouvrir les objets fermés.

MAJ+O

NB: Cette fonction correspond à la fonction Disjoindre en mode nodal.

5.3.26 Commande *Arrondir les angles…*

Cette fonction permet d'arrondir les points nodaux avec un rayon librement définissable. L'arrondi peut
être intérieur ou extérieur. Arrondis peuvent être des points nodaux sélectionnés ou la totalité de l'objet.

MAJ+ CTRL+R

Remarque: Cette fonction peut être très utile pour modifier une police.

5.3.27 Commande *Réduction des points nodaux*

Cette commande supprime les points nodaux superposés et superflus d´un objet. Concernant les lignes droites, les points nodaux positionnés sur la ligne droite et entre ses extrémités seront automatiquement supprimés. La réduction des points nodaux diminue la complexité des objet.

5.3.28 Commande *Ajouter aux groupe cliparts*

Insère l'objet sélectionné dans la bibliothèque de cliparts active.

5.3.29 Commande *Convertir en conteneur…*

Cette commande convertit un objet texte ou une image matricielle en conteneur. La boîte de dialogue correspondant au type de conteneur retenu s´ouvrira alors pour régler les paramètres.

Remarque: Après conversion, cette option sera modifiée et désignée sous: Annuler l´état de conteneur.

Pour plus d´informations sur le conteneur: voir chapitre 4.7.6.2: Définition du Conteneur

5.3.30 Commande *Annuler l'état de conteneur*

Cette commande reconvertit un conteneur en objet texte ou en image vectorielle.

Remarque: Après conversion, cette option sera modifiée et désignée sous: Convertir en conteneur…

Pour plus d´informations sur le conteneur: voir chapitre 4.7.6.2: Définition du Conteneur

5.3.31 Commande *Paramètres conteneur…*

Cette commande active le dialogue *Setup* pour le conteneur d´image ou l´éditeur de texte avec l´onglet *Paramètres* pour le conteneur de texte.

Remarque: Les paramètres pour le conteneur de texte peuvent être également réglés via l´option de menu Éditeur de texte du menu contextuel.

Pour plus d´informations sur le conteneur: voir chapitre 4.7.6.2: Définition du Conteneur

5.3.32 Commande *Cadre d'échenillage*

Crée un cadre d´échenillage pour un ou plusieurs objets sélectionnés. Avec un cadre d´échenillage, il sera plus facile de retirer le film du support.

5.4 Menu *Affichage*

5.4.1 Commande *Agrandir*

+(Num) ou F2

En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d´une loupe avec un signe plus à l´intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnerez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur maximale.

Remarque : Un bip vous signale que le niveau maximal du zoom est atteint.

5.4.2 Commande *Réduire*

-(Num) ou F3

Réduit graduellement la surface de travail. Si elle a été auparavant agrandie plusieurs fois, la dimension sera rétablie progressivement conformément au nombre de fois où le zoom a été activé.

5.4.3 Commande *Toute la page*

B

Affiche la surface de travail en totalité.

5.4.4 Commande *Tout montrer*

F4

Cette fonction augmente ou diminue le zoom pour afficher tous les objets présents. Très utile pour vérifier si des objets n'ont pas étés créés ou déplacés par inadvertance.

NB: En appuyant simultanément sur la touche MAJ et cette commande, vous obtiendrez un zoom sur l'objet sélectionné.

5.4.5 Commande *Objets sélectionnés*

MAJ+F4

Seuls les objets sélectionnés seront affichés dans une taille maximale sur la surface de travail.

5.4.6 Commande *Placer au premier plan*

CTRL+O

Si vous avez placé plusieurs objets les uns sur les autres, vous pourrez ici modifier l´ordre.
En activant la commande ***Placer au premier plan***, l´objet sélectionné sera positionné au-dessus des autres.

5.4.7 Commande *Placer en arrière-plan*

L´objet sélectionné est positionné à l´arrière voire en-dessous de tous les autres

CTRL+U

5.4.8 Commande *Vers l'avant*

Remonte la sélection d'un niveau.

PgUp

5.4.9 Commande *Vers l'arrière*

Descend la sélection d'un niveau.

PgDn

5.4.10 Commande *Inverser l'ordre*

Inverse l´ordre des objets empilés: celui du dessus se retrouve en dessous et vice-versa. S´applique aussi aux objets intermédiaires.

U

5.4.11 Commande *Changer l'ordre*

Modifie l´ordre d´affichage des objets. Cliquez sur les objets les uns après les autres dans l´ordre choisi.

MAJ+R

5.4.12 Commande *Afficher le layout*

En activant cette commande, le texte sera représenté sous forme d´un rectangle avec une croix en son centre. Appuyez de nouveau sur cette option de menu pour rétablir l´affichage du texte.

F8

Remarque: Cette option est particulièrement utile lors du traitement de plusieurs objets texte. Elle permet d´accéler considérablement la réorganistion de l´écran.

voir chapitre 4.7.6: Le mode *Afficher Layout*

5.4.13 Commande *Mode contour*

Passe en mode contour l´affichage de la surface de travail, à savoir seuls les contours des objets sont ici représentés.

F9

5.4.14 Commande *Affichage élargi*

Assure que le meilleur affichage possible de l´objet (contours lissés) soit réalisé.

MAJ+F9

NB: Cette commande ralentit la vitesse d´exécution et n´est

recommandée que dans des cas de contrôle final ou de présentation.

5.4.15 Commande *Toujours visible au premier plan*

Laisse la fenêtre EuroCUT toujours apparente. **CTRL+Y**

Remarque : Cette fonction n'est active que lorsque EuroCUT n'est pas en mode plein écran.

5.4.16 Commande *Rafraîchir la fenêtre active*

Réordonne le contenu de la fenêtre active, sans modifier ni la taille ni la page sélectionnée. **CTRL+W**

NB: Cette commande est à utiliser si vous rencontrez des problèmes d´affichage.

5.5 Menu *Outils*

5.5.1 Commande *Vectoriser…*

V

En activant cette commande, vous accédez au programme de vectorisation intégré de EuroCUT, lequel vous permettra de convertir des images matricielles (bitmaps) numérisées en objet vectoriel.

Remarque: Les bitmaps ne peuvent pas être découpés car ils se constituent de plusieurs points isolés, lesquels sont détectés par le système optique d´un scanneur. Les dessins bitmaps devront donc être convertis en vecteurs (courbes) avant découpe, fraisage ou rainurage.

Détails: **voir chapitre 8.15: L´outil *Vectoriser***

5.5.2 Commande *Revectoriser*

MAJ+V

Cette option permet d´accélérer considérablement la vectorisation. Son utilisation est recommandée, quand il s´agit de déterminer les paramètres de vectorisation optimaux. Les différents résultats devraient être placés dans différents layers de couleurs afin de faciliter la suppression ultérieure des résultats non satisfaisants. La revectorisation se fera à partir du bitmap interne généré pour la vectorisation, et non pas à partir du bitmap original affiché sur la surface de travail.

Remarque: Si le bitmap original a entretemps subi des modifications, c´est la commande Vectoriser qu´il faudra alors utiliser.

5.5.3 Commande *Ligne de contour…*

K

Cet outil est utilisé pour créer un contour découpable autour de n'importe quel objet ou image. Ce contour est unifié pour englober tous les objets sélectionnés. Idéal pour la création de stickers. Vous pouvez aussi combiner librement les objets du sticker. Enfin, cet outil vous permet de régler l´espacement du contour par rapport aux objets. Cette ligne de contour pourra servir à découper les stickers créés.

Détails: **voir chapitre 4.7.1: Contour vs Outline vs Ligne de contour**

5.5.4 Commande *PhotoCut…*

Crée des vecteurs à partir d´images matricielles (bitmaps). PhotoCut calcule à partir de fichiers au format graphique (*.BMP, *.PCX, *.TIF) les bandes de grille ou motifs pouvant être envoyés vers un traceur de découpe ou tout autre appareil semblable. L´image est convertie en pixels logiques et la moyenne de niveau de gris de chaque pixel logique est alors calculée. Le résultat est une image contenant moins de pixels que l´originale. A partir de

cette image, seront créés des bandes verticales et horizontales, des cercles, des carrés..., dont la largeur sera proportionnelle au niveau de gris rencontré.

voir chapitre 8.20: Fonction *PhotoCUT*

5.5.5 Commande *Insérer un programme…*

Cette commande vous permet d´intégrer dans la structure des menus de EuroCUT un programme externe, à savoir un programme ne provenant pas d´EUROSYSTEMS. Vous pouvez ainsi démarrer d´autres programmes sans changer de surface de travail.

5.5.6 Commande *Edition des programmes…*

Au moyen de cette commande vous pouvez modifier ou supprimer des enregistrements faits dans les programmes.

Remarque: Cette commande n´est disponible que sur les programmes ajoutés à la structure des menus.

5.5.7 Commande *Poser des repères d'impression*

MAJ+J

Attribue automatiquement des repères d'impression aux objets sélectionnés. Mode, taille et position de l´objet sélectionné seront préréglés sous le menu ***Paramètres/Paramètres standards/Repère de découpe et de justification***.

NB: Les repères ne sont dans aucun layer et sont toujours représentés en noir. Ils restent à la même échelle et la taille et sont créés associés.

voir chapitre 5.9.1.5: Setup *Repères de découpe et de justif.…*

5.5.8 Commande *Chercher / replacer repères de coupe*

Recherche les *cercles* d´une certaine taille définie dans le configuration ***Repères de découpe et justification*** et les remplace par des repères vidéo.

NB: Cette option peut être activée pour chaque importation dans le menu Paramètres / Paramètres standards / Filtre.

5.5.9 Commande *Mesurer*

M

Permet de mesurer, mettre à l´échelle, tourner ou dimensionner une distance quelconque. Lorsque cette commande est activée, le curseur de la souris se change en curseur viseur. Vous le positionnerez au début de la distance à mesurer tout en gardant appuyée la touche gauche de la

souris. Vous placerez ensuite le curseur viseur sur l´autre extrémité de la distance et lâcherez la touche gauche de la souris. Avec la touche **MAJ**, vous pouvez brider le déplacement sur l'axe horizontal ou vertical. Une fenêtre apparaît et vous indique la longueur et l'angle mesurés.

NB: Le changement de la taille est appliqué proportionnellement aux objets sélectionnés. Pour les rotations de bitmaps, la surface de base des bitmaps s´agrandit mais pas l´objet représenté au format bitmaps.

5.5.10 Commande *Optimisation…*

L'optimisation du vinyle permet de positionner automatiquement les objets sur la surface de travail. Cette commande sert à utiliser le moins de vinyle possible.

5.5.11 Commande *Trajectoires de l'outil…*

La fraise ou le laser peuvent laisser des marques sur le point de départ où l´outil entame sa trajectoire. Afin de ne pas nuire à la qualité des objets, l´origine peut être déplacée à une position non visible à l´extérieur ou à l´intérieur de l´objet. C´est justement la fonction de la commande ***Trajectoires de l´outil***.

Remarque: Toutes les opérations sont exécutées à partir du point d´origine de l´objet si aucun point nodal n´est sélectionné. En fonction du sens de rotation, la trajectoire de l´outil est posée sur les bords de l´objet. Pour les objets n´ayant pas de partie intérieure ou étant enchevétrés (combinaisons exceptées), c´est le sens de rotation de l´objet qui définira l´endroit du placement de la trajectoire.

voir chapitre 8.5: Les *trajectoires de l´outil*

5.5.12 Commande *Fraiser / déblayer…*

F

Cette commande active - si vous disposez d´une licence - l´application fraise. Elle permet les hachures, les multi inlines et les corrections du rayon de la fraise. Les lignes de liaison peuvent être également envoyées pour sortie.

5.5.13 Commande *Outline…*

O

Pourvoit un objet vectoriel d´un contour à une distance choisie librement. Fonction souvent utilisée pour la mise en contour des textes. La couleur du layer cible peut être préchoisie. ***Inline***, a une fonction opposée et génère un contour à l´intèrieur de l´objet. ***Outline & Inline*** associés, produit une ligne de contour fermé dans une épaisseur présélectionnée.

NB: Contrairement à la ligne de contour, pour des objets combinés, un contour intérieur sera également créé. Ne pas confondre cette fonction

avec la plume contour qui n´est pas un objet vectoriel mais un attribut de dessin.

5.5.14 Commande *Fusion*

Les commandes de fusion ***Manuel, Automatique, Trimmer, Trimmer ouvert, Remplir, Selon la couleur, Surface pleine*** et ***Sérigraphie*** assurent que les parties superposées des objets soient éliminées.

voir chapitre 8.10: *Fusion*

5.6 Menu *Plugins*

5.6.1 Plugin *Numéros de série*

Ce plugin permet de créer manuellement, automatiquement ou encore à partir de tableaux des séries de textes ou de chiffres.

Remarque: L´objet texte à remplacer devra d´abord avoir été désigné comme champ de substitution. Pour ce faire, appuyez sur la touche F8 pour passer en mode aperçu des blocs de texte et par la suite attribuez un nom au choix dans Propriétés…- Menu contextuel du champ "Propriétés du champ de substituion/Désignation".

5.7 Menu *Image*

Vous trouverez ici les outils spécifiques au traitement des images.

5.7.1 Commande *Réduction des couleurs…*

Réduit le nombre de couleurs d'une image importée. La réduction peut se faire de 1 Bit (2 couleurs) jusqu'à 32 Bit (4,2 mrd de couleurs).
La quantité de données pour ces profondeurs de couleurs élevées est en effet importante et exige par conséquent un travail de calcul optimal. Pour une utilisation efficace de votre ordinateur, il est recommandé de réduire les couleurs. La découpe de vinyle ne requière pas non plus une profondeur de couleur aussi élevée.

5.7.2 Commande *Posteriser…*

Cette fonction réduit les couleurs sur une palette qui va de 2 à 64. La réduction s'effectue indépendamment sur chaque couleur.

5.7.3 Commande *Niveaux de gris*

Cette option convertit une image couleur en une image en niveaux de gris avec un maximum de 256 nuances de gris.

5.7.4 Commande *Inverser*

La commande ***Inverser*** génère le négatif d´une image. Cette option permet de convertir le positif d´une image numérisée en négatif et vice versa. Ce faisant, la valeur de luminosité de chaque pixel est traduite en valeur inverse de la table des couleurs, donnant par ex. 0 pour 255 ou 50 pour 205.

5.7.5 Commande *Enchaîner en fondu*

Cette commande permet la création d´effets. Deux images sont reliées: les meilleurs effets peuvent être obtenus avec un dégradé de couleurs claires vers foncées dans une couleur passant avec le logo de l´entreprise ou un logo d´entreprise de couleurs opposées.

Remarque: Cette commande sera disponible si deux images sont sélectionnées et sur la surface de travail.

5.7.6 Commande *Contraste…*

Ce réglage permet d'augmenter les écarts entre les tons foncés, moyens et clairs d'une image.

5.7.7 Commande *Luminosité…*

La commande de luminosité éclaire ou assombrit l´image dans son ensemble. La luminosité désigne les différences de l´intensité de la lumière réfléchie ou absorbée par un objet.

5.7.8 Commande *Saturation…*

La saturation est l'intensité d'une couleur ou de ses nuances.

5.7.9 Commande *Accentuation…*

Cette commande augmente l´accentuation des bitmaps. Dans un premier temps les bords des pixels sont localisés et le degré de tolérance du pixel de fond peut être réglé avec le curseur (des valeurs comprises entre -100 % et +100 % sont possibles).
Résultat: Le contraste des bords est accentué.

5.7.10 Commande *Correction du gamma…*

La correction du gamma est un procédé permettant une correction tonale des couleurs, prenant en compte la sensibilité de l´oeil humain.
La correction du gamma influe avant tout sur les teintes moyennes des représentations. Les valeurs du gamma peuvent être réglées avec un curseur, et seront comprises entre 0,01 et 4,99.
Résultat: En ajustant la valeur du gamma, vous pourrez faire ressortir avec un faible contraste des détails de vos dessins.

5.7.11 Commande *Relief…*

Ce filtre produit un effet en relief tridimensionnel, comparable à une plaque de métal repoussé. Des parties de l´image sont dessinées plus élevées ou plus profondes.

Des variations de cet effet peuvent être obtenues en sélectionnant parmi les différents "points cardinaux".

5.7.12 Commande *Convertir en bitmap…*

Tous les objets sélectionnés seront transformés en image dont la résolution et le mode de couleurs seront à définir.

Remarque: Veillez à ne pas définir une résolution trop élevée pour ne pas créer des fichiers excessivement lourds.

5.7.13 Commande *Découper une partie*

La commande ***Découper la partie*** est très bien adaptée à la vectorisation de parties isolées. Vous avez une image et vous ne voulez en traiter qu´un graphisme. Déposez un objet, un cercle ou un carré, toutes les formes étant possibles, sur la partie retenue de l´image .
Sélectionnez les deux objets, activez la commande ***Découper la partie*** et positionnez l´objet à une place quelconque sur la surface de travail. Vous pouvez dés lors travailler sur la partie en question.

5.7.14 Commande *Propriétés…*

Sont indiquées ici la mémoire requise par le bitmap et sa profondeur de couleur dans la mémoire vive.

Remarque: Cette commande permet également d´augmenter le nombre de pixels d´une image. Une augmentation de ce nombre fait que la taille de l´image qui en résulte augmentera en fonction de la nouvelle définition du nombre de pixels.

5.8 Menu *Texte*

5.8.1 Commande *Insérer un texte*

Le curseur se transforme en T et il vous suffit de cliquer dans la surface de travail pour insérer directement du texte. Vous obtenez le même résultat en positionnant le curseur au point d´insertion retenu de la surface de travail et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

T

5.8.2 Commande *Éditer le texte*

Cette commande place le curseur texte en début du bloc de texte sélectionné. Le bloc de texte peut dés lors être modifié, édité.

CTRL+T

Remarque: Cette commande peut également être exécutée à partir de l´outil texte. Le curseur texte apparaît à l´endroit sur lequel vous aurez cliqué avec la pointe du curseur texte.

5.8.3 Commande *Éditeur de texte…*

Cette commande active l´Éditeur de texte de EuroCUT.

MAJ+ CTRL+T

voir chapitre 8.2: La fenêtre *Éditeur de texte*

5.8.4 Commande *Convertir en courbes*

EuroCUT utilise des polices de caractères vectorielles ou de outline (à ne pas confondre avec la fonction Outline). Ces polices peuvent être continuellement agrandies ou pivotées. Les caractères sont alors définis comme vecteurs.

CTRL+K

Remarque: L´exécution de cette commande convertit le texte en objet graphique. Les attributs de la police définis dans l´éditeur de texte ne seront plus valables.

5.8.5 Commande *Séparer en lignes*

Dans un bloc de texte composé de plusieurs lignes, vous pouvez le séparer en blocs de texte comprenant une ligne chacun. Le texte ainsi séparé peut être modifié, déplacé ou supprimé sans que les autres blocs ne soient affectés par ces changements.

MAJ+Z

5.8.6 Commande *Fontmanager*

Fontmanager pour polices URW BE, TrueType, OpenType et Adobe Type 1.
En activant cette option de menu, vous lancez le Fontmanager.

5.9 Menu *Paramètres*

5.9.1 Menu *Paramètres standard*

5.9.1.1 Setup *Divers…*

Les points standards suivants sont ajustables: **CTRL+J**

Décalage en X

Définit la distance en millimètre des objets dupliqués par rapport à l'original, sur l'axe horizontal X**.**

Décalage en Y

Définit la distance en millimètre des objets dupliqués par rapport à l'original, sur l'axe vertical Y.

Adaptation dynamique

Active ou désactive la commande, qui permet d´enregistrer et d´utiliser automatiquement des valeurs des distances X et Y pour la duplication en cliquant sur la touche droite de la souris.

Dimension

Taille des lettres

Vos pouvez prédéfinir une taille de police standard pour les textes dans le champ ***Taille des lettres.***

Aligner par rapport à l´objet

L´alignement de la ligne de cote avec texte peut être préréglé: à **gauche**, **haut**, bas ou à **droite**, haut et **bas**.

Déplacer des objets pas en X

Indique la valeur de déplacement sur l´axe X des objets sélectionnés en appuyant sur la flêche du clavier.

Déplacer des objets pas en Y

Indique la valeur de déplacement sur l´axe Y des objets sélectionnés en appuyant sur la flêche du clavier.

NB: En maintenant la touche MAJ appuyée au cours de l´opération, la valeur de déplacement sera réduite d´un dixième. En appuyant sur les touches MAJ+CTRL, la valeur de déplacement n´atteindra plus qu´un centième de l´incrément initialement donné.

Intervalle de sauvegarde automatique

Intervalle d´enregistrement automatique de vos jobs sur le disque dur. Vous retrouverez toujours ce fichier de sauvegarde localisé dans le répertoire principal de EuroCUT sous le nom **autosave.job**.

Nombre max. des fichiers dans l'historique

Indique à la fin du menu ***Fichier*** le nombre de fichiers dernièrement utilisés.

Interrogation "Ecraser fichier?" à l´enregistrement

Demande de confirmation si le fichier doit être écrasé.

Interrogation "Convertir plumes/dégradés?" avant sortie

Active ou désactive l´option demandant si vous voulez convertir les épaisseurs de trait et ou les dégradés avant l´envoi au Plot Manager.

Option "Afficher icônes Job dans Windows Explorer?"

Crée une icône avec le contenu en miniature du fichier Job dans Windows Explorer. Facilite la recherche du fichier.

Nombre max. des annulations

Se réferre à la commande annulation du menu ***Editer***.

NB: Réglable, que si aucun job n´est chargé.

Pas d'annul / rétablissement pour bitmaps de plus de: ...

La commande *Annuler/Rétablir* est automatiquement **déactivée** pour les bitmaps supérieurs à la valeur indiquée dans ce champ. Ainsi, les opérations ne pourront pas être annulées sur ces bitmaps. Avantage: gain de temps**.**

Raison: Le temps consacré (la complexité des calculs) aux bitmaps ayant une certaine taille est trés élevé, car à chaque opération "Annuler/Rétablir" une copie de l´original est établie.
La valeur entrée dans ce champs doit figurer entre 5 et 10% de la mémoire RAM disponible.

Supprimer annulation avant impression (utilisation max. mémoire)

L´option ***Supprimer annulations avant impression*** supprime toutes les annulations réalisées à ce stade.

5.9.1.2 Setup *Info Job…*

L´utilisateur a la possibilité dans cette boîte de dialogue de créer des champs **supplémentaires** personnalisés, en plus de ceux déjà disponibles dans l´Info Job, qui sont affichés dans les boîtes de dialogues au chargement ou à la suppression des fichiers, pourvu que les valeurs et informations aient été saisies.

Le bouton *Interroger automatiquement l´Info Job* indique, si lors de l´enregistrement d´un nouveau Job, le formulaire de l´Info Job doit être automatiquement interrogé.

5.9.1.3 Setup *Souris…*

CTRL + clic droite souris occupés par

Attribue l´exécution d´une commande au clic de la touche droite de la souris. Ouvrez la liste de sélection et choisissez la commande qui devra être exécutée en cliquant la touche droite de la souris.

Délai clic souris

Retarde le clic de la souris. La valeur standard est de 100, l´unité les millisecondes. Plus la valeur choisie est élevée, plus l´objet sélectionné mettra de temps à suivre le curseur de la souris, limitant ainsi un déplacement d´objet par erreur.

NB: Il est recommandé aux utilisateurs ne manipulant pas volontiers la souris, d´augmenter la durée du délai.

Roue de souris (molette)

Permet de naviguer plus aisément sur le desktop EuroCUT avec une souris à molette.

Zoom

En tournant la molette de la souris, vous agrandirez ou réduirez (en fonction du sens de rotation) la surface de travail à partir de la position du curseur.

Défilement vertical

En tournant la molette de la souris, la surface de travail sera déplacée verticalement ou horizontalement (molette + CTRL) à partir de la position du curseur. Selon le sens de rotation, le déplacement s´effectuera vers le haut, le bas, la droite ou la gauche.

NB: La touche MAJ permute entre les modes zoom et scroll!

Défilement automatiquement de la fenêtre

Cette option est automatiquement activée et permet de faire défiler la fenêtre dés qu´un objet est déplacé au moyen de la souris sur la surface de travail.

5.9.1.4 Setup *Périphérique…*

La catégorie des paramètres standards permet de définir les paramètres importants pour l´envoi vers un périphérique de sortie. Les paramètres configurés par défaut varient en fonction des données entrées dans la boîte de dialogue de sortie avant l´envoi du job en cours vers un périphérique de sortie.

Périphérique par défaut

Affiche la liste des *périphériques* connectés, le nom du *pilote* et le port de *connexion*, ainsi que le *mode* et le *matériel* provenant de la banque de données du matériel.

Le bouton … permet la création, la modification ou la suppression des préréglages.

Port

Indique à quel port de l´ordinateur le périphérique est connecté.

Paramètres par défaut

Maintenir l´origine de la feuille

Maintient les mêmes coordonnées précédemment utilisées sur la nouvelle page de travail.

Empiler

Assure une sortie du job sans interruption ni interaction du Plot manager.

Attendre après segment

Indique si aprés sortie d´un sectionnement découpé le plotter doit rester dans la même position. Option particulièrement utile pour les tables de découpe à plat sans transport vinyles automatique.

Le sectionnement indique la surface maximale pouvant être travaillée sans pause.

Après le sectionnement, le vinyle devra être positionné manuellement.

Ranger avant sortie

Trier signifie que les objets intérieurs sont édités avant les objets extérieurs et qu´un tri est effectué selon l´axe horizontal. Réduit considérablement les mouvements indésirables du vinyle et assure une précision maximal du mouvement répétitif. Cette option est particulièrement utile pour les plotters à entraînement à rouleau ou pour les fraiseuses.
La vitesse de sortie est légèrement réduite lorsque cette option est activée.

Envoyer dans un fichier

Ouvre la boîte de dialogue permettant d´indiquer le chemin d´accés et le nom du fichier de sortie lesquels seront enregistrés sur le disque dur.

Sonder automatique

Pourra être activé si un appareil est connecté et s´il existe une fonction de sélection pour cet appareil dans les pilotes.

Seulement les layers avec outil attribut

Seuls les objets dont les layers ont un outil attribué sont envoyés.

voir chapitre 4.3.1: Attribution d´outil par layer

Cadre d´échenillage

Définit à quelle distance de l´objet la grille d´échenillage ou de démoulage devront être découpés. Cette option facilite l´échenillage des vinyles.

Recouvrement

Le recouvrement définit la superposition de deux segments. La valeur ainsi définie permet par exemple de compenser un rétrécissement des vinyles.

Distance copies

Définit la distance entre les copies

Distance segments

Définit la distance entre les segments d´un même job.

Distance d´empilement

La distance d´empilement définit si les copies doivent être superposées à la verticale. Condition nécessaire ici: l´objet sélectionné doit pouvoir être envoyé plus d´une fois.

Remarque: Dans la fenêtre d´aperçu, le premier objet est affiché "normalement". Les autres objets de l´empilement seront représentés par un

carré noir contenant un X à l´intérieur.

Ne pas afficher les aides

Les tooltips ou aides enregistrées dans le(s) pilote(s) de l´appareil ne seront pas affichés dans la boîte de dialogue de sortie.

5.9.1.5 Setup *Repères de découpe et de justif.…*

Permet de régler la taille et la position de l´objet sélectionné ainsi que le mode des repères de découpe et de justification ou des repères vidéo.

NB: La fonction Repères de découpe et de justification sert à définir les repères nécessaires à la découpe au contour.

voir chapitre 4.7.3.2: Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques

5.9.1.6 Setup *Ponts…*

En insérant un pont, via le menu contextuel du clic droit de la souris, l´objet sera ouvert dans la longueur définie à partir du point où vous aurez cliqué .

Remarque: Cette fonction n´est disponible qu´en mode Édition des points nodaux.

5.9.1.7 Setup *Filtres…*

Sélection pour l´Autoimport

Permet de définir les chemins d´accés pour l´importation de fichiers et d´attribuer un nom de fichier pour l´importation automatique (F12). Vous pouvez choisir de supprimer ou pas le fichier aprés importation.

L´Autoimport fonctionne de la manière suivante:

Si EuroCUT est chargé et si un fichier EPS est enregistré sous un nom défini (p.ex.: EuroCUT) dans l´un des chemins d´accés, EuroCUT sera alors automatiquement initialisé et le fichier directement lancé sur la surface de travail.

Une fonction automatique CoRUN est implémentée pour l´importation de données à partir de CorelDRAW, Illustrator , AutoCAD et Freehand.

voir chapitre 3.3: Scripts d´autoexportation

Pas d'apercu pour

Vous définirez ici la taille que devront avoir les images matricielles (TIF, JPG, BMP, PCX, …) et/ou les fichiers EPS pour pouvoir être affichés dans

l´apercu Import.

Explication: Evite une perte de temps considérable lorsque qu´un fichier de grande taille est sélectionné par erreur.

Importation DXF et HPGL

Fermer autom. objets

Si cette fonction est activée, les objets vectoriels seront automatiquement fermés voire joints à une distance des points initial et final comprise dans la tolérance de clôture.

Tolérance

Vous indiquerez dans le champs de saisie la valeur de distance maximale entre le point initial et le point final à laquelle les objets doivent être fermés voire joints.

Tous les layers

Si cette option est activée, tous les layers seront alors pris en compte au cours d´une fermeture automatique. Dans le cas contraire, seuls les layers sélectionnés dans la liste seront pris en compte.

Combiner les objets appartenant au même layer

Si cette option est activée, tous les objets fermés d´un même layer seront alors combinés lors d´une importation DXF-/HPGL.

Exportation par Drag'n Drop et presse papier

Générer 1 format EPS supplément

Si cette option est activée, un format EPS sera crée en plus lors d´un export via le presse papier ou le "glisser-déposer".

A l'importation

Adapter la surface de travail aux objets avec les marges suivantes

Si cette option est activée, la page de travail sera ajustée aux dimensions des objets importés.
En travaillant sur EuroCUT, toutes les distances entre les copies seront calculées à partir de la taille de la page.

Attribuer taille fixe des objets

Attribue une taille fixe aux objets importés. La modification de la taille est alors désactivée.

Taille de la sortie verrouillée

Attribue une taille fixe aux objets importés lors de la sortie. Si cette option est activée, une compensation de la taille ne sera pas possible lors de la sortie. Une fois les repères scannés, les objets sont positionnés et pivotés.

Trier les layers selon leur nom

Crée un nouveau layer pour chaque couleur n´ayant pas encore un nom de layer. Les layers ayant le même nom sont classés dans un layer.

Lors de l'export. PDF

Intégrer fichier Job dans fichier PDF

Si cette option est activée, lors d´une exportation PDF, le fichier Job sera intégré à partir de la fenêtre active dans le fichier PDF.

NB: Lors d´une importation PDF, le fichier Job peut être chargé séparément.

voir chapitre 4.5: Importer

5.9.1.8 Setup *RIP…*

RIP Standard

En extension à EuroCUT Professional 7 2 RIP sont prévus d´office: **EuroVPM** et **Pjannto RIP.**

Option EuroVPM

Cette option devra être activée par le propriétaire d´une licence EuroVPM. Par le bouton de commande **...** vous accédez au dossier où se trouve EuroVPM-Exe.

Option Pjannto RIP

Cette option devra être activée par le propriétaire d´une licence Pjannto RIP. Aucun réglage supplémentaire ne sera nécessaire dans EuroCUT.

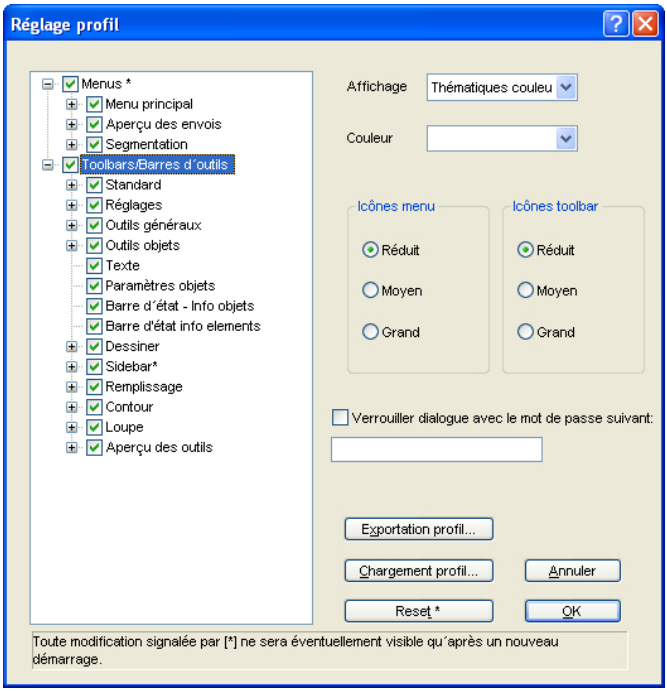
5.9.1.9 Setup *Objet symétrique…*

Permet de créer des polygones et objets symétriques depuis un cercle ou une ellipse, droits ou italisés. Vous pouvez choisir à partir d´une liste l´objet symétrique. Vous pouvez en outre également définir le cercle extérieur avec rayon 1 et rayon 2 ainsi que le cercle intérieur avec rayon 1 et rayon 2, mais aussi le nombre de coins et leur offset en °. Un aperçu vous montre comment dessiner l´objet.

voir chapitre 8.12: Outil Objets symétriques

5.9.1.10 Setup *Profil…*

Le *Réglage Profil* permet de personnaliser la surface de travail. L´utilisateur ou l´administrateur peut ainsi régler la surface de EuroCUT en fonction de ses besoins ou en réduire les dimensions. Le profil de l´utilisateur ainsi défini et protégé par un mot de passe pourra être transmis à d´autres clients titulaires d´une licence.



5.9.1.10.1 Affichage

Les options suivantes sont disponibles: ***Original, XP, Glacé, Office (coloré)***. Toute modification sera directement affichée.

5.9.1.10.2 Couleur

Les options suivantes sont disponibles: ***Bleu, Argenté, Olive, Rouge***. Toute modification sera directement affichée.

5.9.1.10.3 Icônes menu

Les dimensions suivantes sont disponibles: ***Réduit, Moyen et Grand***. Un aperçu sur le côté gauche de la fenêtre affiche le changement de l´affichage.

5.9.1.10.4 Icônes toolbar

Les dimensions suivantes sont disponibles: ***Réduit, Moyen et Grand***. Un aperçu sur le côté gauche de la fenêtre affiche le changement de l´affichage.

5.9.1.10.5 Option Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant

Si un mot de passe a été attribué, celui-ci vous sera demandé lorsque le **point de menu *Profil*** aura été activé. Une modification de l´affichage ne sera possible qu´avec le mot de passe.

5.9.1.10.6 Bouton Exportation profil

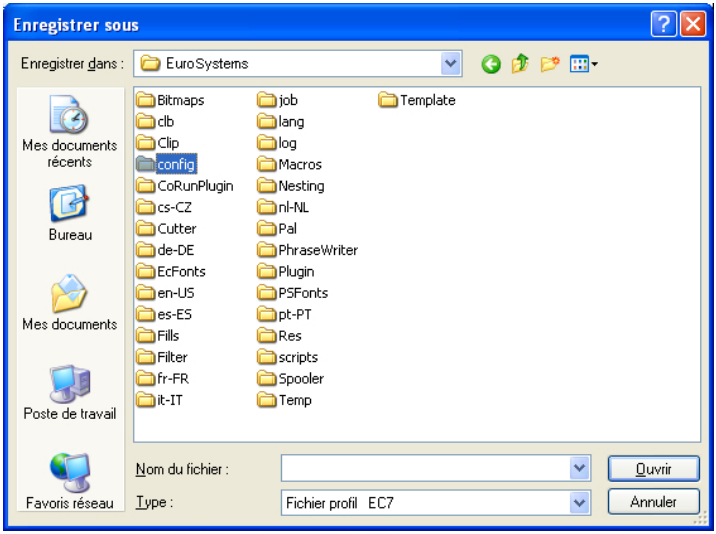


Fig. 5.9-1: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d´enregistrement standard

En activant la touche ***Exportation profil***, vous pourrez sauvegarder les profils de EuroCUT personnalisés. L´extension de fichiers utilisée est *.ec7. Les fichiers *.ec7 sont déposés par défaut dans le dossier des données d´application.

Remarque: Si tous les menus et le menu des paramètres standards ont été désactivés par inadvertance, l´accés au profil voire au fichier Profil se fera via le menu Système. Vous activerez le menu Système en cliquant sur le symbole d´application situé sur la gauche du nom du programme sur la ligne programme de la fenêtre d´application.

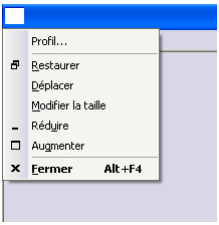


Fig. 5.9-2: Menu Système avec sous-menu *Profil…*

5.9.1.10.7 Domaine État

Dans le domaine d´état, seront affichés toutes les informations et messages relatifs à l´utilisation avec davantage d´explications.

5.9.2 Commande *Palette de couleur*

Vous pouvez, grâce à ce menu, charger, enregistrer ou supprimer des palettes de couleur.

Numéros de layer

Les numéros de layer sont indiqués dans la toolbar du layer.

Info du layer…

Lance la boîte de dialogue du setup de la toolbar des layers. Vous définissez ici quelles informations doivent être indiquées, lorsque le curseur de la souris est positionné sur une couleur de layer.

Informations possibles: *Numéro de la couleur, valeurs RGB, valeurs CMYK, nom du matériel, mode/outil, matériel et nombre d´objets.* En outre vous pouvez régler *le nombre de layers visibles* et la *largeur de la fenêtre.*

Un bouton "I" ouvre une fenêtre avec les raccourcis clavier de la toolbar des ***layers***.

Ordonner des layers…

Ouvre la boîte de dialogue permettant de modifier l´ordre des layers ainsi que celui des priorités de sorties.

N'afficher que le layer sélectionné

Seuls sont affichés les objets du layer sélectionné.

Supprimer de layer sélectionné

Supprime de la liste des layers le layer sélectionné..

Supprimer les layers inutilisés

Supprime tous les layers non utilisés, tous les layers sans objets ou non connectés à un appareil.

Nouvelle palette

Permet de créer une palette de base ne comportant que 6 couleurs. Vous pouvez ainsi rajouter les couleurs de votre choix et obtenir une palette personnalisée.
Pointez le curseur de la souris sur la couleur désirée pour la sélectionner et appuyez sur la touche OK.

Charger palette…

Pour charger une palette existante.

Enregistrer la palette

Permet d'enregistrer une palette créée par vos soins ou bien une palette modifiée. Une palette enregistrée comme palette standard apparaîtra par défaut à chaque redémarrage de EuroCUT.

Enregistrer la palette sous…

Attribue à une palette un nouveau nom.

Defaut

Charge la palette de couleurs configurée par défaut dans EuroCUT. Il s´agit d´une palette de couleurs de vinyles Mactac, définie comme palette standard.

Historique palette

Permet de charger les quatre dernières palettes de couleurs utilisées sans passer par le répertoire. Vous ouvrirez la palette choisie par simple clic de la souris sur le nom de la palette retenue.

5.9.3 Commande *Panneau de configuration…*

Active le Panneau de configuration de Windows, permettant de procéder à d´éventuelles modifications des paramètres du système. Concerne notamment l´installation d´imprimantes, de pilotes et la configuration des ports.

5.9.4 Commande *Surface de travail…*

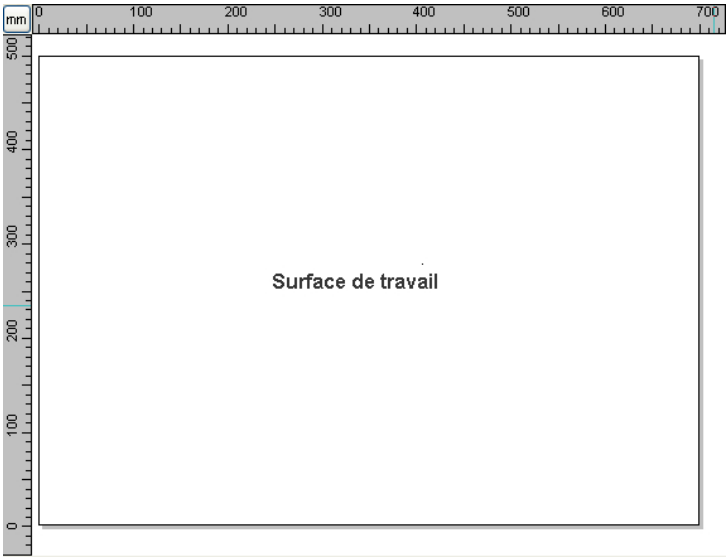


Fig. 5.9-3: Surface de travail avec ombres et règles

Vous pouvez définir ici la taille et la couleur de votre surface de travail. La surface de travail est représentée sous la forme une feuille cadrée avec une ombre grise sur le coté droit et sur le bas (voir illustration). Vous pouvez choisir librement la couleur de la surface de travail vous garantissant ainsi un contrôle optimal du layout sur votre écran. Prédéfinis sont entre autres les formats standards de catégorie A. Outre des formats prédéfinis, vous pouvez personnaliser votre surface de travail et choisir de l´enregistrer comme *Standard*. A l´ouverture d´un nouveau fichier, la surface de travail personnalisée sera alors préconfigurée.
Evite aux utilisateurs d´une fraise ou graveuse, de devoir préciser la surface de travail requise lors d´un nouveau job.

NB: Un double clic sur le bord droit de la surface de travail permet d'ouvrir la fenêtre des propriétés.

5.9.5 Commande *Règles…*

Permet de positionner les règles. Vous pouvez renoncer à l´affichage des règles pour disposer de plus de place. Pour les affichages métriques une mesure sur cinq sera plus longue. Pour les autres affichages ce sera le cas d´une mesure sur deux.

MAJ+I

5.9.6 Commande *Unité de mesure*

Change l'affichage des règles en millimètres (mm), en centimètres (cm) ou en pouces (inch).

NB: Vous pouvez changer l´unité de mesure directement à partir du bouton de commande à l´angle des deux règles.

5.9.7 Commande *Grille…*

CTRL+R

Affiche la grille elle-même ou les points de croisement du quadrillage sur la surface de travail. Cette option facilite l´alignement et le positionnement des objets sur la surface de travail.
La distance des lignes du quadrillage ainsi que l´offset sur les axes X et/ou Y peuvent être librement définis. Le coin inférieur gauche de la surface de travail sert alors de point de référence. Ce point représente la position 0/0, auquel est ajouté un offset.
Un alignement exact des objets vous sera facilité grâce aux propriétés magnétiques de la grille.

5.9.8 Commande *Annuler / Rétablir*

Active ou désactive les annulations.

MAJ+F7

Avantage:
Très utile quand vous allez effectuer de nombreuses modifications. Une phase de test (État initial de l'objet .. Modification .. État final provisoire) peut comporter plusieurs étapes. Voici comment procéder pour toutes les annuler en une fois :
1. Désactivation de la commande Annuler / Rétablir
2. Modifications
3. Activation de la commande Annuler / Rétablir

En sélectionnant la commande ***Annuler*** dans le menu ***Edition***, les modifications apportées à vos travaux seront annulées jusqu´à l´état précédent le point 1.

5.9.9 Commande *Curseur viseur*

CTRL+F

En activant cette option, le curseur prend la forme d´un viseur qui s´étend sur toute la largeur et la longueur du desktop de EuroCUT. Dés que vous déplacez le curseur de la souris du desktop, (pour choisir un outil par ex.), le curseur reprend sa forme initiale.

5.9.10 Commande *Lignes d'aide…*

H

Les lignes d´aide sont des lignes d´orientation en pointillés bleus - pouvant également être obliques-, utiles à la conception. En outre, elles facilitent le positionnement sur la surface de travail des objets graphiques et des blocs de texte.

Remarque : En activant l'option Aide au positionnement , les lignes d'aide exercent un effet magnétique sur les objets rapprochés permettant un positionnement précis.

5.9.11 Commande *Objet magnétique*

P

Facilite le positionnement des objets en activant l´effet "magnétique" sur les objets graphiques ou les blocs de textes.

5.9.12 Commande *Verrouiller lignes d'aide*

CTRL+H

Cette option vous permet de verrouiller toutes les lignes d´aide, évitant ainsi de devoir les sélectionner ou les déplacer. Il suffit d´appuyer sur une option de menu pour les déverrouiller et pouvoir les déplacer à nouveau.

5.9.13 Commande *Afficher lignes d'aide*

MAJ+H

Cette option vous permet de masquer les lignes d´aide. En rappuyant sur la commande, les lignes d´aide seront affichées.

5.9.14 Commande *Choix de la langue…*

Ouvre la boîte de dialogue permettant de choisir la langue de EuroCUT.

5.10 Menu *Fenêtres*

5.10.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre EuroCUT.

5.10.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

5.10.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

5.10.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

5.10.5 Commande *Fermer*

Ferme la fenêtre active aprés demande de confirmation sur l´exécution de la commande.

5.10.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes aprés demande de confirmation sur l´exécution de la commande.

5.10.7 Commande *Standard*

Affiche ou masque la toolbar d´***Outils*** sur le bureau. **CTRL+1**

5.10.8 Commande *Sidebar*

Affiche ou masque la ***Sidebar***. La ***Sidebar*** contient différents onglets (p.ex.: layer) et sera généralement affichée sur la bordure droite. **CTRL+2**

5.10.9 Commande *Réglages*

Affiche ou masque la toolbar ***Setup (Réglages)*** sur le bureau. **CTRL+3**

5.10.10 Commande *Outils généraux*

Affiche ou masque la toolbar des ***Outils généraux*** sur le bureau. **CTRL+4**

5.10.11 Commande *Texte*

Affiche ou masque la toolbar ***Texte*** sur le desktop. **CTRL+5**

5.10.12 Commande *Outils objets*

Affiche ou masque la toolbar des ***Outils objets*** sur le bureau. **CTRL+6**

5.10.13 Commande *Paramètres objets*

Affiche ou masque la toolbar ***Paramètres objets*** sur le bureau. **CTRL+7**

5.10.14 Commande *Barre d´état des objets*

Affiche ou masque la ***Barre d´état des objets*** sur le bureau. **CTRL+8**

5.10.15 Commande *Barre d´état info éléments*

Affiche ou masque la ***Barre d´état info éléments*** sur le bureau**.** **CTRL+9**

5.10.16 Voyant *fenêtre active*

Tous les jobs en cours sont listés dans la liste de commandes du menu ***Fenêtre***.

NB: Dans le menu Fenêtre, sous l´option "Plus de fenêtre...", il vous sera indiqué si plus de 9 jobs sont ouverts.

5.10.17 Commande *Plus de fenêtre...*

Cette option n´est visible que si plus de 9 fenêtres sont actives. Une fenêtre s´ouvre alors avec la liste des fenêtres actives. Un clic suffit pour passer à la fenêtre désirée.

