

EUROSYSTEMS



Manuel de l'utilisateur

Sommaire

Contrat de licence de logiciel.....	1
Informations importantes CoCut.....	7
Configuration système.....	7
Restriction de garantie.....	7
Marques déposées.....	7
Info vente et support.....	8
Mentions légales.....	9
Licence 2e place.....	11
Copyright.....	13
CoCut uses the OpenCV.....	13
CoCut utilise le NLog.....	14
CoCut Weed-Ex.....	15
A propos de ce manuel.....	17
Conventions typographiques.....	18
1 Introduction.....	19
1.1 Que peut CoCut Professional 2017?.....	19
2 Démarrage rapide et installation.....	21
2.1 Démarrage rapide.....	21
2.1.1 Comment installer CoCut?.....	21
2.1.2 Entrer les données licence (sans dongle).....	25
2.1.3 Entrer les données licence (avec dongle).....	27
2.2 La barre d'outils repères de découpe.....	28
2.2.1 Le flux de travail des repères de découpe.....	28
2.2.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2019.....	29
2.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6 et CC.....	29
2.3 Scripts d'autoexportation.....	34
2.3.1 Installer Corun.....	34
2.3.2 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW.....	35
2.3.3 Liaison du script CoCut dans Inkscape.....	36
2.3.4 Liaison du script CoCut dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	36
2.3.5 Liaison du script CoCut dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC.....	37
2.3.6 Liaison du script CoCut dans AutoCAD.....	37
2.4 Sélection des pilotes de l'appareil.....	38
3 Comment utiliser CoCut?.....	41
3.1 Desktop et surface de travail.....	41
3.1.1 I. Desktop.....	41
3.1.2 II. Surface de travail.....	41
3.2 Préparation du travail.....	44
3.2.1 Importer.....	45
3.3 Fenêtre Layer CoCut.....	49
3.4 Attribution d'outil par layer.....	51

Sommaire

3 Comment utiliser CoCut?	51
3.4.1 Définition d'attribution du layer.....	51
3.4.2 Comment définir l'ordre des outils?.....	55
3.5 La sortie.....	57
3.5.1 Réglage de l'appareil - Setup de l'interface (port local).....	57
3.5.2 Paramètres du serveur.....	59
3.5.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut.....	60
3.6 Exporter.....	69
3.6.1 Exportation PDF.....	71
3.7 Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour.....	72
3.7.1 1. Contour.....	72
3.7.2 2. Outline.....	74
3.7.3 3. Ligne de contour.....	75
3.8 Parenthèse : La fusion d'objets vectoriels.....	77
3.8.1 Une sélection des types de fusion les plus importants.....	77
3.9 Production d'autocollants sur plotter avec senseur optique.....	80
3.9.1 Étape 1: Préparation du Job.....	80
3.9.2 Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques.....	81
3.9.3 Étape 2: L'impression.....	83
3.9.4 Étape 3: La découpe.....	83
3.10 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner.....	86
3.10.1 Aperçu de sortie.....	86
3.11 Imprimer.....	93
3.11.1 Sans logiciel RIP.....	93
3.11.2 Avec logiciel Pjannto RIP.....	101
4 Références.....	103
4.1 Menu Fichier.....	103
4.1.1 Commande Nouveau.....	103
4.1.2 Commande Ouvrir.....	103
4.1.3 Commande Enregistrer.....	103
4.1.4 Commande Enregistrer sous.....	103
4.1.5 Commande Envoyer par E-mail.....	104
4.1.6 Commande Importer.....	104
4.1.7 Commande Exporter.....	104
4.1.8 La commande Transfert RIP.....	104
4.1.9 Commande Imprimer.....	104
4.1.10 Commande Envoyer.....	104
4.1.11 Commande Quitter.....	104
4.1.12 Historique des Jobs.....	104
4.2 Menu Edition.....	105
4.2.1 Commande Annuler.....	105
4.2.2 Commande Liste des annulations.....	105
4.2.3 Commande Rétablir.....	105
4.2.4 Commande Liste de rétablissement.....	105
4.2.5 Commande Couper.....	105
4.2.6 Commande Copier.....	106
4.2.7 Commande Coller.....	106
4.2.8 Commande Insérer les contenus.....	106

