

**EUROSYSTEMS**



# **Manuel de l'utilisateur**



# Sommaire

<b>Contrat de licence utilisateur final d'EUROSYSTEMS.....</b>	<b>1</b>
<b>Informations importantes CoCut.....</b>	<b>7</b>
Configuration système.....	7
<b>Seconde licence.....</b>	<b>9</b>
<b>Info vente et support .....</b>	<b>11</b>
<b>Copyright.....</b>	<b>13</b>
CoCut uses the OpenCV.....	13
CoCut utilise le NLog.....	14
<b>Restriction de garantie.....</b>	<b>15</b>
Marques déposées.....	15
<b>A propos de ce manuel.....</b>	<b>17</b>
Conventions typographiques.....	17
<b>1 Introduction.....</b>	<b>19</b>
1.1 Que peut CoCut Standard 2011?.....	19
<b>2 Quoi de neuf dans CoCut Standard 2011?.....</b>	<b>21</b>
<b>3 Démarrage rapide et installation.....</b>	<b>23</b>
3.1 Démarrage rapide.....	23
3.1.1 Comment installer CoCut?.....	23
3.1.2 Entrer les données licence (sans dongle).....	27
3.1.3 Entrer les données licence (avec dongle).....	29
3.2 La barre d'outils repères de découpe.....	29
3.2.1 Le flux de travail des repères de découpe.....	30
3.2.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X6.....	30
3.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6, CC.....	30
3.3 Scripts d'autoexportation.....	34
3.3.1 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW.....	34
3.3.2 Liaison du script CoCut dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	35
3.3.3 Liaison du script CoCut dans Macromedia Freehand.....	36
3.4 Sélection des pilotes de l'appareil.....	36
<b>4 Comment utiliser CoCut?.....</b>	<b>39</b>
4.1 Desktop et surface de travail.....	39
4.1.1 I. Desktop.....	39
4.1.2 II. Surface de travail.....	39
4.2 Fenêtre Layer CoCut.....	42
4.3 Importer.....	44
4.3.1 Paramètres d'importation.....	45
4.3.2 Importation PDF.....	47
4.4 Applications types.....	48
4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner.....	49

## Sommaire

<b>5 Références.....</b>	<b>69</b>
5.1 Menu Fichier.....	69
5.1.1 Commande Nouveau.....	69
5.1.2 Commande Ouvrir.....	69
5.1.3 Commande Enregistrer.....	69
5.1.4 Commande Enregistrer sous.....	69
5.1.5 Commande Service en ligne.....	70
5.1.6 Commande Importer.....	70
5.1.7 Commande Envoyer.....	70
5.1.8 Commande Quitter.....	70
5.1.9 Historique des Jobs.....	70
5.2 Menu Edition.....	71
5.2.1 Commande Annuler.....	71
5.2.2 Commande Rétablir.....	71
5.2.3 Commande Couper.....	71
5.2.4 Commande Copier.....	71
5.2.5 Commande Coller.....	71
5.2.6 Commande Insérer les contenus.....	71
5.2.7 Commande Tout sélectionner.....	72
5.2.8 Commande Inverser la sélection.....	72
5.2.9 Commande Multi Copy.....	72
5.3 Menu Objet.....	73
5.3.1 Commande Changement d'axe.....	73
5.3.2 Commande Changement d'axe avec page de travail.....	73
5.3.3 Commande Miroir horizontal.....	73
5.3.4 Commande Miroir vertical.....	73
5.3.5 Commande Supprimer.....	73
5.3.6 Commande Dupliquer.....	73
5.3.7 Commande Associer.....	74
5.3.8 Commande Dissocier.....	74
5.3.9 Commande Combiner.....	74
5.3.10 Commande Éclater la combinaison.....	74
5.3.11 Commande Aligner.....	75
5.3.12 Commande Ranger et simuler.....	75
5.3.13 Commande Cadre d'échenillage.....	75
5.4 Menu Affichage.....	76
5.4.1 Commande Agrandir.....	76
5.4.2 Commande Réduire.....	76
5.4.3 Commande Toute la page.....	76
5.4.4 Commande Tout montrer.....	76
5.4.5 Commande Objets sélectionnés.....	76
5.4.6 Commande Placer au premier plan.....	76
5.4.7 Commande Placer en arrière-plan.....	77
5.4.8 Commande Vers l'avant.....	77
5.4.9 Commande Vers l'arrière.....	77
5.4.10 Commande Inverser l'ordre.....	77
5.4.11 Commande Changer l'ordre.....	77
5.4.12 Commande Mode contour.....	77
5.4.13 Commande Affichage élargi.....	77

## Sommaire

<b>5 Références</b>	
5.4.14	Commande Toujours visible au premier plan.....77
5.4.15	Commande Rafraîchir la fenêtre active.....78
5.5	Menu Outils.....79
5.5.1	Commande Optimisation.....79
5.6	Menu Paramètres.....80
5.6.1	Menu Paramètres standard.....80
5.6.2	Commande Surface de travail.....86
5.6.3	Commande Règles.....87
5.6.4	Commande Unité de mesure.....87
5.6.5	Commande Annuler / Rétablir.....87
5.6.6	Commande Objet magnétique.....87
5.6.7	Commande Choix de la langue.....87
5.7	Menu Fenêtres.....88
5.7.1	Commande Nouvelle fenêtre.....88
5.7.2	Commande Mosaïque horizontale.....88
5.7.3	Commande Mosaïque verticale.....88
5.7.4	Commande Cascade.....88
5.7.5	Commande Fermer.....88
5.7.6	Commande Tout fermer.....88
5.7.7	Commande Standard.....88
5.7.8	Commande Réglages.....88
5.7.9	Commande Outils généraux.....88
5.7.10	Commande Outils objets.....88
5.7.11	Commande Paramètres objets.....89
5.7.12	Commande Barre d'état des objets.....89
5.7.13	Commande Barre d'état info éléments.....89
5.8	Menu Aide.....90
5.8.1	Commande A propos de.....90
5.8.2	Commande Aide.....90
5.8.3	Commande Info objets.....90
5.8.4	Commande Installer les plugins Autoimport.....90
5.8.5	Commande Support en ligne.....90
5.8.6	Commande Pilotage à distance, support technique.....91
5.8.7	Commande Live Update.....91
5.9	Partie références des menus contextuels.....92
5.9.1	Liste des références des commandes menus contextuels.....92
5.9.2	Menu contextuel surface de travail vide.....95
<b>6 Références Aperçu des envois</b>	<b>.....97</b>
6.1	Menu Envoi.....97
6.1.1	La commande Envoyer.....97
6.2	Menu Options.....97
6.2.1	Commande Enregistrer sous.....97
6.2.2	Commande Changer l'axe.....97
6.2.3	Commande Miroir horizontal.....97
6.2.4	Commande Miroir vertical.....97
6.2.5	La commande Optimisation.....97
6.2.6	Commande Ranger avec simulation.....98

## Sommaire

<b>6 Références Aperçu des envois</b>	
6.2.7 Commande Recalculer.....	98
6.2.8 Commande Conditions initial.....	98
6.2.9 Commande Lignes d'échenillage horizontales.....	98
6.2.10 Commande Lignes d'échenillage verticales.....	99
6.2.11 Commande Essai.....	99
6.3 Menu Affichage.....	99
6.3.1 Commande Largeur matériau.....	99
6.3.2 Commande Montrer tout.....	99
6.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés.....	99
6.3.4 Commande Surface totale.....	100
6.4 Menu Fenêtre.....	100
6.4.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	100
6.4.2 Commande Mosaïque horizontale.....	100
6.4.3 Commande Mosaïque verticale.....	100
6.4.4 Commande Cascade.....	100
6.4.5 Commande Fermer.....	100
6.4.6 Commande Tout fermer.....	100
6.4.7 Commande Outils généraux.....	100
6.4.8 Commande Paramètres objet.....	100
6.4.9 Commande Barre d'état info objets.....	101
6.4.10 Commande Barre d'état info éléments.....	101
6.5 Menu Aide.....	101
6.5.1 Commande A propos de.....	101
6.5.2 Commande Aide.....	101
6.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport.....	101
6.5.4 Commande Support technique en ligne.....	101
6.5.5 Commande Commande Pilotage à distance, support technique.....	102
6.5.6 Commande Live Update.....	102
6.6 Menu contextuel de la touche de souris droite.....	103
6.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois.....	103
<b>7 Toolbars - Barres d'outils.....</b>	<b>105</b>
7.1 La barre de menu Standard.....	105
7.2 Barre de Réglages.....	105
7.3 Barre des Paramètres de l'objet.....	106
7.3.1 Commande Copies multiples.....	106
7.4 Barre d'état Info objets.....	108
7.5 Barre d'état Info éléments.....	108
7.6 La barre d'aperçu des outils.....	108
7.7 Barre d'Aperçu des paramètres objet.....	110
<b>8 Outils.....</b>	<b>111</b>
8.1 L'interface.....	111
8.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification.....	112
8.2 La fonction Alignement.....	113
8.3 Ranger et simuler.....	114
8.3.1 Simulation.....	114
8.4 Plot Manager.....	117

## Sommaire

<b>8 Outils</b>	
8.4.1 Installation et modifications des périphériques.....	117
8.4.2 Surveillance des découpes de jobs.....	117
8.4.3 Choix du port de sortie.....	117
8.4.4 Gestion du Hotfolder.....	117
8.4.5 Serveur de découpe.....	117
8.4.6 Périphériques.....	118
8.4.7 Paramètres du Plot Manager.....	122
<b>9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....</b>	<b>127</b>
9.1 Dépassement: Buffer Overflow.....	127
9.2 Dimension de sortie sur plotter Mimaki.....	127
9.3 Dimension de sortie Graphtec.....	127
9.4 Ordinateur sans interface de série (COM).....	128
9.5 Le plotter ne réagit pas!.....	128
9.6 Buffer Overflow.....	129
9.7 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	129
9.8 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe.....	129
9.9 Plotter ne fonctionne pas via le port USB.....	131
9.10 Plotter Summa ne lit pas les données!.....	131
9.11 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés.....	131
9.12 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier.....	131
9.13 Code refusé sous Windows 7 ou Vista (sans dongle).....	132
<b>Annexes.....</b>	<b>133</b>
A Liste des pilotes.....	133
B Glossaire.....	140
C Mentions légales.....	146
<b>Index.....</b>	<b>147</b>



# 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'une 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 dès manquement à une clause du contrat. A l'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 dès 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 compétent 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 dès lors qu'il est utilisé dans la configuration matérielle recommandée.

En tant que fabricant EUROSYSTEMS se porte garant du produit. Cette garantie 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 CoCut

A réception du pack, veuillez vérifier que tous les éléments aient été livrés. Merci de contacter votre revendeur en cas d'absence d'un élément.

CoCut est disponible en deux versions différentes: CoCut **Professional**, CoCut **Standard**

Les versions se différencient par l'extension des fonctions contenues.

Le **pack fourni** avec une version CoCut contient:

- CD du logiciel (excepté pour une version téléchargée)
- Le manuel sur CD ou sous format PDF voire sous forme imprimée

### Numéro de série

Le numéro de série figure à l'intérieur de la couverture du manuel. Lors d'un achat en ligne, le numéro de série vous sera communiqué par email.

## Configuration système

- Minimum requis: Pentium 1,5 GHz avec 512 MB de RAM
- Recommandé: Pentium 4 ou plus récent avec 1 GB de RAM
- Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7 / 8 (32 ou 64 Bit)
- Résolution graphique minimum 1024 x 768 Pixel
- Logiciel hôte: CorelDRAW Version à partir de 10, ou Illustrator à partir de 8, Freehand à partir de 8

Configuration système

## Seconde licence

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

Avec une seconde licence CoCut, vous faites 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 éviter 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.



## 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](mailto: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](http://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. CoCut Professional 15.002
- 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 dès 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](http://www.eurosystems.lu)**



## 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 CoCut pour Windows fera l'objet de poursuites pénales.

Les droits liés à la documentation de CoCut 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 CoCut ne peut pas être utilisés sur plusieurs appareils à différents endroits par plusieurs personnes.

Seule des copies de sécurité sur CD ne sont autorisées.

## CoCut 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.

CoCut 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.

## CoCut 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 CoCut 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 CoCut, se compose des *chapitres* suivants:

Dans le chapitre "**Quick start et installation**", vous trouverez les indications d'installation de CoCut sur votre ordinateur Windows. Veuillez suivre scrupuleusement ces indications. Une installation correcte assurera une exploitation sans difficulté de CoCut.

Le chapitre "**Comment utiliser CoCut ?**" est une présentation du fonctionnement, outils et fonctions, lesquels seront illustrés à travers des 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'après donne une description détaillée des "**Tools ou outils**".

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
<b>Gras</b>	<b>Titres</b>
<i>Italique</i>	<i>Instruction, mise en relief</i>
<b>Gras, italique</b>	Menus, champs, options. Ex: <b>Nouveau</b>
MAJUSCULES	Indique les touches sur les clavier. Ex: CTRL ...
TOUCHE1+TOUCHE2	Le signe (+) entre deux touches signifie que vous devez laisser appuyée la première 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 fenêtre de dialogue va s'ouvrir.



# 1 Introduction

CoCut est un plugin, un module d'extension, pour CorelDRAW, Illustrator et Freehand. Il complète les logiciels de création graphique par l'apport de fonctionnalités de découpe très avancées. Associé aux performances d'un logiciel hôte, il vous suffira d'appuyer sur un bouton pour que CoCut découpe tous vos modèles.