5.11 Menu *Aide*

5.11.1 Commande *A propos de…*

Cette option menu ouvre une fenêtre Info contenant une multitude d´informations. Sur la gauche de la boîte de dialogue figurent entre autres le numéro de série, numéro de version, la mémoire libre, le coprocesseur ou le type du processeur. Sur le côté droit inférieur de la boîte de dialogue, se trouve une fenêtre de défilement affichant la liste de tous les fichiers des logiciels. Cette liste peut être imprimée en appuyant sur le bouton de commande ***Imprimer***.

NB: Cette liste peut être trés utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version EuroCUT.

5.11.2 Commande *Aide…*

Lance le programme d´aide de EuroCUT. **F1**

5.11.3 Commande *Info objets…*

Ouvre la fenêtre d'information sur les objets figurant sur la surface de travail. Entre autres: somme des objets, nombre de sélections, nombre des objets vectoriels, des blocs de textes, nombre de tous les groupes et combinations ou alors des images matricielles. **F10**

Le bouton de commande ***Sélection*** lance le ***Manager d´objets***.

5.11.4 Commande *Installer les plugins Autoimport...*

Ouvre la fenêtre *Corun Installer* qui indique quels sont les plugins disponibles pour quel logiciel. Les programmes, détectés automatiquement, sont déjà selectionnés. Vous choisirez dans le menu déroulant du logiciel *Eurosystems* le programme devant servir de programme de destination pour le transfert des données.

Le bouton de commande ***Installer*** lance l´installation.

5.11.5 Commande *Support en ligne*

Cette option menu permet d´établir une connexion internet directe avec le site du Support technique de la société EUROSYSTEMS S.à.r.l. www.eurosystems.lu.

5.11.6 Commande *Pilotage à distance, support technique...*

Lors d´un support technique à distance, le contenu d´un écran d´ordinateur peut être retransmis en temps réel sur un autre ordinateur. Deux utilisateurs se trouvant dans des lieux différents peuvent regarder le même desktop. Tandis que vous serez en ligne avec un de nos conseillers du support technique, vous pourrez échanger à l´écran des documents et vous montrez des applications. Le sens de la transmission ou de la visualisation des écrans peut être modifié sur simple clic de la souris. Ainsi vous pourrez choisir de partager votre écran ou alors de visualiser celui du conseiller du support technique.
Pour bénéficier du pilotage à distance, une connexion internet active sur l´ordinateur où le logiciel est installé, est indispensable.

5.11.7 Commande *Live Update*

Lance l´actualisation du logiciel via internet.

NB: L´ordinateur sur lequel le logiciel est installé devra être connecté à internet.

5.12 Partie références des menus contextuels

5.12.1 Liste des références des commandes menus contextuels

Ainsi désignés car les menus contextuels varient en fonction du nombre et du type des objets sélectionnés. Les menus contextuels sont toujours activés par un clic du *bouton droit* de la souris. Ils permettent d´accéder rapidement à certaines fonctions et outils importants, parmi lesquels certains ne sont pas accessibles par le menu principal.

Les options de menu suivantes désignées en **gras** peuvent apparaître dans un menu contextuel activé par clic droit de la souris.

Modes Dessiner "ligne, courbe, mode Digit, main levée"

- En mode "Ligne": - **Arc de cercle,** - **Mode Digit,** - **Main levée**

- En mode "Courbe": - **Ligne,** - **Mode Digit,** - **Main levée**

- En mode "Dessiner à main levée": - **Ligne,** - **Arc de cercle,** - **Mode Digit**

- En mode "Digitaliser": - **Ligne,** - **Arc de cercle,** - **Main levée**

Si l´objet a plus de trois points nodaux: **Fermer**

Clones

- Sélectionner original clone

- Sélectionner objets clones

Dans l´aperçu d´envoi:

- **Optimisation des films** (non valable sur version démo et avec un seul objet)

- **Changement d´axe,** - **Miroir horizontal,** - **Miroir vertical,** - **Recalculer** (pour segmenter), - **Taille segment** (pour segmenter), - **Lignes d´échenillage horizontales**(pour cadre d´échenillage), - **Lignes d´échenillage verticales** (pour cadre d´échenillage), - **Cadre d´échenillage** (exclusivement sur original)

Si les objets ne sont pas verrouillés: - **Dissocier un regroupement** (la sélection doit contenir un groupe), - **Associer** (à partir de deux objets-pas de clone!- sélectionnés).

Edition de points nodaux lorsque les objets sélectionnés ne sont pas verrouillés:

- **Insérer**(si points nodaux sélectionnés), - **Supprimer** (si points nodaux sélectionnés) - **Disjoindre** (si un point nodal sélectionné et un autre à la suite), - **Relier** (si 2 points nodaux sélectionnés (Start/Start ou Start/End ou End/End)) - **Droit** (si courbes sélectionnés), **- Courbes** (si lignes sélectionnées), - **Point de départ** (si 1 point nodal sélectionné et si un objet verrouillé)

Si plus d´un point nodal est sélectionné: - **Aiguiser coin,** - **Arrondir coin,** - **Relier avec une droite,** - **Relier avec une courbe**

Si 2 points nodaux à l´intérieur d´un objet ou d´une combinaison sont sélectionnés: - **Aligner objet sur axe horizontal**, - **Aligner objet sur axe vertical,** - **Réduire points nodaux**

Si moins de 2 points nodaux sont sélectionnés: - **Réduire points nodaux,** - **Arrondir...**

Module Hatch est installé:

S´il a été cliqué sur ou entre deux points nodaux sélectionnés à l´intérieur d´un objet verrouillé: - **Trajectoire intérieure de l´outil,** - **Trajectoire extérieure de l´outil**

Si un point nodal sélectionné et un autre situé à la suite: **- Insérer pont (xy mm)**

Si plus d´un point nodal est sélectionné: **- Créer repères vidéo sur les points nodaux**

Si propriétés disponibles (Job non protégé par un mot de passe):- **Propriétés**

Si version plugin: - **Ligne de contour**

Sur les versions avec Text Editor:

Si aucun objet n´est sélectionné, Phrasewriter disponible et pas de mode point nodal: - **Blocs de texte**

Si texte sélectionné ou texte dans le groupe ou la combinaison sélectionné(e)ion et si texte sélectionné peut être édité (non marqué comme "non modifiable"):- **Éditer texte,** - **Éditeur de texte,** - **Arc de cercle...**

Si texte sélectionné non verrouillé: - **Supprimer l´arc de cercle**, - **Texte en courbe,** - **Texte en ligne** (si plusieurs lignes dans texte), - **Supprimer attributs du texte**

Si UN bitmap non verrouillé est sélectionné: - **Réduire les couleurs,** - **Posteriser,** - **Vectoriser,** - **Revectoriser** (si opération possible), - **Ligne de contour**

Si la sélection porte sur UN objet non verrouillé de vecteur, de combinaison ou de texte avec remplissage bitmap: - **Supprimer masque**

ou si un de ces types d´objet est placé *au-dessus* d´un bitmap: - **Masquer Bitmap,** - **Découper une partie**

Si un original est sélectionné: - **Sélectionner clones** ou sinon, si un clone est sélectionné: - **Sélectionner original**

Si pas de règles, pas de clic sur un objet et pas dans l´aperçu d´envoi: **- Lignes d´aide...**

Si lignes d´aide sont verrouillées: - **Supprimer lignes d´aide** ou sinon- **Verrouiller lignes d´aide**

Si lignes d´aides dissimulées: - **Afficher lignes d´aides** ou sinon - **Cacher lignes d´aides,** - **Supprimer toutes les lignes d´aide,** - **Ligne d'aide sous forme de croix au centre de la surface de travail,** - **Origine...,** - **Déplacer origine,** - **Restaurer origine,** - **Origine au centre de la surface de travail**

Si origine affichée: - **Masquer origine** ou sinon - **Afficher origine**

Si origine fixée: - **Supprimer origine** ou sinon - **Fixer origine**

S´il n´a pas été cliqué sur un objet: - **Rafraîchir écran, - Importer, - Insérer,** - **Job-Info, - Calcul du Job, - Cotation à sélection, - Dimension horiz., - Dimension verti.- Dimensions horiz. et verti., - Vers bord gauche de la feuille, - Vers bord inférieur de la feuille, - Vers bord gauche inférieur de la feuille**

Si mémoire intermédiaire ou cache Annulation n´est pas vide: - **Annuler:** <dernière action>

Si mémoire intermédiaire ou cache Rétablir n´est pas vide: - **Rétablir:** <dernière action>

Si objets présents: - **Copier,** - **Couper,** - **Inverser sélection**

Si Filtre d´exportation et objets à exporter disponibles: - **Exporter**

Si Pjannto RIP est installé: - **Pjannto RIP...**

Si PosterPrint est installé: - **PosterPrint-RIP...**

Si Posterjet est installé: - **Posterjet...**

Si des objets non verrouillés sont disponibles: - **Poser repères d´impression**

Si Nesting-DLL disponible et les objets sélectionnés peuvent être imbriqués: - **Imbrication de contours…**

Si groupe(s) sélectionné(s): - **Dissocier les objets**

Si plus d´un objet sélectionné et pas de clone: - **Associer**

Si combinaison(s) sélectionnée(s): - **Eclater combinaison**

Si éléments internes dans combinaison: - **Supprimer éléments internes**

Si plus d´un objet mais pas de bitmap ni de clone sélectionné: **- Combiner**

Si repères vidéo utilisés et si un sélection d´UN repère et d´un autre objet: - **Positionner repères vidéo sur objet**

Si plusieurs objets sélectionnés: - **Chercher** / **Remplacer repères vidéo**

Si seul UN objet sélectionné: - **Chercher** / **Remplacer repères vidéo d´une certaine taille**

Si sélection porte sur des objets mais pas de groupe et sur plus d´UN bitmap non verrouillé: - **Remplissage,** - **Sans,** - **Dégradé...,** - **Bitmap..., - Couleur Layer**

Si donnée initialisation "Defaults" / "Transparence“ sur 1: - **Transparence...**

Si plus d´un objet ou objet avec remplissage est sélectionné: - **Couleur Layer,** - **Contour,** - **Sans,** - **Ligne très fine,** - **Attributs...**

Si plus d´un objet ou objet avec contour est sélectionné: - **Couleur Layer** ou au moins un objet non verrouillé et Si donnée initialisation "Defaults" / "Transparence“ sur 1: **Transparence...**

Si sélection porte sur objets pouvant être exportés et fenêtre Cliparts ouverte: - **Ajouter au groupe Clipart**

5.12.2 Menu contextuel surface de travail vide

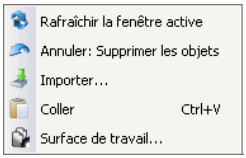


Fig. 5.12-1: Ce menu apparaît lorsqu´aucun objet ne se trouve sur le desktop

Rafraîchir la fenêtre active

Réorganise la fenêtre principale.

Importer…

Ouvre la fenêtre de dialogue du menu ***Importer*** pour l´importation de fichiers aux formats différents**.**

Coller

Insère dans la surface de travail de EuroCUT des contenus à partir du presse-papiers de Windows.

Surface de travail

Ouvre la fenêtre de dialogue permettant de configurer les paramètres de la surface de travail.

5.12.3 Menu contextuel Bloc de texte

Le menu contextuel de la touche droite de la souris vous offre un accés rapide aux fonctions les plus importantes pour le traitement de texte.

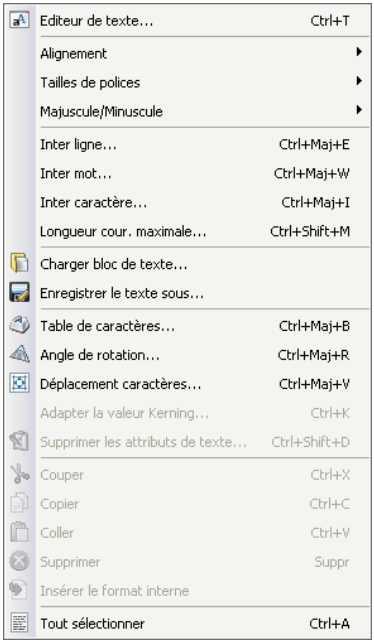


Fig. 5.12-2: Menu contextuel de la touche droite de la souris pour bloc de texte

Éditeur de texte

L´**Éditeur de texte** ainsi désigné comprend toutes les fonctions de texte.
Description détaillée: **voir chapitre 8.2: La fenêtre *Éditeur de texte*.**

Alignement

L´option ***Alignement*** ouvre un menu contenant les sous-fonctions suivantes.

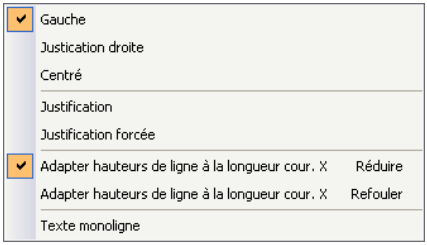


Fig. 5.12-3: Sous-menu Alignement texte du menu contextuel

La fonction ***Alignement*** permet d´orienter le texte, sachant que chaque ligne du texte pourra être alignée différemment. Sélectionnez les lignes du texte et choisissez l´alignement parmi les options de la liste.

5.12.3 Menu contextuel Bloc de texte

Attention: Seulement disponible dans l´Éditeur de texte!

Description détaillée: **voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte**

Majuscules-Minuscules

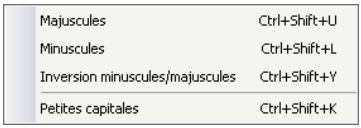


Fig. 5.12-4: Sous-menu Majuscules/Minuscules du menu contextuel

Majuscules-Minuscules

Sélectionnez la ou les lettres devant être mises en "MAJUSCULE" ou en "minuscule" tout en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé et en la déplaçant sur la partie voulue. Vous activez le menu contextuel par clic gauche de la souris et vous choisirez la fonction devant être appliquée à la partie du texte sélectionnée.

Vous pouvez inverser l´opération en sélectionnant l´option de menu ***Inversion minuscules/majuscules***.

Petites capitales

Les petites capitales sont en typographie des caractères capitales dont la hauteur correspond à la hauteur du x. La hauteur x désigne la hauteur des minuscules, notamment celle d´un petit x. Activez le menu contextuel par clic droit de la souris et sélectionnez l´option ***Petites capitales***. Le texte sélectionné est alors converti en petites capitales.

Charger bloc de texte

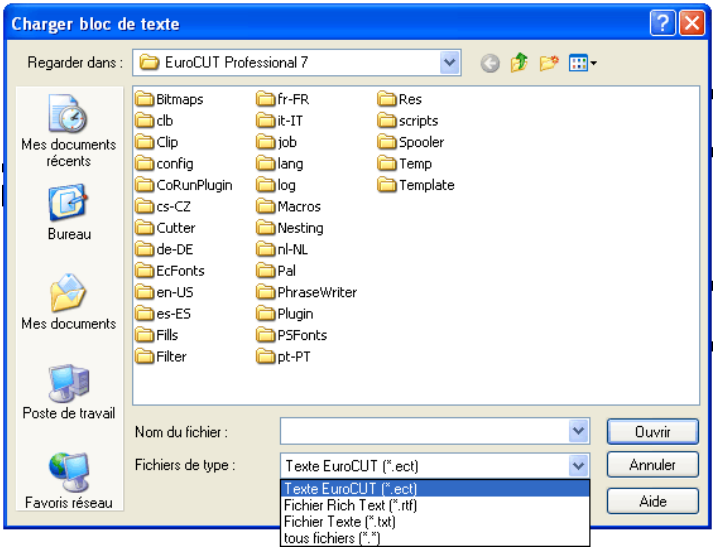


Fig. 5.12-5: Fenêtre Charger bloc de texte avec liste des formats d´importation

Enregistrer bloc de texte sous

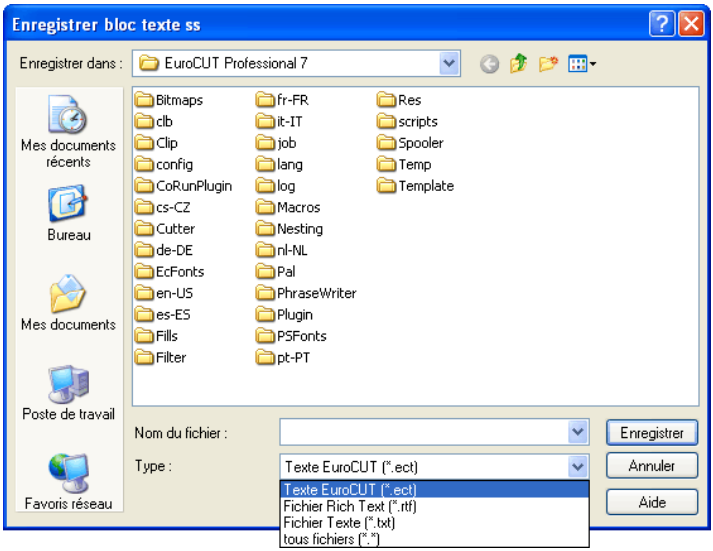


Fig. 5.12-6: Fenêtre Enregistrer sous avec liste des formats d´exportation

5.12.3 Menu contextuel Bloc de texte

Banque de données Texte

Cette option du menu est sans fonction.

Inter ligne

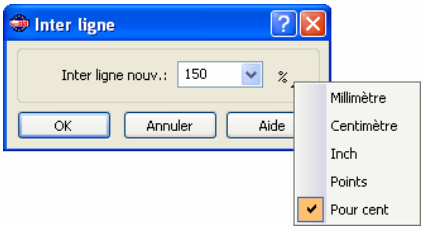


Fig. 5.12-7: Fenêtre de réglage de l´inter ligne

L´***Inter ligne*** indique la distance entre deux lignes de base. Il peut être donné en millimètres, centimètres, pouces (inch), points ou encore en pourcentage.

Remarque: Le réglage en % est une donnée se référant à la hauteur capitale. Cette valeur se rapporte toujours à la ligne actuelle (sur laquelle le curseur est positionné) par rapport à la ligne précédente, et ce de ligne de base à ligne de base.

Si plus de deux lignes sont sélectionnées, l´inter ligne défini s´appliquera à toutes les lignes sélectionnées. Si l´espace entre la ligne 1 et la ligne 2 doit être différent de celui entre la ligne 2 et la ligne 3, il vous faut d´abord sélectionner les lignes 1 et 2 et définir l´inter ligne correspondant. Ensuite, vous sélectionnerez les lignes 2 et 3 et saisirez l´espace requis.

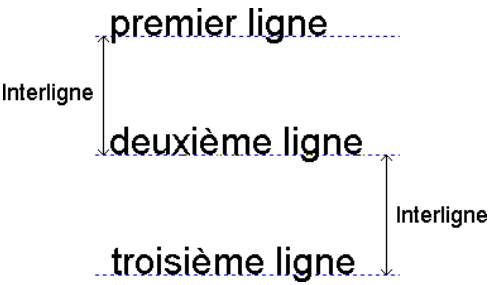


Fig. 5.12-8: Exemple d´inter ligne - ici inter ligne identique

Inter mot

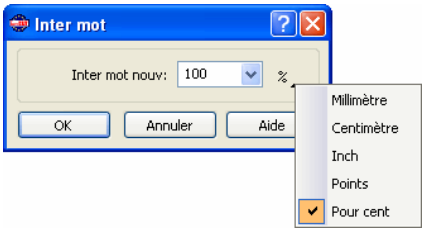


Fig. 5.12-9: Fenêtre de réglage de l´inter mot

Cette fonction permet de régler la distance qui sépare les *mots* d´une même ligne. Cette valeur peut être définie en millimètres, centimètres, pouces (inch), points ou en pourcentage d´un *espace normal*. Si l´espace entre le mot 1 et le mot 2 doit être différent de l´espace entre le mot 2 et le mot 3, sélectionnez d´abord les mots 1 et 2 et saisissez la distance voulue. Sélectionnez ensuite les mots 2 et 3 et indiquez l´espace requis.

Remarque: Si plus de deux mots sont sélectionnés, l´inter mot défini sera appliqué à tous les mots sélectionnés.

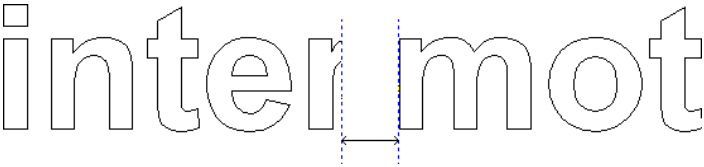


Fig. 5.12-10: Exemple Inter mot

Inter lettre

Fig. 5.12-11: Fenêtre de réglage de l´inter lettre

L´***inter lettre*** indique la distance entre les lettres de votre texte.

Remarque: 100% correspond à la valeur définie dans le Kerning.

Des valeurs inférieures à 100% *condensent* le texte et réduisent la chasse du texte. Les valeurs supérieures à 100% *étendent* le texte et rallongent la chasse du texte. La valeur

peut être indiquée en % mais aussi en millimètres, centimètres, pouces ou points.

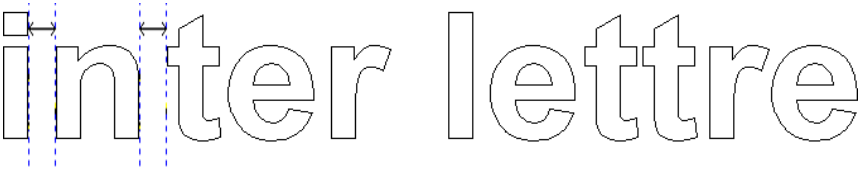


Fig. 5.12-12: Exemple d´inter lettre

Angle de rotation

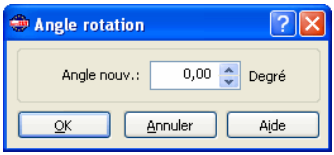


Fig. 5.12-13: Fenêtre de réglage de l´angle de rotation des caractères

L´***Angle de rotation*** définit de le degré de rotation du texte sélectionné. Les valeurs sont comprises entre 0° et 360°.

Remarque: Si le curseur est positionné sur la lettre, le mot ou la ligne devant pivoter, l´angle de rotation sera appliqué à ce que vous écrirez.

Fig. 5.12-14: Exemple de rotation des lettres

En fonction du Kerning des polices, la rotation peut engendrer des résultats peu esthétiques. Pour pallier ce problème, il vous suffira de modifier l´***inter lettre***.

On peut voir dans l´exemple précédent qu´après une rotation, les lettres pivotées et le "o" se chevauchent. Sélectionnez le "o" ainsi que le texte auquel aura été appliquée la rotation et modifiez l´*inter lettre* de sorte à corriger le chevauchement.

Déplacement

Fig. 5.12-15: Fenêtre de réglage des paramètres de déplacement des lettres

Dans cette fenêtre, vous pouvez paramétrer l´incrément vertical ou horizontal du déplacement des lettres.

Comment décaler des lettres, mots ou lignes entières à l´intérieur d´un bloc de texte?

Positionnez le curseur *sur une ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la ligne vers le haut ou vers le bas au moyen des flèches directionnelles.

Positionnez le curseur *sur la première lettre d´une ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la ligne sur la droite ou sur la gauche au moyen des flèches directionnelles.

Positionnez le curseur *dans la ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la partie du texte se trouvant *derrière le curseur* sur la droite ou sur la gauche au moyen des flèches directionnelles.

Sélectionnez le texte et maintenez appuyée la touche CTRL. Vous pourrez ainsi déplacer le texte dans la direction indiquées par les flèches directionnelles.

Suppression des attributs

Fig. 5.12-16: Fenêtre de réglage de la suppression des attributs

Cette fenêtre vous permet également de supprimer les attributs d´une police qui auront été définis dans l´outil texte.

Remarque: Cette fenêtre est disponible pour tout bloc de texte.

5.12.4 Menus contextuels Edition des points nodaux

Nomenclature de la présentation du menu

Si aucun objet verrouillé n´est sélectionné: - **Insérer** (si points nodaux sélectionnés), - **Supprimer** (si points nodaux sélectionnés) - **Séparer** (si 1 point nodal sélectionné et un autre situé derrière),
- **Joindre** (si 2 points nodaux sélectionnés (Start/Start ou Start/Fin ou Fin/Fin)) - **Droite** (si une courbe est sélectionnée), - **Courbe** (si une droite est sélectionnée), - **Point départ** (si 1 point nodal est sélectionné et un objet verrouillé)

Si au moins 2 points nodaux ont été sélectionnés: - **Aiguiser les coins,** - **Arrondir les coins,** - **Joindre avec droite,** - **Joindre avec courbe**

Si 2 points à l´intérieur d´un objet ou d´une combinaison ont été sélectionnés: - **Alignement horizontal des objets**, - **Alignement vertical des objets,** - **Réduction des points nodaux**

Si moins de 2 points nodaux sont sélectionnés: - **Réduction des points nodaux,** - **Arrondir...**

Les menus dans l´affichage graphique

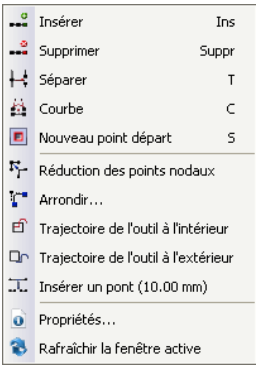


Fig. 5.12-17: 1 point nodal sélectionné

Trajectoire de l´outil à l´intérieur ou **Trajectoire de l´outil à l´extérieur**

La trajectoire de l´outil s´avère notamment utile pour les applications avec fraises, graveurs et lasers. Le point de descente de l´outil est déplacé vers l´intérieur ou l´extérieur de son point de départ original. L´avantage de cette option est que lorsque l´objet sera envoyé pour sortie, aucune trace de descente de l´outil ne sera alors visible. La trajectoire de l´outil se fera à l´intérieur ou à l´extérieur en fonction de la direction de rotation et de la disposition de l´objet. Les paramètres de la trajectoire de l´outil sont définis dans le menu ***Outil***.

Créer repères vidéo sur points nodaux sélectionnés

Cette option permet de placer des repères vidéo à l´emplacement des points nodaux sélectionnés.

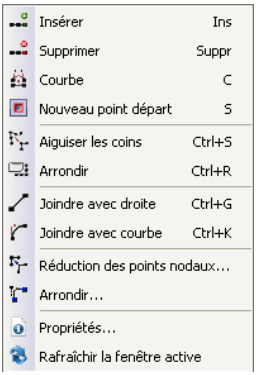


Fig. 5.12-18: 2 points nodaux sélectionnés

Aiguiser les coins **CTRL+S**

Cette commande relie deux points nodaux à deux lignes "polies". Les points nodaux se trouvant entre deux points sélectionnés, seront quant à eux supprimés!

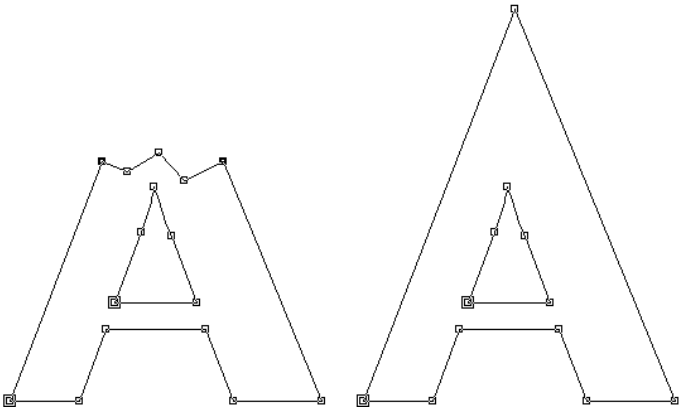


Fig. 5.12-19: Illustration de **Aiguiser coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Remarque: Si un des points nodaux sélectionnés est situé sur un bord, l´angle de départ est conservé.

Arrondir coins **CTRL+R**

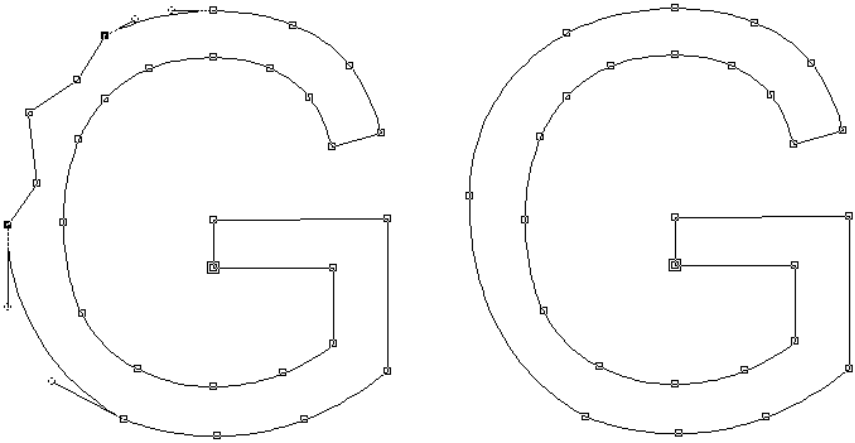


Fig. 5.12-20: Illustration de **Arrondir coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Dans l´exemple ci-dessus, il apparaît évident que le côté extérieur gauche du "G" doit être retouché. On sélectionne les points nodaux situés au-dessus et au-dessous de ce "défaut". En activant la fonction ***Arrondir coins***, les points nodaux situés entre les points nodaux sélectionnés seront alors supprimés et les deux points nodaux reliés par une courbe.

Joindre avec droite **CTRL+G**

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une droite. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

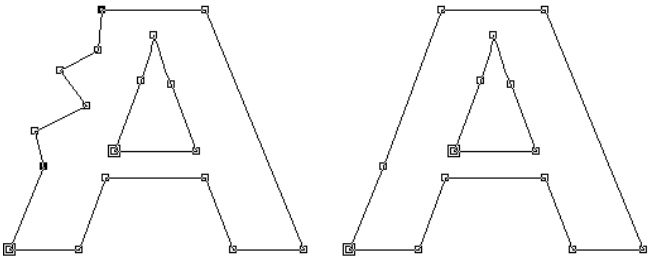


Fig. 5.12-21: Illustration de ***Joindre avec droite***

Joindre avec courbe **CTRL+K**

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une courbe. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

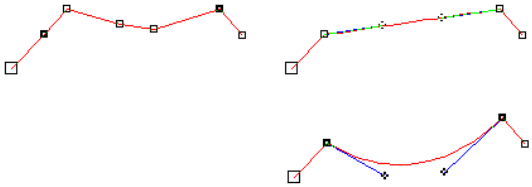


Fig. 5.12-22: Illustration ***Joindre avec courbe***

Alignement horizontal ou vertical des objets **CTRL+H ou CTRL+V**

L´objet dans lequel sont sélectionnés les points nodaux est aligné sur l´axe horizontal ou vertical.

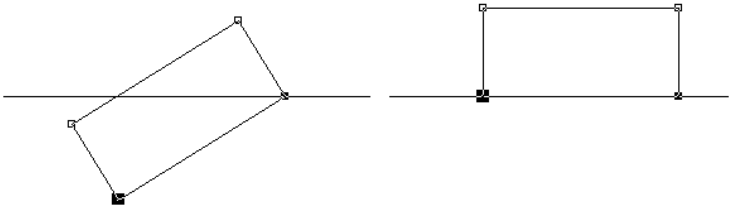


Fig. 5.12-23: Illustration de **Alignement horizontal de l´objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

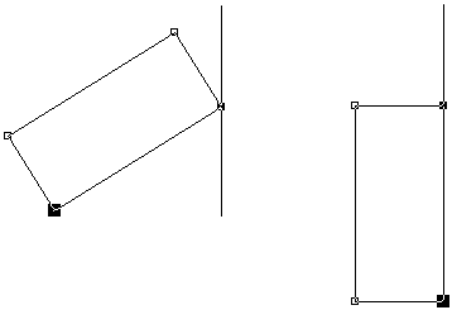


Fig. 5.12-24: Illustration de **Alignement vertical de l´objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

Réduction des points nodaux... **R**

La fenêtre des ***Paramètres de la réduction des points nodaux*** apparaît, dans laquelle les réglages suivants peuvent être définis:

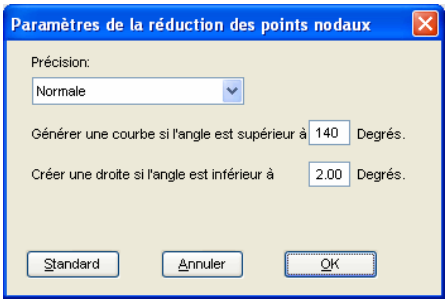


Fig. 5.12-25: Fenêtre de définition de précision de la réduction des points nodaux

Précision

Cette valeur se répercute sur la conversion des lignes en courbes bézier. Plus la variation sera grande, moins nombreuses seront les commandes de courbes nécessaires pour reproduire la courbe originale.

Générer une courbe si l´angle est supérieur à... degrés

Si au point nodal l´angle des lignes est inférieur à la valeur limite, la courbe sera interrompue au point nodal.

Créer une droite si l´angle est inférieur à... degrés

Si une courbe est générée, dont la courbure est comprise dans la valeur de tolérance, elle sera convertie en ligne droite.

Sélection des points nodaux

Sélectionner le point nodal suivant **TAB**

Sélectionner le point nodal suivant supplémentaire **MAJ+TAB**

Sélectionner le point nodal précédent **RETOUR**

Désélectionner le point nodal dernièrement sélectionné **MAJ+RETOUR**

Arrondir les coins ou Aiguiser les coins en mode dynamique

En cliquant avec la souris sur une courve tout en maintenant appuyée la touche CTRL, un point nodal sera inséré à l´endroit désigné. Ce point nodal vise à désigner la position de l´arrondissement. Lorsque le second point nodal sera sélectionné, il pourra être arrondi, aiguisé ou une toute autre fonction de traitement des points nodaux pourra être ici exécutée.

6 Références Aperçu des envois

6.1 Menu *Envoi*

6.1.1 La commande *Envoyer*

Lance l´envoi vers un périphérique connecté avec les paramètres définis dans la fenêtre ***Envoi vers un périphérique***.

6.2 Menu *Options*

6.2.1 Commande *Enregistrer sous…*

La commande ***Enregistrer sous…*** dans ***l´aperçu de Sortie*** enregistre votre job avec toutes les modifications apportées dans l´aperçu. Il est recommandé d´enregistrer votre job sous un autre nom lorsque vous retournez sur la surface de travail, afin de ne pas perdre les paramètres définis.

MAJ+CTRL+S

voir chapitre 5.1.6: Commande *Enregistrer sous...*

6.2.2 Commande *Changer l´axe*

Permet une rotation de 90° des objets sélectionnés dans le sens opposé des aiguilles d´une montre.

voir chapitre 5.3.1: Commande *Changement d´axe*

A

6.2.3 Commande *Miroir horizontal*

L´objet sélectionné est miroité à partir de l´horizontale passant par son point central.

voir chapitre 5.3.3: Commande *Miroir horizontal*

X

6.2.4 Commande *Miroir vertical*

L´objet sélectionné est miroité à partir de la vertical passant par son centre.

voir chapitre 5.3.4: Commande *Miroir vertical*

Y

6.2.5 La commande *Optimisation…*

L´optimisation des films vise à organiser les objets de telle sorte qu´ils occupent le minimum de place sur le film. La rotation ou non-rotation des objets permet de limiter l´utilisation du matériel.

voir chapitre 5.5.10: Commande *Optimisation…*
voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

6.2.6 Commande *Ranger avec simulation…*

CTRL+F10

Active la fonction du Tri des objets qui permet de définir la priorité des sortie et le sens de rotation des objets. Le rangement peut être exécuté en fonction des layers ou indépendamment. La direction prioritaire du tri peut être également fixée.
Dans la fenêtre d´aperçu, la sortie des objets sera graphiquement simulée; les déplacements de la tête de l´outil peuvent être ici aussi simulés. La simultation pourra être répétée à souhait sans que les objets de votre job original ne soient modifiés.

voir chapitre 5.3.20: Commande *Ranger et simuler…*

Détails **voir chapitre 8.8: *Ranger et simuler…***

6.2.7 Commande *Recalculer*

N

La commande ***Recalculer*** autorise des modifications des paramètres de sortie ou du pilote sans nécessité de quitter la fenêtre de routine des sorties.

Cette commande ferme l´***aperçu d´envoi*** et affiche de nouveau la fenêtre des **Sorties**.

6.2.8 Commande *Conditions initial*

MAJ+N

L´aperçu d´envoi des objets est affiché dans l´état initial dans lequel il se trouvait avant d´avoir activé la commande ***Aperçu***. Tous les changements effectués seront alors annulés.

6.2.9 Commande *Lignes d´échenillage horizontales*

H

Les ***lignes d´échenillage*** sont une aide pour le traitement des jobs surdimensionnés. La manipulation de matériaux de plusieurs mètres de long ou de large n´étant pas toujours aisée, l´ajout de lignes d´échenillage permettent lors de la découpe de segmenter le job en sections plus petites et maniables.

Les ***lignes d´échenillage horizontales*** sont ajoutées en appuyant sur la touche "h" ou encore tirées avec la flèche à partir du cadre d´échenillage hachuré en bleu.

voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

6.2.10 Commande *Lignes d´échenillage verticales*

V

Les ***lignes d´échenillage*** sont une aide pour le traitement des jobs surdimensionnés. La manipulation de matériaux de plusieurs mètres de long ou de large n´étant pas toujours aisée, l´ajout de lignes d´échenillage permettent lors de la découpe de segmenter le job en sections plus petites et maniables.

Les ***lignes d´échenillage verticales*** sont ajoutées en appuyant sur la touche "v" ou encore tirées avec la flèche à partir du cadre d´échenillage hachuré en bleu.

voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…

6.2.11 Commande *Essai*

Si la commande ***Essai*** est sélectionnée, le périphérique de sortie connecté passera sur le tracé du cadre d´échenillage avec la tête de l´outil levée et ce même si l´option "Cadre d´échenillage" n´a pas été activée.

Cf. Bouton d´***Essai*** dans la fenêtre ***Sortie*** **voir chapitre 4.7.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner…**

6.3 Menu *Affichage*

6.3.1 Commande *Largeur matériau*

B

En activant cette commande, la page sera adaptée à la valeur de la ***largeur du matériau*** définie dans le pilote ou dans la fenêtre de ***Sortie***.

6.3.2 Commande *Montrer tout*

F4
et
MAJ+F4

Cette fonction augmente ou diminue le zoom pour afficher tous les objets présents. Très utile pour vérifier que des objets n´ont pas été créés ou déplacés par inadvertance.

En appuyant simultanément sur la touche **MAJ** et sur cette commande, un zoom sera fait sur les objets sélectionnés.

6.3.3 Commande *Montrer objets sélectionnés*

MAJ+F4

Cette commande permet un affichage maximum des ***objets sélectionnés*** dans l´aperçu des ***envois***.

6.3.4 Commande *Surface totale*

Affiche l´aperçu de la surface de travail totale. **MAJ+B**
La taille de la surface affichée dépend du Framesize (hauteur* largeur du film) du périphérique de sortie connecté.
Si un pilote pour plotter à rouleau a été sélectionné dans la fenêtre de ***Sortie***, une longueur de matériel de 30 m sera alors affichée dans l´aperçu.
Si un pilote pour table de découpe a été sélectionné, la largeur maximale de la table sera affichée comme longueur de matériau.

6.4 Menu *Fenêtre*

6.4.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre EuroCUT.

6.4.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

6.4.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

6.4.4 Commande *Cascade*

Affichage des fenêtres actives en mode cascade.

6.4.5 Commande *Fermer*

Ferme la fenêtre active aprés demande de confirmation.

6.4.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes aprés demande de confirmation.

6.4.7 Commande *Outils généraux*

Affiche ou masque la toolbar des ***Outils généraux*** sur le desktop. **CTRL+4**

6.4.8 Commande *Paramètres objet*

Affiche ou masque la toolbar ***Paramètres objet*** sur le desktop. **CTRL+7**

6.4.9 Commande *Barre d'état info objets*

Affiche ou masque la ***Barre d´état info objets*** sur le desktop. **CTRL+8**

6.4.10 Commande *Barre d´état info élements*

Affiche ou masque la ***Barre d´état info éléments.*** **CTRL+9**

6.4.11 Voyant *fenêtre active*

Tous les jobs en cours sont listés dans la liste de commandes du menu ***Fenêtre***.

NB: Sous l´option menu Fenêtre "Autres", une indication sera donnée si plus de 9 jobs sont ouverts.

6.4.12 Commande *Autres Fenêtres...*

Cette option n´est visible que si plus de 9 fenêtres sont actives. Une fenêtre s´ouvre alors avec la liste des fenêtres actives. Un clic suffit pour passer à la fenêtre désirée.

6.5 Menu *Aide*

6.5.1 Commande *A propos de…*

Cette option menu ouvre une fenêtre Info contenant une multitude d´informations. Sur la gauche de la boîte de dialogue figurent entre autres le *numéro de série, numéro de version, la mémoire libre, le coprocesseur* ou le *type du processeur*. Sur le côté droit inférieur de la boîte de dialogue, se trouve une fenêtre de défilement affichant la liste de tous les fichiers des logiciels. Cette liste peut être imprimée en appuyant sur le bouton de commande ***Imprimer***

NB: Cette liste peut être trés utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version EuroCUT.

6.5.2 Commande *Aide…*

Lance le programme d´aide de EuroCUT. **F1**

6.5.3 Commande *Installer les plugins Autoimport…*

Ouvre la fenêtre *Corun Installer* qui indique quels sont les plugins disponibles pour quel logiciel. Les programmes, détectés automatiquement, sont déjà selectionnés. Vous choisirez dans le menu déroulant du logiciel *Eurosystems* le programme devant servir de programme de *destination* pour le transfert des données.

Le bouton de commande ***Installer*** lance l´installation.

6.5.4 Commande *Support technique en ligne*

Cette option menu permet d´établir une connexion internet directe avec le site du Support technique de la société EUROSYSTEMS S.à.r.l. www.eurosystems.lu.

6.5.5 Commande Commande *Pilotage à distance, support technique...*

Lors d´un support technique à distance, le contenu d´un écran d´ordinateur peut être retransmis en temps réel sur un autre ordinateur. Deux utilisateurs se trouvant dans des lieux différents peuvent regarder le même desktop. Tandis que vous serez en ligne avec un de nos conseillers du support technique, vous pourrez échanger à l´écran des documents et vous montrez des applications. Le sens de la transmission ou de la visualisation des écrans peut être modifié sur simple clic de la souris. Ainsi vous pourrez choisir de partager votre écran ou alors de visualiser celui du conseiller du support technique.
Pour bénéficier du pilotage à distance, une connexion internet active sur l´ordinateur où le logiciel est installé, est indispensable.

6.5.6 Commande *Live Update*

Lance l´actualisation du logiciel via internet.

NB: L´ordinateur sur lequel le logiciel est installé devra être connecté à internet.

6.6 Menu contextuel de la touche de souris droite

6.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

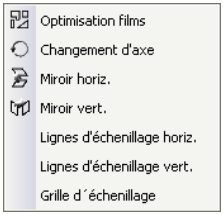


Fig. 6.6-1: Menu contextuel de l´aperçu des envois avec fonction grille d´échenillage

Grille d´échenillage

Dans l´aperçu des envois, cette fonction permet la création d´une grille d´échenillage autour des objets *sélectionnés*.

Toutes les autres options peuvent être activées par le menu principal.

6.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

7 Toolbars - Barres d´outils

7.1 La barre de menu *Standard*

La barre de menu ***Standard*** peut être activée ou désactivée à partir du menu ***Fenêtre***. **CTRL+1**

Fig. 7.1-1: Positionnement libre de la barre d´outils- Sélection d´outils standards

Fig. 7.1-2: Barre de menu Standard

Fonctions de 1 à 15

1. ***Nouvelle fenêtre***
2. ***Ouvrir Job…***
3. ***Enregistrer*** **Job**
4. ***Tout enregistrer***
5. ***Infos Job***
6. ***Couper*** **dans Clipboard**
7. ***Copier*** **dans Clipboard**
8. ***Coller*** **à partir du Clipboard**
9. ***Imprimer*** **objet**
10. ***Importer*** **fichier**
11. ***Exporter*** **objet**
12. ***Numériser***
13. ***Annuler***
14. ***Rétablir***
15. ***Aide***

7.2 La barre *Setup*

Vous activez et désactivez la toolbar ***Setup*** via le menu ***Fenêtre***. **CTRL+3**

Fig. 7.2-1: Setup Barre d´outils librement positionnable

Fig. 7.2-2: Barre d´outils fixe

BOUTONS DE 1 A 5

1. ***Curseur viseur*** **(dés)activé**
2. ***Règle*** **(dés)activée**
3. ***Mode contour*** **(dés)activé**
4. ***Grille*** **(dés)activée**
5. **Régler** ***surface de travail***

Remarque: Vous pouvez également définir les réglages de la surface de travail en double-cliquant sur l´ombre de celle-ci!

7.3 La barre d´*outils*

Vous (dés)activez la barre d´***outils*** via le menu ***Fenêtre***. **CTRL+4**

Fig. 7.3-1: Barre d´outils librement positionnable

Fig. 7.3-2: Barre d´outils ancrée

COMMANDES DE 1 A 9

1. Mode normal *Curseur*
2. Mode *Points nodaux*
3. *Dessiner*
4. *Loupe*
5. *Éditeur de texte*
6. *Mesurer*
7. *Remplissage*
8. Plume (contour)
9. Envoyer objet

A) Sous-menu Dessiner

1. Dessiner *Carré et rectangle*
2. Dessiner *Cercle, Ellipse*
3. Dessiner *Ligne/Courbe*
4. *Mode digit*
5. Dessiner *Main levée*
6. Dessiner *Objets géométriques*
7. Dessiner *Repères de perçage*
8. Dessiner *Repère de pose*

B) Sous-menu Zoom

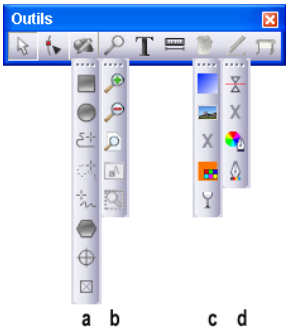
1. *Zoom avant*
2. *Zoom arrière*
3. *Zoom* sur la surface de travail
4. *Zoom* sur tous les objets
5. *Zoom* sur les objets sélectionnés

C) Sous-menu Remplissage

1. **Remplir avec *Dégradé de couleur***
2. **Remplir avec *Bitmap***
3. ***Sans* Remplissage**
4. **Remplir avec *Couleur du layer***
5. **Appliquer *Transparence***

D) Sous-menu Plume (Contour)

1. **Contour *très fin***
2. ***Sans* contour**
3. **Appliquer *caractéristique de la plume***
4. **Remplir contour avec *couleur du layer***



Toolbar **Outils** avec sous-menus (commandes volantes).

a. Sous-menu pour chaque outil de dessin
b. Sous-menu pour chaque outil du zoom
c. Sous-menu pour chaque attribut du remplissage
d. Sous-menu pour chaque attribut de la plume

7.3.1 Mode normal

Fig. 7.3-3: Commande Curseur

Cet outil vous permet de *sélectionner*, *déplacer*, *regrouper temporairement* (cadre de sélection) ou de *modifier la taille* des objets et blocs de texte.