Sommaire

4 Références	
4.2.9 Commande Tout sélectionner.....	106
4.2.10 Commande Inverser la sélection.....	106
4.2.11 Commande Info Job.....	106
4.2.12 Commande Layer de couleur.....	107
4.2.13 Commande Multi Copy.....	107
4.3 Menu Objet.....	108
4.3.1 Commande Changement d'axe.....	108
4.3.2 Commande Changement d'axe avec page de travail.....	108
4.3.3 Commande Miroir horizontal.....	108
4.3.4 Commande Miroir vertical.....	108
4.3.5 Commande Supprimer.....	108
4.3.6 Commande Miroir sur l'axe X.....	108
4.3.7 Commande Miroir sur l'axe Y.....	108
4.3.8 Commande Dupliquer.....	109
4.3.9 Commande Cloner.....	109
4.3.10 Commande Associer.....	109
4.3.11 Commande Dissocier.....	109
4.3.12 Commande Combiner.....	110
4.3.13 Commande Éclater la combinaison.....	110
4.3.14 Commande Remplissage.....	110
4.3.15 Commande Contour.....	110
4.3.16 Commande Dessiner.....	111
4.3.17 Commande Aligner.....	114
4.3.18 Commande Ranger et simuler... ..	114
4.3.19 Commande Rangement manuel.....	114
4.3.20 Commande Sens horaire.....	114
4.3.21 Commande Sens anti-horaire.....	114
4.3.22 Commande Fermer.....	115
4.3.23 Commande Ouvrir.....	115
4.3.24 Commande Arrondir les angles.....	115
4.3.25 Commande Cadre d'échenillage.....	115
4.4 Menu Affichage.....	116
4.4.1 Commande Agrandir.....	116
4.4.2 Commande Réduire.....	116
4.4.3 Commande Toute la page.....	116
4.4.4 Commande Tout montrer.....	116
4.4.5 Commande Objets sélectionnés.....	116
4.4.6 Commande Placer au premier plan.....	116
4.4.7 Commande Placer en arrière-plan.....	117
4.4.8 Commande Vers l'avant.....	117
4.4.9 Commande Vers l'arrière.....	117
4.4.10 Commande Inverser l'ordre.....	117
4.4.11 Commande Changer l'ordre.....	117
4.4.12 Commande Mode contour.....	117
4.4.13 Commande Affichage élargi.....	117
4.4.14 Commande Toujours visible au premier plan.....	117
4.4.15 Commande Rafraîchir la fenêtre active.....	118
4.5 Menu Outils.....	119