CoCut offre des possibilités de traitement des films remarquables qui vous permettent de contrôler directement la vitesse de découpe, la pression et la précision de la lame. Une découpe selon la couleur (séparée également), les multicopies, une aide à l'échenillage et une optimisation des matériaux sont autant d'aspects propres à ce plugin unique.

## 1.1 Que peut CoCut Standard 2011 ?

- CoCut Standard 2011 est en mesure de piloter de nombreux appareils et de s'adapter à leurs spécificités. Font partie de ces appareils, les traceurs de découpe de marques renommées telles que Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd et bien d'autres encore.
- CoCut Standard 2011 convertit automatiquement les épaisseurs de trait en contours prêts à la découpe.
- Découpe à la couleur
- Aperçu de découpe sur la largeur du film et affichage de la consommation du matériel
- Positionner, mettre à l'échelle, dupliquer (...) les objets
- Les graphiques surdimensionnés ne représentent aucune difficulté. CoCut Standard 2011 est en mesure de redimensionner ou de segmenter votre maquette à l'échelle choisie.
- Si le graphique est trop large pour votre traceur de découpe, il sera automatiquement segmenté de telle sorte qu'il puisse être traité par votre plotter.
- Pour certains matériaux, vous pourrez régler les valeurs standards d'impression et de rapidité et enregistrer ces valeurs dans la banque de données du matériel.
- Vous pouvez continuer à travailler pendant la découpe. La commande du plotter fonctionne en arrière-plan (pour pilotage en série).

## 1.1 Que peut CoCut Standard 2011?

## **2 Quoi de neuf dans CoCut Standard 2011?**

- Désormais utilisable sans logiciel hôte avec fonction d'importation
- Avec fenêtre d'aperçu distincte (optionnel)
- Barre d'outils pour CoreIDRAW X6
- Commandes du menu pour Illustrator CS6 et CC
- Plus de 600 pilotes pour traceurs de découpe inclus
- Compatible avec Windows 7 / 8

*Sous réserve de modifications et d'erreurs. Révision: novembre 2013*

2 Quoi de neuf dans CoCut Standard 2011?

## 3 Démarrage rapide et installation

### 3.1 Démarrage rapide

#### 3.1.1 Comment installer CoCut?

##### 3.1.1.1 Étape 1:

###### 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'accès 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***

##### 3.1.1.2 Étape 2: Installation

Après avoir inséré le CD dans votre lecteur, la fenêtre d'installation portant le titre **EUROSYSTEMS Setup** apparaît. Sélectionnez CoCut Standard 2011 dans le champs **Produit**. Démarrez l'installation en cliquant sur la commande **Installer**. Il vous faut accepter les termes du contrat de licence EUROSYSTEMS (cf Fig. 3.1-2), afin de démarrer l'installation.

### 3.1.1 Comment installer CoCut?

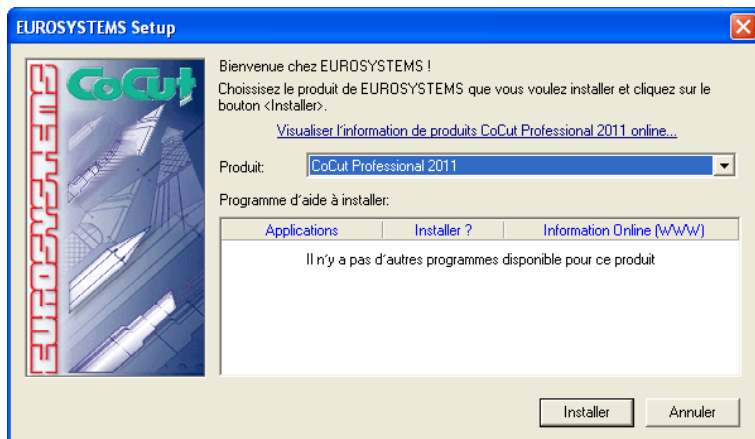


Fig. 3.1-1: Boîte de dialogue Autostart

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

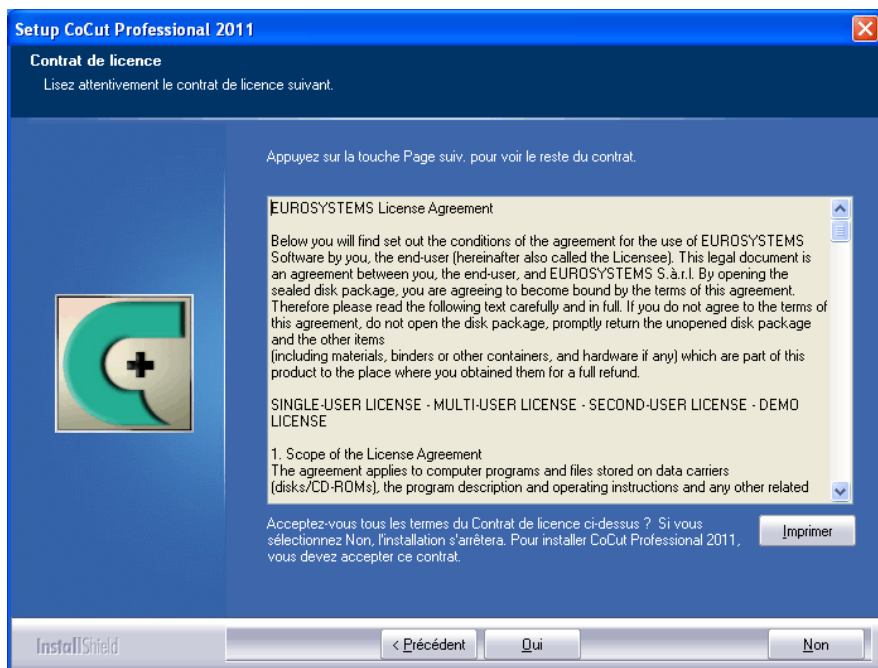


Fig. 3.1-2: Contrat de licence EUROSYSTEMS Software

La boîte de dialogue suivante vous propose un répertoire par défaut où installer CoCut Standard 2011. Il s'agit ici de C:\Programmes\EUROSYSTEMS\CoCut Standard 2011. Si vous souhaitez installer CoCut dans un autre dossier, veuillez cliquer sur **Parcourir**, et indiquez par la suite le nom du dossier désiré.

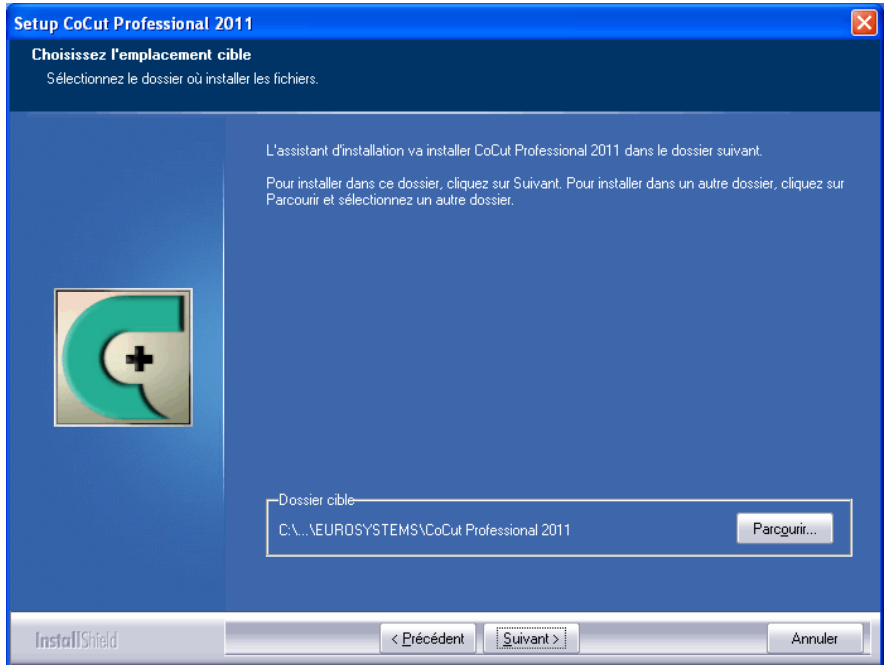


Fig. 3.1-3: Choix de l'emplacement cible sur disque dur

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

### 3.1.1 Comment installer CoCut?

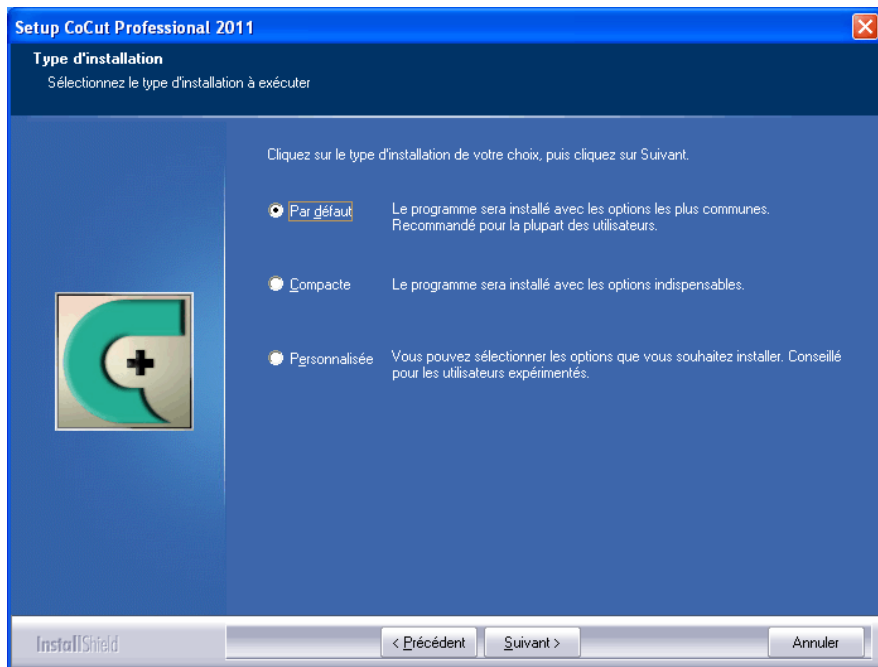


Fig. 3.1-4: Choix du type d'installation

Le répertoire EUROSYSYSTEMS\CoCut Standard 2011 est proposé par défaut au menu démarrage.



Fig. 3.1-5: Classement dans le menu Démarrer

## 3.1.2 Entrer les données licence (sans dongle)

### 3.1.2.1 Utiliser les fichiers Ecf: recommandé lorsque les données licence ont été communiquées par email

Vous aurez reçu un email contenant votre code de licence et en pièce jointe un fichier au format .ecf.

***Un double-clic sur ce fichier enregistre automatiquement la licence de votre logiciel!***

### 3.1.2.2 Manuellement, lorsque les données licence figurent sur l'étiquette collée à l'intérieur gauche du boîtier CD.

Sur cette étiquette sont indiqués la version du logiciel, le numéro de série, le code personnel du bénéficiaire de la licence et le code d'installation.

***Important! Veillez à entrer les données licence conformément à celles figurant sur l'étiquette. Si un champs est vide, vous le laisserez vide dans la boîte de dialogue aussi.***

### 3.1.2 Entrer les données licence (sans dongle)



Fig. 3.1-6: Fenêtre de démarrage sans code de licence valide

En cliquant sur le bouton "**Licence...**", la fenêtre suivante sera activée.

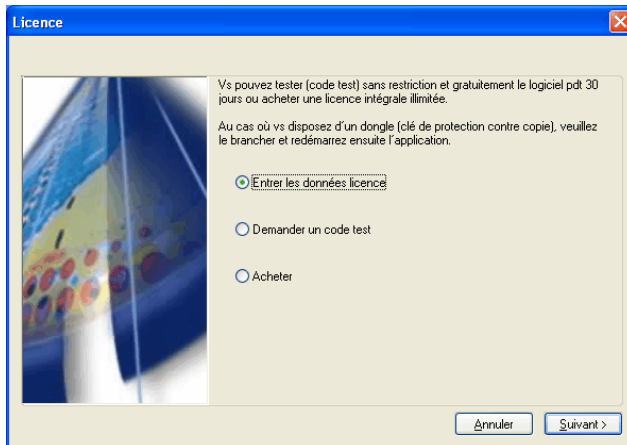


Fig. 3.1-7: Option pour une première installation de CoCut Standard 2011

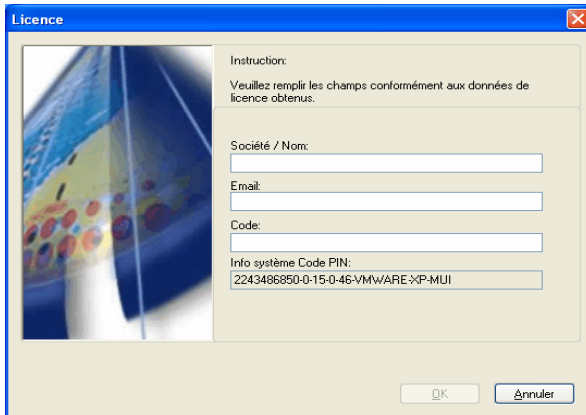


Fig. 3.1-8: Entrez les données licence indiquées dans l'email ou sur l'étiquette.