7.3.1.1 Cadre de sélection

Pour sélectionner un ou plusieurs objets, vous pouvez tirer un ***cadre de sélection*** en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé puis en déplaçant le curseur. Une fois tous les objets ciblés réunis à l´intérieur de ce cadre, vous pourrez relâcher le bouton.

Sélectionner

Cliquez sur un point quelconque de l´objet. L´objet est sélectionné

Remarque: En mode contour (F9) cliquez sur le contour de l´objet lui-même pour le sélectionner.

Pour sélectionner une ou plusieurs lettres d´un bloc de texte, il faut avant tout convertir le texte en courbes au moyen de la commande ***Texte en courbes*** du menu ***Editer***. Avec MAJ+L, éclatez cette combinaison puis combinez les lettres séparément.

Déplacer

Sélectionnez l´objet et positionnez-le au choix sur la surface de travail au moyen du bouton gauche de la souris.

Modifier la taille

Pour agrandir ou réduire proportionnellement les objets, cliquez sur une des *quatre poignées des coins*. Un double-clic sur une *poignée* placera le curseur dans la fenêtre d´objet, dans la case Taille, pour y indiquer des valeurs absolues.

Remarque: Un double-clic sur les bords de l´objet permet une modification de la taille non proportionnelle. Si vous voulez définir la taille à l´oeil nu, cliquez sur une poignée et maintenez appuyé le bouton gauche de la souris jusqu´à la position voulue.

7.3.2 Mode *Éditer points nodaux*

Le mode ***Éditer points nodaux*** vous permet d´*ajouter*, de *relier*, de *séparer*, d´*aligner*...etc des points nodaux.

Fig. 7.3-4: Commande Points nodaux

Cliquez tout d´abord sur la commande et ensuite sur un point de l´objet.

Vos objets sont représentés alors comme ci-dessous:

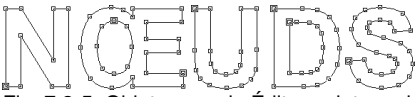


Fig. 7.3-5: Objet en mode Éditer points nodaux

Astuce: En appuyant sur la barre ESPACE vous basculerez entre le mode normal et le mode d´édition des points nodaux.

Tous les points droits des objets sont pourvus de petits carrés, les ***points nodaux***. Sur les courbes ces points sont ronds. Ils sont désignés sous ***points de tangentes***.

Le ***point d´origine*** d´un objet est distingué par un contour extérieur supplémentaire du carré. Les points nodaux ou de tangentes sont sélectionnés en cliquant avec l´outil points nodaux et seront alors représentés en couleur. De la sorte, vous repérez plus facilement les points nodaux sélectionnés ou ceux de référence, simplifiant considérablement le traitement des points nodaux. Vous pouvez cliquer sur différents points et les déplacer au moyen de la souris.

Le déplacement d´une tangente influera sur la courbe à laquelle elle est rattachée.

Remarque: Vous sélectionnez plusieurs points nodaux en appuyant sur la touche MAJ et en cliquant sur les différents points. Vous obtenez la même fonction en traçant un cadre de sélection autour des points à l´aide de la souris.

Un double-clic avec le curseur sur un point nodal active la toolbar des points nodaux. Vous pouvez fixer la barre d´outils des points nodaux au premier plan sur la surface de travail de EuroCUT avec la commande représentant une ***Punaise***.

Astuce: Une fois fixée la toolbar des points nodaux sur la surface de travail, vous pourrez permuter entre les modes d´édition des points nodaux et Objets en appuyant sur la barre ESPACE.

Remarque: Vous souhaitez éditer les points nodaux dans un bloc de texte, convertir alors le texte en objet graphique avec la commande "Texte en courbes", sinon le bloc de texte sera hachuré en gris.

Fig. 7.3-6: Toolbar points nodaux

Description détaillée: voir chapitre 7.5: La barre *points nodaux*.

7.3.3 La fonction *Zoom*

Cette option ***agrandit*** ou ***réduit*** certaines zones du desktop ou de la surface de travail.

Fig. 7.3-7: Commande **Zoom**

Un clic sur cette commande active une barre d´outils volante avec 5 commandes.

Fig. 7.3-8: Flyout avec 5 sous-fonctions du zoom

Loupe +

La commande marquée du signe plus (+) agrandit certaines zones du desktop. Tracez un cadre de sélection autour de la zone devant être agrandie.
Cette opération peut être exécutée plusieurs fois à la suite. Un signal acoustique vous informe que la dernière possibilité est atteinte.

Remarque: En appuyant sur la touche de fonction F2 et le signe plus du pavé numérique vous pourrez également exécuter cette fonction d´agrandissement.

Loupe -

La commande marquée du signe moins (-) réduit *progressivement* certaines zones du desktop ou de la surface de travail.

Remarque: En appuyant sur la touche de fonction F3 et le signe moins du pavé numérique vous pourrez également exécuter cette fonction de réduction.

Feuille

La commande représentée par une feuille de papier permet un affichage maximal de la surface de travail.

Écran

La commande représentée par un écran permet un affichage maximal des objets situés sur la surface de travail. L´extrait sera sélectionné de sorte à ce que la représentation soit la plus grande possible dans laquelle tous les objets sont visibles.

Représenter la sélection agrandie

La dernière commande représente tous les objets sélectionnés dans un agrandissement maximal.

Remarque: Maintenez appuyée la touche MAJ en activant cette commande, les objets sélectionnés seront agrandis au maximum.

7.3.4 Les outils *Dessiner*

Fig. 7.3-9: Toolbar Dessiner et menu volant avec 8 sous-fonctions

Remarque: Vous trouverez une description détaillée des fonctions Dessiner sous la partie Références: ***voir chapitre 5.3.18: Commande Dessiner***

7.3.5 L´éditeur de texte *On top*

Fig. 7.3-10: Commande Texte

Vous (dés)activez la barre d´outils ***Texte*** dans le menu ***Fenêtre*** ou par les touches de raccourci **CTRL+5** .

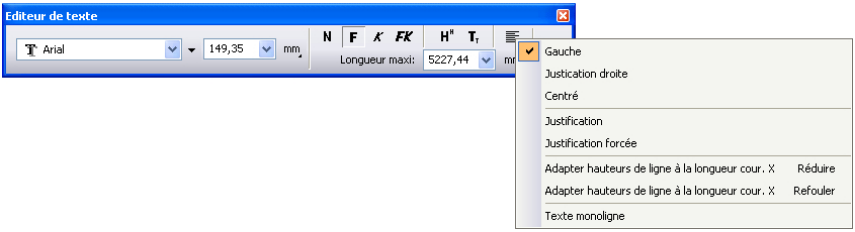


Fig. 7.3-11: Toolbar Texte avec affichage sous-fonctions et explications

Pour plus de détails: **voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte**
et **voir chapitre 8.2.1: Éditer un texte**.

7.3.6 L´outil *Mesurer*

Fig. 7.3-12: Commande Mesurer/Cotation

Cet outil sert à déterminer et modifier les cotations des objets. Il permet en outre d´entreprendre une cotation d´objet, laquelle pourra être imprimée.

Pour plus de détails: **voir chapitre 8.13: *Mesurer***

7.3.7 L´outil *Seau à couleurs*

Fig. 7.3-13: Commande Seau à couleurs avec sous-fonctions

Pour plus de détails: **voir chapitre 8.11: L´outil *Remplissage***

7.3.8 L´outil *Attribut de la plume*

Fig. 7.3-14: Commande Attribut de la plume avec sous-fonctions

Pour plus de détails: **voir chapitre 8.9: L´outil *Attributs de la plume***

7.3.9 L´outil *Envoi*

Fig. 7.3-15: Commande Envoi

En activant la commande ci-dessus, les données d´envoi sont transmises au Plot Manager, lequel enregistre les données traitées sur le périphérique connecté.

7.4 La barre Éditeur de texte

Fig. 7.4-1: Toolbar Éditeur de texte

Police de caractère

Vous choisissez ici le nom de la police de caractères. Dans un premier temps, vous sélectionnerez le texte en maintenant appuyée le bouton gauche de la souris ou au moyen du curseur en appuyant sur la touche MAJ, vous déplacerez le curseur jusqu´à la partie du texte à sélectionner. Si vous voulez sélectionner la totalité du texte, appuyer sur **CTRL + A.**

Remarque: Un double clic sur le point d´insertion (position du curseur) sélectionne la totalité du texte.

Changer Base de données des polices de caractères

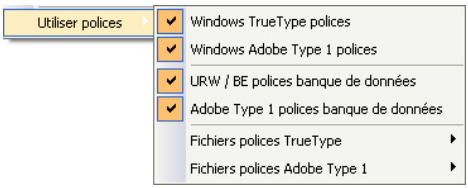


Fig. 7.4-2: Base de données des polices des caractères avec 4 formats de police actifs

Toutes les bases de polices actives dans le font manager (gestionnaire des polices) sont répertoriées ici. Les 4 formats de police suivants sont installés:

1. ***Polices Windows TrueType*** - Contient toutes les polices TrueType activées dans Windows.
2. ***Polices Windows Adobe Type 1*** - Contient toutes les polices Type 1, activées dans Windows.

3. ***Polices Standard (Adobe Type 1)*** - Contient toutes les polices Type 1 activées par défaut dans la banque de polices du font manager.
4. ***Base de données de fonts URW-/BE*** - Contient toutes les polices Ikarus BE, activées dans la banque de polices BE du font manager.

Remarque: Tous les formats de police activés ici (marqués d´un crochet) seront affichés dans la liste de sélection des polices de EuroCUT Professional 7 et seront donc disponibles.

Taille des caractères

Saisissez dans le champ ***Taille des caractères*** la taille des capitales (hauteur capitale). Juste à côté vous définissez également l´unité de mesure. Les unités suivantes sont disponibles: ***millimètre***, ***centimètre***, ***pouce*** ou ***points.***

L´inter lettre (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Touche	–	CTRL	MAJ	MAJ + CTRL
Inter lettre	1/1 cadratin	1/2 cadratin	1/4 cadratin	1/8 cadratin

Style de police

Le style d´une police peut être choisi en appuyant sur l´un des quatre symboles. Vous choisirez entre normal, **gras**, *italique* ou ***gras italique***.

Remarque: Si une police ne dispose pas des quatre styles, le symbole sera alors grisé et ne pourra pas être activé.

Indice

Un texte mis en indice est représenté plus bas par rapport au reste du texte avec une taille inférieure. Des caractères mis en indice sont souvent utilisés dans les formules scientifiques.

Exemple: y2, le 2 devrait figurer plus bas comme suit: Résultat: y_2

Exposé

Un texte mis en exposé est représenté plus en hauteur par rapport au reste du texte avec une taille inférieure. Des caractères mis en exposé sont également souvent utilisés dans les formules scientifiques.

Exemple: x puissance 2, le 2 devrait figurer plus haut comme suit: Résultat: x^2

Orientation (alignement)

La fonction ***Orientation*** définit l´alignement du texte. Chaque ligne peut être différemment alignée. Sélectionnez la ou les lignes du texte et choisissez l´orientation choisie parmi les options proposées.

Remarque: Lors d´une justification forcée, chaque ligne doit être séparée au moyen de la touche ENTREE. La justification forcée influera sur l´inter mot pour que le texte occupe toute la largeur possible.
Attention: Si l´option Justification est activée, les différentes lignes ne doivent pas être séparées par la touche ENTREE. Ici, l´inter mot sera ajusté de sorte à aligner le texte sur la droite et sur la gauche.

Adapter Hauteur capitale

L´option ***Adapter hauteur capitale*** prend en compte la longueur maximale et agrandit ou réduit la taille de la police des caractères en conséquence. Une fois un changement fait de la taille, celle-ci ne sera pas affichée numériquement. La taille pourra être contrôlée au moyen de l´outil ***Mesurer***.

En appuyant sur le bouton ***T*** dans la barre d´outils ou via le menu ***Texte*** ou encore ici via l´option de menu ***Saisir Texte*** le curseur de la souris prend la forme d´un grand T sur l´écran. Une fois appuyée sur la touche ENTRÉE, vous pourrez saisir votre texte. Vous déterminerez la position exacte du texte en positionnant la pointe du curseur de la souris au point d´insertion.

Pas de retour à la ligne - Réduire hauteur ligne

Si cette option est activée, aucun retour à la ligne ne se fera si la longueur maximale est dépassée, mais la hauteur des lignes sera réduite. Cette option peut être notamment très utile pour la saisie de numéros de série.

Pas de retour à la ligne - Adapter toutes les hauteurs de ligne

Si cette option est activée, aucun retour à la ligne ne se fera si la longueur maximale est dépassée, mais la hauteur des lignes de ***tous*** les textes justifiés sera réduite. Cette option peut être notamment très utile pour la saisie de numéros de série.

Longueur maximale

La valeur saisie dans le champ ***Longueur maximale*** détermine à quel endroit se fera le retour à la ligne.

Éditeur de texte

Le bouton de commande **T** lance l´***Éditeur de texte***. L´éditeur de texte permet l´édition de textes, la définition des tabulateurs, le paramétrage des arcs de cercle ainsi que la sélection de caractères spéciaux contenus dans une table de polices de caractères.

7.5 La barre *points nodaux*

Cet outil sert à la modification des objets vectoriels. Au moyen de ces outils, vous pouvez librement modifier vos objets vectoriels.

Fig. 7.5-1: Barre d´outils librement positionnable- Ensemble des outils points nodaux

Remarque: La toolbar points nodaux permutera avec celle des paramètres de l´objet (voir illustration ci-dessous) en passant en mode points nodaux. Ce mode peut être activé par double-clic sur un point nodal ou en sélectionnant le bouton de commande point nodal dans la toolbar des outils.

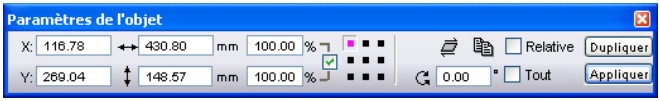


Fig. 7.5-2: Barre d´outils librement positionnable - Ensemble des paramètres de l´objet

Astuce: Les fonctions pour l´édition des points nodaux les plus utilisées sont directement accessibles par clic droit de la souris. Les fonctions attribuées au clic droit varieront selon que la sélection portera sur un seul ou sur plusieurs points nodaux.
Détails: ***voir chapitre 5.12.4: Menus contextuels Edition des points nodaux***

Remarque: Vous pouvez sélectionner plusieurs points nodaux en maintenant appuyée la touche MAJ tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les points nodaux choisis.

Bouton Arrondi **U**

Fig. 7.5-3: Fenêtre d´arrondi des points nodaux

Dans la fenêtre d´***Arrondi*** vous disposez des commandes de réglage suivantes:

Arrondi intérieur

Si cette fonction est activée, ***seuls*** les ***points nodaux sélectionnés*** ou ***tout l´objet***, selon l´option cochée dans la fenêtre, seront arrondis vers l´intérieur suivant le rayon que vous

aurez indiqué.

Arrondi extérieur

Si cette fonction est activée, ***seuls*** les ***points nodaux sélectionnés*** ou ***tout l´objet***, selon l´option cochée dans la fenêtre, seront arrondis vers l´extérieur suivant le rayon que vous aurez indiqué.

Rayon

Sur le côté droit supérieur de la fenêtre, la case ***Rayon*** vous permet de paramétrer la taille à laquelle les coins devront être arrondis.

Objets fins

Ici deux options vous sont offertes:

En choisissant l´option ***Utiliser petit rayon***, EuroCUT calculera le rayon adapté à l´arrondi de l´objet fin.

En choisissant l´option ***Ne pas arrondir*** aucun arrondi ne sera exécuté sur les objets fins.

Commande *Réduction des points nodaux* **R**

Réduire les points nodaux

Si cette commande est activée dans l´édition des points nodaux, tous les points nodaux superflus d´un objet seront supprimés, à savoir tous ceux dont la suppression sera sans incidence sur le tracé des courbes.

Attention: La réduction des points se fait toujours sur l´objet entier.

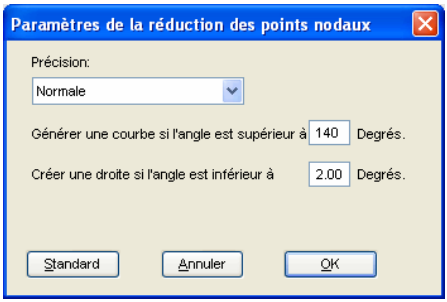


Fig. 7.5-4: Fenêtre des paramètres de la réduction des points nodaux

Commande *Point nodal symétrique* **Y**

En activant la commande ***Point nodal symétrique*** les deux tangentes pivotent en même

temps autour du point auquel elles appartiennent **et** que les points de contrôle des deux cotés seront à la même distance du point nodal.

Commande *Point nodal aigu* **P**

En activant la commande ***Point nodal aigu*** la symétrie et le lissage d´un point nodal seront annulés. Les tangentes sont indépendantes en taille et en orientation. Aucun changement n´apparaît encore dans la représentation de la courbe.

Commande *Lisser courbe*

Ici, les tangentes sont alignées avec une rotation minimale de sorte à ne former plus qu´une droite. Ce faisant, une modification minimale des tangentes est toujours recherchée. Cette commande adapte la tangente exactement à la droite, au point où la droite devient une courbe.

L´avantage de la commande ***Lisser courbe*** réside dans l´exécution en souplesse des transitions de courbes en droites et du tracé de la courbe. Cette fonction permet de ne pas avoir d´angles disgracieux lors de la découpe.

Remarque: Cette commande n´est pas disponible si des droites sont sur les deux cotés du point nodal devant être édité. Lors du déplacement des tangentes, les deux tangentes d´un point nodal perdront leur alignement. Avec la commande Lisser courbe, elles seront de nouveau converties en droites.

Commande *Nouveau point de départ* **S**

Pour l´exécution de travaux à la fraise, il est essentiel de connaître la position de descente de la fraise ou plus généralement de savoir où l´outil va entamer le matériau. Le point nodal de départ se distingue par son aspect: il s´agit d´un **double carré**. Cette option déplace le point de départ vers le point nodal sélectionné.

Commande *Disjoindre points nodaux* **T**

Cette option génère des objets ouverts. Sélectionner le point nodal à disjoindre et appuyer sur la commande ***Disjoindre points nodaux***.

Commande *Joindre points nodaux* **N**

Cette fonction permet de relier entre eux des objets ouverts. Cliquez sur le premier point nodal, appuyez sur la touche MAJ et sélectionnez le deuxième point nodal. Les points nodaux sélectionnés sont alors coloriés en noir et la barre d´état vous renseigne sur le nombre d´objets sélectionnés. Activez enfin la commande ***Joindre points nodaux*** et l´objet sera fermé.

Astuce: Pour sélectionner des points nodaux, vous pouvez également tracer un cadre de sélection autour des points choisis en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris.

Remarque: Relier des points nodaux n´est possible que si les deux points sélectionnés sont des extrémités d´un objet ouvert.

Commande *Supprimer points nodaux* **Suppr**

Cette option supprime le point nodal sélectionné.

S´il s´agit de l´extrémité d´un objet ouvert, les deux points nodaux voisins seront reliés à une courbe, pourvu que figurent des courbes sur un coté ou sur les deux cotés du point supprimé. Les points nodaux sont reliés à une droite pourvu que des droites figurent sur les deux cotés du point nodal supprimé.

Remarque: Vous pouvez supprimer un point nodal sélectionné en appuyant sur la touche Suppr de votre clavier.

Commande Insérer points nodaux **I/Ins**

Pour insérer des points nodaux, positionnez le curseur sur un point du segment de l´objet où le point nodal devra être inséré. Activez enfin la commande ***Insérer points nodaux***.

Remarque: ***Ctrl- Clic insère directement un point nodal à la position voulue.***

Commande *Droite en courbe* **K**

Cette option convertit un segment droit en courbe.

Commande *courbe en droite* **G**

Cette option convertit un segment courbe en droite.

Remarque: Les informations de la courbe disparaissent alors.

Commande Trajectoire de l´outil à l intérieur

Cette option ajoute au point nodal sélectionné une trajectoire de l´outil à l´intérieur (fonction spéciale dans les applications de fraisage ou les émissions de faisceaux laser).

Commande Trajectoire de l´outil à l extérieur

Cette option ajoute au point nodal sélectionné une trajectoire de l´outil à l´extérieur (fonction spéciale dans les applications de fraisage ou les émissions de faisceaux laser).

Commande *Alignement horizontal des points nodaux* **H**

Cette fonction permet un alignement horizontal des points nodaux sélectionnés. En double-cliquant sur un point nodal- lequel sera marqué en rouge-, vous pourrez déterminer par rapport à quel point nodal l´alignement devra s´effectuer.

Commande *Alignement vertical des points nodaux* **V**

Cette fonction permet un alignement vertical des points nodaux sélectionnés. En double-cliquant sur un point nodal- lequel sera marqué en rouge-, vous pourrez déterminer par rapport à quel point nodal l´alignement devra s´effectuer.

Les commandes graphiques- Aligner

Cette fonction aligne les points nodaux exactement à l´horizontale ou à la verticale.

Sélectionnez au moins deux points nodaux devant être alignés et double-cliquez sur le **point de référence**.
Le point de référence est le point sur lequel l´alignement doit s´effectuer.

Commande Alignement horizontal **H**

Cette fonction permet d´aligner horizontalement des points nodaux.

Commande Alignement vertical **V**

Cette fonction permet d´aligner verticalement des points nodaux.

Commande *Orthogonaliser* **E**

Il existe un autre mode d´alignement des points nodaux qui est l´alignement des coins. Cette fonction aligne les points nodaux voisins se trouvant approximativement sur la même horizontale ou la même verticale. ***Orthogonaliser*** est en fait la combinaison des alignements horizontal et vertical. De la sorte, vous obtiendrez plus rapidement des angles droits.

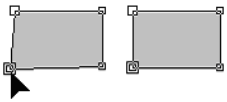


Fig. 7.5-5: Alignement des coins- avant/après

L´illustration précédente montre le fonctionnement de l´**orthogonalisation**. La figure de gauche représente le carré dans son état d´origine. Le coin inférieur gauche est sélectionné et en double-cliquant dessus vous activerez la ***toolbar points nodaux***. Le point nodal sélectionné sera aligné horizontalement et verticalement sur les points nodaux voisins. Un angle droit est ainsi créé, représenté sur la figure de droite.

7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux

X: Position (mm) - Y: Position (mm) - *Bouton Déplacer*

Sous la partie ***Position (mm)*** de la toolbar ***Points nodaux***, vous pouvez directement saisir les **coordonnées** en **X** et en **Y** visant à positionner les points nodaux. Dans ce positionnement, une différence est faite entre les valeurs *absolues* et *relatives*. Cette opération s´exécute au moyen du bouton ***Déplacer***.

Valeurs absolues

Lorsque vous saisissez des valeurs absolues, ces valeurs seront attribuées au point nodal **sélectionné**.

Valeurs relatives **MAJ**

Lorsque vous saisissez des valeurs relatives, le déplacement du point nodal sélectionné s´effectuera en fonction des valeurs des coordonnées entrées sur la verticale et l´horizontale *par rapport au point nodal sélectionné*. Les coordonnées saisies et les coordonnées de sortie seront donc additionnées.

Méthode:

Saisissez tout d´abord les coordonnées et maintenez enfoncée la touche MAJ, pendant que vous activez la commande ***Déplacer***.

Déplacements limités suivant un axe pour les courbes, les droites ou les points **CTRL**

Si vous appuyez sur CTRL pendant le déplacement d´un objet, vous limiterez ce déplacement en conservant un alignement vertical ou horizontal, à savoir que le déplacement ne sera possible que dans une direction.

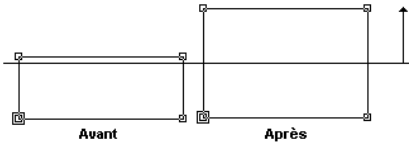


Fig. 7.5-6: Déplacement limité des points nodaux voire des lignes

Vous pouvez déformer une courbe en cliquant dessus puis en déplaçant la souris. La déformation entraîne la modifications des tangentes, telle qu´illustrée par la figure suivante.

7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux

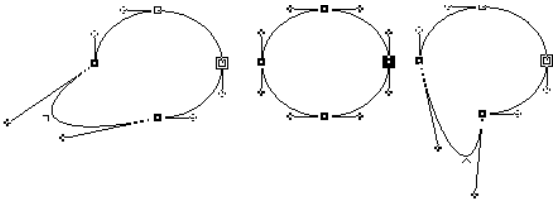


Fig. 7.5-7: Déplacement limité des courbes

Remarque: La propriété lisse du point nodal est automatiquement enregistrée lorsque le point nodal sélectionné et celui qui suit sont une courbe.

Astuce: Les fonctions Zoom sont également disponibles en mode Édition des points nodaux.

7.6 La barre des *outils de l´objet*

Vous (dés)activez la toolbar ***des outils de l´objet*** via le menu ***Fenêtre***. **CTRL+6**

Remarque: Il s´agit ici d´un élément qui dans les versions antérieures de EuroCUT constituait la partie variable de la toolbar des objets (clic droit sur la fenêtre du classement des icônes).

Fig. 7.6-1: Barre d´outils librement positionnable- Ensemble des outils de l´objet

Fig. 7.6-2: Barre d´outils fixe

BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

1. ***Suppression*** **d´objets**
2. **Exécuter** ***changement d´axe sur objets***
3. ***Miroiter horizontalement*** **les objets sél.**
4. ***Miroiter verticalement*** **les objets sél.**
5. ***Grouper*** **objets**
6. ***Dissocier le groupe***
7. ***Combiner*** **les objets**
8. ***Défaire la combinaison*** **d´objets**
9. **Créer** ***bloc d´ombre***
10. ***Aligner*** **objets**
11. ***Verrouiller*** **objets**
12. ***Ouvrir*** **objets**
13. ***Arrondir*** **objets**
14. ***Supprimer points nodaux superflus***
15. ***Vectoriser*** **objets**
16. **Créer** ***ligne de contour***
17. ***Optimisation des films***
18. **Placer** ***trajectoire de l´outil***
19. ***Déblayer*** **objet**
20. **Créer** ***Outline / Inline***
21. ***Fusionner*** **objets**

7.7 Barre des *Paramètres de l´objet*

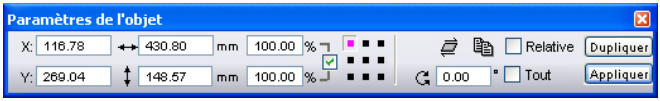


Fig. 7.7-1: Positionnement libre de la barre d´outils - Sélection des paramètres de l´objet

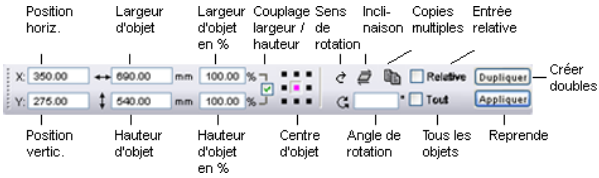


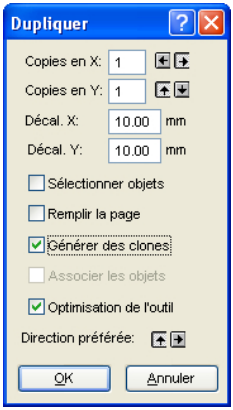
Fig. 7.7-2: Barre des paramètres de l´objet (barre d´outils) avec explications

7.7.1 Commande *Copies multiples*

Explication: Copies multiples = plusieurs copies des objets sélectionnés (poses)

7.7.1.1 Bouton *Copies multiples*

Le **bouton** active la fenêtre suivante:



7.7.1.2 Copies en X:

A l´aide des touches et vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de copies des objets disposés sur l´axe X. La direction de la duplication est exécutée dans la direction définie (préférée). Vous pouvez aussi directement entrer le nombre voulu dans le champ prévu à cet effet.

7.7.1.3 Copies en Y:

A l´aide des touches ⬆ et ⬇ vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de copies des objets disposés sur l´axe Y. La direction de la duplication est exécutée dans la direction définie (préférée). Vous pouvez aussi directement entrer le nombre voulu dans le champ prévu à cet effet.

7.7.1.4 Décalage X:

Cette valeur définit la distance entre les objets dupliqués suivant l´axe X.

7.7.1.5 Décalage Y:

Cette valeur définit la distance entre les objets dupliqués suivant l´axe Y.

7.7.1.6 L´option *Sélectionner objets*

En activant cette option, l´ensemble des objets dupliqués est sélectionné.

7.7.1.7 L´option *Remplir la page*

En activant cette option, les objets seront dupliqués jusqu´à atteindre le bord de la surface de travail. Le nombre d´objets est alors automatiquement défini.

Remarque: Si cette option est sélectionnée, les champs Copies en X et Copies en Y seront désactivés et donc représentés en gris.

7.7.1.8 L´option *Générer des clones*

En activant cette option, l´objet sélectionné servira d´objet témoin pour les clones. Toute modification apportée sur l´original sera reportée sur les clones.

7.7.1.9 L´option *Associer les objets*

Permet d´associer automatiquement les objets dupliqués mais cette option n´est pas valide pour les clones.

7.7.1.10 L´option *Optimisation de l´outil*

Si cette option est activée, les copies sont générées en mouvements "serpentins", permettant justement de limiter les va-et-vient de l´outil et de réduire considérablement le processus de sortie.

Remarque: L´option Direction préférée définit en plus si les mouvements "serpentins" seront exécutés selon l´axe X ou Y.

7.7.1.11 L´option *Direction préférée*

La touche ↑ génère les poses suivant l´axe Y, donc "par colonne".

La touche → trie les poses suivant l´axe X, donc "par ligne".

7.8 Barre d´état *Info objets*

Cette barre d´état contient les informations sur les paramètres et les attributs des objets sélectionnés dans EuroCUT. Ces informations renseignent sur le nombre, le type d´objet, le modèle ou la valeur de couleur ainsi que sur d´autres paramètres tout aussi nécessaires pour l´évaluation de données importantes.

Fig. 7.8-1: Barre d´état avec indication sur les paramètres de l´objet, palette de couleurs... etc pouvant être déplacée

Fig. 7.8-2: Barre d´état avec indication sur les paramètres de l´objet, palette de couleurs... etc fixe

7.9 Barre d´état Info éléments

Cette barre d´état renseigne sur la position actuelle du curseur de la souris sur les axes X et Y. De plus, des informations utiles de la boîte Info layer sont indiquées à gauche des coordonnées du curseur. Ces informations peuvent porter par exemple sur le *matériau* ou encore sur le pilote où vous pourrez afficher la profondeur de l´outil définie pour un layer particulier.

Fig. 7.9-1: Barre d´état Éléments avec indications et informations sur les éléments. Ici: les coordonnées.

7.10 La barre d´*aperçu des outils*

Outil *Curseur* **Barre espace**

Ce mode vous permet de *sélectionner*, *déplacer*, *regrouper temporairement (cadre de sélection)* des objets ou de *modifier* leur *taille* dans l´aperçu des envois.

La *Loupe+*

F2
ou
+(Num)

Le bouton du signe plus (+) agrandit des sections de l´aperçu des envois. Pour sélectionner un ou plusieurs objets, vous pouvez tirer un cadre de sélection en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé puis en déplaçant le curseur. Cette opération pourra être réitérée plusieurs fois jusqu´à ce qu´un signal acoustique vous informe de la dernière possibilité.

La *Loupe–*

F3
ou
-(Num)

Le bouton du signe moins (-) réduit *progressivement* des sections de la surface de travail ou du desktop.

La *Page*

B

Le bouton avec l´icône représentant une page permet d´afficher la surface du matériau agrandie au maximum.

Le *Moniteur*

F4

Le bouton représentant un moniteur permet un affichage agrandi au maximum de tous les objets se trouvant sur la surface de travail. Il s´agit donc de l´agrandissement maximum permettant l´affichage de tous les objets.

La *Loupe pour les objets sélectionnés*

MAJ + **F4**

La loupe avec des points affiche tous les objets sélectionnés agrandis au maximum.

L´outil *Mesurer*

M

Cet outil permet de calculer et modifier en pourcentage les dimensions des objets.

Commande *Sortie*

S

Transfert les données au Plot Manager pour envoi vers le périphérique de sortie connecté.

7.11 Barre d´Aperçu des paramètres objet

La barre d´**Aperçu des paramètres objet** peut être activée ou désactivée à l´aide des touches: **CTRL+7**

Remarque: Identique à la partie non variable de la toolbar des Paramètres objet des anciennes versions de EuroCUT.

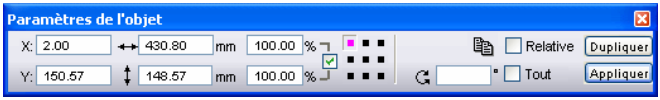
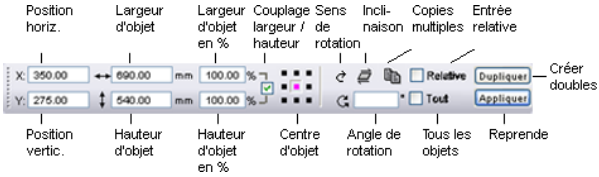


Fig. 7.11-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples …etc



Remarque: Les indications données dans la barre des paramètres objet varie en fonction de la définition des paramètres objet retenue.

8 Outils

8.1 L´interface

Lorsque EuroCUT est lancé, l´interface et la surface de travail apparaissent comme suit:

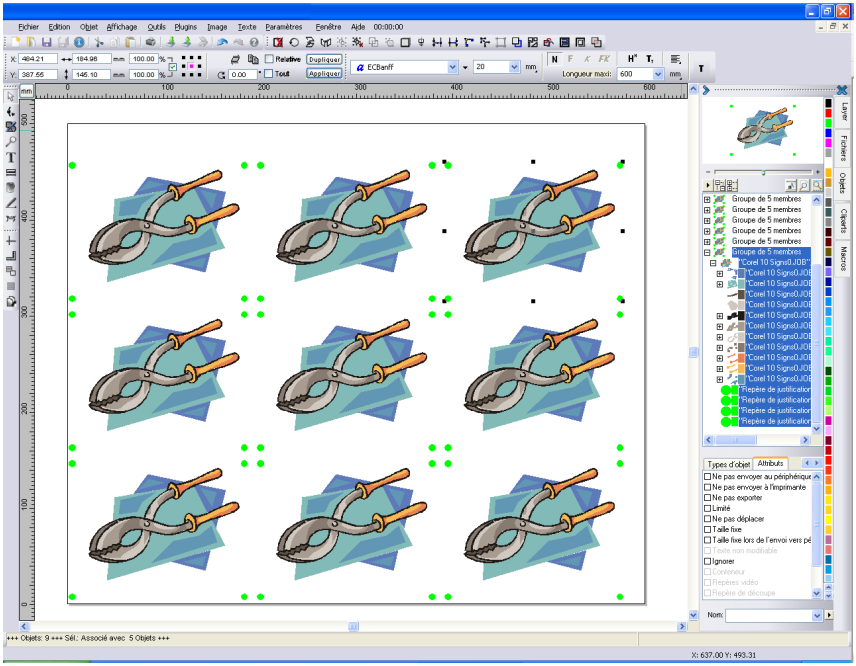


Fig. 8.1-1: Desktop EuroCUT avec surface de travail et barre d´outils, règles , gestionnaire d´objets et barre d´état

La ***Surface de travail*** est représentée par un cadre noir avec une ombre grise sur le bord vertical droit et sur le bord inférieur horizontal. La surface de travail offre une aide pour l´orientation et la dimension.

Les ***Règles*** peuvent être déplacées au choix voire même désactivées. La barre des ***Layers*** est intégrée à la ***Sidebar***. Vous pouvez changer l´***unité de mesure (***cm, mm, pouce) par un simple clic sur le bouton qui se trouve à l´intersection des deux règles. Vous pouvez aussi modifier la position d´origine sur la règle. A ce sujet, vous disposez des options suivantes: Établir l´origine sur coordonnées absolues, Déplacer l´origine, Rétablir l´origine, Origine sur la surface de travail, Afficher l´origine et Supprimer l´origine.

La ***barre d´état*** fournit une quantité d´informations importantes au sujet des objets se trouvant sur la surface de travail. Sont affichées entre autres, les indications suivantes: ***Contour***, ***Remplissage***, ***Cotation et nombre d´objets,***

Combinaison ou ***Association***.

8.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification

Apparence du curseur	Signification
	Aucun objet sélectionné

Remarque: Pour sélectionner un objet, positionnez le curseur sur l´objet et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Apparence du curseur	Signification
	Déplacer des objets

Remarque: Le curseur ne prendra cette forme que s´il se trouve entre les 8 repères d´un objet sélectionné ou encore sur le contour de l´objet.

Apparence du curseur	Signification
	Étirer l´objet verticalement
	Étirer l´objet horizontalement
	Homothétie

*Remarque: Le changement de taille ne peut se faire que si vous placez le curseur sur l´un des 8 repères. Pour passer en mode **Italisation/Rotation**, il suffit d´un clic gauche sur un objet déjà sélectionné (curseur sous forme de croix, tel que représenté plus haut). Les points de sélection se transforment en flèches.*

Apparence du curseur	Signification
	Objet en mode ***Italisation/Rotation***
	Pivoter objet
	Italiser objet (positionnement oblique horizontal/vertical)

8.2 La fenêtre *Éditeur de texte*

L´éditeur de texte de EuroCUT comprend quatre fenêtres, lesquelles seront présentées plus en détail ci-dessous.

La fenêtre *Éditeur de texte - Éditeur*

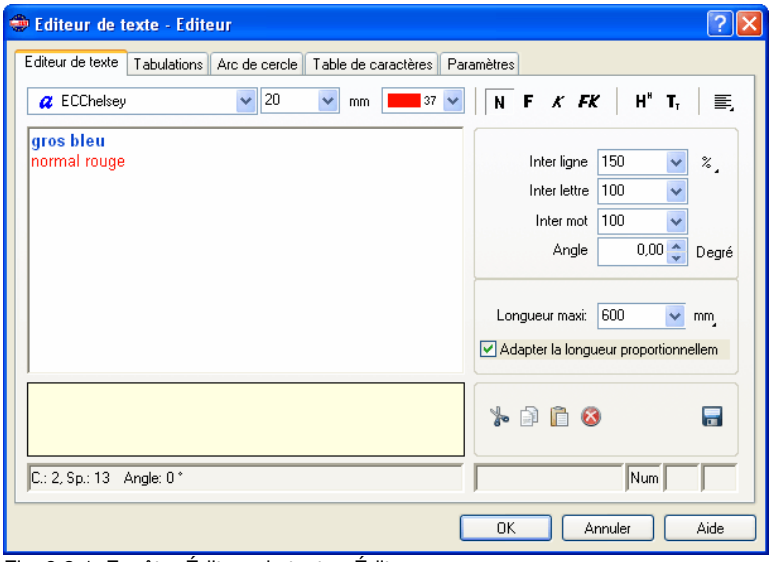


Fig. 8.2-1: Fenêtre Éditeur de texte - Éditeur

Une grande partie des fonctions de cette fenêtre correspond aux fonctions de la ***toolbar Éditeur de texte***. **voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte**

Vous pouvez en plus choisir ici la couleur des polices.

Sur le côté gauche de la fenêtre apparaît le texte en cours d´édition. En dessous, la police sélectionnée est affichée en agrandi. Si un texte est sélectionné, il sera affiché à cet endroit. Si aucun texte n´est sélectionné, seul *le nom de la police utilisée* sera affiché.

Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Touche	–	CTRL	MAJ	MAJ+CTRL
ESPACE	1/1 cadratin	1/2 cadratin	1/4 cadratin	1/8 cadratin

Sous l´aperçu du texte se trouve la barre d´état qui dispose des données suivantes:

C.: indique la position du curseur sur la ligne - Sp.: position du curseur dans une colonne X: Position X du curseur sur la surface de travail - Y: Position Y du curseur sur la surface de travail

Angle: Rotation appliquée aux objets - (Angle de rotation de l´objet)

A droite du champ d´aperçu figurent les fonctions du ***Clipboard*** (Presse-papiers de Windows).

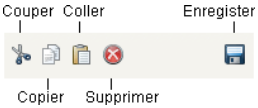


Fig. 8.2-2: Boutons de commandes avec légende du presse-papiers de Windows

En activant la fonction ***Enregistrer*** les valeurs paramétrées seront sauvegardées. Lors de la prochaine utilisation de l´éditeur de texte, les paramètres dernièrement enregistrés seront appliqués au nouveau texte.

Longueur maxi(male)

La ***Longueur maxi.*** définit la longueur du champ de saisie d´un texte avant retour automatique à la ligne. La valeur saisie ici correspond à la longueur de votre surface de travail. Une valeur inférieure entraînera un changement de ligne plus tôt.

Remarque: Cette valeur peut s´appliquer au bloc de texte entier ou alors seules aux lignes sélectionnées dans le champ de saisie du texte.

Adapter la longueur proportionnellement

Cette option permet d´adapter automatiquement la longueur du texte lors d´un agrandissement ou d´une réduction de blocs de texte.

La fenêtre Éditeur de texte - Tabulations Texte

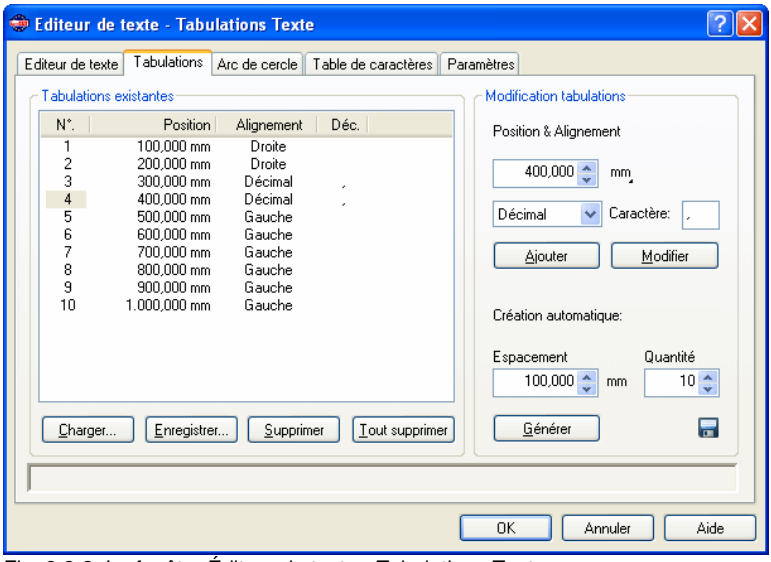


Fig. 8.2-3: La fenêtre Éditeur de texte - Tabulations Texte

Les tabulations assurent l´alignement exact des caractères à une position définissable numériquement dans un bloc de texte ou sur la ligne d´un texte.

Remarque: La liste des tabulations sur le côté gauche de la fenêtre ne contient aucune information lors de la première utilisation.

Sous ***N°*** seront listées toutes les tabulations existantes dans un ordre croissant. La ***Position*** indique la distance du tabulateur par rapport au bord gauche du texte. ***Alignement*** détermine sous quel mode le texte devra être aligné par rapport au tabulateur, à savoir ***gauche***, ***droite***, ***centré*** ou ***décimal***. Les tabulations décimales, répertoriées sous **Déc.**, se définissent généralement avec une virgule ou un point mais il est possible d´en choisir d´autres.

Les commandes situées sous la fenêtre de tabulations permettent de ***charger*** des modèles de tabulations existantes, d´***enregistrer*** de nouveaux modèles et de ***supprimer*** certaines ou toutes les tabulations.

Éditer les tabulations

Sous ***Position & Alignement*** vous pourrez fixer la position ainsi que l´alignement des tabulateurs. Pour définir une nouvelle tabulation, indiquez une valeur dans le champ de position et validez en appuyant par la suite sur le bouton de commande ***Ajouter***. Sur le côté droit l´***unité*** de tabulation peut être choisie. Le choix est donné entre ***Millimètre***, ***Centimètre*** et ***Pouce***.

La commande ***Modifier*** vous permet de redéfinir la position de la tabulation conformément à la nouvelle valeur saisie. Lorsque vous activez ce bouton de commande, le champ de saisie apparait en bleu et les valeurs retenues peuvent être alors entrées. Cette opération peut s´effectuer au moyen du curseur de la souris que vous placerez sur la position voulue et indiquerez donc la nouvelle valeur dans le champ prévu à cet effet. Toutes les tabulations existantes sont affichées sur le côté gauche de la fenêtre d´aperçu.

Création automatique

La **Création automatique** de tabulations est un outil très utile lorsqu´il s´agit d´aligner de grandes quantités de texte tels que listes de prix, menus ou autres éléments identiques.

Il vous suffit seulement d´indiquer l´***espacement*** et le ***nombre*** et d´appuyer sur la commande ***Générer***. En appuyant sur la commande ***Enregistrer*** à droite, les réglages entrepris ici seront enregistrés comme *Paramètres standards* et seront aussitôt disponibles à la prochaine ouverture de l´éditeur de texte.

La commande ***Charger*** active la fenêtre permettant de charger un modèle déjà enregistré.

La fenêtrer *Éditeur de texte - Arc de cercle Texte*

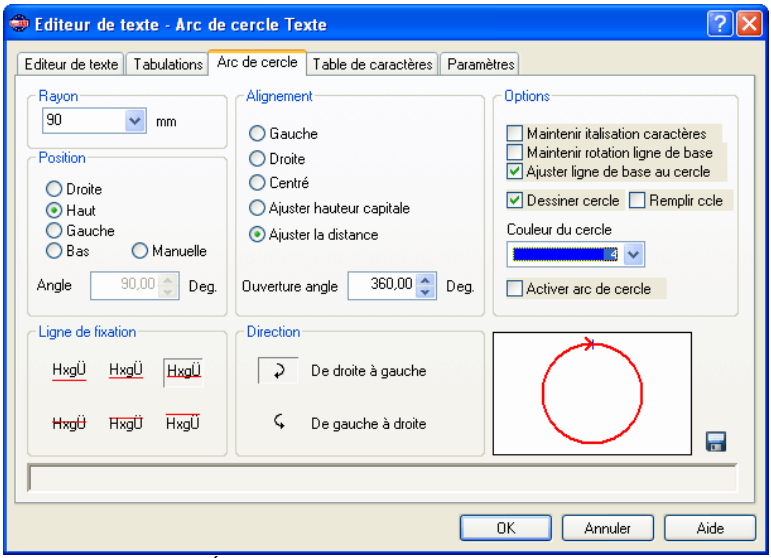


Fig. 8.2-4: La fenêtre Éditeur de texte - Arc de cercle Texte

Rayon

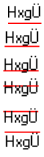
Cette valeur définit le rayon du cercle dans lequel s´inscrira le bloc de texte. L´aperçu sur le côté inférieur droit vous montre la position du texte par rapport au bord du cercle.