Sommaire

4 Références

4.5.1	Commande Ligne de contour.....	119
4.5.2	Commande PhotoCut.....	119
4.5.3	Commande Poser des repères d'impression.....	119
4.5.4	Commande Chercher / replacer repères de coupe.....	119
4.5.5	Commande Mesurer.....	120
4.5.6	Commande Optimisation du matériau.....	120
4.5.7	Commande Outline.....	120
4.5.8	Commande Fusion.....	120
4.6	Menu Paramètres.....	121
4.6.1	Menu Paramètres standard.....	121
4.6.2	Commande Palette de couleur.....	143
4.6.3	Commande Surface de travail.....	145
4.6.4	Commande Règles.....	145
4.6.5	Commande Unité de mesure.....	146
4.6.6	La fonction Point zéro.....	146
4.6.7	Commande Annuler / Rétablir.....	148
4.6.8	Commande Objet magnétique.....	148
4.6.9	Commande Choix de la langue.....	149
4.7	Menu Fenêtres.....	150
4.7.1	Commande Nouvelle fenêtre.....	150
4.7.2	Commande Mosaïque horizontale.....	150
4.7.3	Commande Mosaïque verticale.....	150
4.7.4	Commande Cascade.....	150
4.7.5	Commande Fermer.....	150
4.7.6	Commande Tout fermer.....	150
4.7.7	Commande Standard.....	150
4.7.8	Commande Sidebar.....	150
4.7.9	Commande Réglages.....	150
4.7.10	Commande Outils généraux.....	151
4.7.11	Commande Outils objets.....	151
4.7.12	Commande Paramètres objets.....	151
4.7.13	Commande Barre d'état des objets.....	151
4.7.14	Commande Barre d'état info éléments.....	151
4.7.15	Voyant fenêtre active.....	151
4.7.16	Commande Plus de fenêtre.....	151
4.8	Menu Aide.....	152
4.8.1	Commande A propos de.....	152
4.8.2	Commande Aide.....	152
4.8.3	Commande Info objets.....	152
4.8.4	Commande Installer les plugins Autoimport.....	152
4.8.5	Commande Support en ligne.....	152
4.8.6	Commande Pilotage à distance, support technique.....	153
4.8.7	Commande Live Update.....	153
4.9	Menu contextuel de la bouton gauche de la souris.....	154
4.9.1	Menu contextuel Règle.....	154
4.10	Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris.....	156
4.10.1	Menu contextuel surface de travail vide.....	156

Sommaire

5 Références Aperçu des envois.....	159
5.1 Menu Envoi.....	159
5.1.1 La commande Envoyer.....	159
5.2 Menu Options.....	159
5.2.1 Commande Enregistrer sous.....	159
5.2.2 Commande Changer l'axe.....	159
5.2.3 Commande Miroir horizontal.....	159
5.2.4 Commande Miroir vertical.....	159
5.2.5 La commande Optimisation.....	159
5.2.6 Commande Ranger avec simulation.....	160
5.2.7 Commande Recalculer.....	160
5.2.8 Commande Conditions initial.....	160
5.2.9 Commande Lignes d'échenillage horizontales.....	160
5.2.10 Commande Lignes d'échenillage verticales.....	161
5.2.11 Commande Essai.....	161
5.3 Menu Affichage.....	161
5.3.1 Commande Largeur matériau.....	161
5.3.2 Commande Montrer tout.....	161
5.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés.....	161
5.3.4 Commande Surface totale.....	162
5.4 Menu Fenêtre.....	162
5.4.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	162
5.4.2 Commande Mosaïque horizontale.....	162
5.4.3 Commande Mosaïque verticale.....	162
5.4.4 Commande Cascade.....	162
5.4.5 Commande Fermer.....	162
5.4.6 Commande Tout fermer.....	162
5.4.7 Commande Outils généraux.....	162
5.4.8 Commande Paramètres objet.....	162
5.4.9 Commande Barre d'état info objets.....	163
5.4.10 Commande Barre d'état info éléments.....	163
5.4.11 Voyant fenêtre active.....	163
5.4.12 Commande Autres Fenêtres.....	163
5.5 Menu Aide.....	163
5.5.1 Commande A propos de.....	163
5.5.2 Commande Aide.....	163
5.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport.....	164
5.5.4 Commande Support technique en ligne.....	164
5.5.5 Commande Commande Pilotage à distance, support technique.....	164
5.5.6 Commande Live Update.....	164
5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite.....	165
5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois.....	165
6 Toolbars - Barres d'outils.....	167
6.1 La barre de menu Standard.....	167
6.2 Barre de Réglages.....	167
6.3 La barre des outils de l'objet.....	168
6.4 Barre des Paramètres de l'objet.....	169
6.4.1 Commande Copies multiples.....	169