### 3.1.3 Entrer les données licence (avec dongle)



Si la protection de copie de votre logiciel est assurée par un dongle (lors de mises à jour p.ex.), pensez à fixer le dongle sur un port USB disponible.


#### 3.1.3.1 Entrer les données licence figurant sur l'étiquette à l'intérieur gauche du boîtier CD.

Sur l'étiquette figurent les données relatives à la version du logiciel et au numéro de série (Serial Number).

**Important! Le numéro de série doit être inséré entièrement (avec-) et exactement (1:1) dans le champs "Code:".**

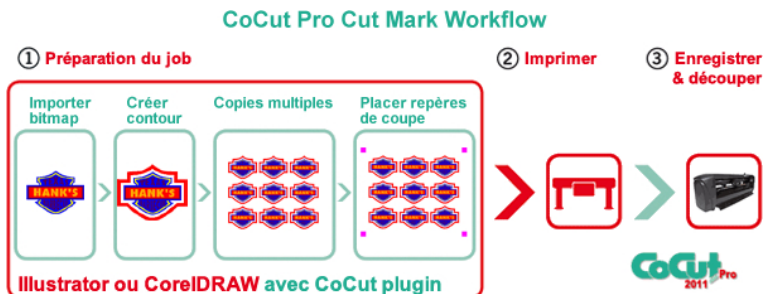
## 3.2 La barre d'outils repères de découpe

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, CoCut Standard 2011 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 (CoreIDRAW 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 équipé d'un capteur 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 CoreIDRAW X3-X6



Fig. 3.2-1: Barre d'outils dans CoreIDRAW 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 CoCut Standard 2011 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 *Contour*




Fig. 3.2-3: Icône Contour

#### 2 Bouton *Copies multiples*



Fig. 3.2-4: Icône Copies multiples

 [voir chapitre 7.3: Barre des Paramètres de l'objet](#)

#### 3 Bouton *Placer marques / repères de justification*




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

#### 4 Bouton *Découper*



Fig. 3.2-6: Icône Découper

 [voir chapitre 4.4.1: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

#### 5 Bouton *Créer Outline*



Fig. 3.2-7: Icône Créer 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 créé avec la commande de CoCut Standard 2011, et un ton direct ou couleur spot lui sera attribué.

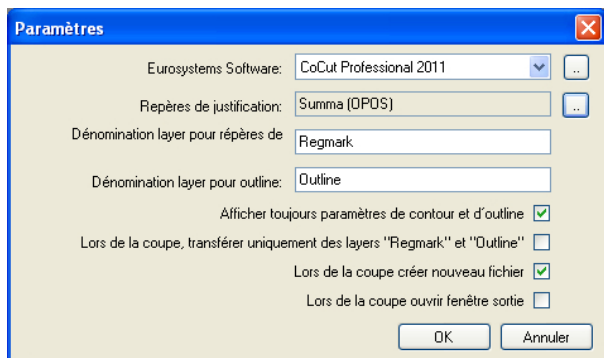
## 7 Bouton *Paramètres*



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

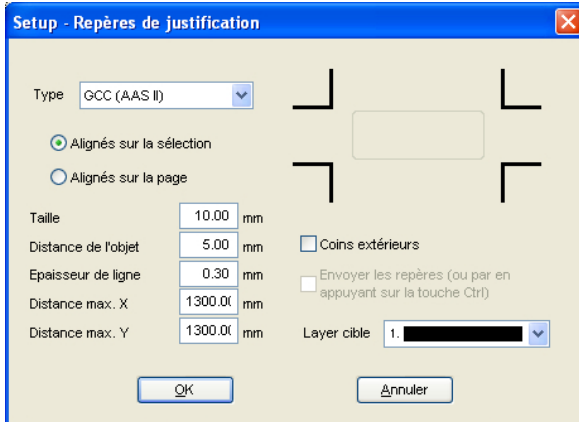
Un clic sur le bouton *2 Points* active le programme sélectionné et permet de modifier les paramètres standards.

#### 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.



#### **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 "Remark" et "Outline"**

Ici, seuls les objets attribués à ces deux layers seront envoyés vers CoCut Standard 2011, 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 CoCut Standard 2011 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) sont exportées automatiquement vers CoCut - 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 CoCut 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 CoCut, vous devez réaliser la liaison du script CoCut 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 symbole au choix.  
**Note: Le symbole 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 CoCut.
- 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 symbole 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 symbole 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 symbole 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 symbole 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 CoCut où ils seront convertis en courbes.

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

CoCut 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 CoCut?**

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

**Remarque:** *Si aucun objet n'est sélectionné, vous ne pourrez pas activer CoCut!*

**Restriction:** *Les remplissages spéciaux ne sont pas transférés.*

### 3.3.3 Liaison du script CoCut dans Macromedia Freehand

**Freehand 8, 9, 10, MX**

CoCut 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 CoCut?**

**Objets sélectionnés**

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

**Tous les objets**

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

**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.*

## 3.4 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.*

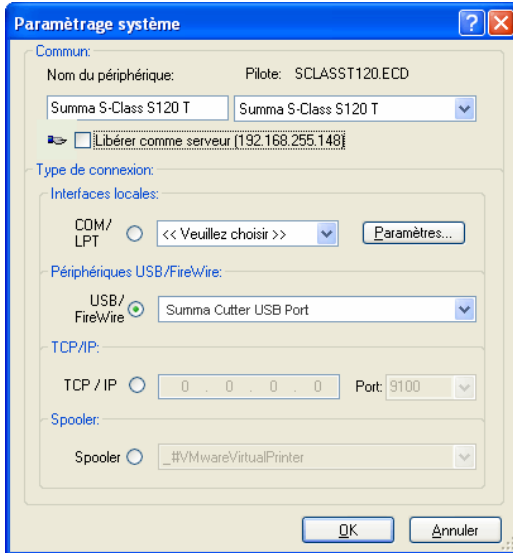


Fig. 3.4-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l'appareil

Pour plus d'informations détaillées sur le paramétrage des **interfaces locales**, consultez le lien: [voir chapitre 4.4.1: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

### 3.4 Sélection des pilotes de l'appareil

## 4 Comment utiliser CoCut?

### 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.*

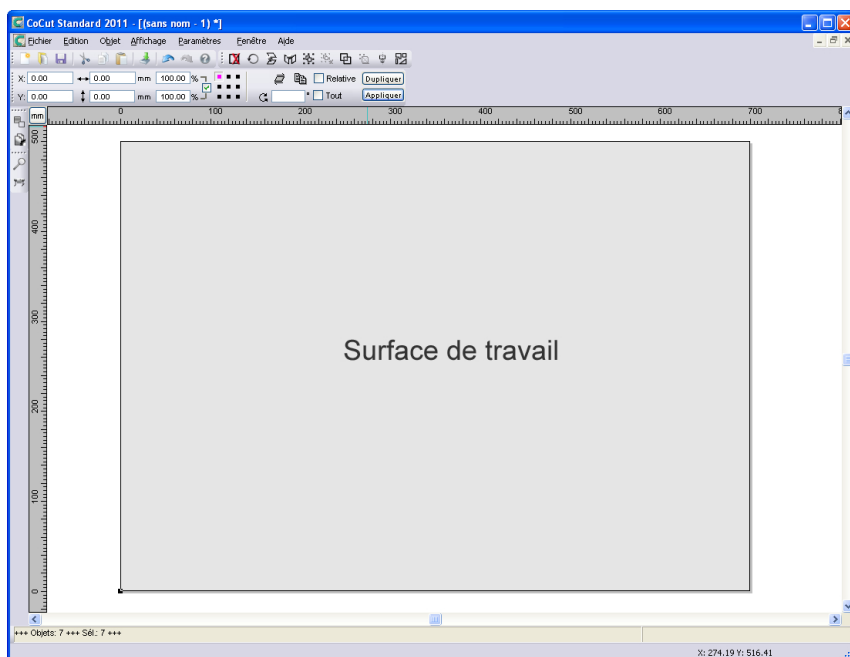


Fig. 4.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

#### 4.1.2 II. Surface de travail

La surface de travail est une section du desktop CoCut. 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,

## 4.1.2 II. Surface de travail

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 4.4.1: Couper - Fraiser - Rainurer - Dessiner...**

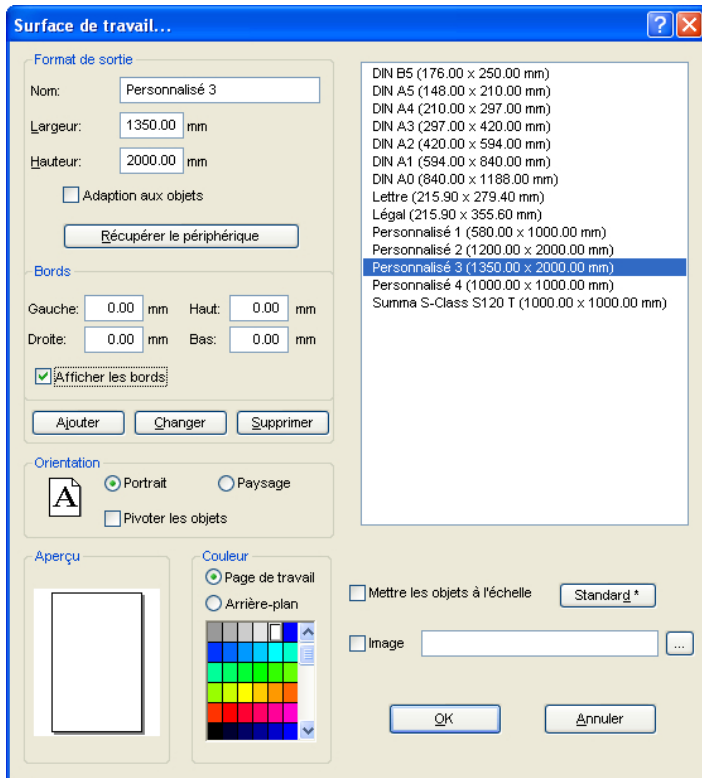


Fig. 4.1-2: Réglage de la surface de travail

### 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, agrandi 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 Fenêtre Layer CoCut

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 CoCut dans la fenêtre principale.

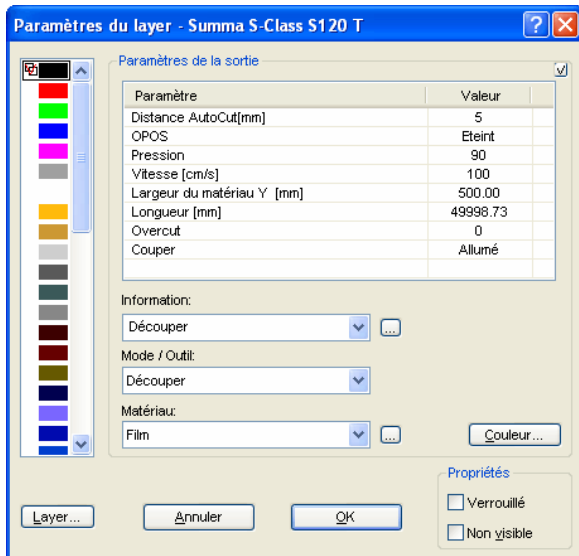


Fig. 4.2-1: Réglage layer avec définition des paramètres de sortie

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.*

## 4.3 Importer

### 4.3 Importer

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

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).

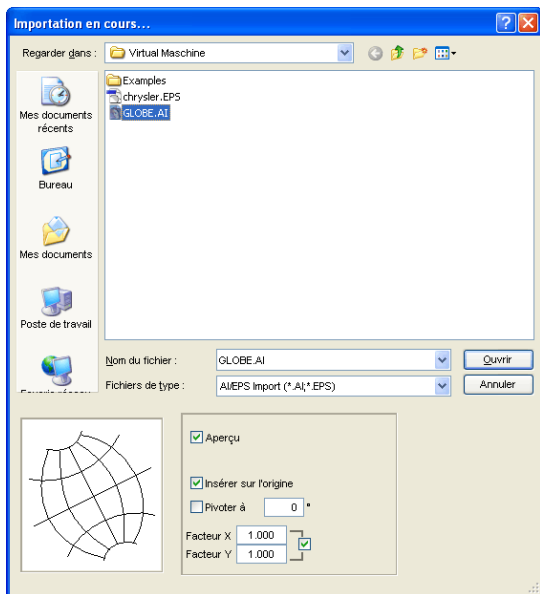


Fig. 4.3-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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'accès 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 CoCut.