Position

Vous pouvez modifier la position du texte sur le cercle. Elle peut être à ***droite***, ***gauche*** ou en ***haut***, ***bas***. Si vous choisissez l´option ***manuelle,*** vous pourrez indiquer dans le champ ***Angle*** l´angle d´amorce du texte.

Ligne de fixation

Ces commandes déterminent l´accolement du texte par rapport à la ligne de fixation ou ligne de base. Vous avez le choix entre:


Hauteur de la quille en bas
Accolé jambe
Ligne de base
Haut des minuscules
Haut des majuscules
Hauteur de la quille en haut

Alignement

Vous définissez ici comment le texte devra être aligné par rapport au cercle, ce que vous aurez défini sous Position. En indiquant par exemple ***centré***, le logiciel positionnera exactement le milieu du tracé des caractères sur le point de position retenu. La fenêtre d´aperçu montre l´*alignement*, la *position* et la *longueur du texte*.

Avec ***Ajuster hauteur capitale*** la taille des lettres de votre texte sera modifiée proportionnellement à la taille du cercle. Plus le cercle sera grand, plus les lettres le seront aussi et vice-versa.

Ajuster distance uniformise l´inter lettres. L´***ouverture d´angle*** alloue une correction individuelle de la distance entre les signes lorsque l´option ***Ajuster distance*** a été activée.

Direction

Cette option permet de modifier la direction du texte à savoir dans le ***sens des aiguilles d´une montre*** ou alors dans le ***sens opposé***.

Remarque: Avec cette option, le texte peut être placé dans le cercle. L´angle est alors de 180°.

Options

Maintenir italisation caractères conserve l´inclinaison définie dans le premier onglet. L´arc de cercle s´ajoute à cette inclinaison.

Si vous avez choisi l´option ***Maintenir rotation ligne de base***, les lettres n´effectueront pas de rotation sur la ligne du cercle. Le texte "tourne" autour du texte mais les lettres restent alignées par rapport à une ligne horizontale.

Si vous avez choisi l´option ***Ajuster ligne de base au cercle*** la ligne du cercle sera alors ligne de base, à savoir que les lettres du texte seront tournées en cercles.

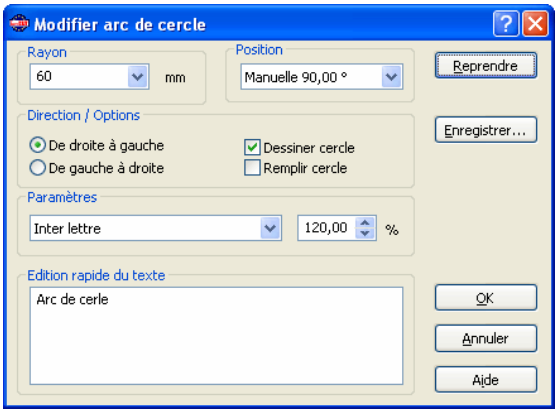
Dessiner cercle affiche le cercle qui sert de référence sur la surface de travail. Cette option permet de vérifier les options choisies en visualisant le cercle.

Remplir cercle remplit le cercle dans la ***couleur*** choisie sur la surface de travail. Sinon, vous ne verrez que son contour.

Avec l´option ***Activer arc de cercle*** et le bouton de commande ***OK*** vous confirmez les paramètres de l´arc de cercle lequel sera dessiné sur la surface de travail.

En appuyant sur le symbole vous procédez à l´enregistrement des paramètres définis ici pour une utilisation ultérieure.

La boîte de dialogue suivante apparaît dés lors qu´un arc de cercle est sur la surface de travail et que le bouton de commande ***T*** ou encore le sous-menu ***Arc de cercle*** du menu contextuel aura été activé.



Les paramètres interactifs disponibles correspondent à ceux indiqués plus avant. La touche ***Reprendre*** permet l´exécution des modifications apportées directement sur la surface de travail***.***

La fenêtre *Éditeur de texte - Table de caractères Texte*

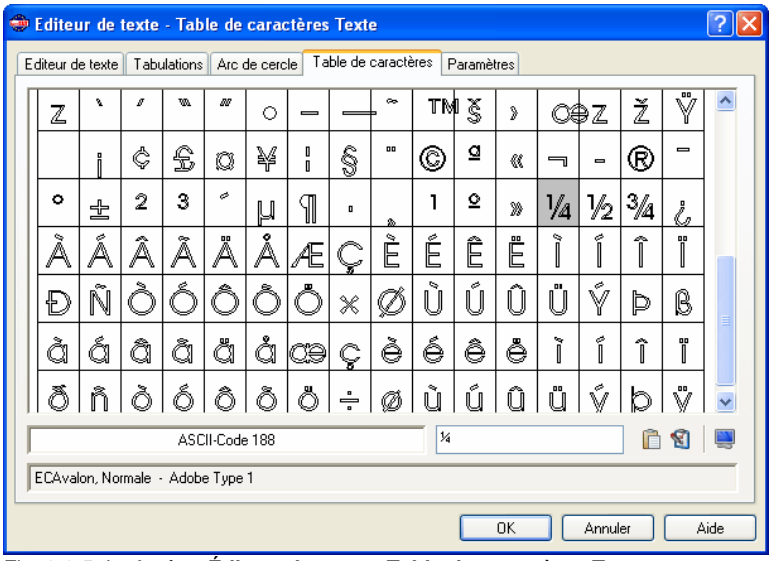


Fig. 8.2-5: La fenêtre **Éditeur de texte - Table de caractères Texte**

Le bouton de commande pour la table de caractères vous permet d´accéder à des caractères spéciaux ou étendus ne figurant pas sur le clavier. Ces caractères sont accessibles par une combinaison composée de la touche ALT associée à un numéro (N° Code ASCII).

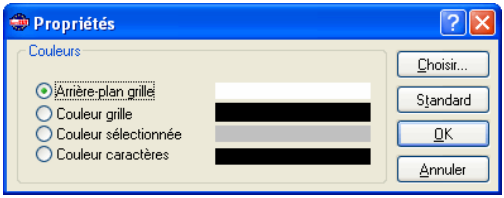
Sur la partie supérieure de la fenêtre sont affichés tous les caractères associés à une police. Suivent le ***code ASCII***, le ***Nom du caractère*** ainsi que la ***Police*** (ici: ECAvalon) et le ***Style*** *(ici : Normale)* actuellement utilisés.

Remarque: Seuls sont affichés les caractères attribués à une police. Un jeu de caractères rempli est une indication de la qualité d´une police.

Sur le côté droit, les caractères sélectionnés sont répertoriés. Pour sélectionner des caractères, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Un clic sur le bouton droit de la souris vous donne un aperçu du caractère mais celui-ci ne sera pas sélectionné.

En appuyant sur le symbole votre sélection sera appliquée et la fenêtre bascule sur l´***Éditeur de texte***. La commande agrandit le caractère choisi.
La commande lance la fenêtre ***Propriétés***:

Dans cette fenêtre vous pouvez personnaliser la table de caractères avec des couleurs.



Fenêtre *Propriétés Éditeur de texte*

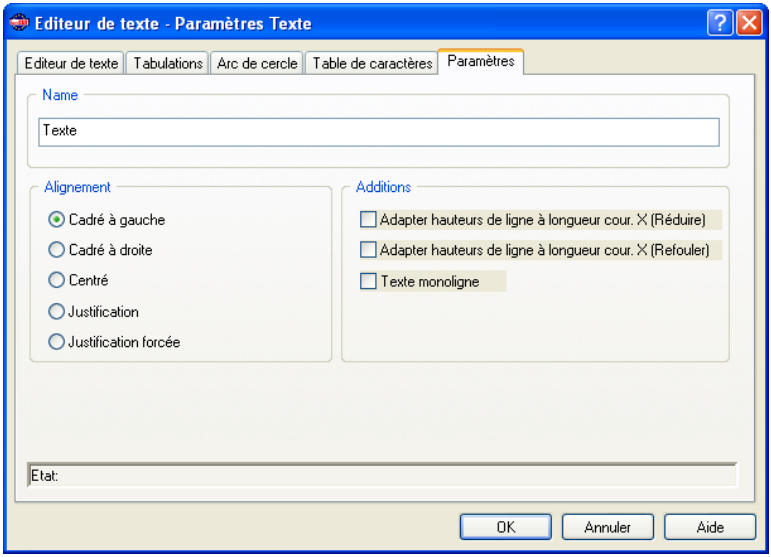


Fig. 8.2-6: Paramètres pour textes et conteneurs texte

Nom

Vous pouvez attribuer dans ce champ un nom à un bloc de texte. Le nom par défaut est "Texte". Le nom s´affiche dans l´onglet ***Objet*** de la sidebar et dans l´onglet ***Nom d´objet***.

Alignement

L´***Alignement*** du bloc de texte sera prédéfini ici; ces options sont en corrélation avec les entrées faites dans la toolbar du ***Texte***.

Cadré à gauche

Si l´option ***Cadré à gauche*** est activée, le bloc de texte sera alors aligné à gauche.

Cadré à droite

Si l´option ***Cadré à droite*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors aligné à droite.

Centré

Si l´option ***Centré*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors aligné au centre.

Justification

Si l´option ***Justification*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors justifié.

Justification forcée

Si l´option ***Justification forcée*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors soumis à la justification forcée.

Additions

Option *Adapter hauteur de ligne à longueur cour. X (Réduire)*

Si cette option est activée, le bloc de texte sera proportionnellement réduit en fonction des modifications apportées.

Option *Adapter hauteur de ligne à longueur cour. X (Refouler)*

Si cette option est activée, le bloc de texte sera proportionnellement refoulé, c´est à dire l´inter lettres sera réduit, en fonction des modifications apportées.

Option *Texte monoligne*

Si cette option est activée, un changement de ligne sera évité.

8.2.1 Éditer un texte

8.2.1.1 Navigation avec les touches pour outils texte

Navigation Curseur

Touche	Action
A droite	Passe de caractère en caractère vers la droite. Passe à la ligne suivante en début de phrase. Annule une sélection en cours.
A gauche	Passe de caractère en caractère vers la gauche. Passe à la ligne suivante en fin de phrase. Annule une sélection en cours.
En bas	Passe sur la ligne du dessous. Une fois positionné sur la dernière ligne, aucune action ne se produit. Annule la sélection en cours.
En haut	Passe sur la ligne du dessus. Une fois positionné sur la première ligne, aucune action ne se produit. Annule la sélection en cours.
Début	Positionne le curseur au début de la ligne. Annule la sélection en cours.
Fin	Positionne le curseur à la fin de la ligne. Annule la sélection en cours.
CTRL + Droite	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur sur la droite. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Gauche	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur sur la gauche. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Bas	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur vers le bas. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Haut	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur vers le bas. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Début	Place le curseur au début du bloc de texte. Annule la sélection en cours.
CTRL + Fin	Place le curseur à la fin du bloc de texte. Annule la sélection en cours.

Sélections

MAJ + Droite	Sélectionne le caractère suivant et l´ajoute/l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Gauche	Sélectionne le caractère précédent et l´ajoute/ l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Bas	Sélectionne la ligne entière à partir de la position jusqu´au caractère situé à la même position sur la ligne inférieure et l´ajoute/l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Haut	Sélectionne la ligne entière à partir de la position jusqu´au caractère situé à la même position sur la ligne supérieure et l´ajoute/l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Début	Sélectionne le début de la ligne depuis l´emplacement du curseur et l´ajoute/l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Fin	Sélectionne la fin de la ligne depuis l´emplacement du curseur et l´ajoute/l´enlève à la sélection en cours.
MAJ + Image vers le bas	Sélectionne le texte depuis la position du curseur jusqu´à la fin du bloc de texte.
MAJ + Image vers le haut	Sélectionne le texte depuis la position du curseur jusqu´au début du bloc de texte.
CTRL + A	Sélectionne tout le texte et positionne le curseur au début du bloc de texte.

Sélection existante

CTRL + Droite	Déplace la sélection sur la droite.
CTRL + Gauche	Déplace la sélection sur la gauche.
CTRL + Bas	Déplace la sélection vers le bas.
CTRL + Haut	Déplace la sélection vers le haut.

Suppression

Suppr	Supprime le caractère qui se trouve à droite du curseur. Si le curseur se trouve en fin de texte, le saut de ligne sera supprimé.
Remarque:	*Si un bloc de texte est sélectionné, il sera entièrement effacé!*

Retour	Supprime le caractère qui se trouve à gauche du curseur. Si le curseur se trouve en début de phrase, cette dernière sera reliée à la phrase précédente.
Remarque:	*Si un bloc de texte est sélectionné, il sera entièrement effacé!*

Insertion

MAJ + Espace	Insère 1/2 espace.
CTRL + Espace	Insère 1/4 d´espace.
CTRL + MAJ + Espace	Insère 1/8 d´espace.

Touche Entrée

En **Fin** de la ligne actuelle	Insère une nouvelle ligne et place le curseur en début de cette ligne.
Au **Milieu** de la ligne actuelle	Sépare la ligne actuelle et place le curseur au début de la ligne suivante.
En **Début** de la ligne actuelle	Insère une nouvelle ligne devant la ligne actuelle et laisse le curseur sur cette ligne. Au début de la première ligne (Position 0/0), aucune ligne ne peut être insérée. Si un texte est sélectionné, la sélection sera supprimée.

Presse-papiers / Clipboard

CTRL + X / MAJ + SUPPR	Déplace la sélection dans le presse-papiers.
CTRL + C / CTRL + INS	Copie la sélection dans le presse-papiers.
CTRL + V / MAJ + INS	Insère du texte du presse-papiers à la position du curseur.

Annuler / Rétablir

F5 / CTRL + Z	Annule la dernière action (Undo)
F6 / CTRL + Y	Rétablit la dernière action annulée (Redo)

Autres

CTRL + T	Ouvre la fenêtre ***Formater texte***
CTRL + MAJ + T	Ouvre la fenêtre de l´éditeur de texte
INS	Intervertit les modes *Insertion* et *Remplacement*

F9	Intervertit l´affichage des modes *Contour* ou *Plein*
CTRL + W	Rafraîchit l´affichage du texte
CTRL + MAJ + U	Upper - Met en majuscules les caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + L	Lower - Met en minuscules les caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + R	Switch - Inversion majuscule / minuscule des caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + X	Revert - Inverse l´ordre des lettres avant / arrière
	Remarque: fonction utile, si la sélection ne se situe que sur une seule ligne.
CTRL + MAJ + K	Petites capitales pour tous les caractères sélectionnés
CTRL + K	Enregistrer la valeur du Kerning entre deux caractères dans la structure de la police.
	Remarque: Disponible s´il existe un déplacement des caractères sur l´axe X, pour pouvoir calculer la valeur du Kerning. Actuellement, cette fonction n´est valable que pour les polices offertes par EUROSYSTEMS.

8.2.1.2 Utilisation de la souris dans l´éditeur de texte on top

Clic gauche	Place le curseur à la position voulue et annule une sélection.
MAJ + Clic gauche	Sélectionne le texte depuis le curseur jusqu´à l´emplacement de la souris.
Clic gauche maintenu	Sélectionne le texte suivant le mouvement de la souris.
Double-clic gauche	Sélectionne toute la ligne.
Clic droit	Active un menu contextuel contenant les commandes appropriées.
CTRL + Déplacement vers le bas	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné vers le bas. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Déplacement vers le haut	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné vers le haut. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Déplacement sur la droite	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné sur la droite. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.

CTRL + Déplacement sur la gauche	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné sur la gauche. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
Page suivante	Éditeur de texte on top: Déplacement du curseur toutes les 5 lignes vers le bas. Une sélection en cours est annulée. ***Éditeur de texte:*** Le nombre de lignes sautées dépend de la taille de la fenêtre.
Page précédente	Éditeur de texte on top: Déplacement du curseur toutes les 5 lignes vers le haut. Une sélection en cours est annulée. ***Éditeur de texte:*** Le nombre de lignes sautées dépend de la taille de la fenêtre.
CTRL + Page suivante	Déplacement des caractères sur l´axe Y (négatif). *Si aucune sélection en cours:* Déplace tout le texte vers le bas à partir de la position du curseur. *Si sélection en cours:* Seuls les caractères sélectionnés seront déplacés vers le bas.
CTRL + Page précédente	Déplacement des caractères sur l´axe Y (positif). *Si aucune sélection en cours:* Déplace tout le texte vers le haut à partir de la position du curseur. *Si sélection en cours:* Seuls les caractères sélectionnés seront déplacés vers le haut.

8.3 Fonction *Outline*

Vous pouvez activer cette fonction via le bouton de la partie modifiable de la barre des ***Paramètres Objet*** ou via le menu ***Outils*** ou vous sélectionnerez ***Outline...***

La fonction ***Outline*** produit des contours autour d´objets graphiques ou textes à une distance librement définissable.

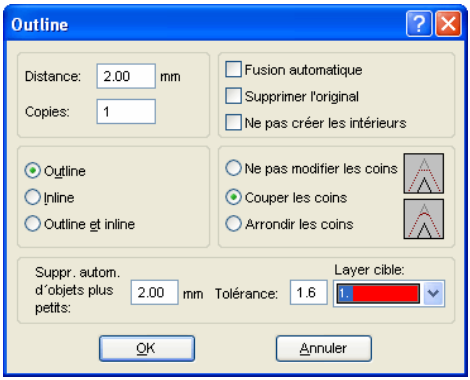


Fig. 8.3-1: Fenêtre des paramètres Outline

Distance

La valeur saisie dans le champ ***Distance*** sert à définir la distance du contour intérieur ou extérieur par rapport à l´objet original.

Copies

L´option ***Copies*** indique le nombre de Inlines ou Outlines devant être générées à au moyen de cette commande.

Fusion automatique

Fusion automatique permet de garder un contour unique pour tous les objets recevant un outline.

Supprimer l´original

Si le bouton ***Supprimer l´original*** est activé, l´objet original sera supprimé une fois le contour dessiné.

Vous disposez de trois options supplémentaires pour le ***traitement des angles***.

Ne pas modifier les coins

L´option ***Ne pas modifier les coins*** permet une reproduction exacte du contour des objets mais peut engendrer des résultats inattendus dus à la précision mathématique très rigoureuse employée ici. On peut par exemple obtenir des segments infiniment grands, donc impossibles à découper. C´est pour cette raison que l´option ***Couper les coins*** est sélectionnée par défaut. Les angles restent extrêmement fidèles à l´original, car la partie coupée, dont la valeur est saisie dans le champ ***Tolérance,*** reste minime.

Arrondir les coins

Arrondir les coins coupe ou arrondit les angles de l´outline créé suivant un arc définissable dans le champ ***Tolérance.***

Suppression automatique d´objets plus petits

Suppression automatique d´objets plus petits évite l´apparition d´objets très petits, indésirables car quasiment invisibles. Vous pouvez définir la taille max. de ces objets ou bien laisser cette valeur se régler seule en fonction de la taille de l´outline.

8.4 Fonction Fraiser / déblayer

Appuyez sur le symbole pour activer cette fonction dans la toolbar des ***Paramètres de l´objet*** ou via le menu ***Outils*** en sélectionnant l´option ***Fraiser / déblayer…***

F

8.4.1 Fenêtre Fraiser / déblayer

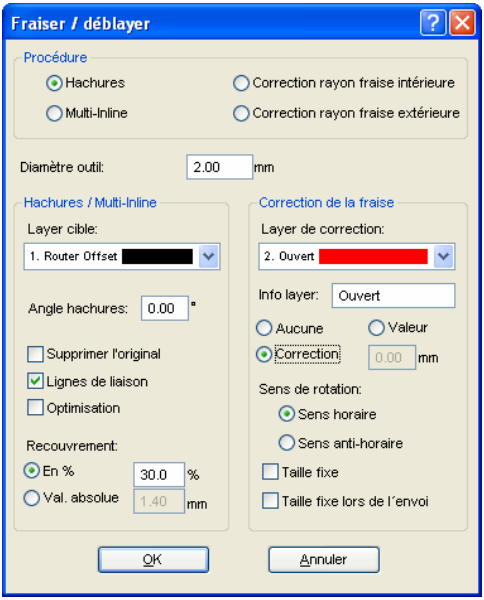


Fig. 8.4-1: Fenêtre Fraiser

Hachures

Si l´option ***Hachures*** est activée, la surface à fraiser sera hachurée. Le fraisage se fait suivant le long des hachures. L´angle d´attaque de l´outil (***angle hachures***) peut être réglé sous le champ du même nom.

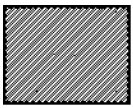


Fig. 8.4-2: Fraisage en hachures, angle des hachures 45°

Le *point de départ* des hachures part du haut gauche et le *dernier point* s´effectue sur le bas droit.

Multi-Inline

Si cette option est activée, la surface à fraiser sera pourvue de ***Inlines***. Le fraisage se fait suivant le long des inlines de l´*extérieur vers l´intérieur*.
L´espace représenté en noir figurant entre ces ligne est appelé "***île***".

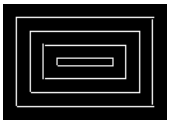


Fig. 8.4-3: Fraisage en Multi-Inline

Correction rayon fraise intérieur

Si cette option est activée, les objets sélectionnés seront pourvus d´un Inline (diamètre de l´outil).

Correction rayon fraise extérieur

Si cette option est activée, les objets sélectionnés seront pourvus d´un Outline (diamètre de l´outil).

Diamètre outil

Définir ici le diamètre de l´outil à utiliser. Pour un outil d´un diamètre de 3 mm saisir 3.

Hachures** / **Multi-Inline

Layer cible

Vous définissez ici dans quel ***layer*** les hachures doivent apparaitre. Cette opération permet non seulement une meilleure distinction de l´objet original par rapport aux hachures mais il permet aussi de définir l´ordre de fraisage des différents layers.

Les objets sont alors fraisés par *ordre contraire* à l´ordre de sélection des layers. Les objets sont avant tout classés de sorte à ce que les parties intérieures soient prioritaires sur les parties extérieures. Les layers sont ensuite traités dans un ordre décroissant: par exemple, le rouge (2) avant le noir (1), le vert (3) avant le rouge (2), et le bleu (4) avant le vert (3).

*Remarque: Les layers peuvent correspondre à diiférents ordres (profondeur de fraisage p. ex.) donnés à la fraiseuse. Veuillez consulter le chapitre **Réglage de la fraise** pour plus d´informations concernant les correspondances possibles entre layer et profondeur de la fraise.*

Angle hachures

L´***Angle des hachures*** définit l´angle de déplacement de l´outil dans le matériau.

Supprimer l´original

Si l´option ***Supprimer l´original*** est activée, le contour de l´objet original sera supprimé après le fraisage.

Lignes de liaison

L´option ***Lignes de liaison*** détermine si les lignes de fraisage doivent être reliées ou pas.

Optimisation

Si l´option ***Optimisation*** est activée, les ***lignes de liaison*** seront alors reliées entre elles de façon à réduire le chemin parcouru.

Remarque: Cela réduit la durée du fraisage mais peut dans certains cas avoir des conséquences indésirables sur la qualité de l´image hachurée.

Recouvrement

Le ***Recouvrement*** détermine la distance entre les différentes lignes de fraisage. L´option ***Recouvrement*** permet d´éviter que certaines parties du matériau ne soit pas usinées.

en % ou Val. absolue

Exemple:

1. Le diamètre de la fraise est de 2 mm
2. Le recouvrement ***en %*** est réglé sur 30%

Résultat: 2 mm - 30% = 1,4 mm

30% correspond ***à une valeur absolue de*** 1,4 mm**.** En activant l´option ***Val. absolue*** vous pourrez directement saisir une valeur (ici: 1,4) dans le champ prévu à cet effet.

Correction de la fraise

La ***correction de la fraise*** détermine si la force de la fraise doit être prise en compte pour les contours extérieurs. Si l´option correction de la fraise est activée, le contour extérieur sera fraisé avec une force moitié moindre et la fraise sera à l´intérieur de l´objet. Autrement dit, on calculera une ligne intérieure de la moitié de la force de la fraise à partir du contour extérieur original de l´objet. La fraise passe exactement sur la bordure extérieure du contour original. Le contour des objets est donc fidèlement reproduit.

Layer de correction

Champ de sélection du layer auquel appartiendra la correction de la fraise.

Info layer

Affiche ou modifie l´info layer (cf. fenêtre des *Paramètres du layer* / Champ *Information*)

Remarque: Ne sera affichée que si l´option numéros layer n´est pas activée.

Aucune

Si l´option ***Aucune*** est activée, le contour extérieur de l´objet conserve son état initial.

Remarque: Par conséquent, l´objet traité sera épaissi de la moitié de l´épaisseur de la fraise, car la fraise passe au milieu du contour original.

Valeur

Au moyen de la fonction ***Valeur*** vous pouvez décaler d´une valeur au choix les déplacements vers l´intérieur. Par conséquent les cotations originales de l´objet traité seront réduites vers l´intérieur en fonction de la valeur saisie *plus* de la moitié de l´épaisseur de la fraise.

Correction

Ci cette option est activée, une valeur de correction peut être ici donnée en mm pour la correction de la fraise.

Sens de rotation

Sens horaire

Fixe le sens de rotation pour la correction de la fraise (Inline ou Outline) dans le ***sens horaire.***

Sens anti-horaire

Fixe le sens de rotation pour la correction de la fraise (Inline ou Outline) dans le ***sens anti-horaire.***

Taille fixe

EuroCUT fixe l´attribut sur ***Taille fixe***, à savoir que l´objet à corriger ne peut plus subir de changement d´échelle.

Taille fixe lors de l´envoi

L´objet ne peut plus subir de changement d´échelle à la sortie avec repères vidéo.

8.4.2 Fraiser avec ou sans cadre

Au moyen d´une petite astuce, vous pourrez obtenir deux résultats différents. Si vous fraisez à l´aide d´un cadre, l´objet sera en relief, car le support sera déblayé autour de l´objet. Si vous n´utilisez pas de cadre, c´est l´objet lui-même qui sera fraisé dans le matériau de support.

Suivant l´effet désiré, dessiner un ***cadre*** avec l´outil dessiner ***Carré*** / ***Rectangle*** autour de l´objet à fraiser. Une fois les objets encadrés, la fonction ***Fraiser*** / ***déblayer*** détectera le cadre et laissera les objets intacts.

Exemple:

Fig. 8.4-4: Texte avec cadre

Fig. 8.4-5: Résultat: Texte en relief

Fig. 8.4-6: Texte sans cadre

Fig. 8.4-7: Résultat: Texte fraisé sans cadre

8.4.3 Réglage des paramètres de la fraise

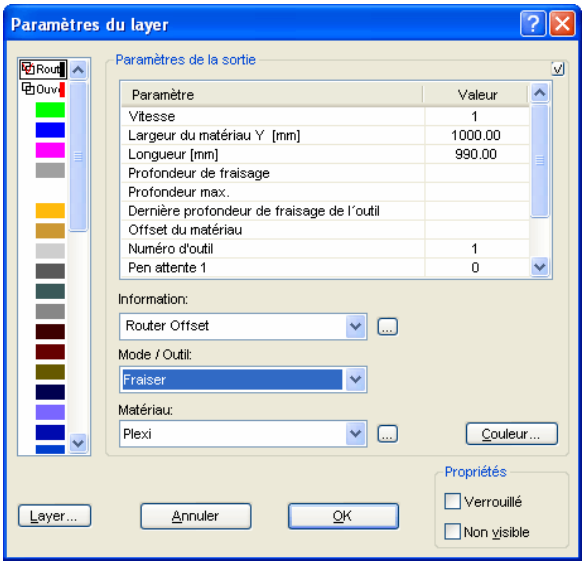


Fig. 8.4-8: Exemple de paramètres de la fraise sur table de découpe à plat

Vous pouvez définir dans la partie ***Paramètres de la sortie*** tous les paramètres du pilote utiles au mode *Fraiser*.

8.5 Les *trajectoires de l´outil*

Définition: Il n´est pas rare que l´outil, fraise ou laser, laisse des marques au départ de l´objet, sur le point d´attaque de l´outil. Pour ne pas nuire à la qualité de l´objet devant être fraisé, il est possible de placer le point de départ à une position non apparente à l´extérieur ou même à l´intérieur de l´objet en question.

8.5.1 Coins

8.5.1.1 Distance

La valeur indiquée dans le champ ***Distance*** détermine la longueur des lignes de la trajectoire - à partir des points nodaux sélectionnés.

8.5.2 Tangentes

8.5.2.1 Option *Produire un segment circulaire*

Crée des segments circulaires (quart ou demi cercle) sur courbes ou cercles aux points nodaux sélectionnés.

Diamètre

Détermine le diamètre du cercle de la trajectoire.

Angle

Un cercle est divisé en 360 segments horizontaux. Le nombre de segments circulaires est généré en fonction de l´angle.

Longueur

Détermine la longueur de l´ovale.

8.5.2.2 Option *Produire un ovale*

Génère un ovale (ellipse) proposé en alternative au cercle. La valeur saisie dans le champ longueur déterminera la largeur de l´ovale.

8.5.2.3 Option *Adaptation arrondis*

La valeur saisie dans le champ longueur détermine la longueur de la courbe pour la trajectoire. Selon les conditions, la trajectoire s´effectuera vers l´extérieur ou vers l´intérieur aux points nodaux sélectionnés.

8.5.2.4 Option *Poser trajectoire vers l´intérieur*

La trajectoire sera posée au bord voire dans l´objet en fonction du sens de rotation de l´objet.

8.5.2.5 Option *Ne pas fermer*

Cette option laisse ouvert le segment circulaire créé.

8.5.2.6 Option *Trajectoire d´entrée uniquement*

Cette option ne permet qu´une trajectoire d´entrée.

Remarque: valable sur les segments circulaires et les lignes.

8.5.2.7 Option *Seulement ligne*

Avec cette option seules des lignes et non pas des cercles pourront être posées comme trajectoire de sortie.

Remarque: Les lignes peuvent être posées comme trajectoires pour les cercles et les lignes.

8.5.2.8 Commande *Enregistrer*

En appuyant sur la commande ***Enregistrer*** les paramètres définis ci-dessous seront sauvegardés. Ces paramètres seront appliqués lorsque la commande de la trajectoire de l´outil est activée.

8.5.2.9 Commande *Exécuter*

La commande **Exécuter** exécute l´action pour tous les objets sélectionnés.

8.6 Liste *Annulations/Rétablissements*

Vous pouvez activer la liste des Annulations/Rétablissements au moyen de la combinaison des deux touches:

MAJ+F5
ou
MAJ+F6

Cette fonction peut annuler ou rétablir toutes les actions ayant trait aux objets.

Remarque: L´historique ici ne prend pas en compte les actions liées par exemple à la surface de travail ou à la barre d´outils des layers.

Les préréglages dans le menu *Paramètres/Divers...*

Les réglages de la liste des ***Annulations/Rétablissements***, tels que le nombre des actions à afficher, s´effectuent dans la fenêtre de setup comme illustré ci-dessous.

Remarque: Le nombre maximum des annulations ne peut être modifié que si aucun objet ne se trouve sur la surface de travail.

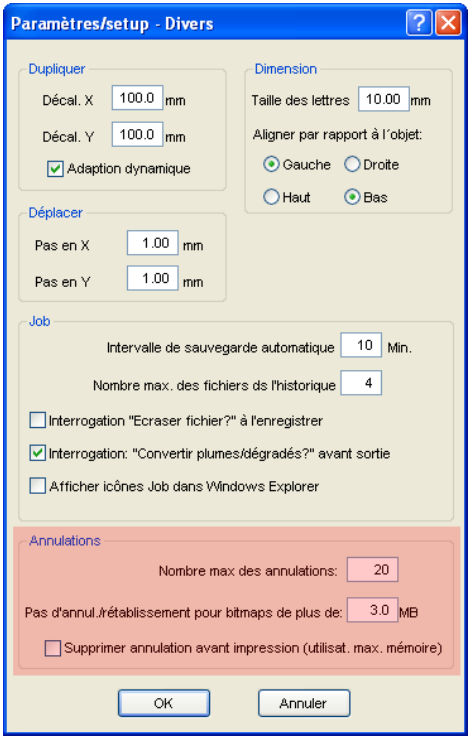


Fig. 8.6-1: Paramètres de la liste des annulations

La partie intitulée ***Annulation*** regroupe les paramètres concernant la liste des annulations.

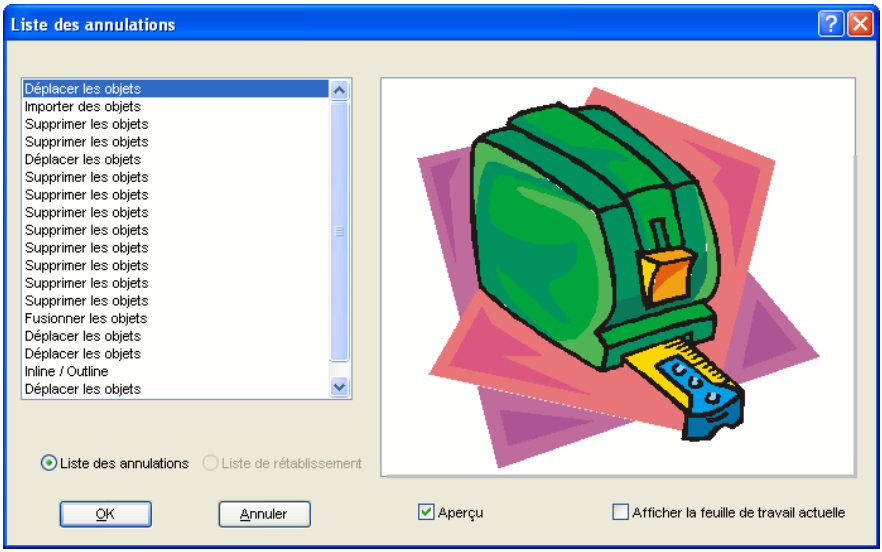


Fig. 8.6-2: Liste des annulations avec aperçu et surface de travail

Dans la liste de gauche vous choisirez l´action correspondant à l´état devant être restauré. L´aperçu montre en simultané à quoi ressemblent la feuille de travail et les objets se trouvant dessus au moment de la dite action.

La liste des ***Redo (Rétablissements)*** fonctionne de manière identique.

8.7 La fonction *Alignement*

Fig. 8.7-1: Commande Alignement

Cette fonction permet l´alignement d´un ou plusieurs objets entre eux ou alors par rapport à la surface de travail.

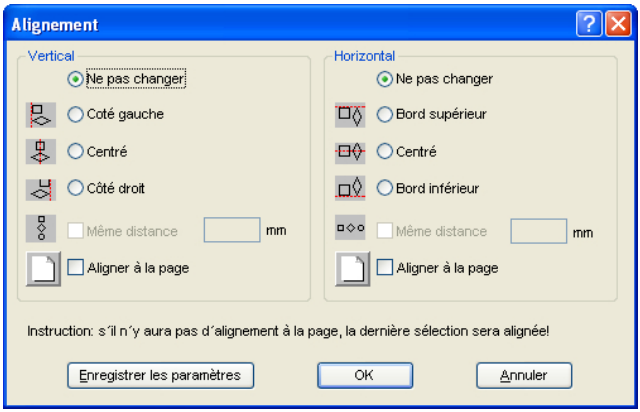


Fig. 8.7-2: Fenêtre Alignement

Les objets sélectionnés peuvent être alignés sur un axe horizontal ou encore vertical. Vous pouvez procéder à un alignement centré ou encore égaliser la distance entre les objets sélectionnés. Des icônes illustrent le type d´alignement choisi. Vous sauvegarderez les paramètres en appuyant sur le bouton ***Enregistrer les paramètres***.

Remarque: L´objet sélectionné ou dessiné en dernier servira de référence pour l´alignement. Ainsi, les autres objets s´aligneront en fonction de ce dernier. Si la case "Aligner à la page" n´est pas cochée, l´alignement ne se fera donc pas sur la page mais la dernière sélection sera alignée.

8.8 *Ranger et simuler…*

Cette fonction vous aide à ordonner ou à ***ranger les objets*** et à ***définir les ordres*** de sortie vers le périphérique connecté. Une simulation avec ou sans parcours de l´outil vous permettra de mieux juger du résultat.

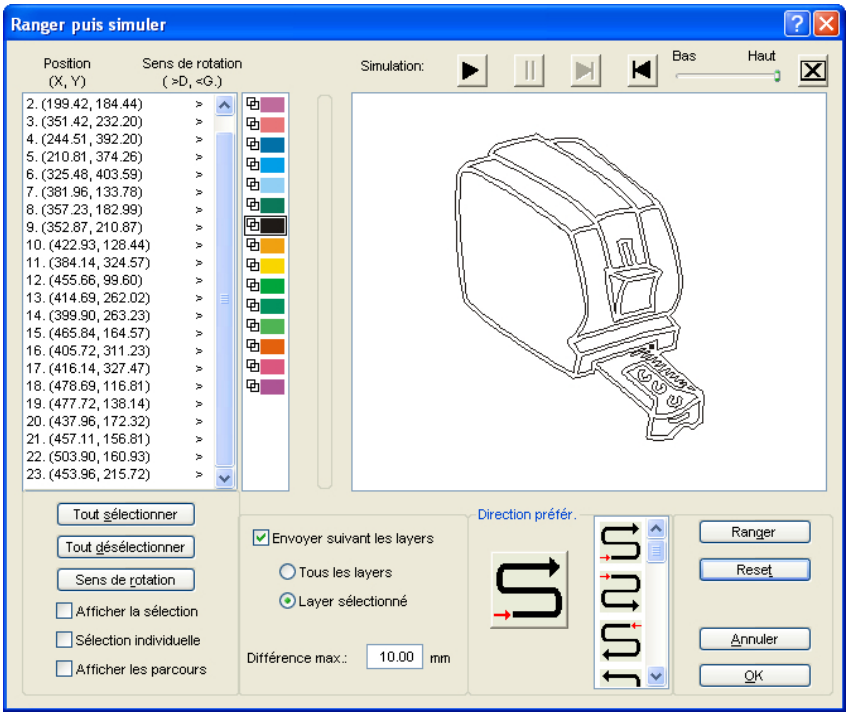


Fig. 8.8-1: Rangement d´objets avec fenêtre d´aperçu et option Simulation

8.8.1 Simulation

L´utilisation du simulateur ressemble à celle d´un lecteur DVD.

Bas jusque ***haut*** règle la vitesse de simulation.

Remarque: Avant de lancer la simulation, vous aurez préalablement activé la commande Ranger et choisi la direction préférée.

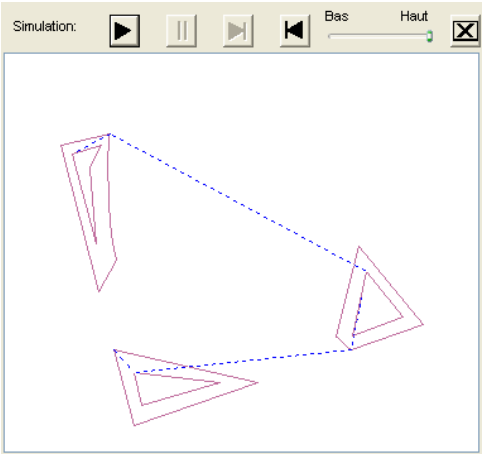


Fig. 8.8-2: Option *Afficher Parcours* (pointillés bleus) activée

Barre de couleur

Un clic sur la barre de couleur souhaitée sélectionnera le layer à la couleur correspondante.

Tout sélectionner

Sélectionne tous les objets de la liste.

Tout désélectionner

Désélectionne tous les objets de la liste.

Sens de rotation

Change le sens de rotation: *sens horaire* (droite) vers *sens antihoraire* (gauche) et vice versa.

Afficher la sélection

Affiche les objets sélectionnés dans l´aperçu.

Sélection individuelle

Un objet seulement pourra être sélectionné dans la liste, la sélection multiple (standard) est ici désactivée.

Afficher parcours

Une ligne pointillée bleue représente le parcours suivi par l´outil.

Envoyer selon les layers

Tous les layers

Cette option inclut tous les layers dans le rangement à condition d´avoir préalablement activé la commande ***Envoyer selon les layers***.

Remarque: En fonction des paramètres du pilote, dans l´aperçu des envois cette option est en général désactivée.

Layer sélectionné

Cette option n´inclut que le layer sélectionné dans le rangement à condition d´avoir préalablement activé la commande ***Envoyer selon les layers***.

Différence max. en … mm

Saisir dans ce champs la valeur en millimètres de l´écart (différence) maximum que pourra avoir un objet par rapport à une droite horizontale ou verticale pour être pris en compte dans la sélection du rangement.

Direction préférée

Vous disposez de 16 méthodes pour activer la direction préférée selon laquelle le rangement devra être exécuté. L´icône illustre au moyen de la flèche rouge le point de départ du rangement.

Ranger

Le rangement des objets ne commencera qu´une fois que vous aurez activé le bouton ***Ranger***. Vous pourrez vous assurer lors de la simulation que le rangement répond à vos exigences.

Reset

Restaure les valeurs initiales des objets de la liste de rangement.

8.9 L´outil *Attributs de la plume*

Cet outil vous permet d´attribuer aux objets des contours et autres propriétés de la plume. Les attributs de la plume sont entre autres la couleur, l´épaisseur du contour, le traitement des coins et extrémités...

Crée une ligne très fine (0,001 mm)
Supprime les attributs de la plume
Ouvre la fenêtre des paramètres des attributs de la plume
Attribue au contour la couleur du layer de l´objet

Fig. 8.9-1: Outil Attributs de la plume avec sous-fonctions et description

Créer Ligne très fine

Fig. 8.9-2: Commande Ligne très fine

Cette commande crée un contour à la ligne très fine autour de l´objet sélectionné.

Remarque: L´épaisseur de cette ligne n´est pas modifiable et sera de 0,01 mm.

Supprimer les Attributs de la plume

Fig. 8.9-3: Commande Supprimer les Attributs de la plume

La commande ***Supprimer les attributs de la plume*** supprime *tous* les attributs de la plume.

La fenêtre Attributs de la plume

Fig. 8.9-4: Commande Attributs de la plume

Dans la fenêtre des ***Attributs de la plume***, vous pouvez paramétrer un contour pour les objets vectoriels, les combinaisons ou les blocs de texte. Les plumes de contour sont notamment utilisées pour le tracé des contours d´objet en mode plein ou en mode aperçu ou encore pour l´impression.

Remarque: Les contours créés avec cet outil ne sont pas visibles en mode contour (F9). On ne distinguera ici que le bord de l´objet dans sa couleur de layer.

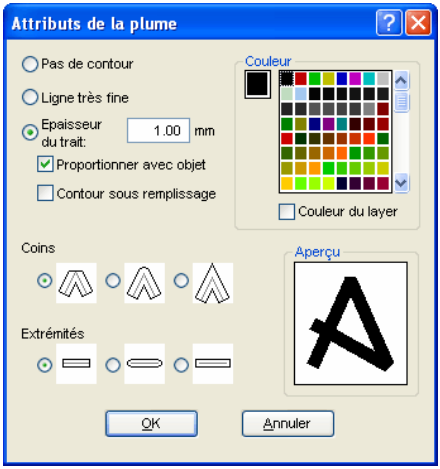


Fig. 8.9-5: Fenêtre des Paramètres des Attributs de la plume

Pas de contour

En choisissant l´option ***Pas de contour,*** l´objet ne sera pas pourvu de contours. En mode plein ou aperçu, les courbes seront tracées comme des surfaces sans contour. Les courbes ouvertes seront dessinées, à l´instar du mode contour, comme contour dans la couleur de leur layer.

Ligne très fine

En choisissant l´option ***Ligne très fine*** l´objet sera pourvu d´une ligne très fine de la même épaisseur.

Couleur

Vous définirez la ***couleur*** du contour dans le champ désigné sous le même nom.

Remarque: Cette couleur pourra être différente de la couleur du layer. Ainsi la couleur du contour de l´objet pourra être mise en relief par rapport à celle de remplissage même en mode plein.

Épaisseur du trait

L´option **Épaisseur du trait** permet de définir au choix une épaisseur du trait dans le champ prévu à cet effet.

Proportionner avec objet

Proportionner avec objet permet une modification de la taille proportionnelle en cas de déformation ou de mise à l´échelle de l´objet. En cochant ce champ, la plume de contour reste proportionnelle à l´objet.

Contour sous remplissage

L´option ***Contour sous remplissage*** évite que le contour ne se confonde avec le remplissage de l´objet. Le contour est donc tracé en arrière-plan permettant ainsi de conserver l´aperçu de l´objet dans son intégralité.

Coins

L´apparence des coins est également paramétrable. Vous avez le choix entre les coins *coupés*, *arrondis* ou *en pointe*. Cliquez sur l´icône correspondante et observez le résultat dans l´aperçu affiché dans la fenêtre.

Extrémités

En outre vous pouvez définir la forme des ***Extrémités*** des *objets ouverts*. Les ***Extrémités*** peuvent apparaître *coupées*, *arrondies* ou *prolongées.*

Champ couleur

La couleur actuelle de la plume est affichée dans le ***champ couleur*** à gauche de la palette, ainsi que dans le cadre d´aperçu.

Vous avez le choix entre deux méthodes pour définir la couleur de la plume.

1. Pour un nouveau mélange de la couleur de la plume, *cliquez deux fois sur le champ de couleur* ce qui ouvrira la fenêtre suivante pour la sélection de la couleur. Celle-ci vous donne les indications sur les valeurs de la couleur actuelle de la plume:

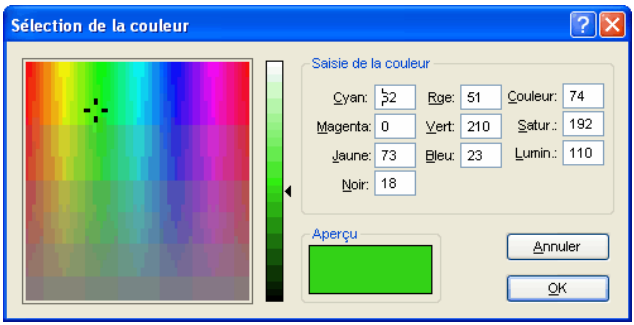


Fig. 8.9-6: La sélection de la couleur des attributs de la plume

Une fois la couleur sélectionnée, celle-ci apparaît dans la fenêtre des ***Attributs de la plume*** sous le ***Champ couleur*** à gauche de la palette des couleurs. La couleur de la plume est également affichée dans le cadre d´aperçu.

2. La palette contient un large choix de couleurs. Un clic sur la couleur de votre choix l´attribuera au contour en cours de création. L´ascenseur sur la droite permet de régler l´intensité des couleurs et par là- même d´accéder à d´autres couleurs en modifiant l´intensité.

Attribuer au contour la couleur layer de l´objet au contour

Fig. 8.9-7: Commande Attribuer au contour la couleur layer de l´objet

Cette commande attribue au contour d´un objet sélectionné la couleur du layer.