Sommaire

6 Toolbars - Barres d'outils	
6.5 Barre d'état Info objets.....	171
6.6 Barre d'état Info éléments.....	171
6.7 La barre d'aperçu des outils.....	171
6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet.....	173
7 Tools - Outils.....	175
7.1 L'interface.....	175
7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification.....	176
7.2 Fonction Outline.....	177
7.3 Liste Annulations/Rétablissements.....	179
7.4 La fonction Alignement.....	181
7.5 Outil Tri avec simulation.....	182
7.5.1 Zone A1 - Position, barre de couleur, ...	182
7.5.2 Zone A2 - Le simulateur.....	184
7.5.3 Zone A3.....	184
7.5.4 Zone A4 - Ranger, paramètres, ...	186
7.6 Fusion.....	189
7.6.1 Jonctions.....	191
7.7 Mesurer.....	192
7.8 La Ligne de contour.....	194
7.9 L'Info JOB.....	197
7.10 Plot Manager.....	200
7.10.1 Installation et modifications des périphériques.....	200
7.10.2 Surveillance des découpes de jobs.....	200
7.10.3 Choix du port de sortie.....	200
7.10.4 Gestion du Hotfolder.....	200
7.10.5 Serveur de découpe.....	200
7.10.6 Périphériques.....	201
7.10.7 Paramètres du Plot Manager.....	205
7.11 Fonction PhotoCUT.....	209
7.11.1 Fenêtre PhotoCUT.....	209
8 La Sidebar.....	217
8.1 Définition de la Sidebar.....	217
8.2 Commande d'Ancrage.....	217
8.3 L'onglet Layer.....	219
8.3.1 A) Les Layers.....	219
8.3.2 B) Les options Layer.....	219
8.3.3 C) Les options pour palettes.....	220
8.3.4 État du layer.....	222
8.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie.....	224
8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur.....	225
8.3.7 Raccourcis de la barre d'outils des layers.....	227
8.4 Onglet Fichiers.....	228
8.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers.....	228
8.4.2 Chemins de recherche.....	233
8.4.3 Champ rechercher et affichage de fichiers.....	235
8.5 Onglet Cliparts.....	238

Sommaire

8 La Sidebar	
8.5.1 Gestion des cliparts.....	238
8.5.2 Les menus contextuels.....	245
8.6 L'onglet Macros.....	247
8.6.1 Le secteur Toolbar.....	247
8.6.2 Le lecteur macros.....	250
9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....	253
9.1 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou Vista (sans dongle).....	253
9.2 Dépassement: Buffer Overflow.....	253
9.3 Dimension de sortie sur plotter Mimaki.....	253
9.4 Dimension de sortie Graphtec.....	254
9.5 Calibrage de la taille de sortie.....	254
9.6 Ordinateur sans interface de série (COM).....	256
9.7 Le plotter ne réagit pas!.....	257
9.8 Buffer Overflow (débordement de tampon).....	257
9.9 Fusion des textes.....	257
9.10 Générer des segments circulaires.....	258
9.11 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	258
9.12 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe.....	258
9.13 Plotter ne fonctionne pas via le port USB.....	260
9.14 Plotter Summa ne lit pas les données!.....	260
9.15 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés.....	260
9.16 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier.....	260
Annexes.....	261
A Liste des pilotes.....	262
B Glossaire des termes techniques.....	270
C Glossaire.....	280
Index.....	287

Contrat de licence de logiciel

Les clauses contractuelles pour l'utilisation du logiciel Euro-Systems par l'utilisateur final (désigné ici aussi sous le *licencié*) 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 Euro-Systems S.à r.l. (désigné ici aussi sous le *concédant*). En installant, en utilisant le logiciel pour la première fois ou en ouvrant le logiciel, vous acceptez les termes et conditions suivants 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 l'envoi ou utilisez 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/étiquette de licence) du produit acquis.