### ***Facteur X, Facteur Y***

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

## **4.3.1 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 5.6.1.4: Setup Filtres...**

### 4.3.1 Paramètres d'importation

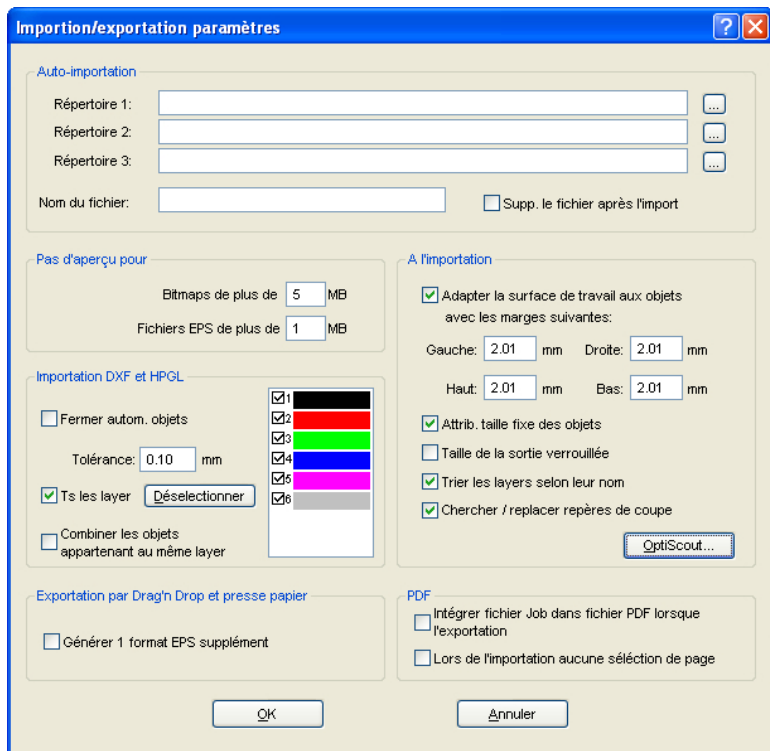


Fig. 4.3-2: Définition de condition pour l'importation de fichiers

## 4.3.2 Importation PDF

### 4.3.2.1 Options supplémentaires

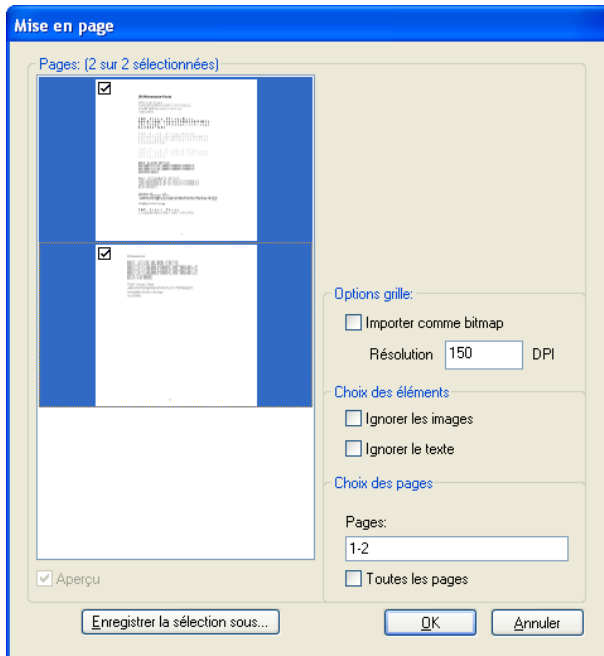


Fig. 4.3-3: Option pour importation de fichiers PDF

#### 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.

#### 4.4 Applications types

##### ***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.

## **4.4 Applications types**

## 4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

### 4.4.1.1 Réglage de l'appareil - Setup de l'interface (port local)

#### La sortie CoCut

Cette commande active le module pour *découper*, *fraisier*, *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...**



Fig. 4.4-1: 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.

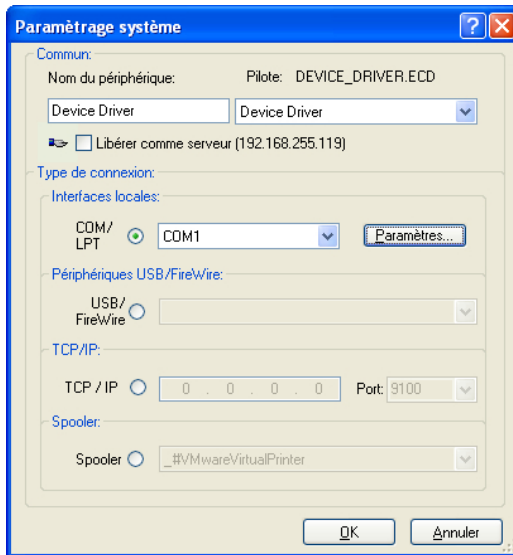


Fig. 4.4-2: Pilotes et sélection de la connexion

#### 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 CoCut. Dans la liste de gauche, vous pourrez saisir un nom si celui de votre machine n'apparaît pas. Ce nom sera utilisé dans la boîte de dialogue de sortie de CoCut.

## Libérer comme serveur

*Condition requise: être titulaire d'au moins deux licences de CoCut.*

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.

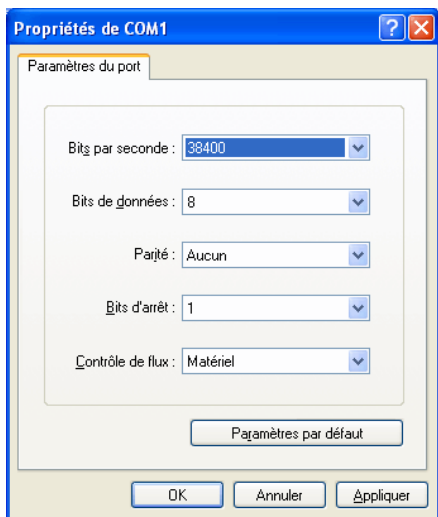


Fig. 4.4-3: Fenêtre réglage des paramètres de l'interface

*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.

### 4.4.1.2 Paramètres du serveur

En sélectionnant l'option **Ajouter un périphérique réseau...** la fenêtre suivante s'ouvrira:

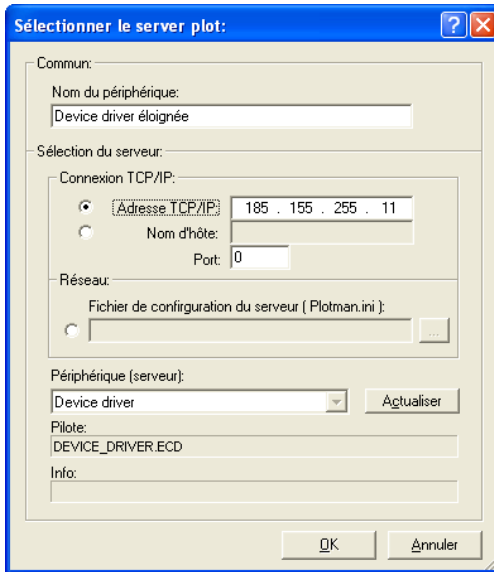


Fig. 4.4-4: Fenêtre de configuration d'un périphérique réseau (server plot)

Un **périphérique réseau** permet l'envoi de jobs CoCut 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.**

## 4.4.1.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

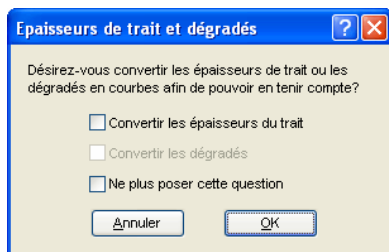


Fig. 4.4-5: Préparation de l'édition des épaisseurs de traits et dégradés

La fenêtre ci-dessus s'affiche dès lors qu'un job dans CoCut 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.

### 4.4.1.3.1 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)

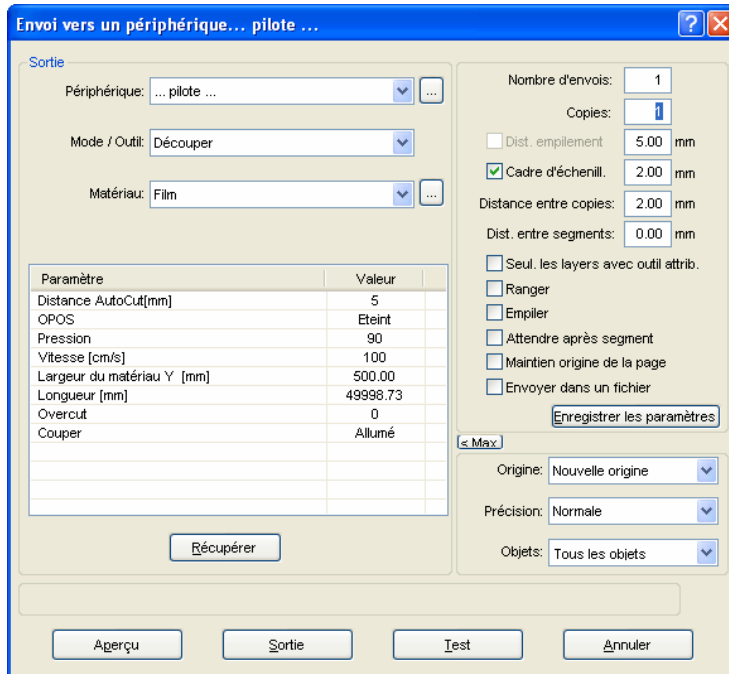


Fig. 4.4-6: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage min.

< Affichage max.

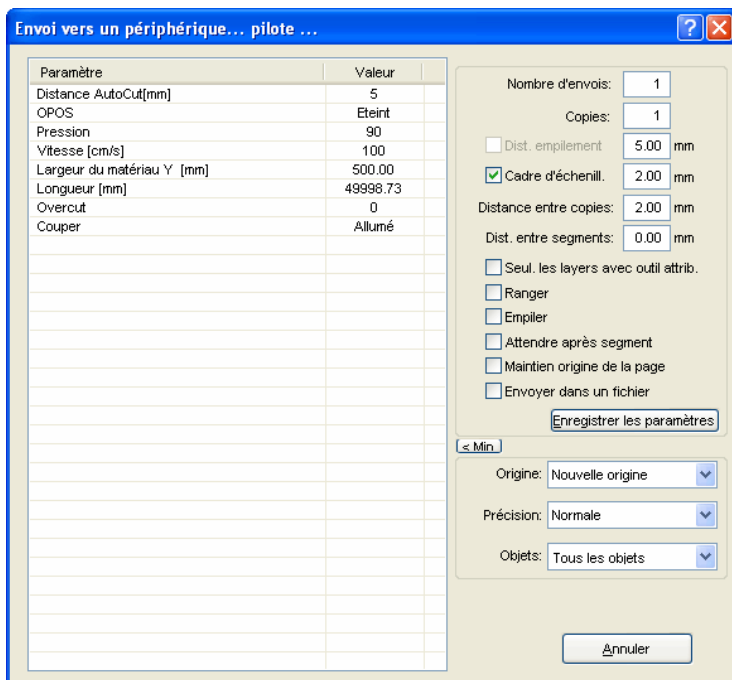


Fig. 4.4-7: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage max.

**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:

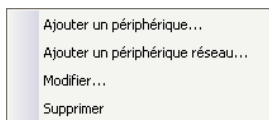


Fig. 4.4-8: Fenêtre popup périphériques

### 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.

### Matériau

Dans le champ **Matériau**, 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:

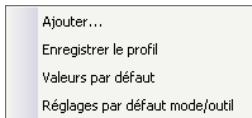


Fig. 4.4-9: Menu popup des Matériaux ...

### 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.

#### 4.4.1.3.2 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. Dès lors que **"Éditer"** figure sous la valeur, un double-clic ouvrira la fenêtre correspondant au réglage des paramètres du groupe.

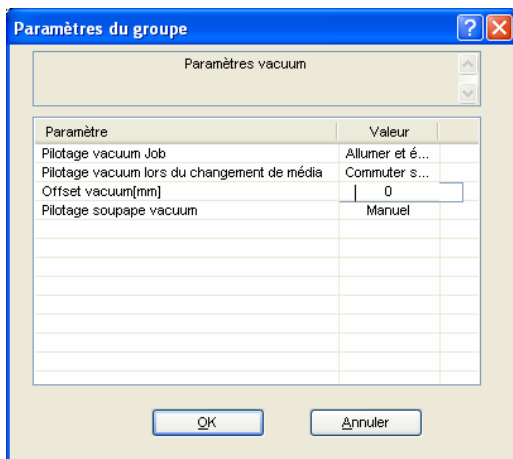


Fig. 4.4-10: Exemple de fenêtre des paramètres de groupe

### 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, CoCut opérera 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 CoCut, 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 CoCut 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: **Très basse, basse, normal, haute et très 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 CoCut.

### Objets

Vous pouvez découper **Tous les objets** ou seuls les **Objets sélectionnés**. En outre, CoCut 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 ultérieurement.

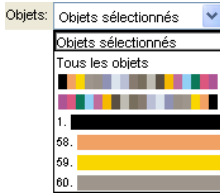


Fig. 4.4-11: Liste objets avec choix du mode.

### 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 simule le job en parcourant les tracés du cadre d'échenillage, et ce même si l'option "cadre d'échenillage" n'est pas activée.

#### 4.4.1.3.3 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* apparaissent 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.