8.10 *Fusion*

Pour activer cette fonction, appuyez sur de la barre des ***Paramètres Objet*** ou via le menu ***Outils***, sélectionnez ***Fusion…*** W

Cette fonction fusionne un ou plusieurs objets entre eux. Suivant les caractéristiques des objets sélectionnés, vous disposerez de plusieurs commandes: ***Manuellement***, ***Automatiquement***, ***Trimmer*** (découpe des objets entre eux), ***Trimmer ouvert, Remplissage***, ***Selon couleur***, ***Surface pleine*** ou ***Sérigraphie***.

Fig. 8.10-1: Menu Outils - *Fusion*

Dialogue…

Cette option ouvre la fenêtre classique de l´outil Fusion

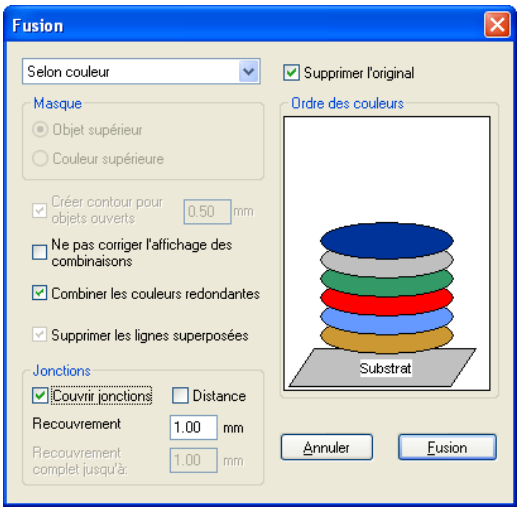


Fig. 8.10-2: Fenêtre Fusion

Manuellement

Manuellement crée autant d´objets qu´il y aura de surfaces créées par la superposition des objets. Avec la touche SUPPR/DEL, vous pourrez supprimer les objets sélectionnés devenus inutiles. Les tronçons sans superposition sont préservés et pourront être traités. En mode de fusion manuelle, la couleur originale de ces parties est conservée.

Automatiquement

Automatiquement ne prendra en considération que la surface commune des objets. Ces surfaces sont réunies avec un seul contour mais en prenant compte les parties d´objets se superposant, de même que les parties transparentes.

Remarque: Avec cette option, des objets de différentes couleurs fusionnent en objet combinaison.

Si la couleur des objets est un critère important, il vous faudra sélectionner une option parmi ***Par couleur, Surface pleine*** ou ***Sérigraphie***.

L´option ***Automatiquement*** se prête particulièrement bien aux polices de type scripte, car celles-ci se chevauchent très fréquemment (parties reliant les lettres les unes aux autres). Aussi, le matériau risquerait-il de se déchirer à cet endroit.

Conseil: Certaines parties manquent après une fusion automatique? Réduisez l´inter lettres à 99% au lieu de 100% dans l´éditeur de textes! Vous obtiendrez une précision accrue et si la modification semble invisible, elle peut être très utile.

Trimmer

Le ***Trimmer*** coupe des objets fermés suivant des droites ou des courbes et ferme automatiquement les objets ainsi créés. De simples lignes peuvent être utilisées comme des "lames". La seule condition est qu´elles doivent appartenir à un même layer, ou alors être combinées. L´objet ainsi découpé doit être d´une couleur différente. Les lignes peuvent se chevaucher sans problème. Le résultat de cette fusion est un ensemble de plusieurs groupes qui sont fonction des "lames" utilisées ou des objets ayant servi de "lames".

Trimmer Ouvert

Le ***Trimmer Ouvert*** fonctionne de manière identique au Trimmer à la différence qu´il laisse les objets ouverts et ne les ferme pas automatiquement.

Remplissage

Remplissage permet de remplir la surface d´un objet avec ceux le superposant. Il sert alors de contenant, masque ou vitrail.

Remarque: Les contours des objets à remplir doivent être fermés.

Par couleur

Le champ ***Par couleur*** détermine si l´objet supérieur sera utilisé pour la fusion ou bien si tous les objets appartenant au layer supérieur seront pris en compte. La fusion par couleur élimine les surfaces cachées par les recouvrements. Le nombre d´objets ou de couleurs impliqués n´est pas limité. Si des objets ouverts sont sélectionnés, ils pourront être alors fermés ou épaissis.

Surface pleine

L´option ***Surface pleine*** modifie les objets inférieurs pour les adapter aux objets qui les recouvrent. Vous procèderez comme sous l´option ***Automatiquement*** pour les objets ouverts.

Conseil: Ce procédé est le plus souvent utilisé pour la décoration de vitrines, car l´option Par couleur serait ici beaucoup trop laborieuse. Avec un maximum de 2 à 3 couleurs de vinyles, il est recommandé de procéder conformément à l´option Surface pleine où les films sont collés l´un sur l´autre.

Sérigraphie

L´option de fusion ***Sérigraphie*** est un outil particulièrement efficace pour le sérigraphe. Au lieu de réaliser une véritable fusion bord à bord, un sillon est créé entre les surfaces permettant ainsi le passage de l´encre. Les recoupements des couches de couleur sont dans un premier temps supprimés. Ensuite, les couleurs sont empilées l´une sur l´autre comme défini dans le champ ***Ordre des couleurs.*** Un pont est finalement ajouté sur les ***jonctions*** entre les différentes couches de couleurs.

L´ordre des couleurs pour la fusion sérigraphique

Modifier l´ordre des couleurs: En sérigraphie l´impression se fait dans l´ordre du plus clair au plus foncé. Dans l´aperçu de superposition des couches, vous pouvez déplacer une ou plusieurs couleurs à l´aide de la souris. En cliquant sur la couleur de votre choix, vous la glisserez ensuite dans sa nouvelle position.

Supprimer Original

En cochant la case ***Supprimer original***, les objets originaux seront supprimés une fois la fusion réalisée.

8.10.1 Masque

Objet supérieur

Si cette option est activée, l´***objet supérieur*** sera défini comme objet de fusion pour les fonctions de fusion ***Trimmer, Trimmer ouvert*** et ***Remplissage***.

Couleur supérieure

Si cette option est activée, tous les objets de la couleur supérieure, seront définis comme objets de fusion pour les fonctions de fusion ***Trimmer, Trimmer ouvert*** et ***Remplissage***.

Créer contour pour objets ouverts… mm

Si des objets ouverts ont également été sélectionnés, vous pouvez définir grâce à l´option ***Créer contour pour objets ouverts…*** l´épaisseur des contours à créer pour en faire des objets fermés.

Ne pas corriger l´affichage des combinaisons

Cette option vous permettra d´obtenir une fusion des combinaisons comme affichées en mode surface pleine. Les recouvrements dans les combinaisons restent transparents.

Combiner les couleurs redondantes

Il peut arriver que la même couleur apparaîsse dans différents regroupements ou combinaisons d´objets. En sélectionnant l´option ***Combiner les couleurs redondantes,*** ces couleurs seront combinées dans un même layer.

Remarque: Ceci est particulièrement important pour l´élaboration des masques de sérigraphie. En effet, lors de l´impression, la couleur la plus sombre est la dernière imprimée, et il vous faut absolument éviter les lignes blanches dues à un décalage des couleurs. Cette option permet le cas échéant de détecter et de prévenir ce défaut.

Supprimer les lignes superposées

Si plusieurs lignes sont exactement superposées l´une sur l´autre, cette option permettra de les supprimer pour n´en laisser qu´une.

8.10.2 Jonctions

Couvrir jonction - Distance

Ces options ne sont disponibles que si l´option ***Selon Couleur*** a été préalablement sélectionnée. Dans le champ ***Recouvrement***, vous pouvez saisir les valeurs dans ***Couvrir jonctions*** et ***Distance***.

Recouvrement … mm

Si l´option ***Sérigraphie*** est sélectionnée, vous pouvez saisir ici la valeur du ***Recouvrement*** des couleurs en mm.

Recouvrement complet jusqu´à:

Vous pouvez ici saisir une valeur limite définissant la largeur du recouvrement.

8.11 L´outil *Remplissage*

Cette fonction permet de remplir les objets avec des dégradés de couleurs ou des bitmaps. Pour ce faire vous disposez de cinq boutons de commande.

remplissage dégradé
insère bitmap
supprime tous les remplissages
remplissage couleur du layer, lorsque l´objet a un remplissage dégradé ou bitmap
transparences

Fig. 8.11-1: L´outil Remplissage avec sous-fonctions

Créer un dégradé

Fig. 8.11-2: Bouton remplissage dégradé

Cette commande active la fenêtre ***Dégradé de la couleur***, dans laquelle vous pouvez définir les dégradés devant remplir les *objets fermés, les blocs de texte* ou les *combinaisons*.

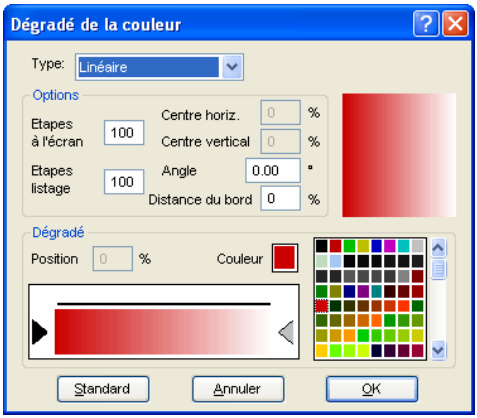


Fig. 8.11-3: La fenêtre des dégradés avec options de réglage

Paramètres du dégradé

Dans le champ désigné sous le même nom, choisissez le ***Type*** de dégradé. Vous pouvez choisir entre ***Linéaire***, ***Circulaire***, ***Conique*** et ***Carré***. Sur le haut à droite de la fenêtre, un aperçu de chaque type vous est donné.

Options

Dans le champ ***Étapes à l´écran,*** vous définissez la précision ou le nombre de bandes du dégradé devant être représentées à l´écran.

Étapes listage (étapes imprimées) correspond à la finesse d´impression du dégradé.

Vous pouvez déplacer le centre du dégradé avec les cases ***Centre horizontal*** et ***Centre vertical***.

Remarque: Ces champs ne sont pas disponibles pour un dégradé de type Linéaire.

Si la valeur saisie est de 0%, le dégradé sera centré sur l´objet. Vous pouvez définir un décalage horizontal atteignant jusqu´à 100% de la largeur de l´objet sur la droite ou sur la gauche ou même encore un décalage vertical jusqu´à 100% de la hauteur de l´objet, vers le haut ou vers le bas. Le point d´origine peut être fixé avec la souris. Déplacez le curseur dans la fenêtre d´aperçu et cliquez côté gauche sur le point choisi comme point d´origine.

Le champ ***Angle*** définit l´orientation du dégradé lorsque celui-ci est de type ***linéaire***, ***conique*** ou ***carré***.
Lorsque ***linéaire*** est sélectionné, vous pouvez régler l´angle du dégradé à l´aide de l´aperçu. Cliquez à un endroit quelconque du champ et en maintenant la touche gauche appuyée, déplacez la souris. Une ligne, partant du point d´origine, apparaît suivant le mouvement de la souris. Une fois la touche gauche relâchée, l´angle du dégradé sera défini en fonction du tracé de la ligne.

Distance du bord

La valeur saisie ici, qui sera comprise entre 0% et 45%, désigne la position de la première et de la dernière couleur, par rapport au centre du dégradé.

Remarque: La Distance du bord n´est modifiable que pour les modes linéaire et carré.

Définir la couleur de départ

Dans la partie ***Dégradé*** vous choisirez la couleur des extrémités du dégradé ainsi que la ***Position*** et la ***Couleur*** des étapes intermédiaires éventuelles. La barre située entre les deux triangles, la barre du dégradé, reproduit le tracé des couleurs.

Cliquez sur le triangle de gauche pour fixer la couleur de départ. Pour modifier les couleurs du dégradé, il vous suffit de cliquer deux fois sur le triangle correspondant ou bien de cliquer deux fois sur le champ ***Couleur*** qui activera la fenêtre ***Sélection de la couleur***.

Sélection de la couleur de fin et d´autres composantes

Le triangle sur le bord droit de la barre verticale des couleurs permet de sélectionner une couleur. Pour accéder à des ***composantes supplémentaires*** il suffit de *double-cliquer* sur la couleur désirée. Un petit ***Triangle***, indiquant la position de la couleur en question dans le dégradé, sera affiché à la position souhaitée. La position exacte sera indiquée en

pourcentage dans le champ ***Position***. Vous modifierez la position en déplaçant le triangle ou en indiquant la valeur retenue dans le champ ***Position***. Pour sélectionner la couleur à la position souhaitée, sélectionnez d´abord le triangle indiquant la position. Vous pouvez ensuite désigner une autre couleur selon les méthodes indiquées plus haut. Pour supprimer une composante du dégradé, cliquez sur le triangle indiquant sa position et appuyez sur la touche Suppr du clavier. Le triangle disparaît de la barre et la couleur ne sera pas prise en compte dans le dégradé.

Remarque: Les couleurs de début et de fin ne peuvent pas être supprimées.

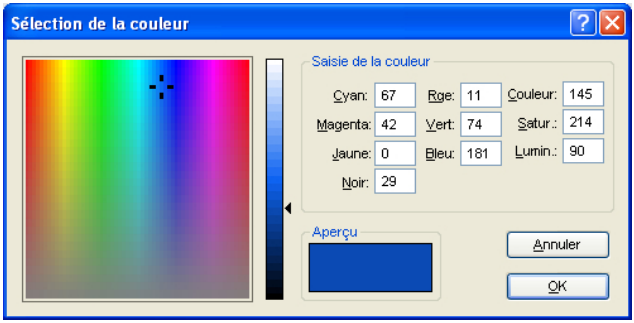


Fig. 8.11-4: Fenêtre Sélection de la couleur

La couleur de début peut être ici modifiée. Un clic sur l´affichage des couleurs à gauche sélectionne une teinte, le curseur vertical permet le réglage de l´intensité et l´***Aperçu*** affiche la couleur sélectionnée.

Saisie de la couleur

La valeur d´une couleur peut être également définie numériquement. Vous disposez des modèles suivants: CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir), RVB (Rouge, Vert, Bleu) et CSL (Couleur, Saturation, Luminosité).

Insérer remplissage bitmap

Fig. 8.11-5: Commande Remplissage bitmap

En activant cette commande, vous ouvrez la fenêtre ***Remplissage bitmap***, permettant le remplissage d´objets vectoriels par un bitmap.

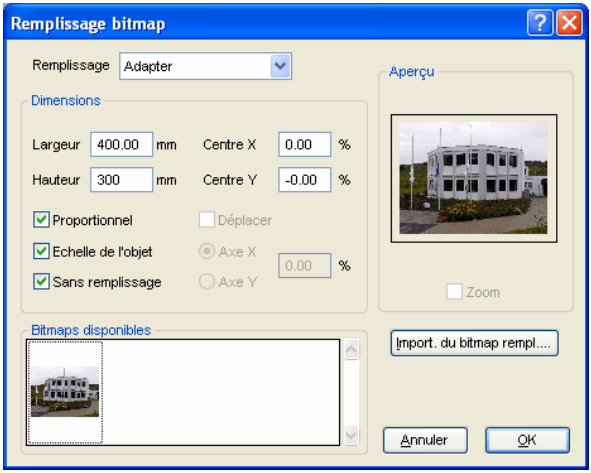


Fig. 8.11-6: Fenêtre Remplissage bitmap

Choix d´un bitmap de remplissage

Dans un premier temps, il faut récupérer le bitmap de remplissage. Trois méthodes sont proposées:

1. Numérisation d´un bitmap de remplissage

Numérisez à partir de l´interface Twain de EuroCUT (Menu ***Fichier***, option ***Acquérir une image***) l´image, devant servir au remplissage. Ouvrez la fenêtre de remplissage Bitmap. Le bitmap apparaît dans le cadre d´aperçu ainsi que dans celui des ***Bitmaps disponibles***. Procédez aux réglages voulus et validez avec la touche OK. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez revenir à l´état original de l´image numérisée. Pour ce faire, choisissez ici dans le menu contextuel l´option ***Annuler Attribution remplissage bitmap.***

2. Importation d´un bitmap

Appuyez sur ***Importation du bitmap rempl...*** pour sélectionner un nouveau bitmap de remplissage. La fenêtre de sélection de fichiers s´ouvrira dans laquelle vous pourrez choisir un bitmap.
Le bitmap sélectionné sera affiché dans l´aperçu et apparaît dans la barre des bitmaps disponibles sur le côté inférieur gauche de la fenêtre.

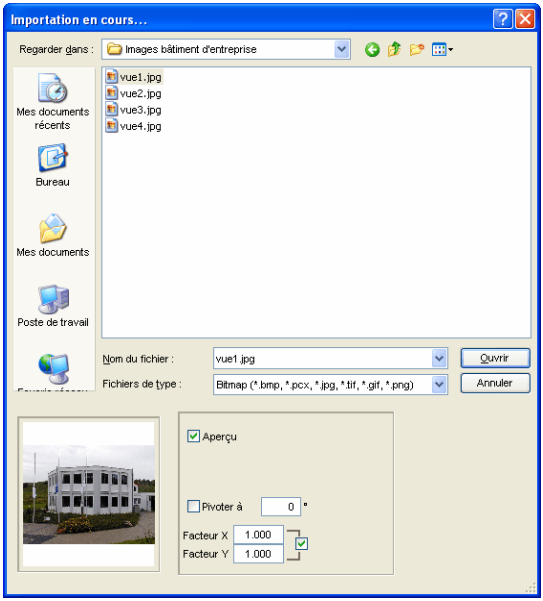


Fig. 8.11-7: La fenêtre de sélection de fichiers pour l´importation de bitmap

Les formats d´importation disponibles sont: jpg, pcd, pcx, tif et bmp.

3. Insérer bitmaps déjà disponibles

Si vous voulez accéder à un bitmap déjà utilisé, choisissez-le dans la barre des bitmaps disponibles. Un simple clic de la souris sélectionne le bitmap. Utiliser la barre de défilement pour afficher les bitmaps.

Mode de remplissage

Sous le champ ***Mode de remplissage,*** quatre options vous sont offertes: ***a) Mosaique, b) Mosaique sans bordure, c) Adapter*** et ***d) Taille de l´objet***.

a) Mosaique

Mosaique remplit l´objet de petites mosaïques composées du bitmap de remplissage. Largeur et hauteur des mosaïques peuvent être définies dans les champs équivalents de la partie ***Dimensions***. En cochant la case ***Proportionnel***, la largeur ou la longueur changera proportionnellement aux modifications apportées à l´une des deux valeurs et le bitmap ne sera pas déformé.

Avec l´option ***Échelle de l´objet***, les dimensions des mosaïques seront automatiquement modifiées en cas d´une déformation de l´objet. La première mosaique sera placée par défaut dans le coin supérieur gauche de l´étendue de l´objet. Vous pouvez définir librement la position de départ à l´aide des champs ***Centre X*** et ***Centre Y***. Saisissez ici

une *valeur négative* comprise entre 0% et -100%, pour déplacer la mosaique vers la gauche ou vers le haut. Une *valeur positive* comprise entre 0% et 100% déplacera le centre de la première mosaique vers la droite ou vers le bas.

L´option ***Déplacer*** vous permet de définir un décalage au sein d´une rangée de mosaïques. Avec ***Axe X*** ou ***Axe Y***, vous déterminez dans quelle direction le décalage devra s´opérer. Le champ % à droite sert à indiquer la taille du décalage de la largeur ou de la hauteur de la mosaique en pourcentage.

b) Mosaique sans bordure

La ***Mosaique sans bordure*** correspond pour l´essentiel à l´option précédente. La différence est dans la représentation des bitmaps. Les bords sont ajustés pour permettre un remplissage plus complet des objets donnant une image plus homogène.

Remarque: L´inconvénient de cette méthode est que la position de certaines mosaïques peut varier en fonction de l´agrandissement de l´affichage.

c) Adapter

En mode ***Adapter*** le bitmap n´est dessiné qu´*une fois* dans l´objet. L´aperçu montre les proportions exactes du bitmap et de l´objet. Avec les champs ***Largeur*** et ***Hauteur*** vous définissez la taille du bitmap à remplir.

La position du bitmap à l´intérieur de l´objet peut également être modifiée des deux façons suivantes.

1. Dans les champs ***Centre X*** et ***Centre Y,*** indiquez en pourcentage le décalage du centre du bitmap par rapport au centre de l´objet.

2. Vous pouvez aussi déplacer le bitmap dans l´aperçu. Cliquez sur le bitmap dans l´aperçu et maintenez la touche appuyée.
En déplaçant la souris, vous positionnez l´image. Une croix apparaît alors, symbolisant la position exacte. Une fois la touche de la souris relâchée, la position choisie sera enregistrée.

d) Taille de l´objet

Le dernier mode ***Taille de l´objet*** adapte la taille du bitmap de façon optimale. Largeur et hauteur sont calculées de sorte à ce que la surface entière de l´objet soit exactement remplie.

Supprimer Remplissage

Fig. 8.11-8: Commande Supprimer Remplissage

En activant cette commande, tous les remplissages et bitmaps de remplissage seront supprimés dans les objets sélectionnés. Il ne reste donc plus que le contour des objets dans la couleur du layer qui aura été attribuée.

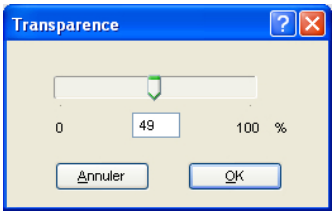
Attribuer couleur de layer

Fig. 8.11-9: Commande Attribuer couleur de layer

En activant cette commande, la couleur de layer sélectionnée sera attribuée comme remplissage, lorsque l´objet aura un remplissage dégradé ou bitmap.

Attribuer Transparence

Fig. 8.11-10: Commande Attribuer Transparence



En activant cette commande, la transparence d´un remplissage couleur pourra être réglée de façon linéaire entre 0 et 100%.

8.12 Outil Objets symétriques

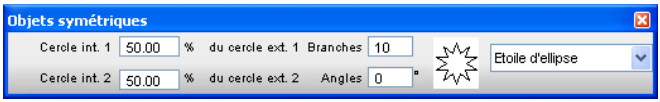


Fig. 8.12-1: Barre d´outils (toolbar) flottante

Fig. 8.12-2: Barre d´outils ancrée

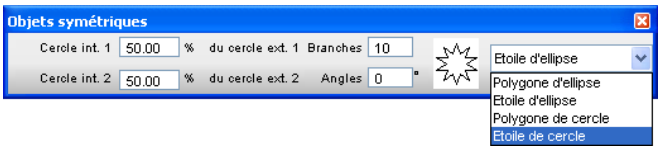
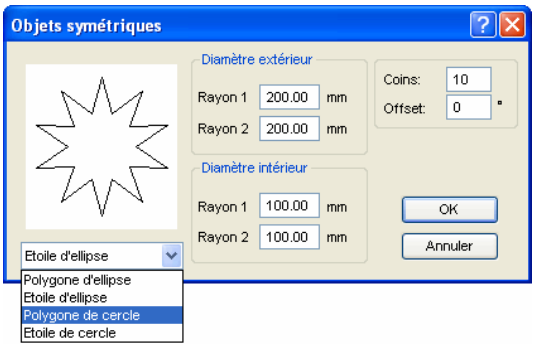


Fig. 8.12-3: Fenêtre des paramètres pour la création d´objets symétriques

Vous accédez à la fenêtre ci-dessous via le menu ***Paramètres*** -> Sous-menu **Paramètres standards** ->Sous-menu ***Objets symétriques...***



Cet outil permet de créer des objets symétriques et des polygones depuis un cercle ou une ellipse.

Exemple 1: Etoile depuis un cercle

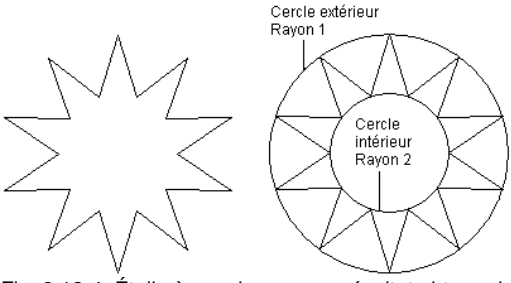


Fig. 8.12-4: Étoile à gauche comme résultat obtenu depuis un cercle

Dans l´exemple ci-dessus, on voit à gauche l´étoile créée à partir du cercle. On voit sur la droite le rayon extérieur et intérieur du cercle. Dans la fenêtre des paramètres, le rayon 1 du diamètre extérieur a été défini sur 100 mm let le rayon 2 du diamètre extérieur sur 50.

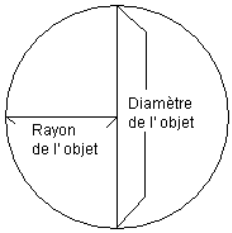


Fig. 8.12-5: Exemple Rayon/Diamètre

Le ***rayon*** d´un cercle correspoind à la moitié du diamètre.

Exemple 2: Étoile depuis une ellipse

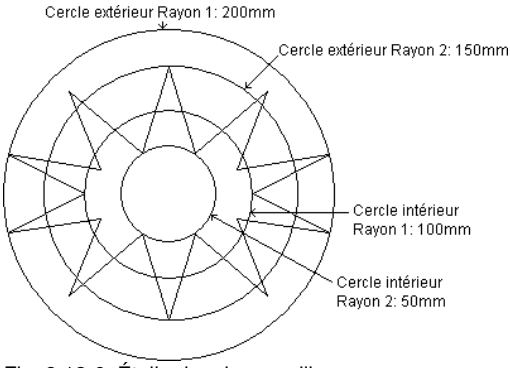


Fig. 8.12-6: Étoile depuis une ellipse

Concernant les figures d´ellipse, tous les 4 rayons sont utilisés, car une ellipse ne représente pas un cercle réguliert. Les 4 rayons sont mis ici en évidence à travers les cercles ayant pour résultat l´étoile à l´intérieur.

8.13 *Mesurer*

Fig. 8.13-1: L´outil Mesurer

Cliquez à l´aide de la souris sur le bouton de commande ***Mesurer*** dans la boîte à outils. Le curseur a maintenant une forme ronde. Déplacez le curseur sur la surface de travail. Positionnez le centre du curseur sur le premier point de la distance à mesurer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez maintenant le curseur jusqu´au point final. Lâchez le bouton gauche. Une ligne symbolisant la distance mesurée apparaît alors.

Remarque: Si vous effectuez la mesure avec la touche MAJ enfoncée, vous pouvez brider l´angle sur l´horizontale ou la verticale. Ceci facilite les mesures exactes de distances droites.

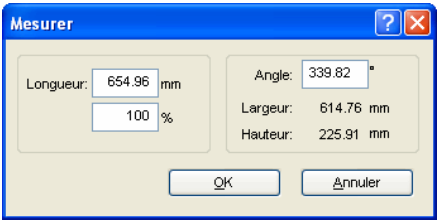


Fig. 8.13-2: Fenêtre Mesure/Cotation

Dans le champ désigné sous ***Longueur*** s´affiche le résultat de votre mesure. Vous pouvez modifier cette valeur en cliquant sur le champ en question et en saisissant par la suite une nouvelle valeur. Dans le champ se trouvant juste en-dessous, vous pourrez indiquer des valeurs en *pourcentage* permettant d´*agrandir ou réduire proportionnellement* les objets.

Vous disposez d´autre part d´informations supplémentaires relatives à l´angle de la ligne mesurée, à la largeur de l´objet au point d´origine de la cotation ainsi que sur la différence de niveau entre les deux extrémités de la mesure. Différence liée à l´angle de mesure.

Cotation

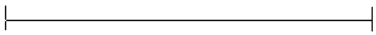


Fig. 8.13-3: Distance et outils de cotation

En appuyant sur la commande ***Cotation,*** vous changerez d´outil (cf. illustration). Cet outil reste "accolé" au curseur de la souris et peut être positionné où vous voudrez. Relâchez la touche de la souris et la valeur calculée sur la distance de cotation vous sera indiquée en mm.

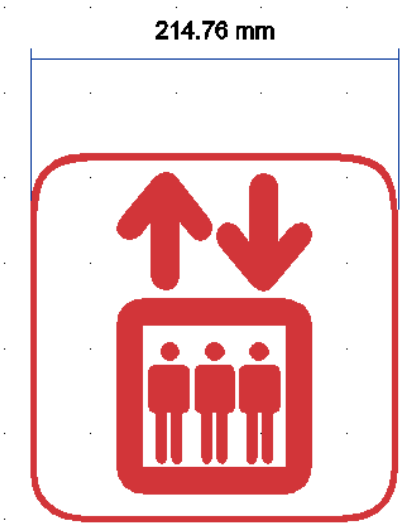


Fig. 8.13-4: Distance de cotation avec valeur calculée en mm

Remarque: Dans le menu Paramètres/Paramètres standards/Autres..., vous pouvez définir la taille standard des textes de cotation.

8.14 Le *chronomètre*

Le chronomètre est intégré dans la barre de menu de EuroCUT. Un clic sur le menu ***00:00:00*** (au format: hh:mm:ss) ouvre les sous-menus pour le réglage de l´heure.

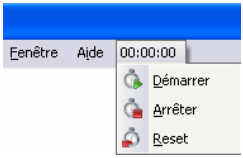


Fig. 8.14-1: Le chronomètre intégré dans la barre de menu de EuroCUT

Démarrer

En activant le menu ***Démarrer***, le chronomètre sera enclenché. Le menu ***Démarrer*** pourra être plusieurs fois activé pour interrompre le chronomètre pour les temps intermédiaires. Le temps total continue à être comptabilisé jusqu´à activation du menu ***Reset***.

Arréter

En activant le menu ***Arréter*** le chronomètre s´arrète et inscrit la durée dans le champ prévu à cet effet sous l´***Info Job***.

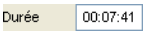


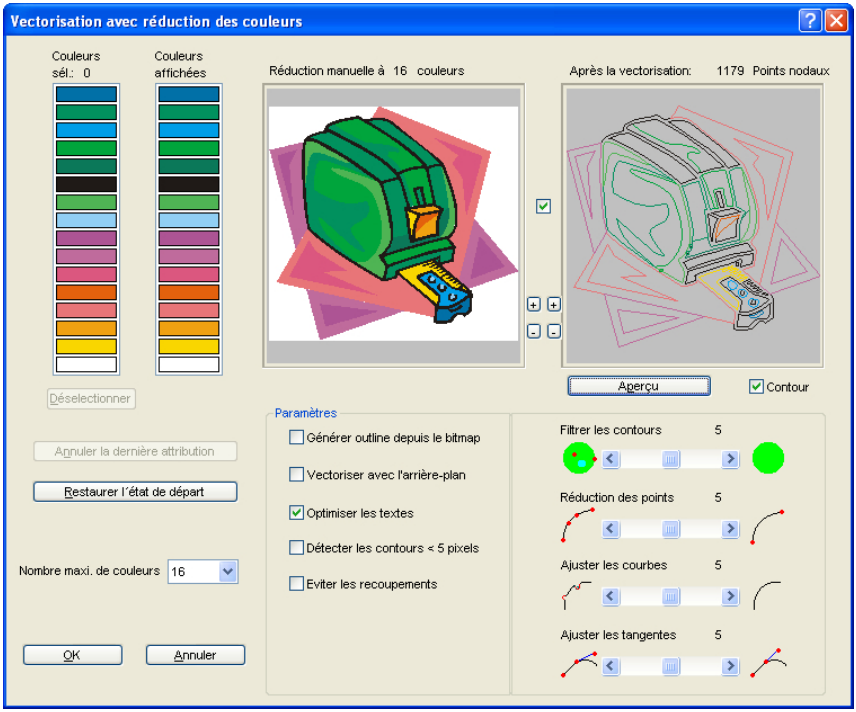
Fig. 8.14-2: Champ Durée de l´Info Job

Reset

Le menu ***Reset*** remet le chronomètre à zéro (00:00:00).

8.15 L´outil *Vectoriser*

Vectoriser consiste à créer des contours de découpe (vecteurs) à partir d´une image matricielle (bitmap).



8.15.1 Attribution de couleurs

Couleurs sél.: (Nombre)

Vous choisirez dans cette colonne par simple clic les couleurs que vous souhaitez voir affichées dans la colonne de droite (couleurs affichées). L´affichage vous montre un aperçu de l´image après combinaison des couleurs. Cette fonction peut être très utile pour la réduction manuelle des couleurs en vous offrant un contrôle du résultat.

Remarque: 16 couleurs sont sélectionnées par défaut.

Couleurs affichées

Si vous sélectionnez par exemple tous les tons verts dans la première colonne, vous pouvez choisir par simple clic la couleur devant être attribuée à ces tons verts. La première image vous donne un aperçu du bitmap après attribution ou réduction des couleurs.

Désélectionner

Annule la dernière sélection dans la colonne de gauche.

Annuler la dernière attribution

Si cette option est activée, la dernière attribution de couleur sera annulée dans les deux colonnes.

Restaurer l´état de départ

Restaure l´état initial des deux barres de couleurs à l´ouverture de la fenêtre.

Nombre maxi. de couleurs

Réduit à la valeur indiquée le nombre des couleurs de l´image matricielle. Vous pouvez choisir entre un minimum de 16 couleurs et un maximum de 256 couleurs.

Remarque: Un nombre trop élevé de couleurs n´apporte aucun avantage dans la mesure où il deviendra impossible de réaliser une attribution de couleur.

Aperçu 1

Réduction manuelle à x couleurs
Cette aperçu vous permet de juger si la réduction à x couleurs du bitmap original est satisfaisante. Le nombre des couleurs affichées correspond à celui saisi sous l´option ***Nombre maxi. de couleurs.***

Remarque: Le contenu peut être déplacé au moyen de la souris. Si vous avez coché la case Déplacer, le contenu des deux aperçus pourra être déplacé ou mis à l´échelle simultanément.

Aperçu 2

Après la vectorisation: (nombre) points nodaux
L´aperçu 2 vous permet de juger du résultat de la vectorisation réalisée avec les paramètres définis. Le nombre de points nodaux générés lors de la vectorisation sera en plus indiqué. Le nombre de points nodaux renseigne sur la complexité du résultat et peut être un indice sur les retouches éventuelles.

Remarque: Le contenu peut être déplacé au moyen de la souris. Si vous avez coché la case Déplacer, le contenu des deux aperçus pourra être déplacé ou mis à l´échelle simultanément.

Case Contour

Si la **case *Contour*** est cochée, le résultat (les vecteurs) sera représenté dans ses contours.

Case Déplacer

La case située entre les deux cadres d´aperçu relie les deux affichages lors des déplacements de l´image.

Plus / Moins

Les boutons Plus / Moins à côté des deux aperçus permet de régler (agrandissement ou réduction) l´affichage.

Bouton Aperçu

Le **Bouton *Aperçu*** lance la vectorisation et affiche le résultat sur la fenêtre de droite (aperçu 2). Vous pouvez choisir ici entre le mode plein ou le mode contour.

8.15.2 Paramètres

Générer outline depuis le bitmap

L´option ***Générer outline depuis le bitmap*** permet de générer une reproduction identique sans remplissage du contour de l´image matricielle originale. L´outline du bitmap apparaît alors sur la surface de travail sous forme de lignes dentelées dans un groupe avec le contour vectoriel. L´outline du bitmap est placé dans un layer gris, lequel sera ajouté à la liste des couleurs des layers.

Astuce: Une autre couleur permettrait de mieux le distinguer: choisissez le layer gris (R 128, G 128, B 128) et attribuez à l´outline du bitmap la nouvelle couleur.

L´outline du bitmap facilite et accélère les retouches éventuelles du contour vectoriel, lequel apparaît seulement sous forme de lignes dentelées sur la surface de travail. La qualité du résultat ne sera pas affectée.

Vectoriser avec l´arrière-plan

Avec l´option ***Vectoriser avec l´arrière-plan***, un objet vectoriel sera également généré pour la surface se trouvant à l´arrière-plan de l´image matricielle.

Optimiser les textes

L´option ***Optimiser les textes*** permet de meilleurs résultats lors de la vectorisation des textes.

Détecter les contours < 5 pixels

Si l´option ***Détecter les contours < 5 pixels*** est activée, des objets fermés seront alors générés à partir d´éléments dont la taille est inférieure à 5 pixels.

Remarque: Avec cette option le premier curseur ne sera pas fonctionnel.

Éviter les recoupements

L´option ***Éviter les recoupements*** élimine automatiquement les recoupements éventuels des contours vectoriels .

8.15.3 Les curseurs

La vectorisation est définie par quatre paramètres, représentés ici par 4 curseurs, desquels dépend la précision finale de l´objet vectoriel:

Curseur 1 - Filtrer les contours

Filtrer les contours: ~ écarte les poussières rapportées et permet d´ignorer les éléments inférieurs à 5 pixels, lesquels ne seront donc pas reproduits.

Curseur 2 - Réduction des points

Réduction des points: ~ réduit le nombre de points composant une courbe. Plus cette valeur est élevée, plus le tracé de la courbe divergera de l´original résultant sur une courbe moins précise.

Astuce: Un nombre moins élevé des points nodaux réduira considérablement le temps nécessaire aux retouches éventuelles. Une valeur moyenne constitue un bon compromis.

Curseur 3 - Ajuster les courbes

Ajuster les courbes: ~ permet de limiter les écarts inopportuns sur une courbe ou une droite sur l´axe vertical et horizontal. Ainsi, les points nodaux compris dans la plage de tolérance ne seront pas pris en compte lors de la vectorisation.

Curseur 4 - Ajuster les tangentes

Ajuster les tangentes: ~ lisse les *tangentes* se trouvant en fin de courbes pour éviter les pointes. Plus la valeur sera importante, plus lisses seront les points générés. Des courbes lisses se caractérisent par le fait que les tangentes sont sur une droite et les transitions lissées pour l´envoi sur un traceur de découpe.

Remarque: Une valeur trop élevée influencera la aussi la précision du résultat. Aussi une valeur moyenne constituera un bon compromis entre le résultat de découpe et la reproduction de l´original.

8.16 La *Ligne de contour*

La fonction ***Ligne de contour*** permet de créer une ligne à une distance réglable d´un ou plusieurs objets. Contrairement à la fonction Outline, il est possible de créer un contour sur les bitmaps. En outre les objets peuvent être totalement indépendants et peuvent ne pas se superposer. Le contour sera calculé de manière optimale et englobera la totalité des objets sélectionnés. Cette fonction est surtout utilisée pour créer la ligne de découpe des autocollants. Les objets des autocollants peuvent être librement combinés.

Au moyen de la fonction décrite ici, le contour de l´objet à une distance définie est alors calculé. La ligne de contour servira plus tard à la découpe des autocollants.

Sélectionnez tout d´abord les objets pour lesquels vous voulez créer un contour. Sélectionnez l´option ***Ligne de contour…*** dans le menu ***Outils.***

La fenêtre pour le réglage des paramètres apparaît alors:

Fig. 8.16-1: Réglage des paramètres pour la création de ligne de contour

Détection du contour

Les différents champs du groupe ***Détection du contour*** permettent de paramétrer le calcul. Ce calcul est établi à partir des objets qui ne sont pas blancs. Pour pouvoir être facilement différencié des objets, le fond devrait être blanc. Ceci s´applique notamment aux bitmaps comportant des zones en niveau gris, zones généralement occasionnées lors de la numérisation.

Niveau de gris max.

L´option ***Niveau de gris max.*** permet de régler la sensibilité de la détection des bords de 50 à 99%. 50% sera la détection la moins sensible aux contrastes alors que 99% correspond à une bordure d´objet ou de bitmaps quasiment blanche.

Précision

Dans le champ ***Précision*** vous avez le choix entre trois options pour une détection des bords plus ou moins fidèle. La précision moyenne est suffisante dans la plupart des cas. Une précision plus accrue demandera plus de temps de calcul suivant la complexité des objets sélectionnés.

Remarque: Le champs Précision ne sera pas activé si seul un bitmap est sélectionné.

Conserver l´intérieur

L´option ***Conserver l´intérieur*** permet de créer ainsi une découpe supplémentaire à l´intérieur des objets. De la sorte, vous avez la possibilité de découper des parties du graphique en y posant des "pavages" plus clairs.

Voici un exemple:

Fig. 8.16-2: Option: Conserver l´intérieur

A gauche se trouve un cercle noir sur lequel un cercle blanc de taille plus petite a été centré. A droite, avec l´option ***Conserver l´intérieur*** activée, le premier contour est créé, puis un second qui est calculé à partir du petit cercle blanc. Sans cette option seul le contour extérieur aurait été créé.

Remarque: Cette option est désactivée par défaut.

Distance et comportement

Le groupe ***Distance et comportement*** vous permet d´influer sur l´aspect de la ligne de contour.

Distance du contour

Le champ ***Distance*** vous permet de définir la distance entre le contour des objets et la ligne de contour. Si cette valeur est égale à 0, la ligne sera collée au bord des objets. Si vous saisissez des valeurs négatives, la ligne de contour dépassera sur l´intérieur des objets.

Forme des coins

L´option ***Forme des coins*** vous permet d´obtenir trois types d´angles.

Normale est une reproduction fidèle du contour des objets. Dans certains cas particuliers, il se peut que le résultat ne soit pas très esthétique, avec par exemple des objets ayant des angles très aigus. Dans ces cas-là, les modes ***Couper*** et ***Arrondir*** s´imposent comme des choix plus judicieux.

Couper

Couper fait tourner la ligne de contour au plus court entre les segments.

Arrondir

Arrondir procède de la même manière avec un arc de cercle à la place d´une droite.

Couleur

Sur la partie droite supérieure se trouve la sélection de la couleur du contour. En cliquant sur le bouton ***Modifier,*** la fenêtre de ***sélection des couleurs*** s´affichera. A l´aide de cette fenêtre, vous pourrez attribuer des couleurs aux contours.

Layer cible

Ce champ détermine dans quelle couleur de layer - et donc par là-même avec quel outil- la ligne de contour devra être travaillée.

Remarque: La couleur de contour peut apparaître différente en mode Plein (Impression) et en mode Contour (Envoi).

8.17 *Le calcul du job*

À l´aide du calcul du job, vous pouvez facilement établir des estimations. Le calcul du job est notamment très utile pour évaluer les coûts des matériaux générés.

La fenêtre de dialogue offre à l´utilisateur différents modes d´affichage, sous lesquels les objets graphiques ou texte d´un même matériau, d´une même taille de police ou de même police seront regroupés. Pour chacune de ces possibilités, une liste peut être établie et imprimée sur laquelle l´utilisateur n´aura plus qu´à inscrire ses prix.

Remarque: Le calcul du job peut être également imprimé à partir de la fenêtre d´impression.

Vous activez la fenêtre du ***Calcul du job*** via l´option menu du même nom dans le menu ***Éditer*** ou encore via le menu contextuel (bouton droit de la souris)

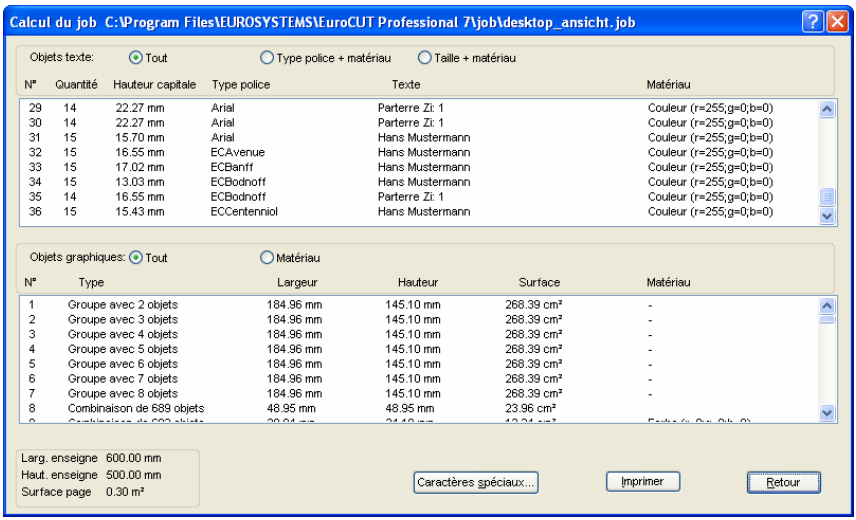


Fig. 8.17-1: Fenêtre Calcul du job en mode "Tout"

Des guillemets devant un index signalent qu´un job contient des regroupements ou des combinaisons constitués aussi d´objets texte.
Chaque groupe ou combinaison sera désigné par son propre index [ ].

Remarque: Dans la partie graphique l´index d´un groupe ou d´une combinaison n´indique que le nombre des objets, tandis que dans la partie texte chaque objet d´un groupe ou d´une combinaison est listé individuellement.

Le calcul du job est divisé en deux parties, les objets textes et les objets graphiques étant traités séparément.

A) Objets texte

Dans la partie supérieure de la fenêtre l´utilisateur dispose de trois modes différents:

Le mode ***Tout***
Tous les objets texte du job sont répertoriés et classés selon la taille des majuscules.

Mode ***Type police + matériau***

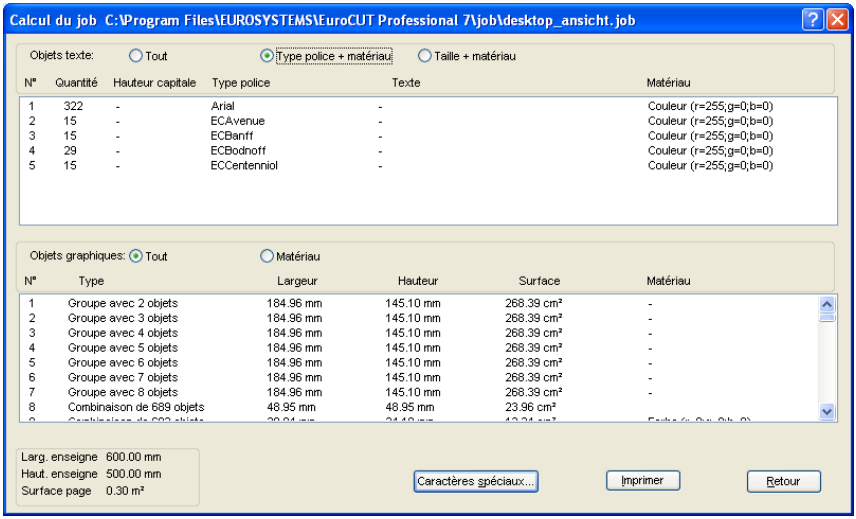


Fig. 8.17-2: Affichage des objets texte en mode Type police et matériau

Ce mode regroupe les objets texte ayant la même police et utilisant le même matériau. Les objets des colonnes intitulées ***hauteur capitale*** et ***texte*** ne sont pas répertoriés sous ce mode.

Remarque: Les objets texte sont classés par ordre alphabétique selon le nom de la police utilisée.