LICENCE ISOLÉE / LICENCE PRINCIPALE - LICENCE SECONDAIRE
- LICENCE SUPPLEMENTAIRE - LICENCE DÉMO - LICENCE TEST - LICENCE ÉCOLE
/ LICENCE MULTI UTILISATEUR - LICENCE SITE - LICENCE ENTREPRISE

1. Objet du contrat

Les objets du contrat sont les programmes informatiques et les fichiers enregistrés sur le support de données (DVD) ou mis à disposition en ligne par transfert de données ou par installation sur l'ordinateur du licencié, 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. Le concédant a le droit de protéger ses droits de propriété pour mettre en œuvre des mesures de protection internes au logiciel. Cela s'applique également aux futures mises à jour / mises à niveau du programme sous licence. Compte tenu de l'état actuel de la technique, Le concédant 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

Remarque importante: Si la protection contre la copie (dongle) est perdue, la licence expire en même temps!

Licence pour un utilisateur isolé / Licence principale

Le concédant vous concède le droit d'utiliser la copie ci-incluse du logiciel Euro-Systems 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 sauf si le concédant dispose en plus de la licence principale une licence dite licences secondaires ou licences supplémentaires.

Licence secondaire

Une licence secondaire n'est valable qu'en relation avec une licence principale. A l'instar de la licence principale, la licence secondaire est également protégée contre la copie. 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 concédant.

Licence supplémentaire

Une licence supplémentaire autorise le licencié à utiliser la copie du logiciel fournie par le concédant sur un ordinateur supplémentaire. Il est protégé contre la copie de la même manière que la licence isolée / licence principale. Le périmètre fonctionnel d'une licence supplémentaire est identique à celui d'une licence principale.

Licence démo

La licence de démonstration autorise le licencié à tester le logiciel - limité sur le plan des fonctionnalités -, 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 démo est formellement prohibée, de même que la remise à un tiers ou encore la reproduction sans l'accord écrit préalable du concédant.

Licence test

La licence de test autorise le licencié à tester le logiciel dans toute sa gamme fonctionnelle - pour une durée limitée - et notamment à vérifier si la valeur attendue par le licencié peut être atteinte avec le logiciel et / ou la compatibilité avec son système informatique actuel. L'utilisation commerciale est expressément interdite, tout comme la divulgation ou la reproduction sans l'autorisation écrite expresse du donneur de licence. La période d'essai commence avec l'engendrement de la licence test.

Licence école / Licence multi utilisateur

Une licence pour école comprend une licence principale pour un enseignant et une licence multi utilisateurs installée sur d'autres postes pour les élèves. La licence multi utilisateurs offre des fonctions restreintes de la version du logiciel. Une utilisation de logiciel sur plusieurs ordinateurs / postes dans les locaux du licencié principal est autorisée.

Licence site

La licence de site autorise le licencié à utiliser la copie du logiciel fourni par le concédant de licence sur plusieurs ordinateurs et / ou plusieurs périphériques de sortie - dans un emplacement (site) - de l'entreprise. Le nombre de licences doit être convenu individuellement et par écrit avec le concédant. Le licencié n'est pas autorisé à transférer les licences d'un emplacement à un autre. Si une entreprise a plusieurs emplacements, une licence d'entreprise doit être obtenue.

Licence entreprise

La licence d'entreprise autorise le licencié à utiliser la copie du logiciel fourni par le concédant sur plusieurs ordinateurs et / ou plusieurs périphériques de sortie - dans plusieurs sites - de l'entreprise. Le nombre de licences doit être convenu par écrit avec le donneur de licence.

3. Le copyright - Titularité des droits de propriété intellectuelle [droits d'auteur]

Le logiciel est propriété exclusive du concédant. 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 une copie de sauvegarde ou pour votre archivage. Vous êtes autorisé à transférer le logiciel sur un disque dur 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 particulières

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 du concédant, ou encore de louer, donner en crédit-bail, sous-louer 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 de logiciel, 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 au concédant.

- * à modifier, adapter, décompiler, désassembler ou traduire le logiciel sans l'accord écrit préalable d'Euro-Systems.

- * 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 sur lequel le logiciel est enregistré. Le concédant 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 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 Euro-Systems seront à retourner au fabricant.

7. Indemnisation lors de violations de contrat

En vertu du droit de la propriété intellectuelle, vous êtes tenu responsable des dommages occasionnés au concédant qui découleraient du non-respect des clauses du présent contrat.