#### 4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

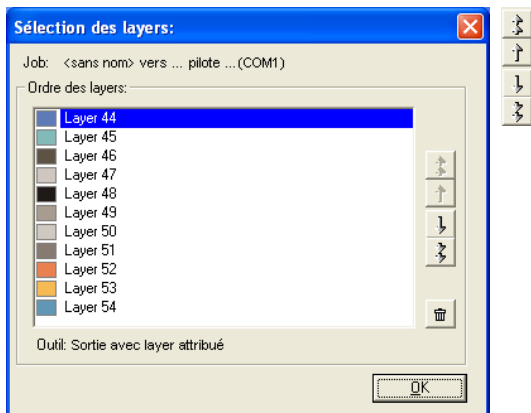



Fig. 4.4-12: Définition de l'ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

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 séparément, 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.*

#### 4.4.1.4 Aperçu de sortie

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

Fermeture de l'aperçu **Sortie** et retour à la surface de travail de CoCut



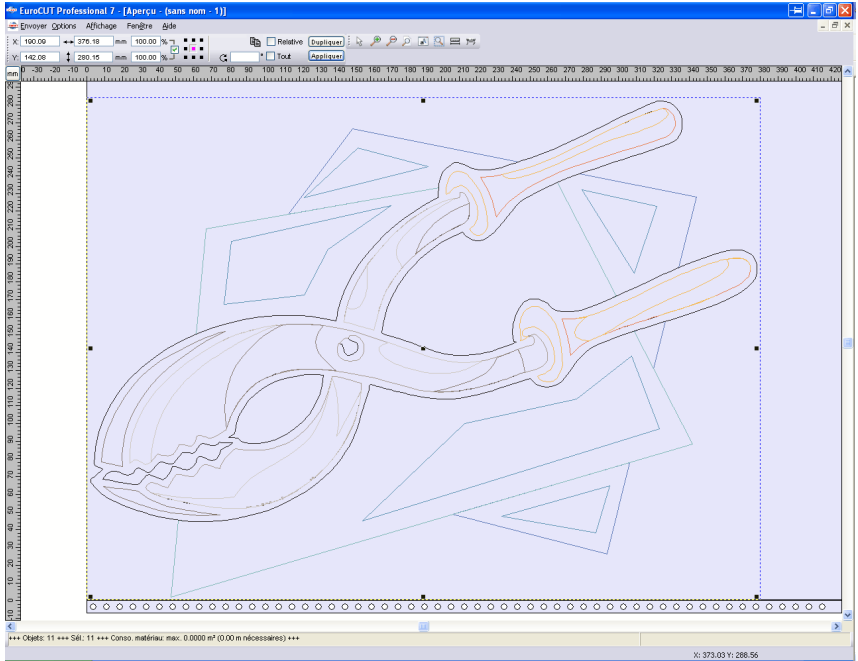


Fig. 4.4-13: Aperçu de sortie avec toolbars, barre d'état et objets de sortie

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** (m<sup>2</sup>), 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 7.6: La barre d'aperçu des outils**

▶ **voir chapitre 7.7: Barre d'Aperçu des paramètres objet**

### Optimisation consommation film

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

#### 4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

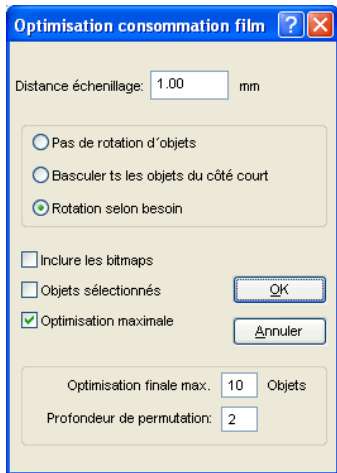


Fig. 4.4-14: Fenêtre Paramètres d'optimisation du matériel

L'**optimisation de la consommation des films** vise à réorganiser les objets de sorte à n'utiliser que très 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.*

### 4.4.1.4.1 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.

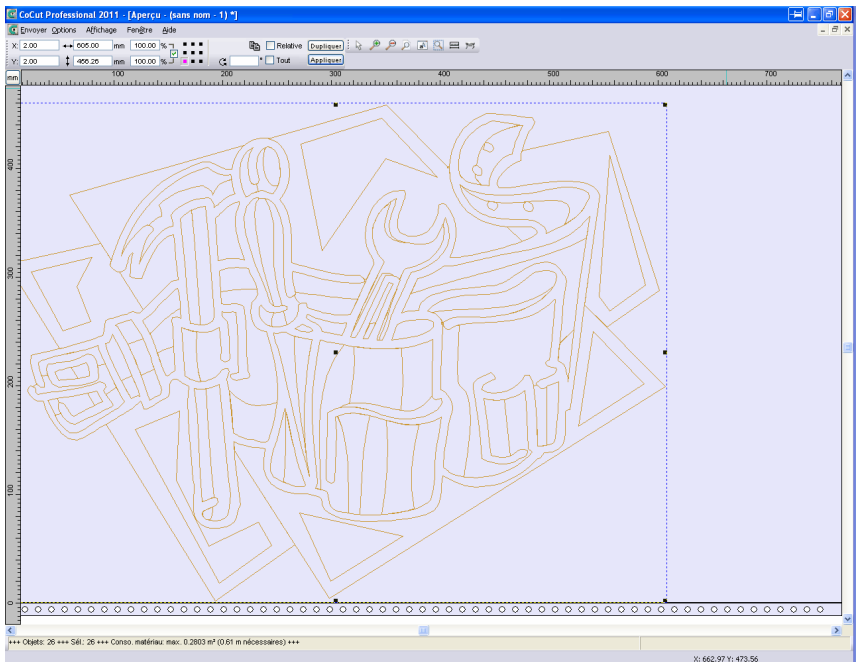


Fig. 4.4-15: Sortie du job avec cadre d'échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes d'échenillage

#### 4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

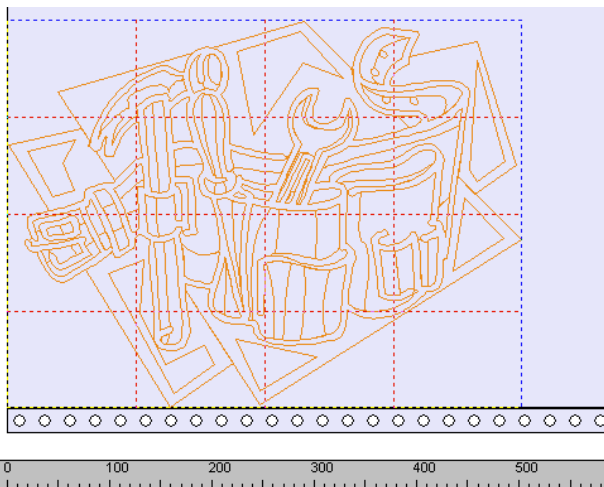


Fig. 4.4-16: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d'échenillage (en pointillés rouges)



Fig. 4.4-17: 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 répétez cette opération pour insérer toutes les lignes nécessaires.

## 2. Dans le menu *Options*

Cliquez sur **Options** puis sur **lignes d'échenillages horizontales** 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.*

### 4.4.1.4.2 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:

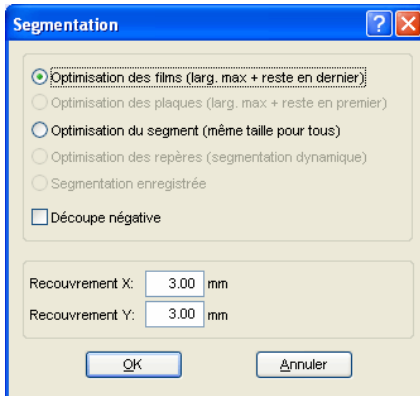


Fig. 4.4-18: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

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

**Optimisation des films...** ordonne à CoCut 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 CoCut dès 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 CoCut 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.

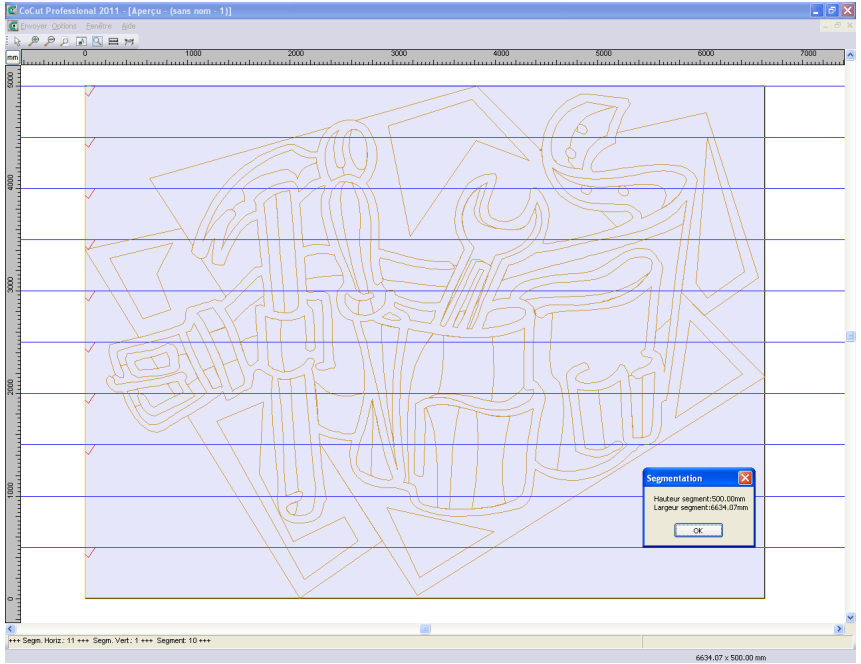


Fig. 4.4-19: Info Optimisation des films dans l'aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

### 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, CoCut 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.

#### 4.4.1 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

## 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.



#### 5.1.2 Commande *Ouvrir...*

Cette commande vous permet de faire apparaître sur votre écran/desktop, les fichiers sous format CoCut 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.



#### 5.1.3 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.



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.

#### 5.1.4 Commande *Enregistrer sous...*

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.

### 5.1.5 Commande *Service en ligne*

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

### 5.1.6 Commande *Importer...*

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



### 5.1.7 Commande *Envoyer...*

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



### 5.1.8 Commande *Quitter*

Quitte CoCut 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.



### 5.1.9 *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*

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 *Rétablir*

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



### 5.2.3 Commande *Couper*

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.**

### 5.2.4 Commande *Copier*

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



### 5.2.5 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).



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.

### 5.2.6 Commande *Insérer les contenus...*

Cette option menu permet d'importer des images depuis le presse-papiers vers CoCut.

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

### 5.2.7 Commande *Tout sélectionner*

Sélectionne tous les objets de la maquette, qu'ils soient sur la surface de travail ou non.

Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.




### 5.2.8 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.



### 5.2.9 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 7.3: Barre des Paramètres de l'objet](#)

## 5.3 Menu *Objet*

### 5.3.1 Commande *Changement d'axe*

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*

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*

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 huit points noirs) servira d'axe de symétrie.



### 5.3.4 Commande *Miroir vertical*

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*

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*

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 Associer

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.**

### 5.3.8 Commande Dissocier

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



### 5.3.9 Commande Combiner

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 mosaïque.



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.

### 5.3.10 Commande Éclater la combinaison

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



### 5.3.11 Commande *Aligner*

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.**

### 5.3.12 Commande *Ranger et simuler...*

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'aperçu 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.

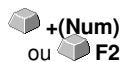
### 5.3.13 Commande *Cadre d'échenillage*

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*

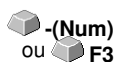
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur maximale.



**Remarque :** *Un bip vous signale que le niveau maximal du zoom est atteint.*

### 5.4.2 Commande *Réduire*

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*

Affiche la surface de travail en totalité.



### 5.4.4 Commande *Tout montrer*

Cette fonction augmente ou diminue le zoom pour afficher tous les objets présents. Très utile pour vérifier si des objets n'ont pas été 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*

Seuls les objets sélectionnés seront affichés dans une taille maximale sur la surface de travail.



### 5.4.6 Commande *Placer au premier plan*

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 *Mode contour*

Passe en mode contour l'affichage de la surface de travail, à savoir seuls les contours des objets sont ici représentés.



**F9**

### 5.4.13 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.**

### 5.4.14 Commande *Toujours visible au premier plan*

Laisse la fenêtre CoCut toujours apparente.



**CTRL+Y**

**Remarque : Cette fonction n'est active que lorsque CoCut n'est pas en mode plein écran.**

5.4.15 Commande Rafraîchir la fenêtre active

### 5.4.15 Commande *Rafraîchir la fenêtre active*

Réordonne le contenu de la fenêtre active, sans modifier ni la taille ni la page sélectionnée.



***NB: Cette commande est à utiliser si vous rencontrez des problèmes d'affichage.***

## **5.5 Menu *Outils***

### **5.5.1 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.

## 5.6 Menu *Paramètres*

### 5.6.1 Menu *Paramètres standard*

#### 5.6.1.1 Setup *Divers...*

Les points standards suivants sont ajustables:



##### **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.

##### **Déplacer des objets pas en X**

Indique la valeur de déplacement sur l'axe X des objets sélectionnés en appuyant sur la flèche du clavier.

##### **Déplacer des objets pas en Y**

Indique la valeur de déplacement sur l'axe Y des objets sélectionnés en appuyant sur la flèche 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.*

##### **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.

##### **Nombre max. des annulations**

Se réfère 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 très 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.

## **5.6.1.2 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 CoCut 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 dès qu'un objet est déplacé au moyen de la souris sur la surface de travail.

### **5.6.1.3 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 pré-réglages.

#### **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 après 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'accès 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.

***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*

## 5.6.1 Menu Paramètres standard

*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.

## **5.6.1.4 Setup Filtres...**

### **Sélection pour l'Autoimport**

Permet de définir les chemins d'accès 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 après importation.

L'Autoimport fonctionne de la manière suivante:

Si CoCut est chargé et si un fichier EPS est enregistré sous un nom défini (p.ex.: CoCut) dans l'un des chemins d'accès, CoCut 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 CoreIDRAW, Illustrator et Freehand.