Mode *Taille police + matériau*

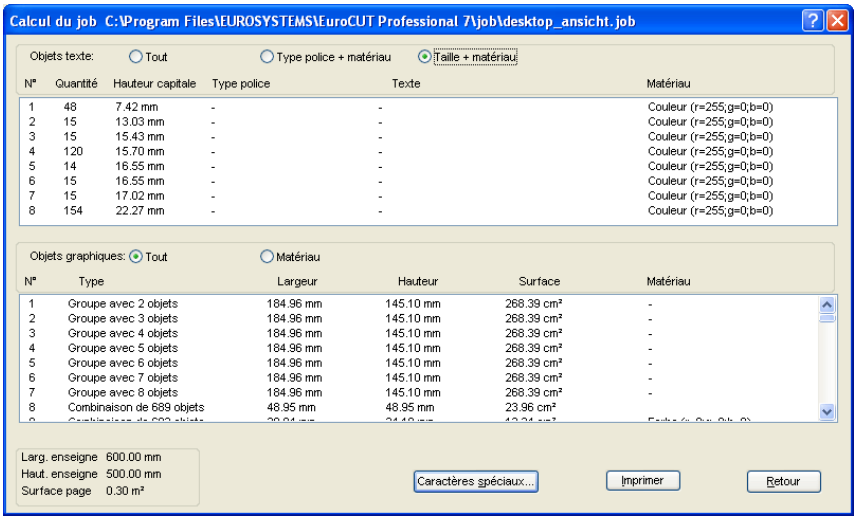


Fig. 8.17-3: Mode Taille police et matériau

Ce mode regroupe les objets texte ayant la même taille de police et utilisant le même matériau. Les objets de la colonne intitulée ***Texte*** ne sont pas répertoriés sous ce mode.

Remarque: Les objets texte sont classés par ordre de grandeur de la police utilisée.

B) Objets graphiques

Mode *Tout*

Tous les objets graphiques du job sont répertoriés. L´utilisateur dispose de deux modes différents:

8.17 Le calcul du job

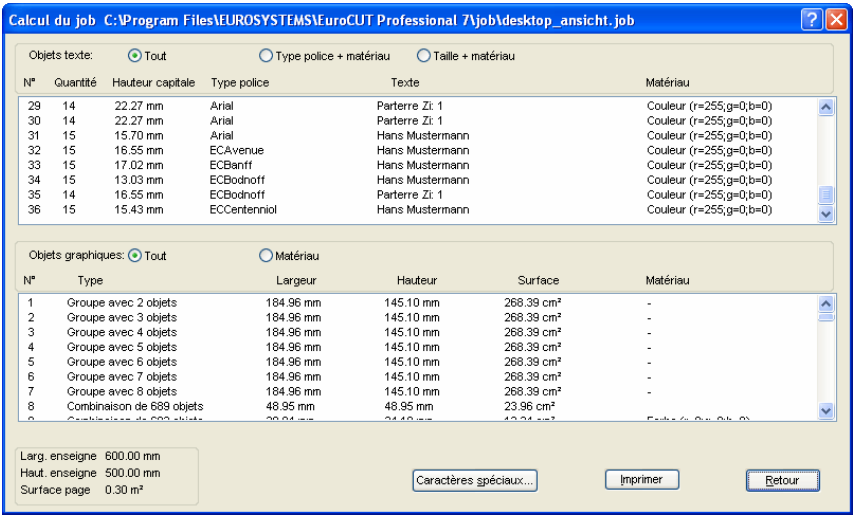


Fig. 8.17-4: Objets graphiques en mode Tout

Classement de la liste:

1. Groupes
2. Combinaisons
3. Objets seuls

Le mode *Matériau*

Ce mode regroupe tous les objets graphiques du même type et utilisant le même matériau.

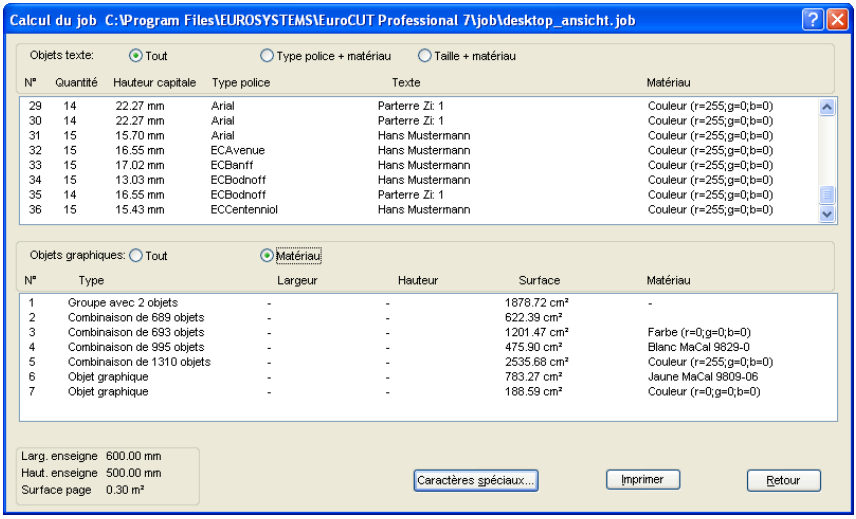


Fig. 8.17-5: Mode: Matériau objets graphiques

Remarque: Sur le côté gauche inférieur de la fenêtre du Calcul du job, la largeur et la hauteur de l´enseigne ainsi que la surface de la page sont indiquées.

Caractères spéciaux

En activant la commande des ***Caractères spéciaux*** une fenêtre s´affiche pour la saisie des caractères que vous souhaitez exclure du calcul.

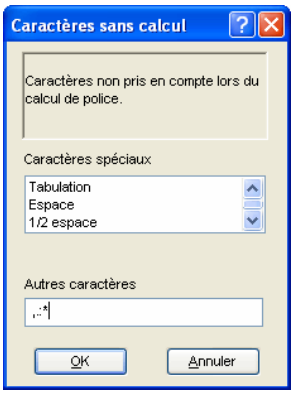


Fig. 8.17-6: Caractères spéciaux, sans prise en compte

Dans le champ ***Autres caractères*** indiquez au moyen du clavier les autres caractères ne devant pas être pris en compte dans le calcul.

8.18 *L´Info JOB*

L´Info JOB peut être ouverte de trois manières:

1. Via le menu Éditer / Option menu ***Info JOB…***
2. Automatiquement lors de l´enregistrement d´un nouveau Job
3. Via l´option menu du même nom dans le menu contextuel (clic droit de la souris)

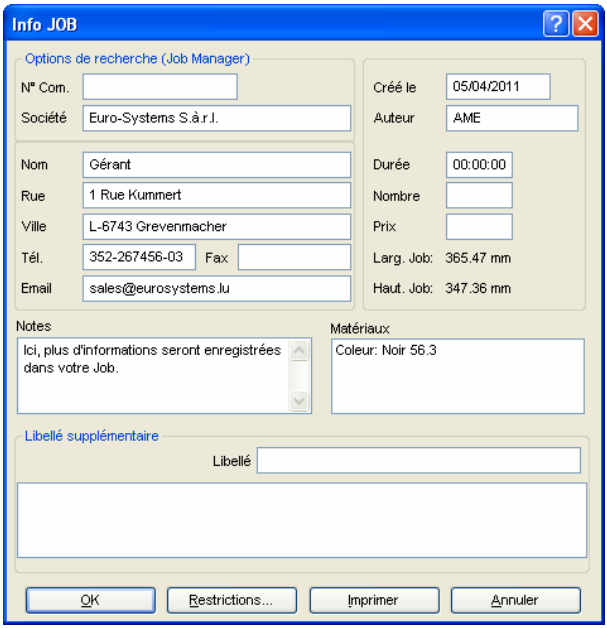


Fig. 8.18-1: Fenêtre principale Info JOB

L´Info JOB vous offre la possibilité d´enregistrer des informations supplémentaires relatives à chaque Job. Vous pouvez imprimer et utiliser ces informations pour la facturation ou même comme fiche d´accompagnement de vos travaux. En imprimant l´Info Job, le chemin d´accés dans lequel se trouve le Job y figurera également.

En plus des informations telles que **Numéro de commande** et **société** l´info Job renseigne également sur les **Materiaux**, la **durée de production**, le **nombre** de Jobs découpés ou imprimés mais aussi sur le **prix** prévu et celui facturé. Sous le champ ***Notes*** vous pouvez saisir les mots-clé de vos remarques supplémentaires.

Dans le menu ***Paramètres***/Option menu ***Paramètres standards***/Option menu ***Info JOB…*** vous pourrez élargir à volonté les champs de l´Info JOB.

Remarque: Les informations contenues sous le champ Matériaux ne seront insérées automatiquement que si vous avez attribué ces informations à la couleur de layer dans la fenêtre des paramètres du layer et choisi les palettes appropriées durant la conception. Pour plus d´informations: voir chapitre 9.3.6: II. Paramètres du layer, réglage couleur

Astuce: Déplacez-vous plus rapidement d´un champ à un autre en appuyant sur la touche Tabulateur.

Fig. 8.18-2: Restrictions Job

Chaque Job peut être accompagné des restrictions suivantes:

Ne pas envoyer

Ce job ne peut pas être envoyé.

Ne pas exporter

Ce job ne peut pas être exporté, donc ne pourra pas être converti dans un autre format.

Ne pas imprimer

Ce job ne peut pas être imprimé.

Ne pas enregistrer

Ce job ne peut pas être enregistré.

Mot de passe

En addition à toutes les restrictions mentionnées ci-dessus, un mot de passe peut être attribué à chaque job EuroCUT. Ainsi l´accés injustifié aux données du job ne sera pas possible.

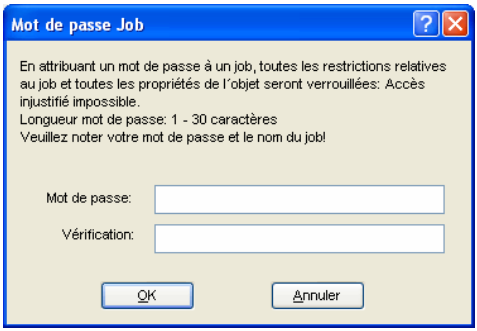


Fig. 8.18-3: Fenêtre de définition d´un mot de passe pour un job

8.19 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

8.19.1 Installation et modifications des périphériques

Le Plot Manager vous permet de configurer les périphériques tels que plotters, fraiseuses, imprimantes... ainsi que les ports de sortie de votre ordinateur. Vous aurez accès à toutes les informations relatives à la configuration, au pilote de chaque **périphérique**.

Ces périphériques peuvent être alors utilisés pour la sortie des graphiques dans EuroCUT. Ainsi vous avez la possibilité de piloter simultanément différents appareils.

8.19.2 Surveillance des découpes de jobs

Vous pouvez à chaque instant décider d´interrompre la découpe en cours ou bien de modifier l´ordre des découpes à venir.

8.19.3 Choix du port de sortie

Les ports COM et LPT sont identifiés et gérés par le Plot Manager pour être utilisés au mieux.

8.19.4 Gestion du Hotfolder

La gestion des Hotfolders est une fonction indépendante de EuroCUT. On appelle Hotfolder un dossier géré par le Plot Manager. Lorsque vous copiez un fichier dans ce dossier, le Plot Manager configure automatiquement les données contenues dans ce fichier.

8.19.5 Serveur de découpe

Le Plot Manager permet de gérer des périphériques distants et leur disponibilité afin que d´autres Plot Managers puissent utiliser ces périphériques s´ils sont disponibles. La conception du job et son exécution peuvent être alors exécutés à partir de postes différents.

Vous activerez le Plot Manager par un double-clic sur l´icône de la barre des tâches.

8.19.5 Serveur de découpe

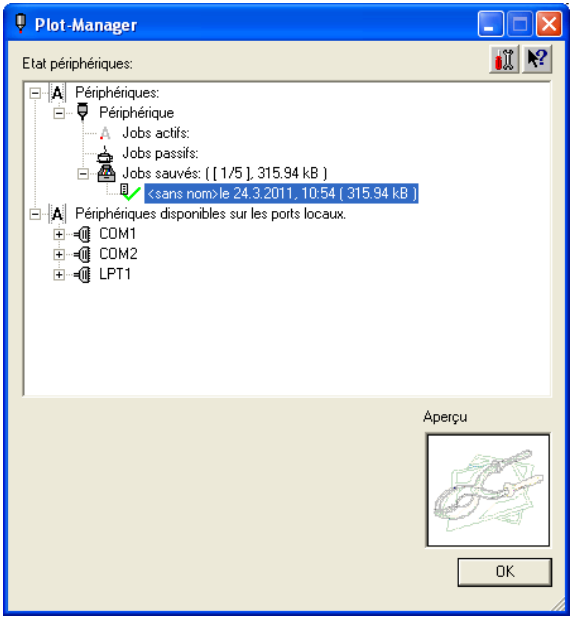


Fig. 8.19-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

8.19.6 Périphériques

Chaque périphérique possède trois catégories de jobs:

Remarque: Les jobs désignent également les opérations de sortie, exécutées par les Hotfolders ou sur les ports locaux.

Catégorie 1

A *Jobs actifs*
Tous les jobs envoyés en découpe sont stockés ici. Aussitôt un job terminé, si vous avez activé l´option correspondante, une fenêtre apparaîtra vous invitant à poursuivre la découpe du job suivant figurant dans la liste.

Catégorie 2

Jobs passifs
Les jobs sont transférés ici si la découpe est annulée.

Catégorie 3

Jobs terminés
La quantité de jobs sauvegardés après la découpe est paramétrable dans les options du périphérique. Une fois la limite atteinte, le job le plus ancien de la liste est remplacé.

Fonctions Job

Les fonctions disponibles dépendent de l´appareil utilisé en sortie ainsi que de la progression du job.

Remarque: Vous trouverez ces fonctions dans le clic droit (menu contextuel).

Fonctions pour un périphérique local:

Jobs actifs
Quand le job va être envoyé:

Stopper le job
La découpe sera interrompue et le job sera marqué du symbole .

Jobs arrêtés

Continuer
Continue l´envoi de données à l´appareil.

Rendre le job passif
Le job est transféré dans la catégorie des jobs passifs.

Supprimer le job
Le job sera supprimé définitivement.

Jobs passifs

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer job
Le job sera supprimé définitivement.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s´il doit être envoyé pour sortie ou s´il a été sélectionné.

Jobs sauvés

Activer le job
Le job est transféré de la liste des jobs terminés vers la catégorie des jobs actifs ou passifs.

Supprimer le job
Le Job est supprimé.

Envoyer dans un fichier
Vous définissez ici si la sortie doit être envoyée dans un fichier.

Enregistrer sous...
Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour un périphérique du réseau:

Jobs actifs
Pas de fonction

Jobs passifs

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job
Supprime le job.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s´il doit être envoyé pour sortie ou s´il a été sélectionné.

Jobs sauvés

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l´appareil.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Enregistrer sous...
Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour le Hotfolder:

Jobs actifs
Pas de fonction

Jobs passifs

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s´il doit être envoyé pour sortie ou s´il est sélectionné.

Jobs sauvés

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l´appareil.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Enregistrer sous...
Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour ports locaux:

Jobs actifs
Quand les jobs vont être envoyés:

Stopper le job
La découpe sera interrompue et le job sera marqué du symbole suivant .

Jobs arrêtés

Continuer
Continue l´envoi des données à l´appareil.

Rendre le job passif
Le job est déplacé de la liste des jobs actifs vers celle des jobs passifs.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Jobs passifs

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s´il doit être envoyé pour sortie ou s´il a été sélectionné

Jobs sauvés

Activer le job
Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l´appareil.

Supprimer le job
Le job est supprimé.

Enregistrer sous...
Enregistre les données du job sous un fichier.

8.19.7 Paramètres du Plot Manager

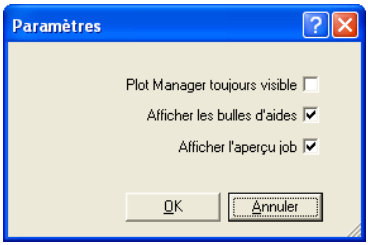


Fig. 8.19-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

L´option ***Plot Manager toujours visible*** laisse le Plot Manager apparent en permanence.

L´option ***Afficher les bulles d´aide*** affiche une petite aide si vous laissez le curseur pointé un instant sur une commande.

L´option ***Afficher l´aperçu job*** permet de prévisualiser la découpe.

Paramètre lignes de commandes

Quand le Plot Manager est démarré sans commande particulière, il recherche les jobs actifs et le cas échéant les exécute. Il se fermera si aucun job n´est pas ou plus actif.

Le paramètre **!SPOOL!** permettra au Plot Manager de rester en exécution. Il vous faudra le fermer manuellement par un clic droit sur son icône puis sur la commande ***Fermer***.

Hotfolder

Le Hotfolder est un répertoire surveillé en permanence qui permet de traiter directement tous les fichiers que vous y placerez. Les paramètres suivants vous permettent de gérer toutes ses options:

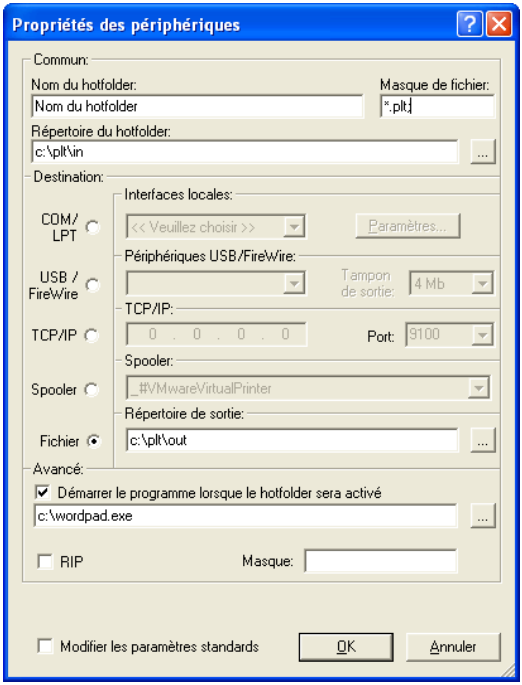


Fig. 8.19-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

Commun

Nom du Hotfolder: Saisir ici le nom du Hotfolder

Masque de fichier: Saisir ici les extensions de fichiers devant être prise en compte, par ex.: *.plt.

Répertoire du Hotfolder: Définir ici quel répertoire le Hotfolder doit contrôler.

Destination

COM/LPT: Le fichier sera envoyé vers le port série ou parallèle.

USB: Le fichier sera envoyé vers un périphérique USB. Celui-ci ne sera disponible que s´il est connecté à l´ordinateur.

TCP/IP: Le fichier sera envoyé sur le réseau, à l´adresse TCP/IP indiquée. Sur certains appareils, il sera nécessaire de choisir un port.

Spooler: Le fichier sera envoyé vers un pilote d´imprimante appelé Spooler.

Fichier: Les données de la découpe sont inscrites dans un fichier. Les jobs avec des noms identiques créeront un fichier unique qui sera écrasé.

Une fois la commande exécutée, le fichier sera supprimé.

Remarque: Si le Hotfolder est de type "Fichier", le programme est démarré <u>après</u> que le fichier ait été copié. Dans tous les autres cas, le programme est démarré <u>avant</u>.

Avancé

Démarrer le programme lorsque le Hotfolder sera activé: Un programme supplémentaire peut être lancé pour la suite du traitement du fichier en cours. Le nom du fichier comportera les caractères %s.

RIP: Utile si Pjannto RIP utilise le Hotfolder comme RIP Hotfolder.

Masque: Formatage du nom de fichier de sortie %File Nom fichier; Date/Heure: %Y - %d_%H-%M-%S Année/Mois/Jour: Heure/Seconde/Minute

Modifier les paramètres standards: Prévient une modification par inadvertance des paramètres de sortie.

8.19.7.1 Options périphériques

Dans la **Fenêtre d´options des périphériques**, vous disposez des options supplémentaires suivantes pour tous les appareils enregistrés dans le Plot Manager.

Remarque: Pour afficher cette fenêtre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre du périphérique et sélectionnez l´option de menu Options... .

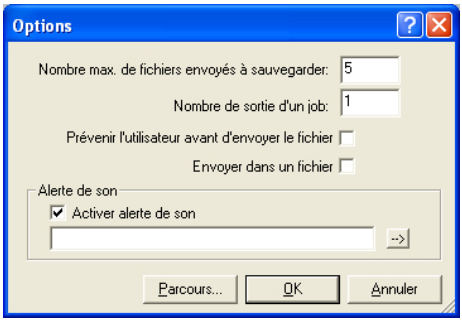


Fig. 8.19-4: Options supplémentaires pour tout appareil

Nombre max. de fichiers envoyés à sauvegarder

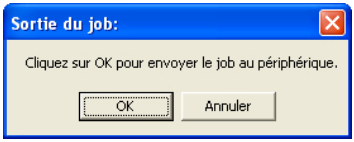
La valeur saisie sous cette option limite le nombre de fichiers d´envois à sauvegarder dans l´historique pour cet appareil.

Nombre de sorties d´un job

La valeur saisie sous cette option définit le nombre de sorties des jobs actifs.

Prévenir l´utilisateur avant d´envoyer le fichier

En activant cette option, un message apparaîtra avant la sortie du job permettant à l´utilisateur d´équiper correctement la machine **avant** l´envoi des données.



Envoyer dans fichier

En activant cette option, la sortie est transférée dans un fichier. Avant l´écriture du fichier la fenêtre ***Enregistrer job sous*** sera activée.

Alerte de son

Activer alerte de son

Si cette option est activée, un signal sonore retentira avant chaque sortie rappelant ainsi à l´utilisateur que les données sont sur le point d´être envoyées.
Au moyen du bouton ... vous pouvez sélectionner un fichier son au format WAV.

Bouton *Parcours...*

Fig. 8.19-5: Parcours des outils utilisés

Cette fonction enregistre les parcours (mouvements de l´outil) en mètres pour chaque outil utilisé dans le périphérique. Outre le parcours, l´appareil, la date et l´heure seront également indiqués avant la sortie.

8.20 Fonction *PhotoCUT*

PhotoCUT crée des vecteurs à partir d´images matricielles (bitmaps). PhotoCUT calcule à partir de fichiers au format graphique (*.BMP, *.PCX, *.TIF) les bandes de grille ou motifs pouvant être envoyés vers un traceur de découpe. L´image est convertie en pixels logiques et la moyenne de niveau de gris de chaque pixel logique est alors calculée. Le résultat est une image contenant moins de pixels que l´original. A partir de cette image, seront créés des bandes verticales et horizontales, des cercles, des carrés..., dont la largeur sera proportionnelle au niveau de gris rencontré.

8.20.1 Fenêtre PhotoCUT

Pour activer la fenêtre ***PhotoCUT,*** sélectionnez l´option correspondante dans le menu ***Outils***.

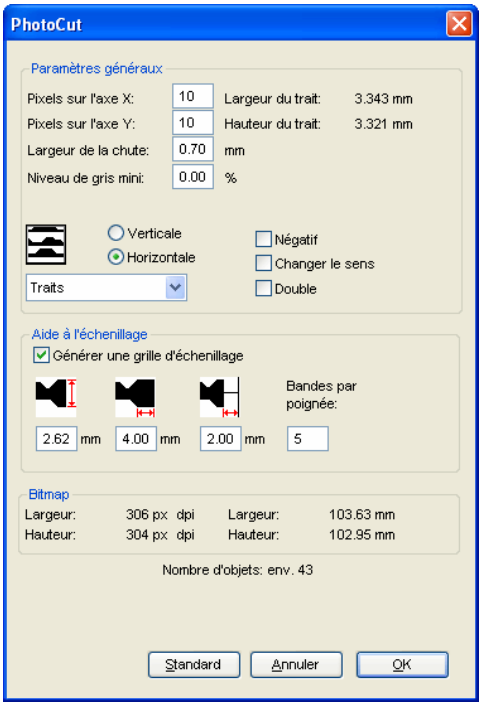


Fig. 8.20-1: Fenêtre avec réglage des paramètres

Paramètres généraux

Pixel sur l´axe X

Saisir le nombre de ***Pixels*** devant être pris en compte pour la définition de l´image sur ***l´axe X,*** dans la largeur. Plus cette valeur est faible, plus l´objet vectoriel sera fidèle à l´image originale.

Pixel sur l´axe Y

Saisir le nombre de ***Pixels*** devant être pris en compte pour la définition de l´image sur ***l´axe Y,*** dans la longueur. Plus cette valeur est faible, plus l´objet vectoriel sera fidèle à l´image originale.

Largeur de la chute

Cette valeur permet de définir l´échenillage des lignes ou des colonnes en millimètres.

Contraste (réglable dans le menu *Bitmap*, c*ontraste*)

La répartition des bitmaps en pixels logiques définit la taille des lignes ou des colonnes. La largeur des rayures dépendra du réglage du niveau de gris et du contraste. La largeur maximale se compose de la taille de la ligne ou de la colonne moins la largeur de chute.

La largeur des rayures est calculée en fonction de la valeur du contraste à partir de la valeur moyenne du niveau de gris. Le contraste est le rapport en pourcentage entre le blanc et le noir. Ainsi pour un contraste de 100%, on aura 100% de noir sur la largeur maximale d´une rayure et 100% de blanc sur la largeur minimale. En réduisant le contraste, les 100% de noir ne seront calculés que sur par ex. 50% de la largeur maximale de la rayure.

Niveau de gris mini

Le ***Niveau de gris mini*** permet de régler plus finement la sensibilité de PhotoCUT lors de la détection des pixels.

Remarque: Fonction à utiliser si la partie principale de l´image est plus sombre que le fond.

L´image qui suit servira d´illustration pour nos exemples: (Chemin de recherche standard: C:\Programmes\EUROSYSTEMS\EuroCUT\Bitmaps\photo.bmp)

Fig. 8.20-2: Illustration des exemples à suivre

Négatif

Les lignes à écheniller sont inversées suivant la couleur du support, 100% noir devient 100% blanc et vice-versa.

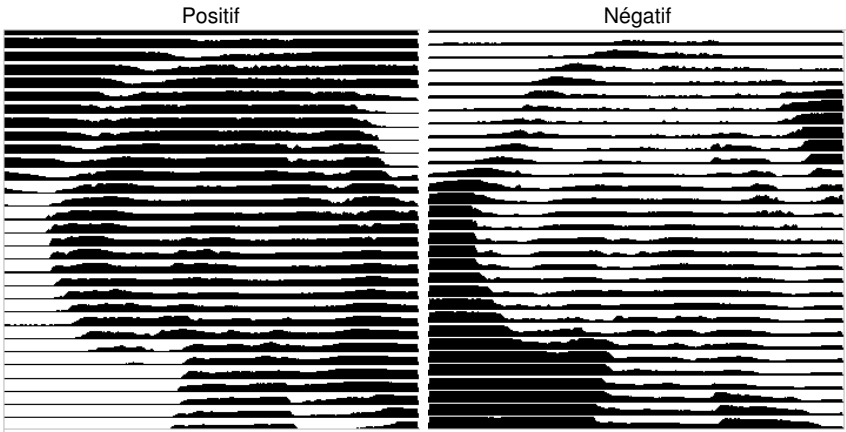


Fig. 8.20-3: Exemple d´inversion des lignes

Changer le sens (uniquement pour les rayures)

Les rayures seront créées vers le bas de l´image et non plus vers le haut.

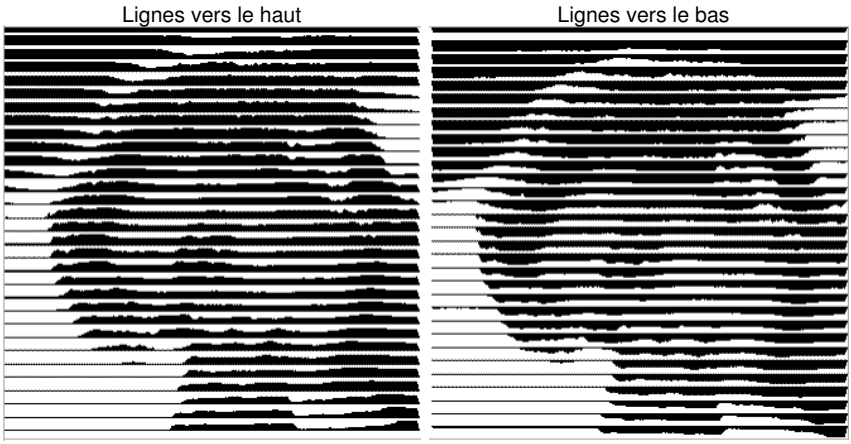


Fig. 8.20-4: Exemple de sens de création des rayures

Aperçu

Double (uniquement pour les lignes)

Les rayures seront créées vers le haut *et* vers le bas.

Fig. 8.20-5: Exemple pour la fonction "double"

Horizontal ou vertical

Avec les options ***Horizontal*** ou ***Vertical,*** vous définissez la direction générale des rayures.

Bitmap

Dans la partie intitulée ***Bitmap,*** les données relatives à l´image sont affichées. Dans la partie supérieure sont indiquées les dimensions ***largeur*** et ***hauteur*** de la photographie en pixel, ainsi que sa ***résolution*** en dpi. Plus bas sont indiquées les dimensions en millimètre.

En fonction des options sélectionnées dans la partie ***Paramètres généraux,*** vous obtiendrez différents effets.

Exemple 1

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l´axe X = 1
Pixel sur l´axe Y = 10
Largeur de la chute = 0
Contraste = 80
Niveau de gris mini = 0
Direction = horizontal
Négatif = inactif
Changer le sens = inactif
Double = inactif

Résultat

Fig. 8.20-6: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l´exemple 1

Exemple 2

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l´axe X = 3
Pixel sur l´axe Y = 15
Largeur de la chute = 5
Contraste = 60
Niveau de gris mini = 0
Direction = horizontal
Négatif = inactif
Changer le sens = inactif
Double = inactif

Résultat

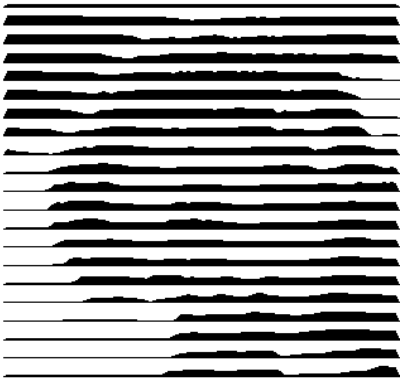


Fig. 8.20-7: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l´exemple 2

Les deux exemples illustrent bien à quel point de simples modifications peuvent influer sur le résultat final.

Aide à l´échenillage

Générer un cadre d´échenillage

Les rayures seront épaissies sur les bords pour faciliter l´échenillage.

Bandes par poignée

Vous définirez ici le nombre de rayures devant être échenillées en même temps.

Largeur de languette

Vous définirez ici la largeur de la languette.

Pour information sera indiqué sous ces champs le ***nombre prévisionnel des objets***.
Vous pourrez ainsi décider si le temps investi pour l´échenillage est nécessaire.

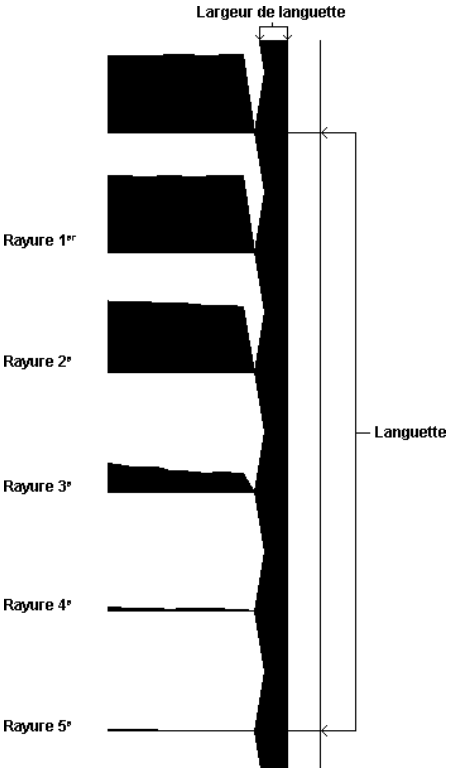


Fig. 8.20-8: Exemple de rayures par poignée, largeur de poignée et bandes

Les différents modes

PhotoCut vous offre le choix entre: ***Traits***, ***Losanges***, ***Cercles***, ***Rectangles***, ***Carreaux séparés***, ***Cercles séparés***, ***Rectangles séparés***, ***Spirale***.

Quel que soit le mode sélectionné, le résultat dépendra de vos réglages. En général, des modèles avec contrastes sont mieux adaptés si vous voulez obtenir de meilleurs résultats optiques.

Conseil: Pour plus de sécurité et avoir un meilleur aperçu du rendu final (l´écran ne reproduisant que rarement une image fidèle), il est préférable d´imprimer la maquette avant de découper les objets. Vous limiterez ainsi le risque de gaspiller

vos matériaux!

8.20.1 Fenêtre PhotoCUT

9 La Sidebar

La ***Sidebar*** peut être activée et désactivée dans le menu ***Fenêtre***. **CTRL+2**

9.1 Définition de la Sidebar

Une "Sidebar" désigne une barre de fonctions latérale avec des onglets (comparable à la fenêtre de menus fixes dans CorelDRAW). Cette barre regroupe maintenant le traitement des layers, le Clipart Manager, le gestionnaire d´objets, le gestionnaire de fichiers et les macros.

Fonctionnalité de la Sidebar pour l´utilisateur:

La sidebar réunit différents outils. Répartis avant dans des barres d´outils séparées, les layers, et le clipart manager sont regroupés sous des onglets. La sidebar est un **élément central de la gestion des objets**.

9.2 Commande d´*Ancrage*

Fig. 9.2-1: Commande d´Ancrage avec flèche et ligne pointillée servant au déplacement et au positionnement

Remarque: La commande d´ancrage sera activée et visible que si la fenêtre de menu fixe est ancrée.

Commande *Masquer*

En activant la commande ***Masquer***, la Sidebar disparaît pour ne laisser apparaître sur le côté droit que la barre d´onglets et le bouton de commande ***Afficher***.

Commande *Afficher*

En appuyant sur ***Afficher*** la Sidebar apparaîtra dans la taille préréglée.

Commande *Fermer sidebar*

Un clic sur le bouton ***Fermer sidebar*** fait disparaitre la sidebar de la surface de travail.

Remarque: Vous pouvez afficher de nouveau la Sidebar à tout moment dans le menu Fenêtre ou en appuyant sur CTRL+2.

La ligne pointillée

La ***ligne pointillée*** sert à déplacer la sidebar tout entière. En maintenant ***enfoncé le bouton gauche de la souris***, vous pourrez positionner la sidebar où vous voudrez. Un ***double-clic sur la ligne pointillée*** "débloque" la sidebar également. Un double-clic sur la barre de titre ou le déplacement avec la souris vers le bord droit permet d´"**ancrer**" la sidebar.

Barre d´onglets

Fig. 9.2-2: Barre d´onglets avec onglet Layer activé

La sélection se fera en cliquant sur l´onglet correspondant.

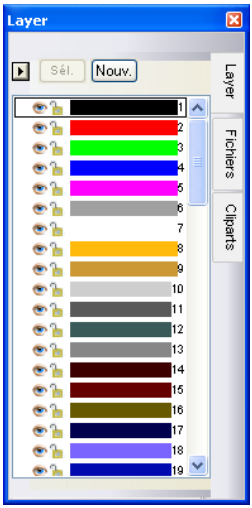
Remarque: En fonction de la version logicielle, la barre pourra contenir plus, moins ou encore d´autres onglets que ceux montrés ici.

9.3 L´onglet *Layer*

Vous activez ou désactivez la ***Sidebar*** dans le menu ***Fenêtre***. Sélection via **CTRL+2**
l´onglet *Layer*

Les ***Layers*** permettent de définir la couleur des objets, de la surface de travail ou des vinyles, d´effectuer une sélection par couleur mais également de verrouiller ou de masquer certains d´entre eux.

9.3.1 A) Les Layers



9.3.2 B) Les options Layer

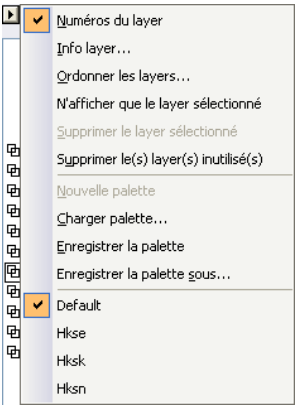
Fig. 9.3-1: Commande *Nouveau*

Crée un nouveau layer et ouvre la fenêtre correspondante.

Fig. 9.3-2: Commande *Sél(ectionner)*

Sélectionne le layer sur lequel vous aurez cliqué.

9.3.3 C) Les options pour palettes



Numéro des layers

Si cette option est activée, vous verrez le numéro des layers dans le rectangle de couleur correspondant.

9.3.3.1 Fenêtre Info Layer

Info layer…

Ouvre la fenêtre suivante du réglage des layers.

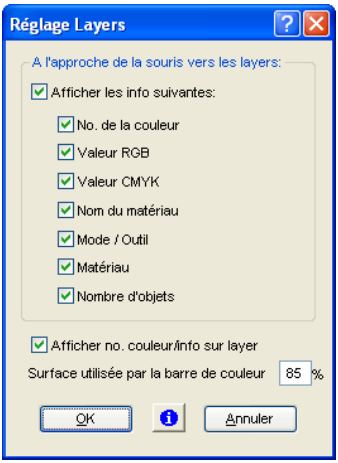


Fig. 9.3-3: Fenêtre Réglage Layers

A l´approche de la souris vers les layers, afficher les infos suivantes:

Cette option permet d´afficher les informations cochées dans des info-bulles.

La ***surface occupée (en %) par une barre de couleur*** ou ***le nombre de layers visibles*** peuvent être définis ainsi que la ***largeur de la fenêtre*** des ***Layer*** modifée***.***

9.3.3.2 Fenêtre Ordonner les layers

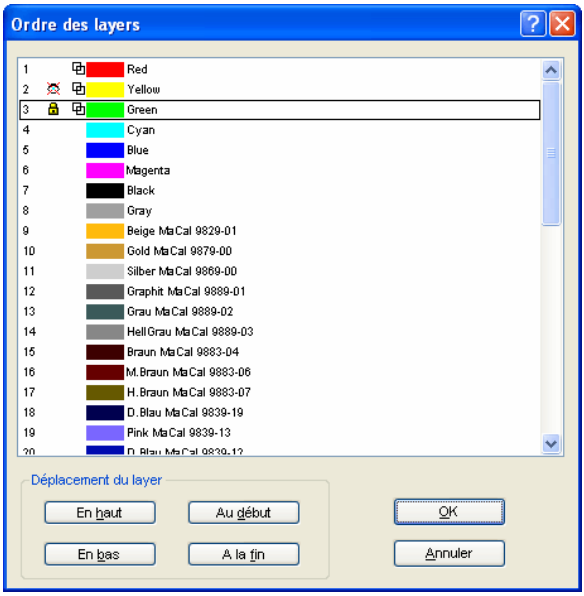


Fig. 9.3-4: Fenêtre du déplacement des layers

L´ordre des layers peut être modifié au choix. Pour ce faire, vous disposez des commandes ***en haut, en bas, au début, à la fin***.

9.3.3.3 N´afficher que le layer sélectionné

Affiche seuls les objets appartenant au layer sélectionné.

9.3.3.4 Supprimer le layer sélectionné

En activant cette option le layer sélectionné sera supprimé.

Remarque: Cette option ne pourra être utilisée que si aucun objet n´appartient au layer, c´est à dire si le layer n´est pas utilisé.

9.3.3.5 Supprimer le(s) layer(s) inutilisé(s)

Tous les layers non utilisés seront supprimés.

9.3.3.6 Nouvelle palette

Cette option permet la création d´une nouvelle palette.

Remarque: La nouvelle palette comportera les 6 premières couleurs. Ordre et couleur peuvent être modifiés à tout moment.

9.3.3.7 Charger palette

Permet le chargement de palettes existantes.

9.3.3.8 Enregistrer la palette

Cette commande sauvegarde sur le disque dur la palette nouvellement définie ou modifiée.

Remarque: Vous pouvez enregistrer cette palette en tant que palette par défaut afin de la retrouver à chaque démarrage de EuroCUT.

9.3.3.9 Enregistrer la palette sous

Pour enregistrer la palette sous un autre nom.

9.3.3.10 Défaut

Cette commande rechargera la palette par défaut de EuroCUT. Il s´agit ici d´une table de couleurs Mac Tac.

9.3.4 État du layer

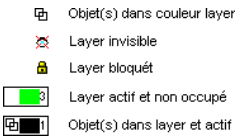


Fig. 9.3-5: Affichage état du layer

Objet(s) dans couleur layer

Ce symbole caractérisant un layer, signifie que sur le desktop se trouvent justement des objets dans la couleur du layer en question. La sélection se fera tout simplement en tapant sur la touche Sél..

Layer invisible

Si un layer est caractérisé par ce symbole (œil barré), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer sont momentanément masqués pour ne pas gêner lors de la conception. Vous pouvez les rendre visibles à tout moment.

Layer bloqué (verrouillé)

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadenas fermé), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer ne sont pas modifiables, ni sélectionnables.

Layer actif et non occupé

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadre), cela signifie que le layer est actif même si aucun objet n´appartient au layer en question. Des objets peuvent donc être attribués à ce layer ou même pourvus de contours de la couleur correspondant au layer. Le numéro indique celui du layer ou de l´ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L´ordre des layers se répercute donc également sur celui de l´exécution du dessin.

Objet(s) dans layer et actif

Si un layer est caractérisé par le cadre et le symbole "occupé", cela signifie que le layer est actif et que des objets lui appartenant se trouvent sur la surface de travail. Le numéro indique celui du layer ou de l´ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L´ordre des layers se répercute donc également sur celui de l´exécution du dessin.

9.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie

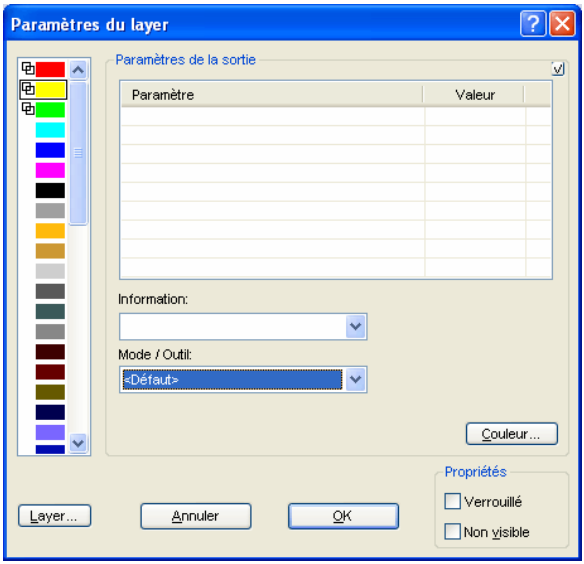


Fig. 9.3-6: Fenêtre Layer avec liste outils-modes - Réglage de sortie

9.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur

Un clic sur le bouton ***Couleur*** affiche la fenêtre suivante.

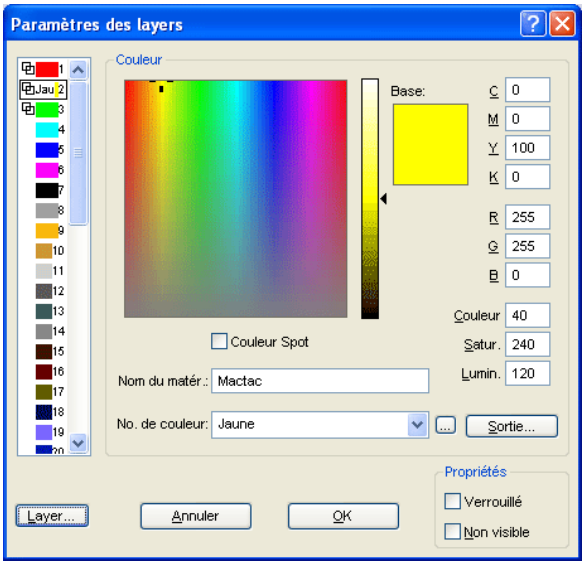
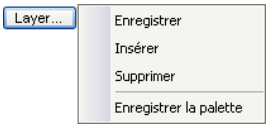


Fig. 9.3-7: Paramètres couleur - Définition de la couleur, nom matériel, numéro couleur et propriétés

Dans la fenêtre ***Paramètres des layers***, vous disposez de trois modes différents pour la création d´une nouvelle couleur:

1. **CMYK** - **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir)
2. **RGB** - **R**ot, **G**rün, **B**lau (Rouge, Vert, Bleu)
3. **HSB** - Couleur (**H**ue), **S**aturation, Luminosité (**B**rightness)

Bouton Layer



Enregistrer

Enregistre le layer créé avec les réglages individuels.

Insérer

Ajoute un layer dans la toolbar des ***Layers***.

Supprimer

Supprime un layer de la toolbar des ***Layers***.

Enregistrer la palette

Enregistre toutes les modifications apportées à la palette dans le sous-répertoire Pal..

Propriétés

Verrouillé

Verrouillé signifie que tous les objets appartenant au layer ne peuvent être ni marqués ni sélectionnés. Un cadenas représente ce mode.

Non visible

Non visible cache tous les objets appartenant au layer. Son symbole est un œil barré.

Remarque: Pour annuler ces fonctions, vous pouvez à tout moment cliquer sur le layer en question pour activer la fenêtre des paramètres du layer.

Couleur

Nom du matériel

Dans le champ ***Nom du matériel***, vous pouvez attribuer à un layer de couleur un nom de votre choix.

Numéro de couleur

Dans le champ ***Numéro de couleur,*** vous pouvez saisir la désignation ou le numéro de couleur correspondant au type du matériel.

Remarque: En attribuant un nom aux vinyles et un numéro de couleur, vous pourrez désigner individuellement, en fonction de votre stock de matériel, tous les matériaux par des layers (attribution de matériel). Lors de la conception de la maquette, ces matériaux seront pris en compte permettant ainsi une plus grande transparence et fluidité de l´ordre de sortie. Une palette pourra être enregistrée et attribuée à un vinyle ou à toute autre sorte de matériel et pourra donc être utilisée lors de la conception de la maquette.

Bouton Sortie

En appuyant sur le bouton ***Sortie…***, vous activez la fenêtre de réglage de ***Sortie***.

Important: Cette fenêtre ne s´affichera que si l´option est activée dans le pilote!

Couleur Spot

Le nom de couleur saisi dans ce champ s´inscrit lors de l´exportation EPS dans le fichier de sortie.

Remarque: Cette option peut être utile pour la définition du chemin de découpe.

Historique Palettes

Facilite le chargement des dernières palettes de couleurs utilisées. A la fin de la liste du menu ***Pal >*** -apparaissent les derniers palettes utilisées. Cliquez sur le nom de la palette désirée et elle sera affichée dans la toolbar.

Bouton Sél.

Fig. 9.3-8: Bouton Sél.(ectionner)

En cliquant sur le bouton ***Sél.***, tous les objets se trouvant sur la surface de travail et appartenant au layer actif seront à leur tour sélectionnés.