8. Modifications et mises à jour

Le concédant est en droit de réaliser librement des mises à jour du logiciel. Le concédant n'est pas tenu de mettre à disposition les mises à jour logicielles, aux titulaires

d'une licence, lesquels n'auront pas retourné au concédant leur carte d'enregistrement dûment complétée ou n'ont pas enregistré à l'aide du formulaire en ligne ou qui ne se seront pas acquittés des droits de mise à jour.

9. Garantie et responsabilité de Euro-Systems

* Point 1: Le logiciel est livré "en état". Le concédant 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'Euro-Systems 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 1, le concédant décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du logiciel. Le concédant 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 1, l'acheteur pourra alors annuler le contrat. Le concédant 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 du concédant 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'Euro-Systems. 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 Euro-Systems. Une responsabilité pour des dommages liés à un quelconque défaut, non exclu expressément par Euro-Systems, 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.

11. Transmission de données

* 1: Le licencié autorise le donneur de licence à stocker et traiter les données client communiquées dans le cadre de la relation d'affaires.

* 2: Le licencié accepte le transfert de données logicielles au concédant de licence pour la protection des intérêts légitimes, par exemple pour assurer la protection contre la copie, la vérification des licences et la fourniture de fonctionnalités de mise à jour en direct (Live

Update).

* 3: Le licencié accepte d'envoyer les données stockées et traitées par le logiciel en ligne au concédant pour la fourniture des services en ligne du concédant (support en ligne, téléchargement de pilote, achat de licence, fourniture de macros de production).

* 4: Le licencié accepte que les données qui servent au développement basé sur les besoins du logiciel soient transmises au concédant et stockées et traitées par lui.

* 5: Le licencié accepte d'envoyer des données au logiciel pour fournir des mises à jour / mises à niveau, des informations sur les produits et des informations d'assistance importantes.

LIMITATION DE GARANTIE

* Garantie limitée: Le concédant 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 Euro-Systems 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'Euro-Systems 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: Le concédant 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 le concédant ou les fournisseurs d'Euro-Systems 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'Euro-Systems ou par l'incapacité d'utiliser un produit d'Euro-Systems. Ceci est valable même si le concédant aura été informé de la possibilité de ces dommages. Dans tous les cas, la responsabilité d'Euro-Systems 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'Euro-Systems.

Si vous avez des questions concernant le présent contrat ou si vous souhaitez obtenir de plus amples informations, vous pouvez contacter au concédant à l'adresse suivante: Euro-Systems S.à r.l., Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher,

Contrat de licence de logiciel

Luxembourg

© Euro-Systems 2020

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.

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

- Pentium 4 ou plus récent avec min. 1 GB de RAM
- Windows 7 / 8 / 10 (32 ou 64 Bit)
- Résolution graphique minimum 1024 x 768 Pixel
- Logiciel hôte: CorelDRAW Version à partir de X3, ou Illustrator, InDesign, CorelDesigner, AutoCAD ou Inkscape

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 EUROSISTEMS 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, InDesign, Freehand et AutoCAD. Ces marques déposées sont la propriété des fabricants respectifs.

Info vente et support

Chère utilisatrice,
cher utilisateur,

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

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

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

Support - Tél. : +49 6502 92 88 11 (en allemand ou anglais)

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

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

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

- Numéro de Version: par ex. CoCut Professional 17.002
- 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

Mentions légales

Annotation:

La rédaction de ce guide de l'utilisateur s'appuie entièrement sur le système de documentation propre à la société RCS. Des modifications et erreurs réservent.

Police utilisée: Arial

Version originale allemande:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Traduction: Fadila Tazamoucht

Révisée: 27.06.20

Licence 2e place

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

Avec une licence 2e place 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 licence 2e place. 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.

Copyright

Copyright © 2020 de Euro-Systems S.à r. l.. Tous droits réservés.
Révision: 27.06.20

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.