 **voir chapitre 3.3: Scripts d'autoexportation**

### **Pas d'aperçu 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'aperçu 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 créée 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 CoCut, 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 4.3: Importer**

## 5.6.2 Commande *Surface de travail...*

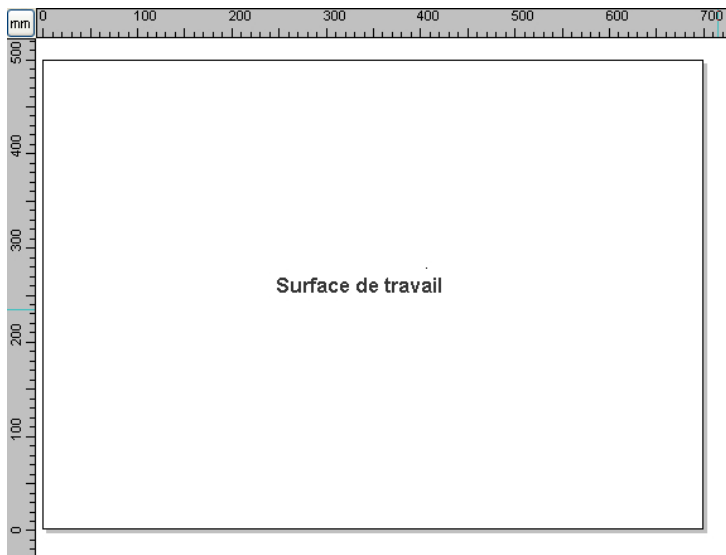


Fig. 5.6-1: Surface de travail avec ombres et règles

Vous pouvez définir ici la taille et la couleur de votre surface de travail. La surface de travail est représentée sous la forme d'une feuille cadrée avec une ombre grise sur le côté 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*. À l'ouverture d'un nouveau fichier, la surface de travail personnalisée sera alors préconfigurée. Évitez 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.

### 5.6.3 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.



### 5.6.4 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.*

### 5.6.5 Commande *Annuler / Rétablir*

Active ou désactive les annulations.



#### **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.

### 5.6.6 Commande *Objet magnétique*

Facilite le positionnement des objets en activant l'effet "magnétique" sur les objets graphiques ou les blocs de textes.



### 5.6.7 Commande *Choix de la langue...*

Ouvre la boîte de dialogue permettant de choisir la langue de CoCut.

## 5.7 Menu *Fenêtres*

### 5.7.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre CoCut.

### 5.7.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

### 5.7.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

### 5.7.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

### 5.7.5 Commande *Fermer*

Ferme la fenêtre active après demande de confirmation sur l'exécution de la commande.

### 5.7.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes après demande de confirmation sur l'exécution de la commande.

### 5.7.7 Commande *Standard*

Affiche ou masque la toolbar d'*Outils* sur le bureau.

 CTRL+1

### 5.7.8 Commande *Réglages*

Affiche ou masque la toolbar *Setup (Réglages)* sur le bureau.

 CTRL+3

### 5.7.9 Commande *Outils généraux*

Affiche ou masque la toolbar des *Outils généraux* sur le bureau.

 CTRL+4

### 5.7.10 Commande *Outils objets*

Affiche ou masque la toolbar des *Outils objets* sur le bureau.

 CTRL+6

### 5.7.11 Commande *Paramètres objets*

Affiche ou masque la toolbar *Paramètres objets* sur le bureau.



### 5.7.12 Commande *Barre d'état des objets*

Affiche ou masque la *Barre d'état des objets* sur le bureau.



### 5.7.13 Commande *Barre d'état info éléments*

Affiche ou masque la *Barre d'état info éléments* sur le bureau.



## 5.8 Menu *Aide*

### 5.8.1 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 très utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version CoCut.**

### 5.8.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de CoCut.



### 5.8.3 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 combinaisons ou alors des images matricielles.



Le bouton de commande **Sélection** lance le **Manager d'objets**.

### 5.8.4 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 sélectionnés. 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.

### 5.8.5 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](http://www.eurosystems.lu).

### **5.8.6 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.

### **5.8.7 Commande *Live Update***

Lance l'actualisation du logiciel via internet.

***NB: L'ordinateur sur lequel le logiciel est installé devra être connecté à internet.***

## 5.9 Partie références des menus contextuels

### 5.9.1 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**

#### 5.9.1 Liste des références des commandes menus contextuels

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**

## 5.9.2 Menu contextuel surface de travail vide

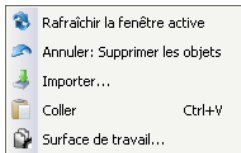


Fig. 5.9-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

### 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 CoCut 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.

## 5.9.2 Menu contextuel surface de travail vide

## 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.



 [voir chapitre 5.1.4: 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\*](#)



#### 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\*](#)



#### 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\*](#)



#### 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 5.5.1: Commande \*Optimisation...\*](#)

▶ [voir chapitre 4.4.1: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

## 6.2.6 Commande *Ranger avec simulation...*

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 simulation pourra être répétée à souhait sans que les objets de votre job original ne soient modifiés.



▶ [voir chapitre 5.3.12: Commande \*Ranger et simuler...\*](#)

Détails ▶ [voir chapitre 8.3: \*Ranger et simuler...\*](#)

## 6.2.7 Commande *Recalculer*

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*

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*

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 4.4.1: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

## 6.2.10 Commande *Lignes d'échenillage verticales*

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 4.4.1: 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 4.4.1: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

## 6.3 Menu *Affichage*

### 6.3.1 Commande *Largeur matériau*

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*

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*

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.

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 CoCut.

### 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 après demande de confirmation.

### 6.4.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes après demande de confirmation.

### 6.4.7 Commande *Outils généraux*

Affiche ou masque la toolbar des **Outils généraux** sur le desktop.



### 6.4.8 Commande *Paramètres objet*

Affiche ou masque la toolbar **Paramètres objet** sur le desktop.



### 6.4.9 Commande *Barre d'état info objets*

Affiche ou masque la *Barre d'état info objets* sur le desktop.



### 6.4.10 Commande *Barre d'état info éléments*

Affiche ou masque la *Barre d'état info éléments*.



## 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 très utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version CoCut.*

### 6.5.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de CoCut.



### 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 sélectionnés. 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](http://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

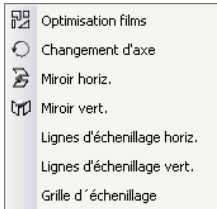


Fig. 6.6-1: Menu contextuel de l'aperçu des envois avec fonction grille d'échenillage

#### 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**.



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. <i>Nouvelle fenêtre</i>             | 9. <i>Imprimer objet</i>    |
| 2. <i>Ouvrir Job...</i>                | 10. <i>Importer fichier</i> |
| 3. <i>Enregistrer Job</i>              | 11. <i>Exporter objet</i>   |
| 4. <i>Tout enregistrer</i>             | 12. <i>Numériser</i>        |
| 5. <i>Infos Job</i>                    | 13. <i>Annuler</i>          |
| 6. <i>Couper dans Clipboard</i>        | 14. <i>Rétablir</i>         |
| 7. <i>Copier dans Clipboard</i>        | 15. <i>Aide</i>             |
| 8. <i>Coller à partir du Clipboard</i> |                             |

### 7.2 Barre de *Réglages*

La barre de **Réglages** peut être activée/désactivée à partir du menu **Fenêtre**. Le raccourci la désignant est:



Fig. 7.2-1: Positionnement libre de la barre d'outils Réglages



Fig. 7.2-2: Barre d'outils intégrée

#### COMMANDES DE 1 A 2

1. *Mode contour activé/désactivé*
2. *Régler Surface de travail*

**Remarque:** Vous pouvez aussi définir la surface de travail en double cliquant sur son ombre!

## 7.3 Barre des Paramètres de l'objet

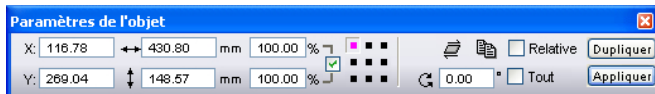


Fig. 7.3-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

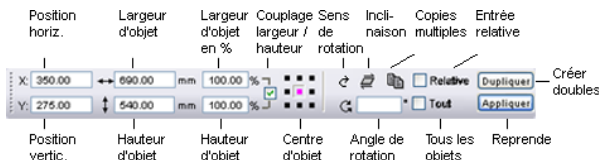



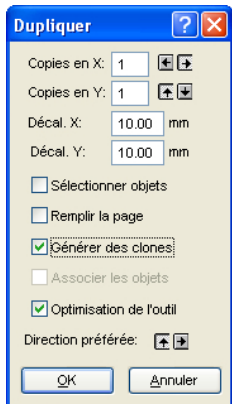
Fig. 7.3-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

### 7.3.1 Commande *Copies multiples*



**Explication:** Copies multiples = plusieurs copies des objets sélectionnés (poses)

#### 7.3.1.1 Bouton *Copies multiples*



Le bouton  active la fenêtre suivante:



#### 7.3.1.2 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.

### 7.3.1.3 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.

### 7.3.1.4 Décalage X:

Cette valeur définit la distance entre les objets dupliqués suivant l'axe X.

### 7.3.1.5 Décalage Y:

Cette valeur définit la distance entre les objets dupliqués suivant l'axe Y.

### 7.3.1.6 L'option *Sélectionner objets*

En activant cette option, l'ensemble des objets dupliqués est sélectionné.

### 7.3.1.7 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.*

### 7.3.1.8 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.

### 7.3.1.9 L'option *Associer les objets*

Permet d'associer automatiquement les objets dupliqués mais cette option n'est pas valide pour les clones.


### 7.3.1.10 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.*

### 7.3.1 Commande Copies multiples

#### 7.3.1.11 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".

## 7.4 Barre d'état *Info objets*

Cette barre d'état contient les informations sur les paramètres et les attributs des objets sélectionnés dans CoCut. 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.

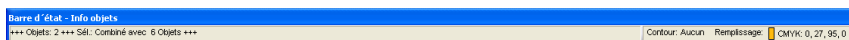


Fig. 7.4-1: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc pouvant être déplacée



Fig. 7.4-2: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc fixe

## 7.5 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.



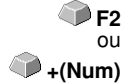
Fig. 7.5-1: Barre d'état Éléments avec indications et informations sur les éléments. Ici: les coordonnées.

## 7.6 La barre d'aperçu *des outils*

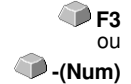


**La Loupe+**

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 répétée plusieurs fois jusqu'à ce qu'un signal acoustique vous informe de la dernière possibilité.

**La Loupe-**

Le bouton du signe moins (-) réduit *progressivement* des sections de la surface de travail ou du desktop.

**La Page**

Le bouton avec l'icône représentant une page permet d'afficher la surface du matériau agrandie au maximum.

**Le Moniteur**

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**


La loupe avec des points affiche tous les objets sélectionnés agrandis au maximum.

**Commande Sortie**

Transfert les données au Plot Manager pour envoi vers le périphérique de sortie connecté.



## 7.7 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 CoCut.**

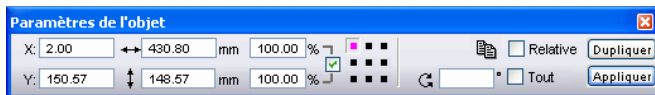
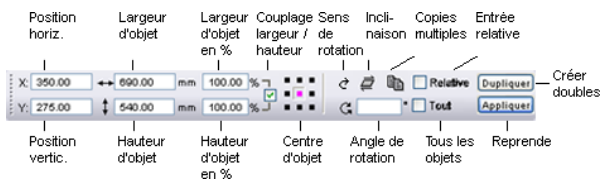


Fig. 7.7-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples ...etc



**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 CoCut est lancé, l'interface et la surface de travail apparaissent comme suit:

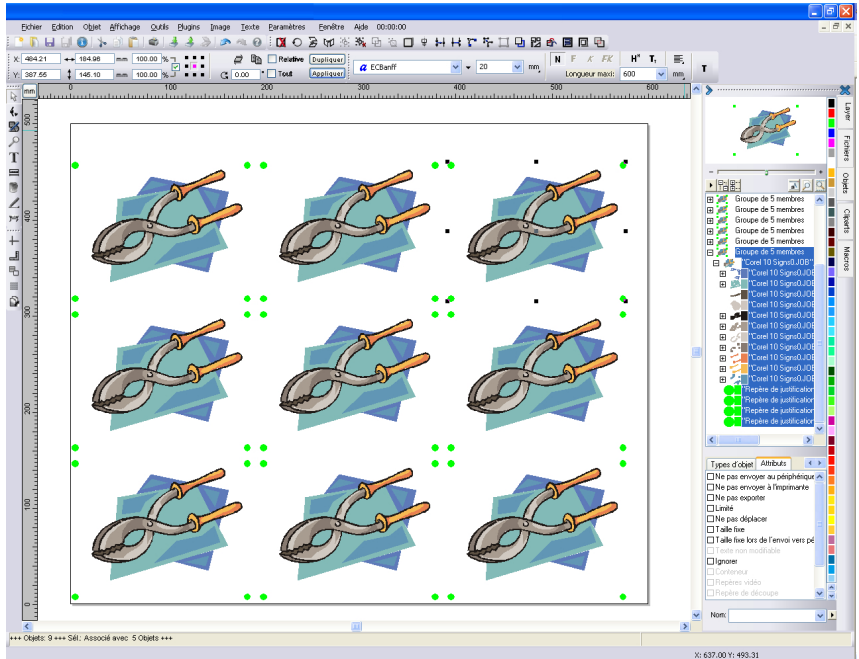


Fig. 8.1-1: Desktop CoCut avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état


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 <b>Italisation/Rotation</b>
	Pivoter objet
	Italiser objet (positionnement oblique horizontal/vertical)

## 8.2 La fonction *Alignement*



Fig. 8.2-1: Commande Alignement

Cette fonction permet l'alignement d'un ou plusieurs objets entre eux ou alors par rapport à la surface de travail.