9.3.7 Raccourcis de la barre d´outils des layers

Vous disposez des raccourcis suivants pour les layers:

Ouvre la fenêtre des ***paramètres des layers*** **L**

Navigation dans les layers

Début	Passe au premier layer
Fin	Passe au dernier layer
Page haut/bas	Passe un dixième des layers
Touches directionnelles haut/bas	Passe au layer suivant ou précédent

Attribution de couleur via la toolbar

Double-clic	attribue aux objets sélectionnés la couleur du layer
Double-clic+CTRL	attribue aux objets sélectionnés la plume de contour dans la couleur du layer actif

Déplacer un layer / Modifier l´ordre

1ère étape: Positionner le curseur sur le layer choisi
2nde étape: Appuyez et maintenez appuyée la touche gauche de la souris
3ème étape: Déplacez le layer à la position souhaitée
4ème étape: Cliquez sur la touche droite de la souris
5ème étape: Résultat: le layer se trouve à sa nouvelle position

9.4 Onglet *Cliparts*

9.4.1 Gestion des cliparts

Vous pouvez activer/désactiver l´onglet ***Cliparts*** dans le menu ***Fenêtre***. **CTRL+ 2**

L´onglet ***Cliparts*** permet une meilleure gestion de vos cliparts.

Par simple "cliquer-glisser" vous pouvez insérer des cliparts dans la surface de travail de EuroCUT et les modifier par la suite à votre convenance.

9.4.1.1 Définition de clipart

Qu´est-ce qu´un ***Clipart***? Un clipart est un objet, constituant une partie ou la totalité de la maquette, ayant été ajouté au gestionnaire des cliparts. Les cliparts vous assurent avant tout un accès direct et rapide à divers éléments de design. Ainsi, tout objet ou élément fréquemment utilisé pour la création d´un job, tels que par exemple les tailles d´enseigne, les logos ou encore différents modèles de conception, pourra être considéré comme un clipart.

Des fonctions semblables à celles disponibles pour le traitement d´un job vous sont offertes pour le traitement des cliparts avec toutefois les limitations suivantes: 1. Les lignes d´aides ne seront pas sauvegardées, 2. Seuls les objets sélectionnés seront insérés, 3. Les objets spéciaux telles que les enveloppes et les perspectives seront converties en courbes et 4. les paramètres du plot ainsi que les segmentations ne seront pas enregistrés.

Remarque: Enveloppes et perspectives ne seront pas conservées.

9.4.1.2 Insérer des cliparts

Les cliparts peuvent être insérés comme suit: par simple "cliquer-glisser" ou via le menu contextuel de la ***touche droite de la souris*** en sélectionnant l´option ***"Ajouter au groupe clipart"***.

9.4.1.3 Supprimer des cliparts

Vous pouvez effacer un clipart en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche ***Suppr.***.

9.4.1.4 Définition Répertoire clipart

Le répertoire est ici la catégorie structurelle supérieure, à savoir que le ***Répertoire des cliparts*** pourra contenir plusieurs ***Groupes de cliparts***.

9.4.1.5 Définition Groupe de cliparts

Le groupe est ici la catégorie structurelle inférieure. Des cliparts sont rassemblés dans des ***Groupes de cliparts***.

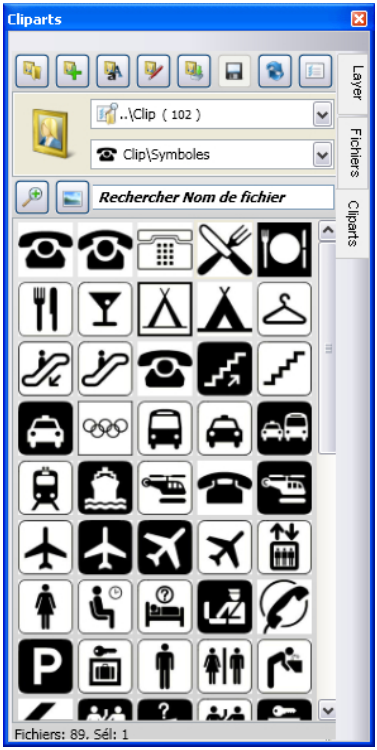


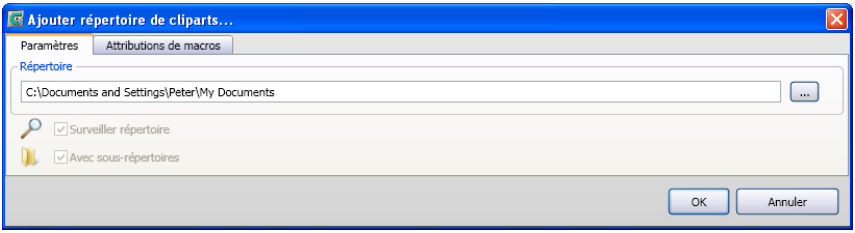
Fig. 9.4-1: Domaine Clipart avec boutons de commande

Fig. 9.4-2: Fenêtre Info Clipart

La fenêtre info du clipart s´affiche lorsque vous laissez le curseur de la souris posé quelques instants sur l´image.

9.4.1.6 Commande *Ajouter répertoire de cliparts…*

9.4.1.7 Onglet Paramètres



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire est ajouté au gestionnaire de Cliparts.

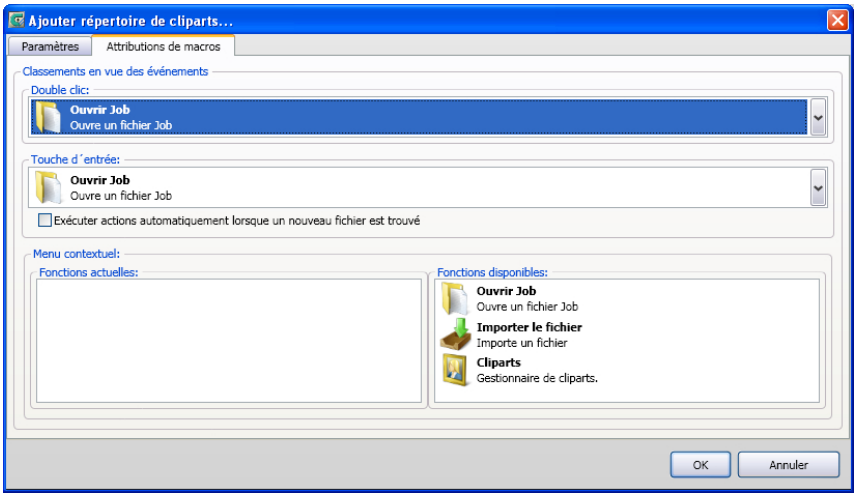
Option *Surveiller Répertoire*

Cette option active la surveillance du répertoire, à savoir qu´à l´ajout d´un nouveau fichier, une image d´aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

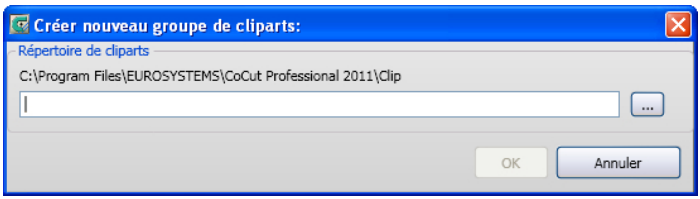
Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

9.4.1.8 Onglet *Attributions de macros*



Grâce à l´onglet ***Attributions de macros*** vous pouvez définir librement et individuellement les ***fonctions*** de certains ***évènements*** tels que le ***double-clic*** ou la ***touche entrée***. Les attributions de fonctions disponibles sont justement répertoriées dans le domaine ***Fonctions disponibles***. Vous pouvez en outre intégrer des fonctions dans le menu contextuel par "cliquer-glisser". Ces fonctions seront affichées dans la liste ***Fonctions actuelles***.

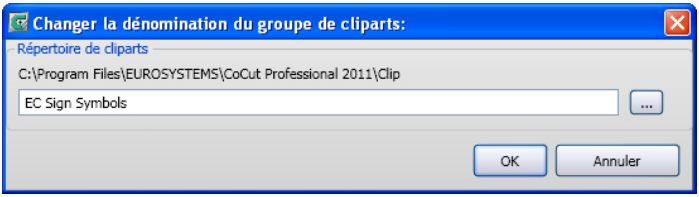
9.4.1.9 Bouton *Créer nouveau groupe de cliparts…*



Champ *Répertoire de cliparts*

Saisir dans ce champ le nom du nouveau groupe de cliparts.

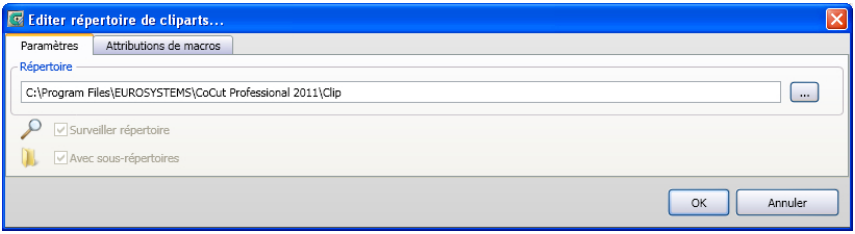
9.4.1.10 Bouton *Changer la dénomination du groupe de cliparts*



Champ *Répertoire de cliparts*

En activant la commande **...**, vous sélectionnez le répertoire de cliparts à renommer.

9.4.1.11 Bouton *Éditer répertoire de cliparts...*



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire pourra être édité.

Option *Surveiller répertoire*

Cette option permet d´activer la surveillance du répertoire, à savoir qu´à l´ajout d´un nouveau fichier une image d´aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

9.4.1.12 Bouton *Importer fichiers cliparts...*

Grâce à cette fonction vos anciens **fichiers cla** seront emmagasinés. Toutes les versions précédentes de EuroCUT ont utilisé le format cla pour sauvegarder les cliparts. Cette fonction permet de les convertir au nouveau format.

9.4.1.13 Bouton *Actualiser*

Emmagasine le groupe de cliparts et créé des images d´aperçu actualisées.

9.4.1.14 Bouton *Enregistrer les modifications*

Enregistre l´état actuel du gestionnaire de cliparts.

9.4.1.15 *Bouton Réduire l´affichage des niveaux du répertoire...*

Réduit l´arborescence du répertoire d´un niveau pour une meilleure clarté.

9.4.1.16 Bouton *Augmenter l´affichage des niveaux du répertoire...*

Développe l´arborescence du répertoire d´un niveau.

9.4.1.17 Bouton *Paramètres…*

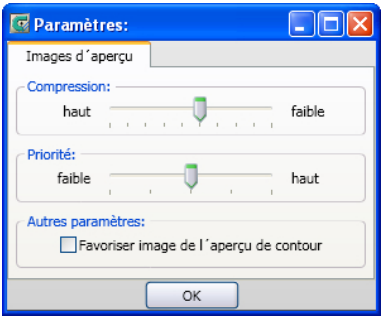


Fig. 9.4-3: Fenêtre Paramètres du Clipart Manager

Onglet Image d´aperçu

Compression

Détermine la compression lors de la création de miniatures des cliparts.

Priorité

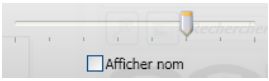
Définit la priorité accordée à la création des miniatures par rapport à l´application elle-même. Plus la priorité sera haute, plus le temps de calcul nécessaire à la création des miniatures sera long.

Autres paramètres

Option **Favoriser l´image de l´aperçu de contour**

En activant cette option, les images d´aperçu seront affichées en mode contour sans remplissage.

9.4.1.18 Bouton *Nombre d´images d´aperçu par ligne*



9.4.1.19 Curseur

Le curseur permet de définir le nombre de miniatures devant être affichées sur une ligne. La largeur de la barre d´état est ici déterminante. Ici, 6 images d´aperçu sont affichées sur une ligne.

9.4.1.20 Afficher nom

Si activée, cette option permet d´afficher le nom du fichier clipart à la miniature associée.

9.4.1.21 *Bouton affichage: Affichage miniatures/Affichage liste*

9.4.1.22 Affichage miniatures

9.4.1.23 Affichage liste

9.4.1.24 Le champ de recherche

9.4.1.25 Recherche par nom de fichier

La recherche s´effectue par défaut dans l´ordre alphabétique du nom saisi.

Remarque: Vous pouvez saisir des métacaractères tels que * et ?.

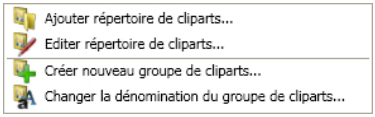
Exemple:

Be* - recherche tous les noms de fichiers commançant par Be

B??in - recherche tous les noms de fichiers commançant par **B** avec 2 caractéres au milieu et finissant par **in**. Par ex.: B**ur**in

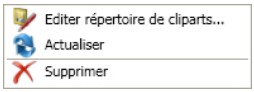
9.4.2 Les menus contextuels

9.4.2.1 Menu contextuel 1



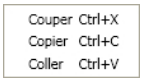
Description détaillée des options de menu:
voir chapitre 9.4.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts…* ff

9.4.2.2 Menu contextuel 2

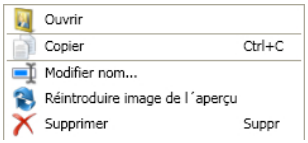


Description détaillée des options de menu:
voir chapitre 9.4.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts…* ff

9.4.2.3 Menu contextuel 3 Champ de recherche



9.4.2.4 Menu contextuel 4 Clipart

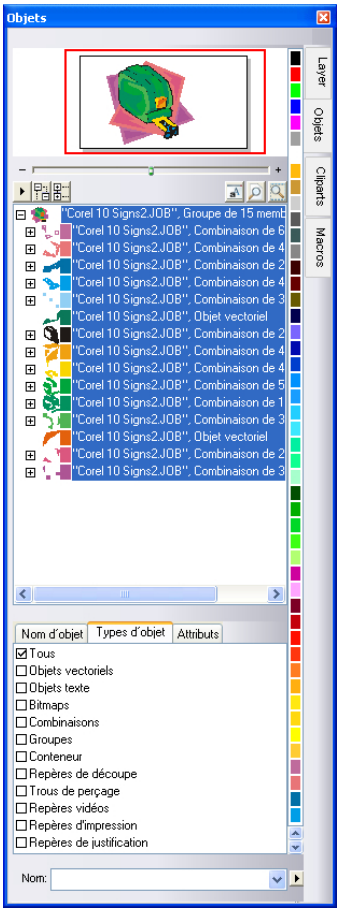


9.5 L´onglet Objets

9.5.1 L´onglet *Objets* (Manager d´objets)

La ***Sidebar*** peut être (dés)activée via le menu ***Fenêtre***. La sélection s´effectue via l´onglet ***Objets***

CTRL+2



9.5.1.1 Éléments du Manager d´objets

9.5.1.1.1 1. Le navigateur

Fonctions

- Apercu de l´objet
- Navigation sur le desktop et la surface de travail
- Zoom avant, zoom arrière du desktop et de la surface de travail

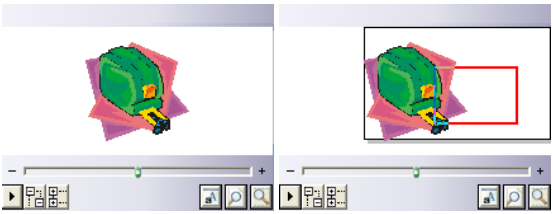
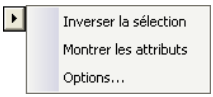


Fig. 9.5-1: Navigateur avec régleur de zoom, commandes, navigation et rectangle (rouge) de déplacement

Le curseur zoom

Le ***curseur du zoom*** sert à agrandir ou réduire l´affichage sur le desktop. Chaque clic à droite ou à gauche du bouton du milieu agrandit ou réduit l´affichage. Le bouton peut être également directement déplacé sur la droite ou la gauche. Lors des réglages du zoom à plus de 100% apparaît un ***rectangle rouge*** dans l´apercu. Ce rectangle rouge peut être déplacé avec la souris.

Liste déroulante



Inverser la sélection

Inverse la sélection dans la liste des objets: ce qui a été sélectionné sera désélectionné.

Montrer les attributs

Affiche dans la barre d´état toutes les options retenues dans l´onglet ***Options***.

Options...

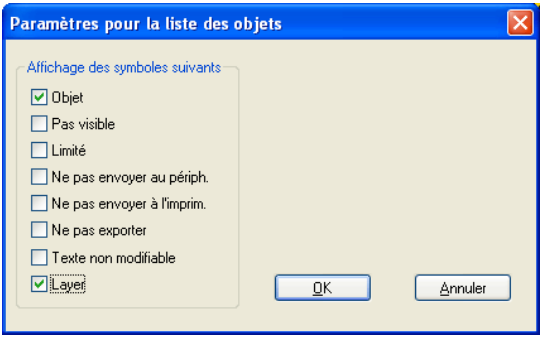


Fig. 9.5-2: Restrictions pour la liste d´objet dans le Manager d´objets

L´arborescence des commandes

1. ***Développer*** toutes les parties
2. ***Réduire*** toutes les parties

Les commandes Zoom

1. Afficher page - Touche raccourci <B>
2. Afficher tous les objets <F4>
3. Afficher les objets sélectionnés <MAJ+F4>

9.5.1.1.2 2. La barre des couleurs

Fig. 9.5-3: Extrait de la barre des couleurs du Manager d´objets

Fonctions de la barre des couleurs

- Changement de couleur et attribution de couleur (Layer)

9.5.1.1.3 3. La partie Liste des objets- Arborescence des objets

Sélection par clic souris

1. Un simple clic sélectionne
2. MAJ+clic sélectionne plusieurs objets à la suite les uns des autres

3. CTRL+clic sélectionne plusieurs objets dispersés

Un clic sur plus/moins développe ou réduit l´arborescence. (cf. Windows Explorer)

9.5.1.1.4 4. Type d´objets et sélection d´attribut de la liste des objets

Fonction: Définition des objets devant figurer dans la liste des objets.

9.5.1.1.5 5. Le champ Nom

Fonction: Définir un pseudonyme voire un nom
Objectif: Appliquer des macros ou scripts à la "valeur" entrée dans ce champ, par ex. remplacement d´objets, propriétés…

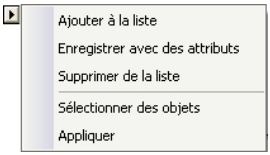


Fig. 9.5-4: Menu contextuel du champ Nom

5.1 Option menu *Ajouter à la liste*

Ajoute dans la liste l´inscription faite dans le champ *Nom*.

5.2 Option menu *Enregistrer avec des attributs*

Sous "ce nom" sont également enregistrés les attributs choisis dans l´onglet "Attributs" (propriétés de l´objet).

5.3 Option menu *Supprimer de la liste*

Supprime de la liste l´entrée sélectionnée.

5.4 Option menu *Sélectionner des objets*

Sélectionne tous les objets de la surface de travail ayant ce même "nom".

5.5 Option menu *Appliquer*

Applique à tous les objets sélectionnés le "nom" défini dans le champ Nom.

9.5.2 L´onglet *Attributs*

L´onglet ***Attributs*** répertorie toutes les restrictions et limitations pouvant être appliquées à un objet au choix.

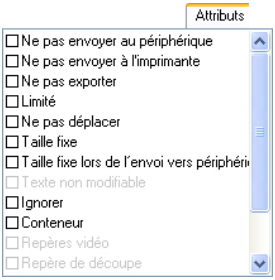


Fig. 9.5-5: Liste des restrictions d´objet possibles

Remarque: Une sélection au choix et multiple des attributs de restrictions est à tout moment possible.

Ne pas envoyer au périphérique

L´option ***Ne pas envoyer au périphérique*** permet de ne pas envoyer l´objet sélectionné vers un appareil connecté (plotter de découpe, fraiseuse).

Remarque: Appareil signifie ici les périphériques gérés par le Plot Manager.

Ne pas envoyer à l´imprimante

L´option ***Ne pas envoyer à l´imprimante*** permet de ne pas envoyer l´objet sélectionné à une imprimante connectée .

Ne pas exporter

L´option ***Ne pas exporter***, permet de ne pas exporter l´objet sélectionné.

Limité

L´option ***Limité***, empêche que l´objet sélectionné puisse être choisi. Il sera désigné par des poignées rouges.

Ne pas déplacer

L´option ***Ne pas déplacer***, empêche que l´objet sélectionné puisse être déplacé. Sa position est donc fixe.

Taille fixe

L´option **Taille fixe**, empêche une mise à l´échelle (agrandissement/réduction) de l´objet sélectionné. Sa taille reste fixe.

Taille fixe lors de l´envoi vers périphérique

L´option **Taille fixe lors de l´envoi vers périphérique**, empêche une mise à l´échelle (agrandissement/réduction) par inadvertance de l´objet sélectionné. Sa taille de sortie reste fixe.

Texte non modifiable

L´option ***Texte non modifiable***, empêche qu´un bloc ou un objet de texte ne soit modifié par inadvertance. Le texte est non modifiable.

Ignorer

L´option ***Ignorer*** cache l´objet sélectionné sur la surface de travail. Cette option peut s´avérer trés utile pour obtenir une vue d´ensemble plus claire.

Conteneur

L´option ***Conteneur***, transforme l´objet sélectionné sur la surface de travail en un conteneur ou alors en l´objet de départ. Conteneur: **voir chapitre 4.7.6.2: Définition du Conteneur**

Repères vidéo

Attribut ou objet spécial nécessaire pour une reconnaissance des repères au moyen d´une caméra. Le module vidéo passe alors sur les objets sélectionnés avec la caméra.

Repères de découpe

Objet spécial, qui lors de l´envoi vers un traceur de découpe sera toujours découpé à la même position indépendamment de la couleur du layer. L´objectif étant de permettre par la suite l´assemblage multicolore ajusté des sorties des matériaux.

Trou de perçage

Attribut spécial pour des applications à la fraiseuse. L´objet n´a pas d´extension et ne peut pas être mis à l´échelle.

Remarque: Les trous de perçage peuvent être obtenus avec l´outil Dessiner

Repères d´impression

Les repères d´impression ou de découpe seront également imprimés sur les objets d´impression. Taille, épaisseur des lignes et distance entre les objets peuvent être ici prédéfinies.

Repères de justification

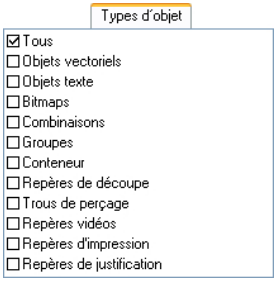
Objets spéciaux, nécessaires pour une découpe au contour exacte lors de l´envoi sur des traceurs de découpe équipés d´un senseur optique. Chaque fabricant utilise ses propres repères de justification. La sélection des repères de justification appropriés s´effectue

dans le menu des *Paramètres standards*.

Commande avant/retour

La commande apparaît automatiquement, lorsque la colonne de la sidebar n´est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets. A l´aide de la commande vous pouvez passer d´un onglet à un autre.

9.5.3 L´onglet *Types d´objets*



Remarque: Une sélection au choix et multiple des types d´objet à afficher est à tout moment possible.

Tous

Affiche tous les types d´objet dans la liste des objets.

Objets vectoriels

Affiche tous/seulement les objets vectoriels dans la liste des objets.

Objets texte

Affiche tous/seulement les objets texte dans la liste des objets.

Bitmaps

Affiche tous/seulement les bitmaps dans la liste des objets.

Combinaisons

Affiche toutes/seulement les combinaisons dans la liste des objets.

Groupes

Affiche tous/seulement les groupes dans la liste des objets.

9.5.3 L´onglet Types d´objets

Conteneur

Affiche tous/seulement les conteneurs dans la liste des objets.

Repères de découpe

Affiche tous/seulement les repères de découpe dans la liste des objets.

Trous de perçage

Affiche tous/seulement les trous de perçage dans la liste des objets.

Repères vidéo

Affiche tous/seulement les repères vidéo dans la liste des objets.

Repères d´impression

Affiche tous/seulement les repères d´impression dans la liste des objets.

Repères de justification

Affiche tous/seulement les repères de justification dans la liste des objets.

Commande Retour/Avant

La commande apparaît automatiquement lorsque la sidebar n´est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets. Au moyen de vous pouvez passer d´un onglet à un autre.

9.5.4 L´onglet *Nom d´objet*

L´***onglet Nom d´objet*** répertorie tous les noms définis individuellement, qui ont été attribués à certains objets dans le ***champ Nom***. Ces noms peuvent être alors utilisés pour distinguer des objets et leurs appliquer des macros.

Fig. 9.5-6: Liste de tous les noms d´objet

Commande Retour/Avant

La commande apparaît automatiquement lorsque la sidebar n´est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets . Au moyen de vous pouvez feuilleter d´un onglet à un autre.

9.6 L´onglet M*acros*

L´onglet ***macros*** sert à la gestion des scripts pour l´automatisation des modes de fonctionnement et des processus de travail. - **Mot-clé: Process management (gestion des processus).**
Ici seront affichées toutes les macros enregistrées sous le sous-dossier des macros de l´application.

9.6.1 La liste des macros

L´illustration ci-dessous montre l´affichage de démarrage lorsque l´onglet ***Macro*** est activé - ici ***liste des macros*** avec seulement la macro ***Nombre de poses de sélections***.

9.6.1.1 Titre de la macro

Fig. 9.6-1: Icône et titre ou nom de la macro

9.6.1.2 Commande *Exécuter*

Un clic sur la commande *Exécuter* active la macro sélectionnée. En fonction des préréglages, la macro sera directement exécutée ou il sera demandé à l´utilisateur des informations supplémentaires.

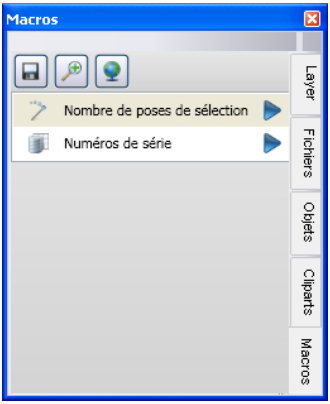


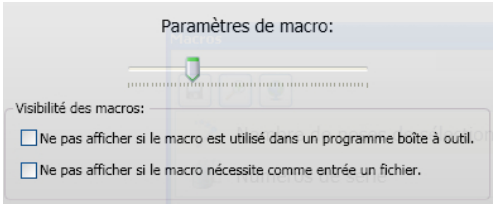
Fig. 9.6-2: Affichage de la macro avant l´exécution

9.6.2 La partie toolbar

9.6.2.1 La barre d´outils (toolbar)

9.6.2.2 La commande *Loupe...*

La commande ***Loupe*** permet d´adapter les éléments de contrôle aux exigences de l´écran utilisé.



9.6.2.2.1 Le curseur

Il permet d´agrandir les éléments de contrôle au sein de l´onglet ***Macros***.

Remarque: Ce curseur est particulièrement utile lors de l´utilisation de moniteurs à écran tactile.

Visibilité des macros:

L´option ***Ne pas afficher, si la macro est utilisée dans un programme boîte à outils***

Évite qu´une macro ne soit affichée en double.

L´option ***Ne pas afficher si la macro nécessite comme entrée un fichier***

Cette option n´affiche que les macros qui ne nécessitent aucun fichier (job) comme entrée.

9.6.2.3 Commande *Charger macros online...*

Le lancement de la commande ***Charger macros online...,*** permet d´accéder au site internet d´EUROSYSTEMS et de contrôler si des macros sont disponibles en ligne.

Remarque: Si aucune macro n´est disponible en ligne, aucune action ne sera exécutée.

9.6.2.4 Commande *Enregistrer les modifications...*

En activant la commande ***Enregistrer les modifications,*** toutes les modifications seront sauvegardées sous l´onglet ***Macros***.

Remarque: Cette fonction n´apparaît dans la barre d´outils que lorsque des changements ont été effectués.

9.6.3 Le *lecteur macros*

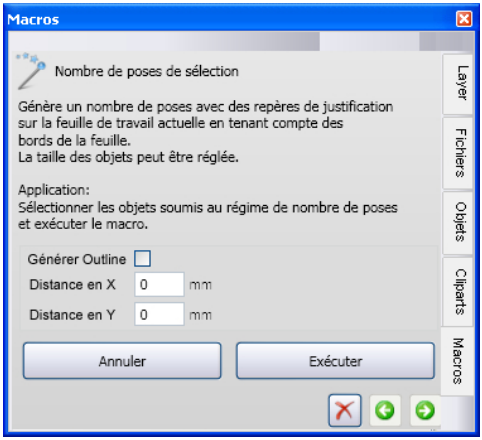


Fig. 9.6-3: Macro dans l´affichage Paramètres

9.6.3.1 Les éléments de contrôle d´une macro active

9.6.3.1.1 Commande *Annuler opération*

En appuyant sur la commande ***Annuler opération***, l´exécution de la macro sera interrompue.

9.6.3.1.2 Commande *Retour*

La commande *Retour* retourne à la dernière fonction de la macro exécutée.

9.6.3.1.3 Commande *Exécuter fonction*

La commande ***Exécuter fonction*** lance l´exécution de la macro.

9.6.3.1.4 Commande *Ouvrir affichage*

La commande ***Ouvrir affichage*** ouvre l´affichage ***Paramètres***, qui permet le réglage des valeurs et des modes.

9.6.3.1.5 Commande *Fermer affichage*

La commande ***Fermer affichage*** ferme l´affichage ***Paramètres***.

9.6.4 Les macros EuroCUT

9.6.4.1 Macro *Nombre de poses de sélection*

Général:

La macro ***Nombre de poses de sélection*** génère, selon que l´option ***Générer outline*** est activée ou pas, **des multicopies (poses) pourvues d´un contour, ou sans contour, des objets sélectionnés sur la surface de travail de EuroCUT**. Les bords de la feuille sont pris en compte et les repères de justification définis pour le périphériques de sortie sont placés.

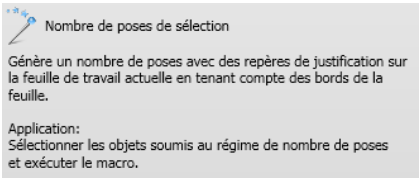


Fig. 9.6-4: Nom de macro avec texte info

9.6.4.1.1 Macro sous l´affichage Paramètres

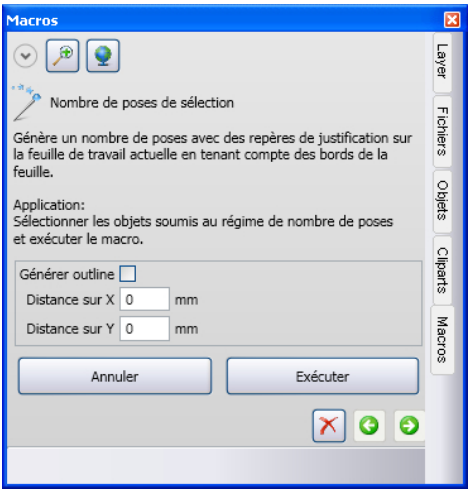


Fig. 9.6-5: Macro sous l´affichage Paramètres

9.6.4.1.1.1 Option *Générer Outline*:

Distance sur *X*

La valeur donnée dans le champ ***X*** indique à quelle distance de l´original le contour (outline) doit être généré sur l´axe X.

Distance *Y*

La valeur donnée dans le champ ***Y*** indique à quelle distance de l´original le contour (outline) doit être généré sur l´axe Y.

9.6.4.1.1.2 Bouton de commande *Annuler*

En appuyant sur

les actions en cours de la surface de travail sont annulées.

9.6.4.1.1.3 Bouton de commande *Exécuter*

La commande

exécute la macro dans les valeurs définies et affiche le résultat sur la surface de travail.

9.6.4.1.1.4 Bouton de commande *Annuler le processus*

La commande interrompt l´exécution de la macro.

10 Add ons

10.1 Le PhraseWriter

Le PhraseWriter est un programme de création et de gestion de modules de texte pouvant être utilisé sans EuroCUT. Ces modules de texte peuvent être insérés dans les applications et programmes en cours.

10.1.1 Comment créer des modules de texte?

Étape1: Activez le menu contextuel d´un clic droit de la souris dans la partie gauche de la catégorie et créer une nouvelle entrée avec l´option ***Nouveau*** et attribuer un nom au nouveau module.

Étape 1a: Si vous répétez l´étape 1 sans avoir tapé un texte dans la zone d´étition du module de texte, un dossier, appelé aussi **catégorie,** sera créé dans l´arborescence!

Étape 2: Tapez un texte dans zone d´étition du module de texte ou insérer un texte du presse-papiers de Windows.

Étape 3: Attribuer un nom au fichier XML sous l´option ***Enregistrer fichier sous...***.

10.1.1.1 Sélection de catégorie en état réduit:

La sélection se fait via le menu contextuel (clic droit souris) dans la barre d´info de Windows.

10.1.1 Comment créer des modules de texte?

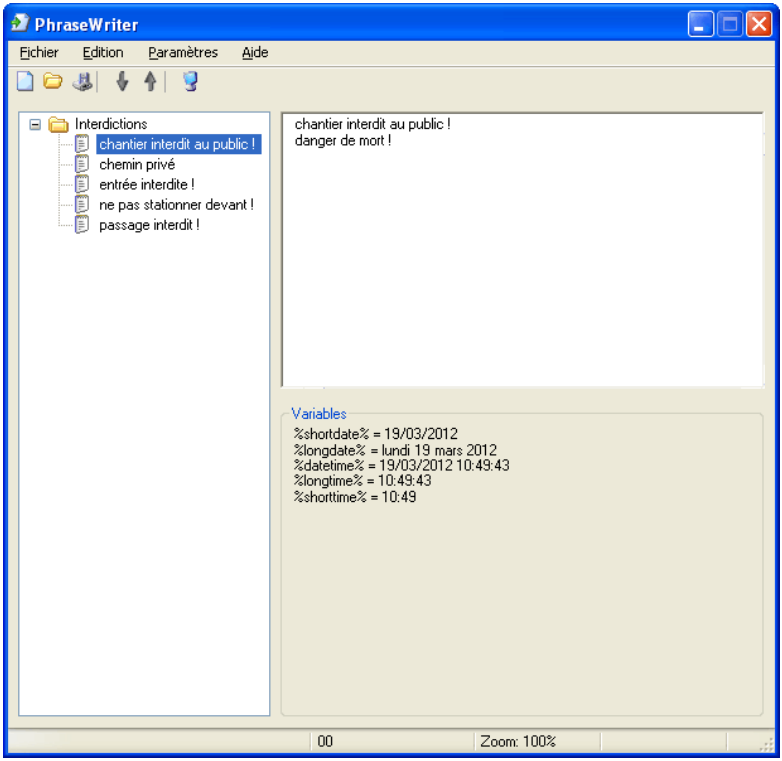


Fig. 10.1-1: Fenêtre principale avec structure en arborescence des catégories, des modules textes (gauche) de la zone d´étition du module de texte et de la liste

10.1.2 Icône dans la barre info de Windows

Fig. 10.1-2: Icône dans la barre info de Windows

L´icône ci-dessus est l´élément de commande principal lorsque la fenêtre du PhraseWriter est réduite. Un double-clic sur l´icône rouvre la fenêtre qui sera affichée en premier plan. Un clic droit de la souris sur l´icône active le menu contextuel de la barre info.

10.1.3 Le menu contextuel de la barre info

L´option **Ajouter texte** affiche toutes les catégories (classeurs) avec modules de texte.

Fig. 10.1-3: Menu contextuel de l´icône dans la barre info (clic droit souris)

10.1.3.1 Ajouter texte

Crée une nouvelle catégorie avec modules de texte.

Catégories

Affiche la liste de tous les fichiers modules de textes (*.xml) disponibles.

Paramètres

Ouvre la boîte de dialogue principale et place le curseur dans la zone de saisie à droite - prêt pour la saisie d´un nouveau module de texte.

Quitter

Ferme le programme.

10.1.4 Fenêtre des paramètres

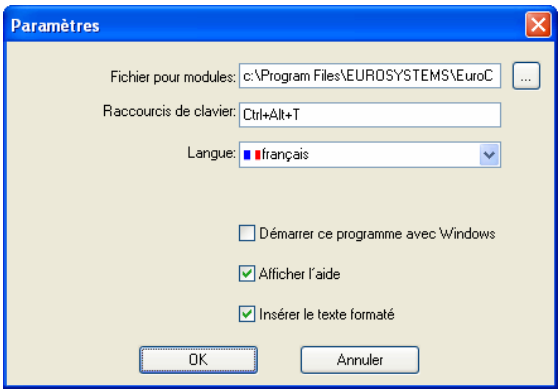


Fig. 10.1-4: Fenêtre du setup avec raccourcis clavier

Fichiers pour module

Vous pouvez définir un chemin d´accés d´un fichier de module texte au moyen du bouton ….

Raccourcis de clavier

Vous pouvez attribuer un raccourci clavier pour PhraseWriter.

Langue

Cette option permet de changer de langue si des traductions sont disponibles pour le PhraseWriter.

Démarrer ce programme avec Windows

En activant cette option le PhraseWriter sera automatiquement initialisé à chaque démarrage de Windows. L´icône se trouve - en bas à droite - dans la barre d´info de Windows.

Afficher l´aide

En activant cette option, une info bulle sera affichée au positionnement du curseur sur les boutons de commande.

Insérer le texte formaté

En activant cette option, les textes formatés du presse-papiers de Windows pourront être également insérés.

Fig. 10.1-5: Barre d´outils

Désignation des symbôles par ordre de gauche à droite: *Nouveau, ouvrir, enregistrer, déplacer vers le haut, déplacer vers le bas, paramètres*

10.1.4.1 Le menu contextuel gauche

Fig. 10.1-6: Le menu contextuel des catégories et entrées module

Renommer

Permet de renommer les catégories ou les entrées de module de texte.

Nouveau

Crée une nouvelle entrée de module de texte. Une répétition de cette action engendre la création d´un nouveau dossier dans l´arborescence.

Copier

Crée une copie du même nom d´une catégorie ou d´un module de texte.

Supprimer

Supprime une catégorie ou une entrée sélectionnée d´un module de texte.

Attention: Pour les suppressions, aucune demande de confirmation ne sera faite. En quittant le programme seulement, il vous sera demandé si vous souhaitez enregistrer les modifications. En appuyant sur "oui", les suppressions ne pourront plus être annulées.

Ranger

Trie par ordre alphabétique toutes les entrées d´une catégorie sélectionnée.

Trier tous les enregistrements

Trie par ordre alphabétique toutes les entrées d´e toutes les catégories.

10.1.4.2 Le menu contextuel droit

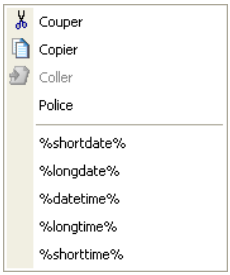


Fig. 10.1-7: Le menu contextuel de la zone d´édition des modules de texte

Couper

Coupe la partie de texte sélectionnée et la range dans le presse-papiers de Windows.

Copier

Copie la partie de texte sélectionnée et la range dans le presse-papiers de Windows.

Coller

Insère une partie de texte provenant du presse-papiers de Windows sur la zone d´édition.

Police

Ouvre la fenêtre de police et modifie la police d´un texte sélectionné.

Liste des variables

La sélection d´une variable se fait en cliquant sur la souris. Après le clic elle sera insérée dans le champ de saisie du module de texte.

Variables

Dans ce champ sont répertoriées toutes les variables disponibles. Un exemple avec le formatage correspondant est affiché à droite du nom de la variable.

10.1.5 Partie références PhraseWriter

10.1.5.1 Le menu *Fichier*

10.1.5.1.1 Commande *Nouveau*

La commande ***Nouveau*** ouvre un nouveau fichier XML. **CTRL+N**

10.1.5.1.2 Commande *Ouvrir*

La commande ***Ouvrir*** charge un fichier XML. **CTRL+O**

10.1.5.1.3 Commande *Importer*

La commande ***Importer*** importe un fichier XML dans un fichier déja chargé **CTRL+I**

10.1.5.1.4 Commande *Enregistrer*

La commande ***Enregistrer*** sauvegarde un fichier XML sur un support. **CTRL+S**

10.1.5.1.5 Commande *Enregistrer sous*

La commande ***Enregistrer sous*** enregistre un fichier XML sous un autre nom.

10.1.5.1.6 Commande *Quitter*

La commande ***Fermer*** quitte le PhraseWriter. **ALT+F4**

10.1.5.2 Le menu *Edition*

10.1.5.2.1 Commande *Renommer*

La commande Renommer permet d´attribuer un autre nom aux catégories des modules de texte ou aux modules de texte.

10.1.5.2.2 Commande *Nouveau*

La commande ***Nouveau*** crée une nouvelle entrée dans une catégorie de modules.

10.1.5.2.3 Commande *Copier*

La commande ***Copier*** crée une nouvelle entrée du même nom dans la catégorie active des modules de texte.

10.1.5.2.4 Commande *Supprimer*

La commande ***Supprimer*** supprime une entrée de la catégorie des modules de texte.

10.1.5.2.5 Commande *Ranger*

La commande ***Ranger*** permet un classement par ordre alphabétique des enregistrements faits dans une catégorie de modules de texte.

10.1.5.2.6 Commande *Trier tous les enregistrements*

La commande ***Trier tous les enregistrements*** trie par ordre alphabétique tous les enregistrements faits dans toutes les catégories de modules de texte.

10.1.5.3 Le menu *Paramètres*

10.1.5.3.1 Commande *Paramètres standards*

La commande ***Paramètres standards*** ouvre la fenêtre permettant la définition des paramètres de PhraseWriter.

Détails: **voir chapitre 10.1.1: Comment créer des modules de texte?**

10.1.5.3.2 Commande *Police standard*

La commande ***Police standard*** ouvre une fenêtre permettant de définir la police du PhraseWriter.

10.1.5.3.3 Commande *Listage des fenêtres*

La commande ***Listage des fenêtres*** ouvre une fenêtre dans laquelle toutes les fenêtres de programme actives sont répertoriées. Toutes les fenêtres sélectionnées seront *ignorées* de PhraseWriter.

10.1.5.4 Le menu *Aide*

10.1.5.4.1 Commande *Aide*

La commande ***Aide*** lance le menu Aide de PhraseWriter. **F1**

10.1.5.4.2 Commande *A propos de...*

La commande ***Au sujet de...*** ouvre une fenêtre qui contient l´état de la version et un lien direct sur le site internet du fabricant.

11 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes

La prise en main d´un nouveau logiciel ou d´une nouvelle version d´un même logiciel peut parfois s´avérer difficile. Mais la plupart des difficultés rencontrées peuvent être facilement résolues. Nous avons effectué ci-après une sélection des problèmes les plus récurrents auprès des utilisateurs de notre logiciel accompagnés des réponses apportées par notre équipe du support technique.

11.1 Dépassement: *Buffer Overflow*

Le plotter découpe correctement le début du job puis découpe de manière aléatoire. **Astuce 1**

Il s´agit ici d´un problème de configuration du port série. La plupart des plotters fonctionnant en série nécessitent un port série réglé avec les paramètres suivants: *Bits par seconde: 9600, Bits de données: 8, Parité: aucune, Bit de stop: 1, Contrôle de flux: matériel*

11.2 Dimension de sortie sur plotter Mimaki

Avec un plotter Mimaki les objets sont découpés avec une taille supérieure au double de celle désirée. **Astuce 2**

Bien qu´ils soient en mesure de fonctionner avec une résolution de 0.01 mm, les plotters Mimaki de la série CG sont livrés avec un réglage usine de pas de découpe de 0.025 mm. Les pilotes de EuroCUT sont donc réglés sur cette résolution, permettant un contrôle plus rapide et précis du plotter. Pour modifier cette résolution, allumez le plotter, pressez la touche **<.** Après détection de la largeur, appuyez sur **Fonction** jusqu´à l´apparition du menu **Interface**. Appuyez sur **Entrée** jusqu´à ce que l´option **Stepsize** apparaisse et enfin sur la touche **^**. La valeur affichée indique maintenant "0.01". Validez en appuyant sur **Entrée** et **Fin**.

11.3 Dimension de sortie Graphtec

Avec un plotter Graphtec, les objets sont découpés avec une taille supérieure au double de celle désirée. **Astuce 3**

Pour un pilotage correcte des plotters à partir de EuroCUT la résolution doit être réglée sur 0,025. Cette valeur est préréglée dans les pilotes.

Réglage DISTANCE DE COUPE:

En mode GP-GL, il est possible de régler la distance sur les valeurs suivantes: 0,01 mm, 0,025 mm, 0,05 mm ou 0,1 mm. Les appareils sont préréglés par défaut sur 0,1 mm. Il vous faut donc modifier cette valeur si le logiciel indique un autre pas de découpe.

Étape 1: Changer le mode de commande "GP-GL".

Étape 2: Pressez la touche Entrée, le menu de pas de découpe apparaît.

Étape 3: Choisissez entre les valeurs suivantes 0,100 mm, 0,050 mm, 0,025 mm ou 0,010 mm et validez avec **Entrée.** Pour annuler votre choix, appuyez sur Suivant ou Précédent.

Étape 4: Appuyez sur la touche (PAUSE), pour quitter le mode PAUSE.

11.4 Ordinateur sans interface de série (COM)

Mon ordinateur ne dispose pas d´interface de série (COM), mais d´un port USB. Comment brancher mon traceur de découpe lequel est équipé d´un port sériel? **Astuce 4**

Vous trouverez auprès d´un distributeur d´équipements informatiques, un adaptateur de série USB (USB Serial Adapter), qui présente une ou plusieurs interfaces COM de série.

Remarque: Il arrive que certains adaptateurs ne fonctionnent pas correctement, notamment en utilisation avec un système d´exploitation sous 64 bits. Le cas échéant, il vous faudra essayer plusieurs adaptateurs.

11.5 Vectoriser

Quelle résolution de numérisation pour une vectorisation facile et rapide? **Astuce 5**

Si votre original est de bonne qualité, vous devrez utiliser la résolution optique (p. ex. 600 dpi) de votre scanner. La plupart des scanners modernes offrent des résolutions plus élevées mais cela nécessite une interpolation. Ce type de numérisation convient pour les photos mais n´est guère adapté à la vectorisation. Des documents de petite taille (p. ex. un logo sur une carte de visite) devront être agrandis au moyen d´un photocopieur avant d´être numérisés. Avec des originaux de mauvaise qualité, il est recommandé de *réduire* la résolution lors de la numérisation.

11.6 Le plotter ne réagit pas!

a. Vérifiez dans la fenêtre de coupe de EuroCUT que le pilote et le port choisis correspondent à votre configuration. Ex: Mimaki CG 6 et COM2 **Astuce 6**

b. Vérifiez les paramètres du port qui sont en général les suivants:

Baud: 9600, Bits de données: 8, Parité: Aucune, Bit de stop: 1, Contrôle de flux: Matériel

Les paramètres du panneau de configuration et du plotter doivent être identiques pour éviter tout dysfonctionnement dans la transmission des données.

c. Port USB: Assurez-vous d´avoir installé les pilotes correctement. Vous trouverez les paramètres dans le gestionnaire de périphériques sous l´option USB Controller. Pour pouvoir fonctionner, le pilote USB pour le plotter devra figurer dans la liste. Si ce n´est pas le cas, installez de nouveau le pilote à partir du CD livré avec votre appareil.

d. Câble original: N´utilisez que les câbles fournis par le fabricant. Seuls les câbles originaux sont en mesure de transmettre correctement les données entre le plotter et EuroCUT.