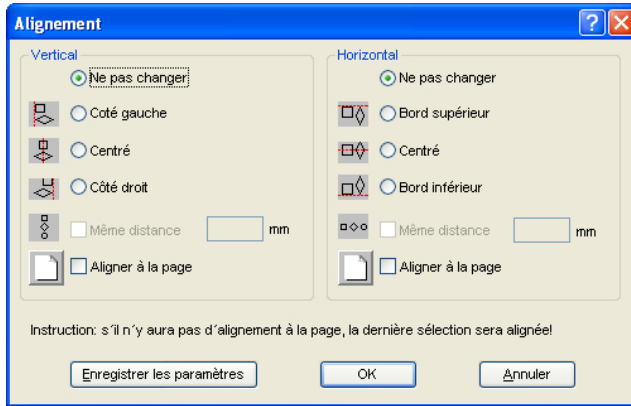


Fig. 8.2-2: Fenêtre Alignement

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.*

## 8.3 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.

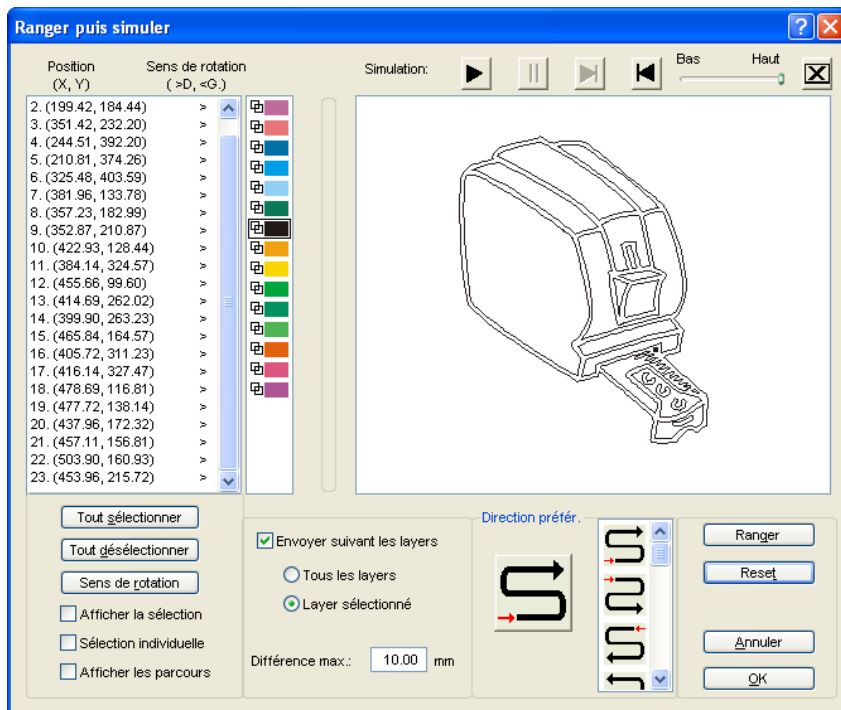


Fig. 8.3-1: Rangement d'objets avec fenêtre d'aperçu et option Simulation

### 8.3.1 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.

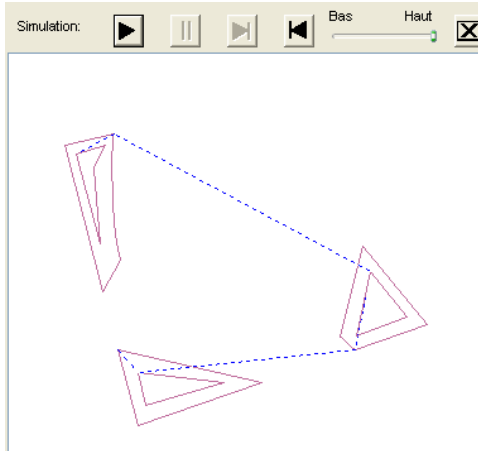


Fig. 8.3-2: Option *Afficher Parcours* (pointillés bleus) activée

### **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.

## 8.4 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

### 8.4.1 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 CoCut. Ainsi vous avez la possibilité de piloter simultanément différents appareils.

### 8.4.2 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.

### 8.4.3 Choix du port de sortie

Les ports COM et LPT sont identifiés et gérés par le Plot Manager pour être utilisés au mieux.

### 8.4.4 Gestion du Hotfolder

La gestion des Hotfolders est une fonction indépendante de CoCut. 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.

### 8.4.5 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 activez le Plot Manager par un double-clic sur l'icône  de la barre des tâches.

## 8.4.5 Serveur de découpe

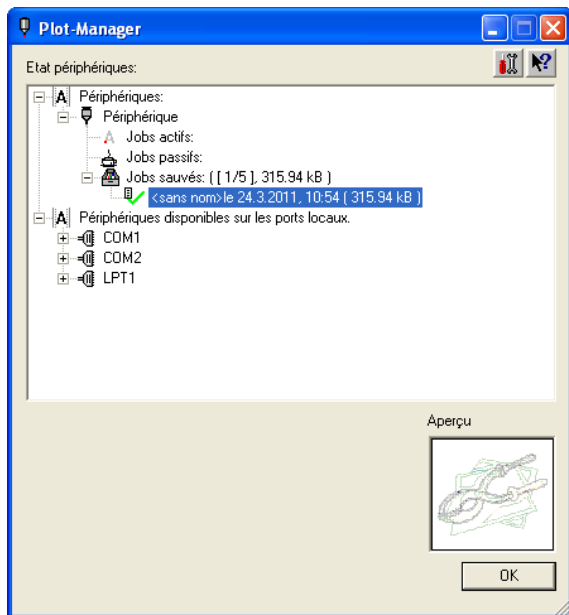


Fig. 8.4-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

## 8.4.6 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.

#### 8.4.6 Périphériques

##### *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.

#### 8.4.7 Paramètres du Plot Manager

##### *Enregistrer sous...*

Enregistre les données du job sous un fichier.

## 8.4.7 Paramètres du Plot Manager

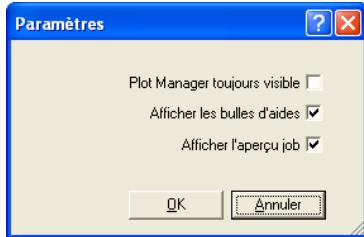


Fig. 8.4-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

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 ferme si aucun job n'est pas ou plus actif.

Le paramètre ***ISPOOL!*** 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:

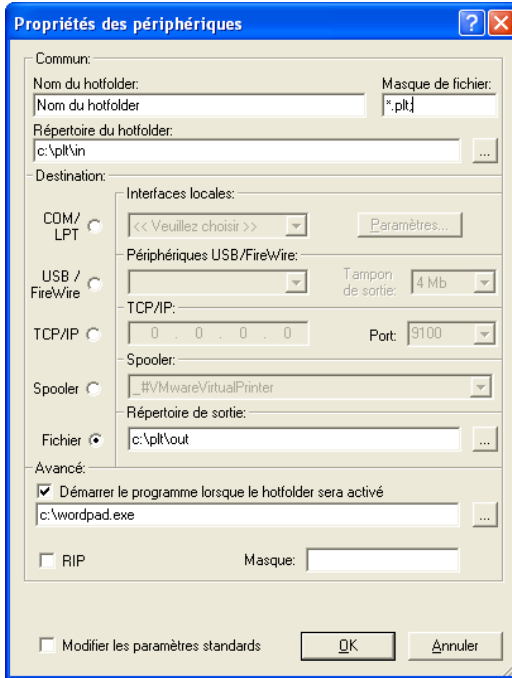


Fig. 8.4-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

## 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.

#### 8.4.7 Paramètres du Plot Manager

Une fois la commande exécutée, le fichier sera supprimé.

**Remarque: Si le Hotfolder est de type "Fichier", le programme est démarré après que le fichier ait été copié. Dans tous les autres cas, le programme est démarré avant.**

#### 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.

#### 8.4.7.1 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...**

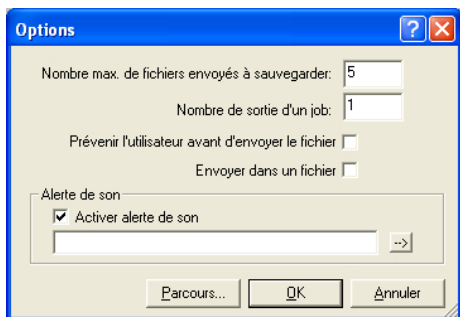


Fig. 8.4-4: Options supplémentaires pour tout appareil

#### Nombre max. de fichiers envoyés à sauvegarder

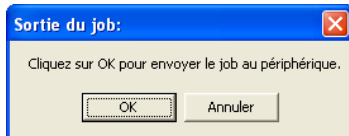
La valeur saisie sous cette option limite le nombre de fichiers d'envois à sauvegarder dans l'historique pour cet appareil.

### 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...*

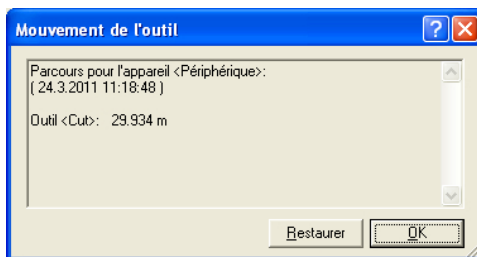
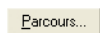


Fig. 8.4-5: Parcours des outils utilisés

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.

#### 8.4.7 Paramètres du Plot Manager

## 9 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.

### 9.1 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*

### 9.2 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 CoCut 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**.

### 9.3 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 CoCut la résolution doit être réglée sur 0,025. Cette valeur est pré-réglée 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 pré-réglés 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.

## 9.4 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.**

## 9.5 Le plotter ne réagit pas!

**a.** Vérifiez dans la fenêtre de coupe de CoCut que le pilote et le port choisis correspondent à votre configuration. Ex: Mimaki CG 6 et COM2

**Astuce 5**

**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 CoCut.

## 9.6 Buffer Overflow

### Le plotter indique "buffer overflow" ou ne coupe plus

**Astuce 6**

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.

## 9.7 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

### Importation de fichiers dans CoCut provenant ordinateurs Apple

**Astuce 7**

L'exportation de fichiers depuis un ordinateur Apple requiert 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...).

## 9.8 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe

### a) Le film n'est pas assez tendu

**Astuce 8**

**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 contrepoignons, 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'utilise que très 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.

## 9.9 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

**Message d'erreur: Ne peut pas ouvrir l'interface.**

**Astuce 9**

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 CoCut. 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.**


## 9.10 Plotter Summa ne lit pas les données!

**Message d'erreur: Attente de réponse... ou Interface ne peut pas être ouverte/trouvée...**

**Astuce 10**

Vérifiez que le plotter soit réglé sur le mode DMPL. Une lecture en mode HPGL n'est en effet pas possible.

## 9.11 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 près du champ de saisie du matériau et activez l'option **Enregistrer les paramètres du matériau**.

**Astuce 11**

## 9.12 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier

**Message d'erreur: "Error for CreateFile"**

**Astuce 12**

Vous obtenez ce message d'erreur lorsque les droits en écriture ne sont pas disponibles dans le répertoire logiciel de CoCut.

Solution: Attribuer les droits en écriture au répertoire du programme de CoCut.

## 9.13 Code refusé sous Windows 7 ou Vista (sans dongle)

**Message d'erreur: Code invalide ou le code doit être entré à chaque démarrage** **Astuce 13**

Le programme doit être exécuté une fois en tant qu'**Administrateur**. Dans le menu du programme, cliquez sur CoCut Standard 2011 avec le bouton droit de la souris et sélectionnez "**Exécuter en tant qu'administrateur**".

**Remarque: Ne pas modifier les données d'activation communiquées.**

# Annexes

## A 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](http://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		

### 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

## A Liste des pilotes

PCUT CT1200  
PCUT CT630  
PCUT CTN1080E  
PCUT CTN630  
PCUT CTN900E

PCUT CT1300  
PCUT CT635  
PCUT CTN1200E  
PCUT CTN630E

PCUT CT1600  
PCUT CT900  
PCUT CTN1500  
PCUT CTN900

## Creation HK

King Cut KCUT A1200  
King Cut KCUT A48  
King Cut KCUT B48  
King Cut KCUT CT24  
King Cut KCUT CT630

King Cut KCUT A24  
King Cut KCUT A900  
King Cut KCUT B900  
King Cut KCUT CT36  
King Cut KCUT CT760

King Cut KCUT A36  
King Cut KCUT B24  
King Cut KCUT CT1200  
King Cut KCUT CT48  
King Cut KCUT CT900

## DAS

SmartCutter 12

SmartCutter 24

## DCS

DCS-F300

## Desay

XP-300P  
XP-540P

XP-380P  
XP-660P

XP-450P

## DGI

Omega OM-100  
Omega OM-40  
Omega OM-80

Omega OM-130  
Omega OM-60

Omega OM-150  
Omega OM-70

## Emblem

EC 120

EC 60

## Encad

NovaCut Series

## Foison

C12  
CT-1200  
FS-48

C24  
CT-630  
S24

C48  
FS-24

## GCC

Bengal BN-60  
Expert 24 LX  
Expert Pro-132S  
Jaguar II 132  
Jaguar III 132  
Jaguar IV 101  
Jaguar IV 61  
Jaguar JG 61  
Puma II 60  
Puma SP 132S  
RX-101S

Bobcat BI-60  
Expert 52  
Expert Pro-60  
Jaguar II 61  
Jaguar III 183  
Jaguar IV 132  
Jaguar JG 101S  
Jaguar JG 76S  
Puma III 132  
Puma SP 30  
RX-132S

Expert 24  
Expert 52 LX  
Jaguar II 101  
Jaguar III 101  
Jaguar III 61  
Jaguar IV 183  
Jaguar JG 132S  
Puma II 132  
Puma III 60  
Puma SP 60  
RX-183S

RX-61  
SignPal LYNX S-132S  
Ultra GRC-101S  
Ultra GRC-61

Sable SB-60  
SignPal LYNX S-30  
Ultra GRC-132S  
Ultra GRC-76S

SignPal GRC Series  
SignPal LYNX S-60  
Ultra GRC-50

### Gerber

EmbossTrack  
FasTrack  
FasTrack 650  
P2C 1200  
P2C 1600  
Sprint/4B old

Envision 375  
FasTrack 1300  
HS 15 /750  
P2C 1400  
P2C 1600 Tangential  
Sprint/4B Fastboard

Envision 750  
FasTrack 550  
Odyssey  
P2C 1400 Tangential  
P2C 600  
Sprint/4B new

### Grafityp

CSR  
Flatbed

CSR Ecom 92

CSRTurboDMPL

### Graphtec

(HPGL) old  
CE 3000-40 (+USB)  
CE 5000-120  
CE 6000-120  
Craft ROBO  
FC4100-100 (HPGL)  
FC5100-100 (HPGL)  
FC7000-100  
FC7000-60  
FC8000-130  
FC8000-75  
w/o perforation old

CE 1000-60 (HPGL)  
CE 3000-60 (+USB)  
CE 5000-40  
CE 6000-40  
Craft ROBO PRO II  
FC4100-130 (HPGL)  
FC5100-130 (HPGL)  
FC7000-130  
FC7000-75  
FC8000-160  
JX 1060 (HPGL)  
Sign Jet Series

CE 3000-120 (+USB)  
CE 3000Mk2  
CE 5000-60  
CE 6000-60  
FC Series (GPGL)  
FC4100-75 (HPGL)  
FC5100-75 (HPGL)  
FC7000-160  
FC8000-100  
FC8000-60  
JX 1130 (HPGL)

### Helo

HSP 1360

HSP 360

HSP 720

### Hengxing

Rabbit HX-1000  
Rabbit HX-630  
Rabbit HX-960

Rabbit HX-1120  
Rabbit HX-720

Rabbit HX-1360  
Rabbit HX-800

### Houston

100C DMPL

69C DMPL

### Ioline

Ioline  
Artpro 4000  
SmarTrac I/S 110  
SmarTrac I/S 85  
Super 88

Artpro 3500  
Classic  
SmarTrac I/S 130  
Studio 7

Artpro 3700  
Signmaker 5000  
SmarTrac I/S 60  
Studio 8

A Liste des pilotes

**Jiachen**

JC-1100DS	JC-1100E	JC-1100H
JC-1350DS	JC-1350E	JC-1350H
JC-720DS	JC-720E	JC-850DS
JC-850E	JC-850H	

**Kimoto**

Freecut 130	Freecut 150	Freecut 60
Freecut 75		

**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  
 TC-1300  
 Ultima SC 1400D  
 XP-621C

SC-750E  
 TC-650  
 XP-1251C  
 XP-941C

TC-1000  
 TC-750  
 XP-521C

**New Star**

Omega OM-100  
 Omega OM-40  
 Omega OM-80

Omega OM-130  
 Omega OM-60

Omega OM-150  
 Omega OM-70

**ORXYZ**

Elite  
 LX-Series

HX-Series  
 OR-Series

JML-Series

**Pericut**

1000  
 901

1000/1300 IT (Transfer)  
 901/1000/1300

1300

**PERITEC**

1000/1200

**Redsail**

RS1120C  
 RS800C

RS1360C

RS720C

**Refine**

EH-1101  
 EH-871  
 MH-721

EH-1351  
 MH-1101  
 MH-871

EH-721  
 MH-1351

**Roland**

CJ-500  
 CM 300  
 CX 12  
 CX-400  
 GX-24  
 GX-500  
 PC 60  
 PNC 1200  
 PNC 1800  
 PNC 2100  
 PNC 5000  
 PNC 950  
 SP-300 (USB) Print & Cut

CM 12  
 CM 400  
 CX 24  
 CX-500  
 GX-300  
 GX-640  
 PNC 1000  
 PNC 1210  
 PNC 1850  
 PNC 2300  
 PNC 900  
 PNC 960  
 SP-540

CM 24  
 CM 500  
 CX-300  
 EGX-350  
 GX-400  
 PC 50  
 PNC 1100  
 PNC 1410  
 PNC 1860  
 PNC 2700  
 PNC 910  
 SP-300 (USB)  
 SP-540 Print & Cut

**Secabo**

C120  
 C60 II  
 S60

C40  
 S120

C60  
 S160

## A Liste des pilotes

### 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
----------------------	----------------------

### Universal Drivers

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

### USCutter

MH-1101	MH-1351	MH-721
---------	---------	--------

### 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 64  
Qe60+  
R Series 31  
R Series 53  
ULTRA 40

Q Series 54  
Q Series 75  
R Series 19  
R Series 39  
ULTRA 24  
ULTRA 50

Q Series 60  
Qe60  
R Series 24  
R Series 44  
ULTRA 30

**VyTek**  
GEM40

GEM54

## B Glossaire

<b>Alignement</b>	Position du texte sur la surface de travail. CoCut vous offre les alignements suivants: Gauche, Droit, Centré, Justification, Justification forcée, Ajusteur hauteur capitale.
<b>Antialiasing</b>	Anti-crénelage lors de la visualisation de certaines images numériques.
<b>Associer</b>	Rassemblement de plusieurs objets au choix en un seul, tout en conservant leur intégrité. La position des objets entre eux n'est plus modifiable.
<b>Backup</b>	Sauvegarde des fichiers.
<b>Bitmap</b>	Image numérique composée de points appelés pixels.
<b>Byte</b>	Appelé aussi octet, il se compose de 8 bits et il constitue le plus petit espace mémoire utilisable d'un ordinateur.
<b>Cadre de sélection</b>	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.
<b>Calibrage</b>	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.
<b>Chevauchement</b>	Fine partie commune à deux surfaces pour ne pas les assembler bord à bord. Ce ~ permet d'obtenir un joint parfait.
<b>Clipart(s)</b>	~ 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\CoCut Standard 2011\CLIP)
<b>Clipboard</b>	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.
<b>CMYK (CMJN)</b>	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) qui sont les couleurs de base pour la quadrichromie.
<b>Compensation</b>	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.

<b>Conteneur</b>	~ 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.
<b>Contraste</b>	Niveau de lumière entre les zones sombres et claires d'une image.
<b>Correction Gamma</b>	La ~ est une méthode de correction des degrés de couleurs. Elle combine la luminosité et le renforcement des couleurs d'une image.
<b>Couleurs adaptives</b>	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.
<b>Couleurs Process</b>	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.
<b>Crénage</b>	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.
<b>Curseur</b>	~ est la petite ligne verticale, clignotante mise en mouvement par la souris dans un champ à éditer.
<b>Desktop</b>	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.
<b>Dongle</b>	Protection physique du logiciel fournie avec CoCut. Sous forme de clé, elle se connecte au port USB de votre ordinateur. Sans ~ le logiciel ne peut pas être utilisé.
<b>Download</b>	Le téléchargement à partir d'internet de programmes ou de fichiers sur un ordinateur est désigné sous le nom de ~.
<b>DPI</b>	Sigle de <b>Dots Per Inch</b> ; Unité de la résolution d'une image. 1 pouce vaut 2,54 cm
<b>Echeniller</b>	Désigne le fait de supprimer le vinyle indésirable après une découpe sur un traceur de courbes.
<b>EPS</b>	Sigle de " <b>Encapsulated Postscript Format</b> ". 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.

<b>Exposant</b>	Ces caractères sont en règle générale plus petits que ceux de la même ligne et situés en hauteur.
<b>Gras</b>	Attribut d'une police. Génère des lettres plus épaisses.
<b>Hauteur capitale</b>	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.
<b>Hauteur x</b>	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.
<b>Hotfolder</b>	Un hotfolder est un répertoire régulièrement scruté par le Plot Manager. Dès lors qu'un fichier y est importé, le Plot Manager exécute automatiquement certaines fonctions qui auront été configurées.
<b>Image demi-ton</b>	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.
<b>Job</b>	Extension du nom de fichier de CoCut; Désignation des fichiers de CoCut.
<b>Justification</b>	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.
<b>Justification forcée</b>	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 CoCut est désigné sous le nom de "justification forcée"
<b>Laminer</b>	Pose d'un film transparent comme protection
<b>Ligne d'aide</b>	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.
<b>Ligne de base</b>	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.

<b>Live Update</b>	Mise à jour logicielle à partir d'internet
<b>Longueur inférieure</b>	Longueur moyenne au-dessous d'un caractère.
<b>Longueur supérieure</b>	Terme désignant la longueur moyenne au-dessus d'un caractère.
<b>Macro</b>	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.
<b>Menu contextuel</b>	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.
<b>Mise en relief</b>	Mise en relief de parties de texte au moyen de modification des attributs du texte, p. ex. <b>gras</b> , <i>italique</i>
<b>Nuancier CMYK (CMJN)</b>	~ quantité de toutes les couleurs, pouvant être générées par les couleurs (CMJN) utilisées lors de l'impression.
<b>Numérisation</b>	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 scanner.
<b>Papier transfert</b>	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.
<b>Poignée</b>	Le terme ~ désigne les 9 carrés noirs apparaissant autour et au milieu d'un objet sélectionné.
<b>Police</b>	Une police contient des contours des caractères à découper. Les polices peuvent être normales, <b>grasses</b> , <i>italiques</i> ou <b>gras italiques</b> . Les polices contiennent en général les quatre styles, mais lors de la découpe le programme fait appel aux quatre fichiers séparément.
<b>Pouce</b>	Unité anglaise de dimension 1 pouce = 1 Inch = 2,54 cm
<b>Profil</b>	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.

<b>Profondeur de bit</b>	<p>~ correspond à la quantité de couleurs disponibles pour un nombre de bits, p. ex.:</p> <p>1 Bit = <math>2^1 = 2</math> couleurs (noir et blanc)</p> <p>8 Bits = <math>2^8 = 256</math> couleurs ou niveaux de gris</p> <p>24 Bits = <math>2^{24} = 16,8</math> millions de couleurs</p>
<b>Profondeur de couleurs</b>	<p>Sous ~ on désigne le nombre de teintes colorées possibles pouvant être numérisées par un scanner ou rendues par un écran en couleurs.</p>
<b>Raster Image Processeur</b>	<p>Communément appelé RIP. Logiciel permettant de convertir les fichiers en données exploitables par une imprimante.</p>
<b>Recouvrement</b>	<p>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.</p>
<b>Résolution</b>	<p>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.</p>
<b>Résolution de numérisation</b>	<p>Précision de la résolution lors de la numérisation d'images analogiques</p> <p><b>Formule:</b></p> <p>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)</p>
<b>Taille de police</b>	<p>~ est la taille d'une police de caractère. Elle correspond à la taille de la quille, à savoir qu'elle comprend les longueurs inférieure et supérieure ainsi qu'un certain espace au-dessus et au-dessous du caractère.</p>
<b>Toolbar</b>	<p>Barre d'outils pouvant être positionnée au choix sur la surface de travail. Les outils peuvent également être le plus souvent sélectionnés librement.</p>
<b>Upload</b>	<p>Par ~ on entend le chargement de fichiers et programmes sur un serveur connecté en réseau.</p>
<b>Vinyle</b>	<p>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</p>

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.

## **C 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 44

AutoCAD 15

## B

Backup 140

BMP 44, 84

## C

Changement d'axe 73, 92, 97

Clipart 95, 140

CMYK 140, 143

Combiner 74, 85, 94

CorelDRAW 7, 15, 19, 21, 29, 30, 31, 34, 35, 84

CoRUN 34, 90, 101

## D

DXF 44, 45, 85

## E

EMF 44

EPS 84, 85, 141

## F

Fraiser 31, 37, 40, 49, 55, 98, 99

Freehand 7, 15, 19, 34, 36, 84, 129

G

## **G**

GIF 44

GTP 44

## **H**

HPGL 44, 45, 84, 131, 135, 138

## **I**

IK 44

Illustrator 7, 15, 19, 21, 29, 30, 34, 35, 84, 129

## **J**

JPG 84

## **M**

Macro 141, 143

## **N**

Nombre de copies 57, 106, 107

Nombre d'envois 56

## **P**

PCX 44, 84

PDF 7, 45, 47, 85, 86

PhraseWriter 93

## **R**

Remplissage 42, 61, 93, 95, 111

Repères de découpe 29, 30, 31, 60

Repères vidéos 66

**S**

Segment 57, 65, 66, 67, 82

Sens de rotation 75, 81, 98, 115

Sérigraphie 66

**T**

TIF 44, 84

**W**

WMF 44