11.7 Buffer Overflow

Le plotter indique "buffer overflow" ou ne coupe plus **Astuce 7**

Ce message d´erreur peut être lié à une mauvaise configuration du contrôle de flux (COM). Il suffit parfois de régler le paramètre sur *Matériel* pour résoudre ce problème.

11.8 Fusion des textes

La fusion automatique du texte n´est pas correcte **Astuce 8**

Vous augmenterez considérablement vos chances de réussir la fusion automatique du texte si vous changez l´inter lettrage. Réglez donc l´inter lettrage du texte concerné sur 99,9 % ou même 99 %. Cela suffit pour déplacer les points nodaux qui posaient problème.

Remarque: Vous pouvez également modifier le Kerning dans le Font manager pour les textes Adobe.

11.9 Générer des segments circulaires

Lors de la conception de logos ou symboles, les segments circulaires peuvent s´avérer nécessaires. Ces derniers peuvent être générés au moyen de la fonction ***Traitement des points nodaux*** comme suit: **voir chapitre 7.5: La barre *points nodaux*** **Astuce 9**

- Tracer un cercle avec un rayon ou un diamètre voulu
- Sélectionner tous les points nodaux avec l´outil point nodal
- Double-clic sur le point d´origine
- Choisir disjoindre

Tous les segments circulaires sont maintenant disponibles et peuvent être sélectionnés à l´aide de l´outil ***Curseur viseur***.

11.10 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Importation de fichiers dans EuroCUT provenant ordinateurs Apple **Astuce 10**

L´exportation de fichiers depuis un ordinateur Apple requière la prise en compte de certains paramètres pour garantir sa réussite. Tous les logiciels de création graphique courants (Illustrator, Freehand...,) compatibles sur des ordinateurs Apple peuvent exporter des fichiers au format EPS.

1. Utilisez une épaisseur de trait de 0.01 mm pour les contours.
2. Pas de remplissages, ceux-ci n´étant pas pris en compte lors de l´importation.
3. Les textes devront être convertis en courbes.
4. Les combinaisons devront être défaites et les regroupements dissociés.
5. Pour Freehand le format d´exportation à choisir est le format Illustrator.
6. Le nom de fichier devra avoir pour extension .*.eps (Ne pas utiliser de caractères spéciaux tels que les trémas, accents, guillemets...).

11.11 Sources d´erreurs fréquentes lors de la découpe

a) Le film n´est pas assez tendu **Astuce 11**

Conséquence: La lame déplace le film pendant la découpe et les contours ne sont pas entièrement fermés.

Solution: Assurez-vous de positionner le vinyle correctement et de manière égale, de sorte à éviter les ondulations.

b) La vitesse est trop élevée

Conséquence: Certaines petites parties des films, notamment empattements et contrepoinçons, sont sectionnées.

Solution: Réduire la vitesse et diminuer la pression.

c) La pression en plongée est trop élevée

Conséquence: Le support est fendillé, certains éléments des lettres sont sectionnés et des parties du matériau de support restent accrochées aux lettres. L´échenillage devient plus compliqué.

Solution: Réduire la pression et le cas échéant corriger la profondeur de la lame.

d) La pression en plongée est trop faible

Conséquence: Vinyle et colle ne sont que partiellement sectionnés. L´échenillage est difficile voire impossible.

Solution: Augmenter la pression et le cas échéant corriger la profondeur de la lame.

e) Le réglage de la lame est trop profond

Conséquence: Vinyle, colle et matériau de support ont été sectionnés. Le vinyle est inutilisable.

Solution: Corriger la profondeur de la lame.

f) La lame est usée

Conséquence: Seul le vinyle et non plus la colle sera découpé.

Remarque: L´utilisation de films standards n´use que trés peu les lames.

Solution: Remplacer la lame par une lame originale.

g) Les lettres sont sectionnées

Conséquence: L´échenillage est plus compliqué. Les parties sectionnées restent accrochées au vinyle et ne peuvent plus être détachées.

Règle générale: plus la taille de police des caractères est petite, plus le vinyle devra être fin et la colle puissante.

Solution: Réduire la vitesse et le cas échéant la pression.

h) Le papier support est également découpé

Conséquence: Le matériau de support reste attaché au vinyle rendant difficile voire impossible l´échenillage.

Solution: Corriger le réglage de la lame et le cas échéant réduire en plus la pression de perforation.

11.12 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

Message d´erreur: Ne peut pas ouvrir l´interface. **Astuce 12**

Vérifiez que le plotter figure dans le ***Gestionnaire de périphériques*** (*Panneau de configuration/ Système/Matériel/Gestionnaire de périphériques)*. Si ce n´est pas le cas, réinstallez le pilote de l´appareil en suivant les indications du fabricant du plotter.

Assurez-vous d´avoir correctement sélectionné le port USB dans les paramètres de l´appareil sous EuroCUT. Vous procéderez aux réglages de l´appareils dans la fenêtre des ***Paramètres de l´appareil*** sous le menu ***Paramètres/Paramètres standards/Appareils….***

Remarque: Le câble USB ne devra pas dépasser 5 m de long.

11.13 Plotter Summa ne lit pas les données!

Message d´erreur: Attente de réponse… ou Interface ne peut pas être ouverte/trouvée… **Astuce 13**

Vérifiez que le plotter soit réglé sur le mode DMPL. Une lecture en mode HPGL n´est en effet pas possible.

11.14 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés

Il arrive d´oublier de confirmer les modifications apportées. Appuyez sur le bouton … se trouvant prés du champ de saisie du matériau et activez l´option ***Enregistrer les paramètres du matériau***. **Astuce 14**

11.15 Message d´erreur lors de la sortie dans fichier

Message d´erreur: "Error for CreateFile" **Astuce 15**

Vous obtenez ce message d´erreur lorsque les droits en écriture ne sont pas disponibles dans le répertoire logiciel de EuroCUT.

Solution: Attribuer les droits en écriture au répertoire du programme de EuroCUT.

Annexes

A Tableau des caractères ANSI

Sous Windows, en plus de ceux figurant sur votre clavier, vous disposez de nombreux autres caractères. Il s´agit principalement des caractères ANSI numérotés de 128 à 255. Afin de faciliter la recherche d´un caractère, nous avons intégré une liste ANSI dans la saisie de texte de EuroCUT. Pour insérer un caractère spécial dans EuroCUT, vous utiliserez le tableau des caractères dans l´***Editeur de texte…***.

Attention: L´affectation des codes n´est pas identique dans les jeux de caractères d´une police. Elle pourra varier en fonction de la police choisie!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
16	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
32		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
96	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	|	}	~	•
128	€	•	‚	ƒ	„	…	†	‡	ˆ	‰	Š	‹	Œ	•	Ž	•
144	•	‘	’	“	”	•	–	—	˜	™	š	›	œ	•	ž	Ÿ
160		¡	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	¯
176	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
208	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
224	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Exemple: Pour insérer le signe " ¾ " dans un texte, saisissez la combinaison suivante du pavé numérique: ALT+0190.

B Polices de EuroCUT Professional 7

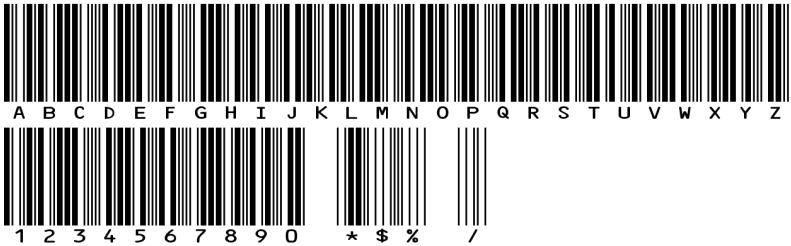
Nom commercial	comparable à la police de EuroCUT
Antique Olive	EC Martinique Compact
Avant Garde Book	EC Avalon
Avant Garde Book Oblique	EC Avalon Italic
Avant Garde Demi	EC Avalon Bold
Avant Garde Demi Oblique	EC Avalon Bold Italic
Avenir 55 Roman	EC Avenue
Avenir 95 Black	EC Avenue Bold
Bodoni Poster	EC Bodnoff
Brush Script	EC Banff
Caslon Open Face	EC Casablanca Open Face
Cheltham Book	EC Chelsey
Cheltham Bold	EC Chelsey Bold
Cheltham Bold Italic	EC Chelsey Bold Italic
Cheltham Italic	EC Chelsey Italic
Compacta Bold	EC Kompakt Bold
Compacta Bold Italic	EC Kompakt Bold Italic
Cooper Black	EC Cupertino
Cottonwood	EC Cottage
Courier	EC Standard
Courier Bold	EC Standard Bold
Courier Bold Oblique	EC Standard Bold Italic
Courier Oblique	EC Standard Italic
Eurostile	EC Euro
Eurostile Bold	EC Euro Bold
Eurostile Bold Oblique	EC Euro Bold Italic
Eurostile Oblique	EC Euro Italic
Eurostile Demi	EC Euro Demi
Eurostile Demi Italic	EC Euro Demi Italic
Franklin Gothic No2 Roman	EC Frankfurt
Frutiger 65 Bold	EC Frank 65
Frutiger 95 Ultra Bold	EC Frank 95
Freestyle Script	EC Freeport
Futura Book	EC Fujiyma
Futura Bold	EC Fujiyma Bold
Futura Bold Italic	EC Fujiyma Bold Italic
Futura Condensed	EC Fujiyma Condensed
Futura Condensed Bold	EC Fujiyma Condensed Bold
Futura Condensed Bold Italic	EC Fujiyma Condensed Bold Italic
Futura Condensed Extra Bold	EC Fujiyma Condensed Extra Bold
Futura Condensed Extra Bold Italic	EC Fujiyma Condensed Extra Bold Italic
Futura Condensed Italic	EC Fujiyma Condensed Italic
Futura Condensed Light	EC Fujiyma Condensed Light
Futura Condensed Light Italic	EC Fujiyma Condensed Light Italic
Futura Extra Bold	EC Fujiyma Extra Bold
Futura Extra Bold Italic	EC Fujiyma Extra Bold Italic
Futura Heavy	EC Fujiyma Heavy
Futura Heavy Italic	EC Fujiyma Heavy Italic

Garamond Book	EC Gatineau
Garamond Bold	EC Gatineau Bold
Garamond Bold Italic	EC Gatineau Bold Italic
Garamond Light	EC Gatineau Light
Garamond Light Italic	EC Gatineau Light Italic
Glypha 55 Roman	EC Glister
Glypha 65 Bold	EC Glister Bold
Gothic 13	EC Goethe
Helvetica Roman	EC Swiss
Helvetica Thin	EC Swiss Thin
Helvetica Thin Italic	EC Swiss Thin Italic
Helvetica Bold	EC Swiss Bold
Helvetica Bold Italic	EC Swiss Bold Italic
Helvetica Compressed	EC Swiss Compressed
Helvetica Italic	EC Swiss Italic
Helvetica Neue Bold	EC Swiss Neue Bold
Helvetica Neue Bold Italic	EC Swiss Neue Bold Italic
Helvetica Neue Italic	EC Swiss Neue Italic
Helvetica Neue Roman	EC Swiss Neue
Helvetica Neue Thin	EC Swiss Neue Thin
Helvetica Neue Thin Italic	EC Swiss Neue Thin Italic
Hobo	EC Homeward Bound
Juniper	EC Jupiter
Künstler Script	EC Kunst Script
Linotext	EC Oldlinus
Linotype Centennial 55 Roman	EC Centenniol
Linotype Centennial 65 Italic	EC Centenniol Italic
Memphis Medium	EC Memm Medium
Memphis Extra Bold	EC Memm Extra Bold
Omnia	EC Opitan
Peignot Bemi	EC Peridon Demi
Present	EC Perfect
Rockwell Roman	EC Rocky
Rockwell Light	EC Rocky Light
Rockwell Bold	EC Rocky Bold
Rockwell Italic	EC Rocky Italic
Shelley Allegro Script	EC Shell Script
Times	EC Roman
Times Bold	EC Roman Bold
Times Bold Italic	EC Roman Bold Italic
Times Italic	EC Roman Italic
Trajan	EC Troja
Univers Regular	EC Usa
Univers Bold	EC Usa Bold
Univers Bold Italic	EC Usa Bold Italic
Univers Italic	EC Usa Italic
Univers Black	EC Usa Black
Univers Black Italic	EC Usa Black Italic
Univers Thin	EC Usa Thin
Univers Thin Italic	EC Usa Thin Italic
Universal Greek with Math Pi	EC Greek Meathe Symbole

VAG Rounded Bold
Zapf Chancery Medium Italic
ID Automation
#-Touche occupée par ,-
#-Touche occupée par ,-
#-Touche occupée par ,-
#-Touche occupée par ,-
EC Helios Bold
EC Zürich Calligraph Italic
EC-EAN
EC Plak
EC Plak Bold
EC Plak Bold Italic
EC Plak Italic

C Polices de EuroCUT

EC-EAN



ECAvalon-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECAvalon-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECAvalon-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECAvalon
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECAvenue-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECAvenue
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECBanff
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ! $%&/() ?

ECBodnoff
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECCasablanca
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECCentenniol-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECChelsey-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECChelsey-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECChelsey-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECChelsey
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECCOTTAGE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! $%&/() ?

ECCupertino
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEuro-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEuro-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEuro-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEuro
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEurodemi-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECEurodemi
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFrank-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFrank
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFrankurt
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFreeport
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ! $%&/() ?

ECFuyijama-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijama-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijama
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacond
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacondextra-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacondextra-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacondlight-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamacondlight
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamaextra-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamaextra-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamaheavy-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECFuyijamaheavy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGatineau-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGatineau-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGatineau
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGatineaulight-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGatineaulight
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGlister-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGlister
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGoethe
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECGreekmathe
ABΨΔΕΦΓΗΙΞΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΘΩϛΧΥΖ
αβψδεφγηιξκλμνοπϑρστθωφχυζ
+−×÷=±∓°′″ ς)≦ {}⟩/ΣΠ√|[]

ECHelios-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECHomeward
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ! $%&/( ) ?

ECJUPITER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 SSÄÖÜäöü! $%&/() ?

ECKompakt-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECKompakt-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECKunstScript
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECMartinique
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECMemm-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECMemm
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECOldlinus
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECPerfect
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECPeridonDemi
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECPlak Bold Kursiv
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@:-

ECPlak Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@:-

ECPlak Kursiv
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@-

ECPlak
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@-

ECRocky-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRocky-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRocky
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRockylight
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRoman-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRoman-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRoman-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECRoman
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECShellScript
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECStandard-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECStandard-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECStandard-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECStandard
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwiss-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwiss-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwiss-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwiss
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwisscompressed
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneue-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneue-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneue-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneue
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneuethin-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissneuethin
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissthin-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECSwissthin
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECTROJA
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! $%&/() ?

ECUsa-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsa-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsa-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsa
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsablack-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsablack
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsalight-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

ECUsalight
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

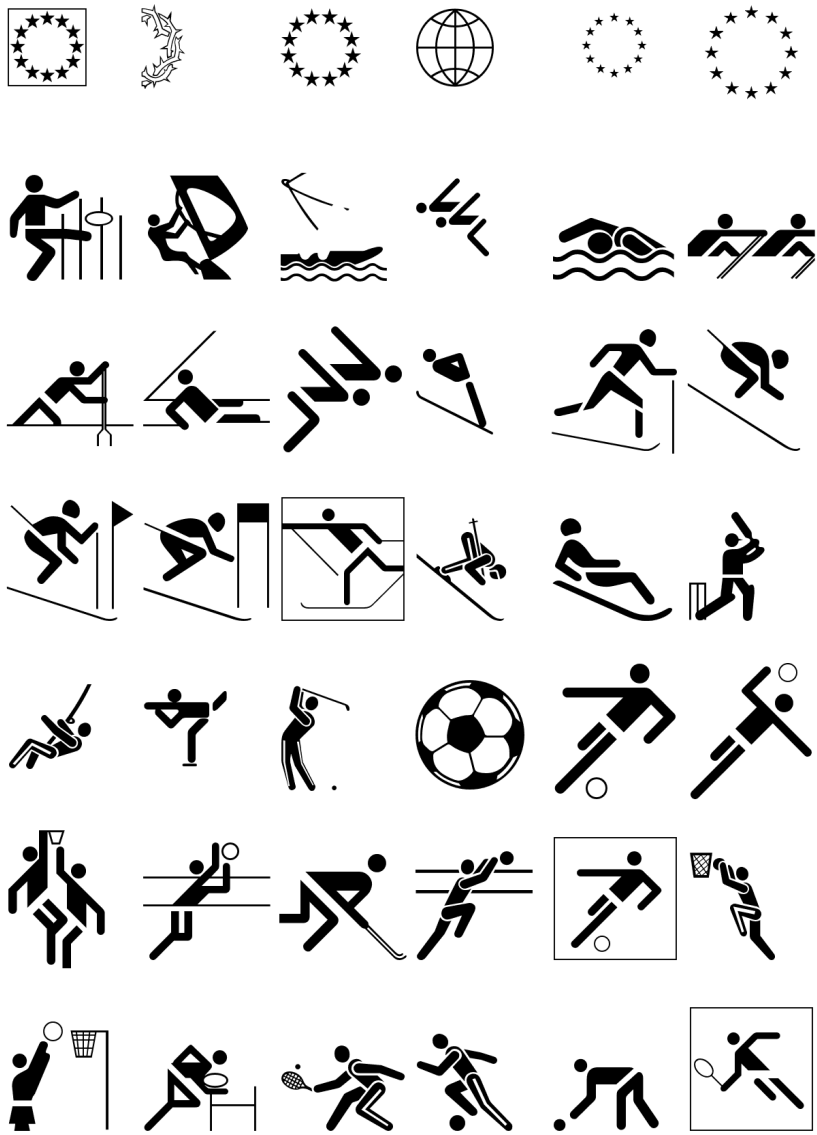
ECZuerichCalligraph-Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§$%&/()=?@#

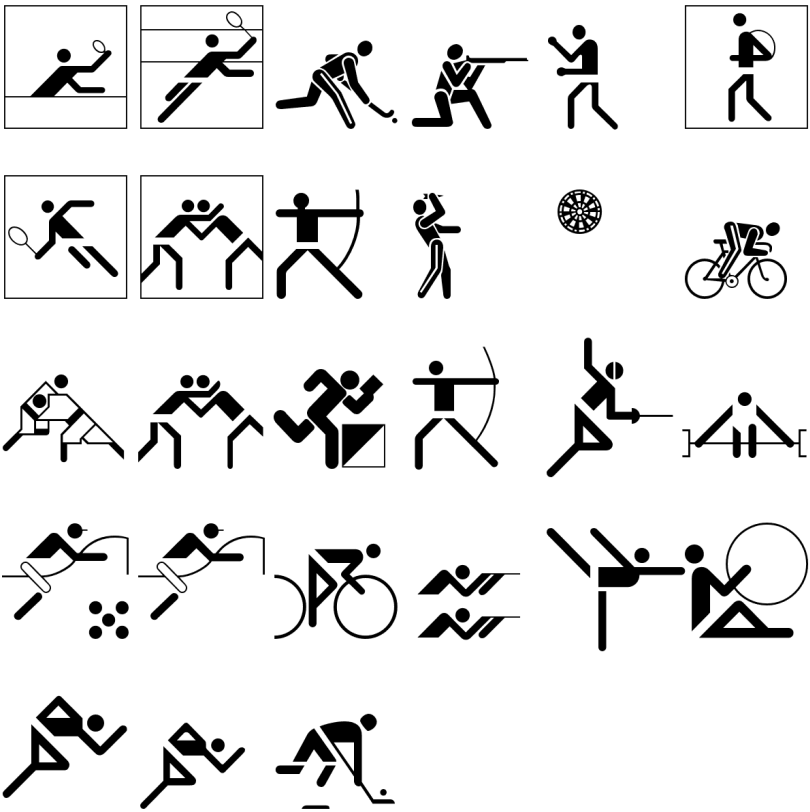
D Polices des symboles de EuroCUT

D.1 Symbole Signe (ECSignsymbole)

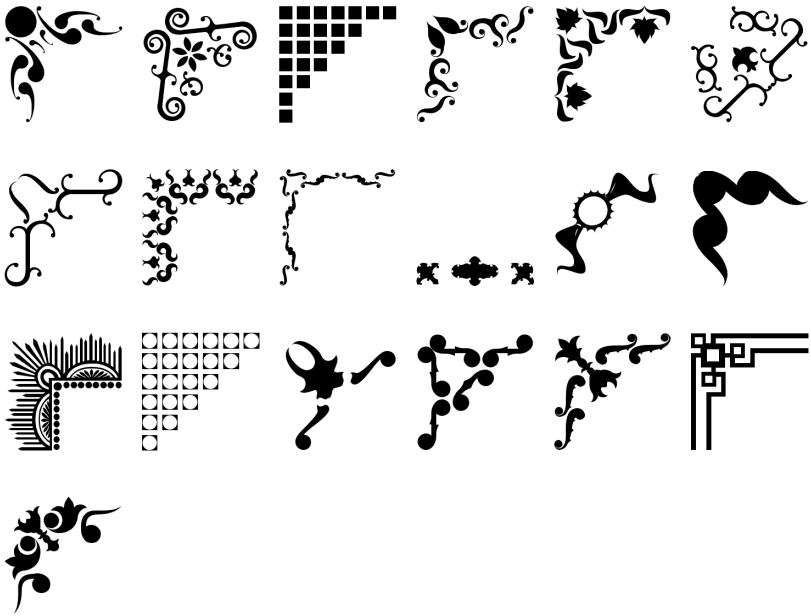
D.1 Symbole Signe (ECSignsymbole)

D.2 Symbole Sport (ECSportsymbole)





D.3 Symbole Cadre (ECRahmensymbole)



E Liste des pilotes

De nouveaux pilotes ou les pilotes mis à jour sont disponibles pour téléchargement à partir des liens suivants: www.eurosystems.lu/driver.

Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

Aristo

AG 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL	⚠ARISTOMAT 1310	⚠ARISTOMAT 1317
⚠ARISTOMAT 1617	⚠ARISTOMAT 1625	⚠ARISTOMAT 20x/30x/40x

Artsign

Artsign

ASC365

ASC365

Atlas

Atlas

Calcomp

Classic

Cogi

CA 1300	CA 730	CP 630
CT 1200	CT 630	E 1360
E 720	E 870	

Cole

CL1100	CL1350	CL720
CL870		

COPAM

CP-2500	CP-3050	CP-3500
CP-4050	CP-4500	

Creation

PCUT CR1080	PCUT CR1200	PCUT CR630
PCUT CR900	PCUT CS1080	PCUT CS1200
PCUT CS630	PCUT CS900	PCUT CT1000
PCUT CT1200	PCUT CT1300	PCUT CT1600
PCUT CT630	PCUT CT635	PCUT CT900

PCUT CTN1080E	PCUT CTN1200E	PCUT CTN1500
PCUT CTN630	PCUT CTN630E	PCUT CTN900
PCUT CTN900E		

Creation HK

King Cut KCUT A1200	King Cut KCUT A24	King Cut KCUT A36
King Cut KCUT A48	King Cut KCUT A900	King Cut KCUT B24
King Cut KCUT B48	King Cut KCUT B900	King Cut KCUT CT1200
King Cut KCUT CT24	King Cut KCUT CT36	King Cut KCUT CT48
King Cut KCUT CT630	King Cut KCUT CT760	King Cut KCUT CT900

DAS

SmartCutter 12	SmartCutter 24

DCS

DCS-F300

Desay

XP-300P	XP-380P	XP-450P
XP-540P	XP-660P	

DGI

Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		

Emblem

EC 120	EC 60

Encad

NovaCut Series

Foison

C12	C24	C48
CT-1200	CT-630	FS-24
FS-48	S24	

GCC

Bengal BN-60	Bobcat BI-60	Expert 24
Expert 24 LX	Expert 52	Expert 52 LX
Expert Pro-132S	Expert Pro-60	Jaguar II 101
Jaguar II 132	Jaguar II 61	Jaguar III 101
Jaguar III 132	Jaguar III 183	Jaguar III 61
Jaguar IV 101	Jaguar IV 132	Jaguar IV 183
Jaguar IV 61	Jaguar JG 101S	Jaguar JG 132S
Jaguar JG 61	Jaguar JG 76S	Puma II 132
Puma II 60	Puma III 132	Puma III 60
Puma SP 132S	Puma SP 30	Puma SP 60
RX-101S	RX-132S	RX-183S
RX-61	Sable SB-60	SignPal GRC Series
SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30	SignPal LYNX S-60

Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S	Ultra GRC-50
Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S	

Gerber

EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	HS 15 /750	Odyssey
P2C 1200	P2C 1400	P2C 1400 Tangential
P2C 1600	P2C 1600 Tangential	P2C 600
Sprint/4B old	Sprint/4B Fastboard	Sprint/4B new

Grafityp

CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
Flatbed		

Graphtec

(HPGL) old	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
Craft ROBO	Craft ROBO PRO II	FC Series (GPGL)
FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)	FC4100-75 (HPGL)
FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)	FC5100-75 (HPGL)
FC7000-100	FC7000-130	FC7000-160
FC7000-60	FC7000-75	FC8000-100
FC8000-130	FC8000-160	FC8000-60
FC8000-75	JX 1060 (HPGL)	JX 1130 (HPGL)
w/o perforation old	Sign Jet Series	

Gravograph

⚠Gravo-BOX 97	⚠IS6000	⚠IS800

Helo

HSP 1360	HSP 360	HSP 720

Hengxing

Rabbit HX-1000	Rabbit HX-1120	Rabbit HX-1360
Rabbit HX-630	Rabbit HX-720	Rabbit HX-800
Rabbit HX-960		

Houston

100C DMPL	69C DMPL	

Ioline

Ioline	Artpro 3500	Artpro 3700
Artpro 4000	Classic	Signmaker 5000
SmarTrac I/S 110	SmarTrac I/S 130	SmarTrac I/S 60
SmarTrac I/S 85	Studio 7	Studio 8
Super 88		

Jiachen

JC-1100DS	JC-1100E	JC-1100H
JC-1350DS	JC-1350E	JC-1350H
JC-720DS	JC-720E	JC-850DS
JC-850E	JC-850H	

Kierner

⚠KS 90 (DCS)

Kimoto

Freecut 130	Freecut 150	Freecut 60
Freecut 75		

Kuhlmann

⚠MVP

LG Palopoli

MLP-24

Liyu

HC 1201	HC 751	HC 901
MC 631	MC 801	SC 1261
SC 631	SC 801	

Master

XP-300P	XP-380P	XP-450P
XP-540P	XP-660P	

Masterplot

Masterplot

MAX

CM-200

Mimaki

CG-100	CG-100EX	CG-100Lx
CG-100SR II	CG-100SR III	CG-101
CG-12	CG-121	CG-130 FX II
CG-130EX	CG-130FX	CG-130Lx
CG-130SR II	CG-130SR III	CG-160 FX II
CG-160FX	CG-45	CG-5
CG-50	CG-51	CG-6
CG-60EX	CG-60i	CG-60SR
CG-60SR II	CG-60SR III	CG-60st
CG-61	CG-75 FX II	CG-75FX
CG-9	CG-90i	CG-90SD
CJV-30-100	CJV-30-130	CJV-30-160
CJV-30-60	ME 500	ME 650
MY CUT		

Mutoh

Junior 24	Kona 1400	Kona 1650
Kona 760	MC-1000	MC-1000S
MC-1300	MC-1300S	MC-1650
MC-650S	MC-750S	SC Series
SC-1000E	SC-1300E	SC-550
SC-650E	SC-750E	TC-1000
TC-1300	TC-650	TC-750
Ultima SC 1400D	XP-1251C	XP-521C
XP-621C	XP-941C	

New Star

Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		

ORXYZ

Elite	HX-Series	JML-Series
LX-Series	OR-Series	

Pericut

1000	1000/1300 IT (Transfer)	1300
901	901/1000/1300	

PERITEC

1000/1200

RCS-Isert

⚠Fräse,Gravierer

Redsail

RS1120C	RS1360C	RS720C
RS800C		

Refine

EH-1101	EH-1351	EH-721
EH-871	MH-1101	MH-1351
MH-721	MH-871	

Roland

CJ-500	CM 12	CM 24
CM 300	CM 400	CM 500
CX 12	CX 24	CX-300
CX-400	CX-500	EGX-350
GX-24	GX-300	GX-400
GX-500	GX-640	PC 50
PC 60	PNC 1000	PNC 1100
PNC 1200	PNC 1210	PNC 1410
PNC 1800	PNC 1850	PNC 1860
PNC 2100	PNC 2300	PNC 2700

PNC 5000	PNC 900	PNC 910
PNC 950	PNC 960	SP-300 (USB)
SP-300 (USB) Print & Cut	SP-540	SP-540 Print & Cut

Secabo

C120	C40	C60
C60 II	S120	S160
S60		

SEI

⚠Flatbed PLT 70 / 100

Seiki Tech

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

Silhouette

Cameo

Summa

S-Class 2 S120 D	S-Class 2 S120 T	S-Class 2 S120 TA
S-Class 2 S140 D	S-Class 2 S140 T	S-Class 2 S140 TA
S-Class 2 S160 D	S-Class 2 S160 T	S-Class 2 S160 TA
S-Class 2 S75 D	S-Class 2 S75 T	S-Class 2 S75 TA
S-Class S120 D	S-Class S120 T	S-Class S120 TA
S-Class S140 D	S-Class S140 T	S-Class S140 TA
S-Class S160 D	S-Class S160 T	S-Class S160 TA
S-Class S75 D	S-Class S75 T	S-Class S75 TA
SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE	SummaCut D120R
SummaCut D1220	SummaCut D140	SummaCut D140R
SummaCut D15	SummaCut D160R	SummaCut D500
SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE	SummaCut D60R
SummaCut D60R FX	SummaCut D620	SummaCut D760
SummaSign Pro D-Series	SummaSign Pro D1010	SummaSign Pro D1300
SummaSign Pro D1400	SummaSign Pro D1600 SL	SummaSign Pro D610
SummaSign Pro D750	SummaSign Pro T 750	SummaSign Pro T-Series
SummaSign Pro T1010	SummaSign Pro T1300	SummaSign Pro T610
SummaSign T 1400 Pro	SummaSign T 1600 Pro SL	SummaSign T1010A
SummaSign T600		

Summagraphics

D1000	T1000

Technoplot

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro

Teetz

⚠Controller

Universal Drivers

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

USCutter

MH-1101	MH-1351	MH-721

VCS

⚠MultiCAM

VHF

⚠VHF1

Vinyl Express

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40
Panther II 50	Panther III 24	Panther III 30
Panther III 40	Panther III 50	Puma I
Puma II	Q Series 100	Q Series 130
Q Series 160	Q Series 24	Q Series 30
Q Series 42	Q Series 54	Q Series 60
Q Series 64	Q Series 75	Qe60
Qe60+	R Series 19	R Series 24
R Series 31	R Series 39	R Series 44
R Series 53	ULTRA 24	ULTRA 30
ULTRA 40	ULTRA 50	

VyTek

GEM40	GEM54

WEEKE

⚠Fräse

Wild-Leica

⚠TA 10	⚠TA 10 BL	⚠TA 10 BXL
⚠TA 10 S	⚠TA 100	⚠TA 100 BL
⚠TA 100 BXL	⚠TA 100 S	⚠TA 2
⚠TA 2L	⚠TA 30	⚠TA 30 w/o Mat. Tr.
⚠TA 40	⚠TA 40 TP	⚠TA 400
⚠TA 400 (Stop bef. Tr.)	⚠TA 400 G	⚠TA 400 G (Stop bef. Tr.)
⚠TA 400 MC	⚠TA 400 MC (Stop bef. Tr.)	⚠TA 400 TP
⚠TA 400 TP (Stop bef. Tr.)	⚠TA 41	⚠TA 410 E / ES
⚠TA 410 with suction bar	⚠TA 500	⚠TA 500 MC
⚠TA 510	⚠TA 510 S	

WISSNER

⚠115 (HPGL)

Zünd

⚠2XL-3000	⚠2XL-3000cv	⚠3XL-3000
⚠3XL-3000cv	⚠L-1200	⚠L-1200cv
⚠L-1600	⚠L-1600cv	⚠L-2500
⚠L-2500cv	⚠L-3000	⚠L-3000cv
⚠L-800	⚠L-800cv	⚠LH-1600
⚠LR-1600	⚠M-1200	⚠M-1200cv
⚠M-1200s	⚠M-1600	⚠M-1600cv
⚠M-800	⚠M-800cv	⚠P-1200
⚠P-1600	⚠P-2000	⚠P-700
⚠S-800	⚠S-800cv	⚠XL-1200
⚠XL-1200cv	⚠XL-1600	⚠XL-1600cv
⚠XL-2500	⚠XL-2500cv	⚠XL-3000
⚠XL-3000cv	⚠XL-800	⚠XL-800cv

Les pilotes sur lesquels figure ⚠ sont utilisés pour les fraiseuses à plat et les graveuses. Ils servent seulement de pilotes de base et sont disponibles.

F Glossaire

Alignement Position du texte sur la surface de travail. EuroCUT vous offre les alignements suivants: Gauche, Droit, Centré, Justification, Justification forcée, Ajusteur hauteur capitale.

Antialiasing Anti-crénelage lors de la visualisation de certaines images numériques.

Associer Rassemblement de plusieurs objets au choix en un seul, tout en conservant leur intégrité. La position des objets entre eux n´est plus modifiable.

Backup Sauvegarde des fichiers.

Bitmap Image numérique composée de points appelés pixels.

Byte Appelé aussi octet, il se compose de 8 bits et il constitue le plus petit espace mémoire utilisable d´un ordinateur.

Cadre de sélection Un ~ permet la sélection d´objets au moyen de la touche gauche de la souris. En maintenant cette dernière enfoncée, vous tracerez un cadre autour des objets à sélectionner jusqu´à ce que tous les objets désirés se retrouvent à l´intérieur du cadre.

Calibrage Réglage de l´imprimante, du moniteur, du traceur afin qu´ils produisent les couleurs désirées. Plus généralement on parle de calibrage pour le réglage des valeurs à atteindre.

Chevauchement Fine partie commune à deux surfaces pour ne pas les assembler bord à bord. Ce ~ permet d´obtenir un joint parfait.

Clipart(s) ~ sont des jobs ou partie de jobs ayant été insérés à la barre d´outils des Cliparts. Ils sont placés dans un répertoire (C:\Programmes\EUROSYSTEMS\EuroCUT Professional 7\CLIP)

Clipboard Le presse-papiers de Windows est également désigné sous le nom de ~.
Le ~ permet de transférer rapidement des données d´un programme à un autre.

CMYK (CMJN) Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) qui sont les couleurs de base pour la quadrichromie.

Compensation Change la distance entre deux lettres ou deux mots pour obtenir un rendu plus harmonieux. Pour des espaces inférieurs à 100% on parlera de crénage et ceux supérieurs à 100% sont désignés sous le nom d´approche.

Conteneur ~ ou plus précisément conteneur d´images ou de textes est un objet vectoriel, pouvant contenir à l´instar d´un container, divers formats d´images ou textes. Associé à des macro scripts, le conteneur permettra un échange plus ou moins automatique des fichiers regroupés.

Contraste Niveau de lumière entre les zones sombres et claires d´une image.

Correction Gamma La ~ est une méthode de correction des degrés de couleurs. Elle combine la luminosité et le renforcement des couleurs d´une image.

Couleurs adaptives Les ~ sont basées sur le mélange des couleurs spectrales additives que sont le rouge, vert et bleu (RVB). On les retrouve par exemple dans les téléviseurs ou les moniteurs en couleurs.

Couleurs Process Ensemble des couleurs pouvant être créées à partir des encres Cyan, Jaune (Yellow), Magenta et Noir (Key). Le mélange de ces couleurs rend possible une reproduction typographique de toutes les couleurs.

Crénage Espace séparant deux lettres moins important que sa valeur par défaut. Permet d´harmoniser l´écriture en fonction des groupe de lettres. La combinaison "Te" par exemple rend un graphisme harmonieux.

Curseur ~ est la petite ligne verticale, clignotante mise en mouvement par la souris dans un champ à éditer.

Desktop C´est la partie se trouvant autour de la surface de travail servant à la conception de la maquette. Elle peut être comparée à un bureau sur lequel se trouvent les outils.

Dongle Protection physique du logiciel fournie avec EuroCUT. Sous forme de clé, elle se connecte au port USB de votre ordinateur. Sans ~ le logiciel ne peut pas être utilisé.

Download Le téléchargement à partir d´internet de programmes ou de fichiers sur un ordinateur est désigné sous le nom de ~.

DPI Sigle de **D**ots **P**er **I**nch; Unité de la résolution d´une image. 1 pouce vaut 2,54 cm

Echeniller Désigne le fait de supprimer le vinyle indésirable après une découpe sur un traceur de courbes.

EPS Sigle de "**E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat". Dans ce format de fichier, les informations de texte et d´images sont écrites en PostScript. Ce format contient en outre également un bitmap permettant de visualiser les données sur l´écran.

Exposant Ces caractères sont en règle générale plus petits que ceux de la même ligne et situés en hauteur.

Gras Attribut d´une police. Génère des lettres plus épaisses.

Hauteur capitale Hauteur d´une majuscule, mesurée sur une lettre droite. En règle générale, on retient la lettre "H" comme élément de comparaison et de définition de la hauteur.

Hauteur x Hauteur de la lettre/du signe "x" voire d´une petite lettre sans la longueur supérieure. Cette dimension est également désignée sous le nom de longueur moyenne.

Hotfolder Un hotfolder est un répertoire régulièrement scruté par le Plot Manager. Dés lors qu´un fichier y est importé, le Plot Manager exécute automatiquement certaines fonctions qui auront été configurées.

Image demi-ton On désigne par ~ des images en nuance de gris ou de couleurs. Le demi-ton est la différence entre la couleur concernée et le noir ou le blanc.

Job Extension du nom de fichier de EuroCUT; Désignation des fichiers de EuroCUT.

Justification Alignement étalé sur toute la longueur du bloc de texte entre les deux marges. L´espace entre les mots d´une même ligne varie (il sera en général étiré), de sorte à obtenir des bords réguliers sur la droite comme sur la gauche. Permet aussi le retour à la ligne automatique. Ne s´applique pas ici à la dernière ligne. Voir aussi la justification forcée.

Justification forcée Le bloc de texte prendra la totalité de la largeur disponible. Elle sera donc adaptée à la largeur d´une colonne ou de la surface de travail. Cet alignement dans EuroCUT est désigné sous le nom de "justification forcée"

Laminer Pose d´un film transparent comme protection

Ligne d´aide Les lignes d´aide servent à aligner rapidement les objets sur la surface de travail ou sur le bureau. Les lignes d´aide ne sont visibles qu´à l´écran. Elles ne sont ni découpables ni utilisables pour l´impression numérique.

Ligne de base En typographie, la ~ ou la ligne de pied représente une ligne imaginaire sur laquelle la plupart des lettres reposent. Même si sur une même ligne, différentes tailles et sortes de police sont utilisées, tous les caractères devront reposer sur la ligne en question.

Live Update Mise à jour logicielle à partir d´internet

Longueur inférieure Longueur moyenne au-dessous d´un caractère.

Longueur supérieure Terme désignant la longueur moyenne au-dessus d´un caractère.

Macro Une ~ automatise des instructions dans les programmes. L´automatisation peut être réalisée soit avec des instructions propres au programme soit au moyen d´un langage macro.

Menu contextuel Ainsi désignés car la structure des menus contextuels se modifie et s´adapte en fonction du nombre et du type des objets sélectionnés. Les menus contextuels sont toujours activés par clic droit de la souris. Ils permettent d´accéder rapidement à des fonctions et outils importants ainsi qu´à ceux non disponibles dans les menus principaux.

Mise en relief Mise en relief de parties de texte au moyen de modification des attributs du texte, p. ex. **gras**, *italique*

Nuancier CMYK (CMJN) ~ quantité de toutes les couleurs, pouvant être générées par les couleurs (CMJN) utilisées lors de l´impression.

Numérisation Transformation des images en courbes reliant des points. La saisie est effectuée par point ou par ligne au moyen d´un tableau de digitalisation ou à l´aide d´un scanneur.

Papier transfert Papier transfert permettant après l´échenillage de désolidariser le vinyle de son support et de conserver la position des objets découpés. L´adhérence doit être assez forte pour que le texte, y compris les lettres les plus petites, puissent être enlevés du support sans problème. Après avoir été posé, le ~ doit pouvoir être également retiré sans difficulté.

Poignée Le terme ~ désigne les 9 carrés noirs apparaissant autour et au milieu d´un objet sélectionné.

Police Une police contient des contours des caractères à découper. Les polices peuvent être normales, **grasses**, *italiques* ou ***gras italiques***. Les polices contiennent en général les quatre styles, mais lors de la découpe le programme fait appel aux quatre fichiers séparément.

Pouce Unité anglaise de dimension 1 pouce = 1 Inch = 2,54 cm

Profil Avec un ~ sera défini l´aspect de la surface du programme. L´affichage des outils et des options de menus peut être réglé individuellement en fonction de l´utilisateur, le but étant de faciliter l´interface d´utilisation.

Profondeur de bit ~ correspond à la quantité de couleurs disponibles pour un nombre de bits, p. ex.:
1 Bit = 2^1 = 2 couleurs (noir et blanc)
8 Bits = 2^8 = 256 couleurs ou niveaux de gris
24 Bits = 2^{24} = 16,8 millions de couleurs

Profondeur de couleurs Sous ~ on désigne le nombre de teintes colorées possibles pouvant être numérisées par un scanner ou rendues par un écran en couleurs.

Raster Image Processeur Communément appelé RIP. Logiciel permettant de convertir les fichiers en données exploitables par une imprimante.

Recouvrement Lorsque des couleurs imprimées sur des plaques distinctes se chevauchent ou sont adjacentes, un défaut de repérage de presse peut produire des blancs entre les couleurs sur impression finale. Pour assurer la continuité des couleurs entre les différentes couleurs on utilise une technique appelée ~ afin de créer une petite zone de chevauchement (recouvrement) entre deux couleurs adjacentes.

Résolution Nombre de points composant une image sur une distance donnée (pixel). On parle de DPI (Dot Per Inch), dont la traduction est PPP (Point Par Pouce). Les imprimantes laser ont une résolution de 600 à 1200 dpi.

Résolution de numérisation Précision de la résolution lors de la numérisation d´images analogiques
Formule:
Résolution (en DPI) = halftoning ou tramage (L/cm) x 2 (facteur de qualité) x facteur d´agrandissement x 2,54 (par conversion des cm en inch)

Taille de police ~ est la taille d´une police de caractère. Elle correspond à la taille de la quille,a savoir qu´elle comprend les longueurs inférieure et supérieure ainsi qu´un certain espace au-dessus et au-dessous du caractère.

Toolbar Barre d´outils pouvant être positionnée au choix sur la surface de travail. Les outils peuvent également être le plus souvent sélectionnés librement.

Upload Par ~ on entend le chargement de fichiers et programmes sur un serveur connecté en réseau.

Vinyle Il existe deux types de vinyles courants: le vinyle coulé et le vinyle surfacé. Le vinyle coulé est produit en un seul bloc et a moins de risque de se froisser. En général, il est plus onéreux que l´autre. Le vinyle surfacé quant à lui est certes moins cher mais également moins durable. Il a une moins bonne tenue

que le précédent.
Le vinyle est composé de 3 couches:
1. Le support ou liner est la couche inférieure
2. La colle, qui se trouve entre le support et le film
3. Le vinyle à proprement dit.

G Mentions légales

Annotation:

La rédaction de ce guide de l´utilisateur s´appuie entièrement sur le système de documentation propre à la société RCS.

Police utilisée: Arial

Version originale allemande:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Traduction: Fadila Tazamoucht

Révisée: 18.04.14

Index

A

AI 58

AutoCAD 15, 21, 36, 38, 39, 40, 74, 167

B

Backup 402

BMP 58, 63, 106, 167, 275

C

Cercle extérieur 169

Changement d´axe 48, 139, 181, 199, 225

Clipart 22, 184, 317, 328, 330, 334, 335, 336, 402

Cloner 74, 140

CMX 63

CMYK 172, 325, 402, 405

Combiner 48, 140, 153, 168, 183, 225, 270

CorelDRAW 15, 17, 21, 30, 31, 32, 36, 37, 167, 317

CoRUN 36, 38, 39, 74, 179, 204

Curseur viseur 48, 154, 175, 207, 363

D

DXF 39, 58, 59, 168

E

EMF 58

EPS 63, 74, 82, 167, 168, 327, 403

F

Fraiser 22, 32, 40, 44, 48, 86, 92, 155, 200, 201, 249, 250, 252, 253, 254

Freehand 15, 36, 38, 74, 167, 364

G

GIF 58, 106

GTP 58

H

HPGL 58, 59, 63, 168, 366, 396, 400

HSB 325

I

IK 58

Illustrator 15, 30, 31, 36, 37, 74, 167, 364

Inline 155, 225, 250, 252

J

Jobs en cours 178, 203

JPG 106, 167, 275

M

Macro 39, 106, 114, 115, 116, 119, 120, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 403, 405

N

Nombre de copies 79, 94, 226, 227

Nombre d´envois 93

O

Offset 64, 169, 175

OPI 63, 74, 82

P

PCX 58, 63, 106, 153, 167, 275, 308

PDF 7, 22, 59, 61, 65, 66, 169

PhotoCUT 153, 154, 308, 309, 314

PhraseWriter 182, 353, 354, 356, 358, 359, 360

PLT 63, 399

PNG 106

R

Remplissage 56, 67, 71, 98, 110, 112, 128, 141, 182, 184, 208, 209, 214, 231, 264, 265, 267, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 275, 276, 277, 286, 334

Repères de découpe 30, 31, 32, 74, 75, 76, 97, 128, 146, 154, 167, 342, 344

Repères vidéos 76, 103

RGB 172, 325

S

Segment 94, 102, 103, 104, 129, 131, 165, 221, 255, 256

Sens de rotation 147, 148, 155, 164, 200, 252, 256, 261

Sérigraphie 19, 71, 72, 74, 78, 103, 156, 267, 268, 269, 270

T

TIF 58, 63, 106, 153, 167, 275, 308

Trajectoires de l´outil 155, 254

TrueType 161, 215

T

Type 1 161, 215, 216

W

WMF 58