Composition et mise en page : Peter Bettendorf

Texte du manuel : Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner

L'acquisition légale du logiciel par support de données ou par téléchargement 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 utilisé sur plusieurs appareils à différents endroits par plusieurs personnes.

Les copies ne peuvent être faites qu'à des fins de sauvegarde des données

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.

CoCut Weed-Ex

Weed-Ex is a product from Witpac GmbH and the product as well as the application have been applied for patent in the Netherlands and is not disclosed yet.

A propos de ce manuel

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

Dans le chapitre "**Démarrage rapide 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 au moyen d'exemples concrets.

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

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

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

Le chapitre d'après donne une description détaillée des "**Tools ou outils**".

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

Le chapitre "Add-ons - Programmes d'extension" présente en détails les programmes additionnels. Un add-on est un programme ou une partie de ce programme indépendant du logiciel et souvent installé pour répondre à une demande personnalisée.

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

Conventions typographiques

Typographie	Signification
Gras	Titres
<i>Italique</i>	<i>Instruction, mise en relief</i>
Gras, italique	Menus, champs, options. Ex: Nouveau
MAJUSCULES	Indique les touches sur le clavier. Ex: CTRL ...
TOUCHE1+TOUCHE2	Le signe (+) entre deux touches signifie que vous devez laisser appuyée la 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 boîte de dialogue peut être activée.

1 Introduction

CoCut Professional 2017™ est un logiciel de découpe sur films à partir de CorelDRAW™, Illustrator, InDesign, CorelDesigner, AutoCAD et Inkscape. Ces logiciels d'illustration offrent une multitude de possibilités de créations graphiques et sont par là-même voués à la création de dessins de très haute qualité, lesquels pourront être imprimés au moyen d'un pilote d'imprimante performant.

CoCut Professional 2017 offre la réponse idéale aux nombreuses exigences de l'industrie. Il élargit les possibilités offertes par votre logiciel d'illustration en lui ajoutant les outils pour la création d'enseignes haut de gamme, tels que par exemple automatisation Impression/Découpe avec fonction ligne de contour. Cet outil prend en charge les systèmes au contour optiques (Summa OPOS) mais aussi les traceurs de découpe non équipés de capteur optique des contours.

Des fonctions de fusion très avancées produisent des graphiques polychromes directement prêts à la découpe; l'outil Inline/Outline crée un contour autour des textes - outil généralement disponible dans les logiciels de découpe particuliers. C'est pourquoi CoCut Professional 2017 est le plugin idéal pour le lettrage sur film, la sérigraphie et les impressions textiles, pour toute activité voulant transformer des logos ou autres graphiques en designs prêts à la découpe.

1.1 Que peut CoCut Professional 2017?

- CoCut Professional 2017 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 fabricants renommés tels que Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd et bien d'autres encore.
- CoCut Professional 2017 convertit automatiquement les épaisseurs de trait en contours prêts à la découpe.
- Découpe à la couleur et assemblage précis grâce aux repères de découpe
- Fusion de couleurs: Les superpositions de couleurs peuvent être librement définies, des recouvrements sérigraphiques peuvent être créés dans un ordre de couleur au choix.
- 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 Professional 2017 est en mesure de redimensionner ou de segmenter votre dessin à l'échelle de votre choix.
- 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 une 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 Professional 2017?

2 Démarrage rapide et installation

2.1 Démarrage rapide

2.1.1 Comment installer CoCut?

2.1.1.1 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 (série)

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

2.1.1.2 Étape 2: Installation

Après avoir inséré le CD dans votre lecteur, la fenêtre d'installation portant le titre **EUROSYSTEMS Setup** apparaît. Sélectionnez CoCut Professional 2017 dans le champ **Produit**. Démarrez l'installation en cliquant sur la commande **Installer**. Il vous faut accepter les termes du contrat de licence EUROSYSTEMS (cf. Fig. 2.1-2), afin de démarrer l'installation.

2.1.1 Comment installer CoCut?

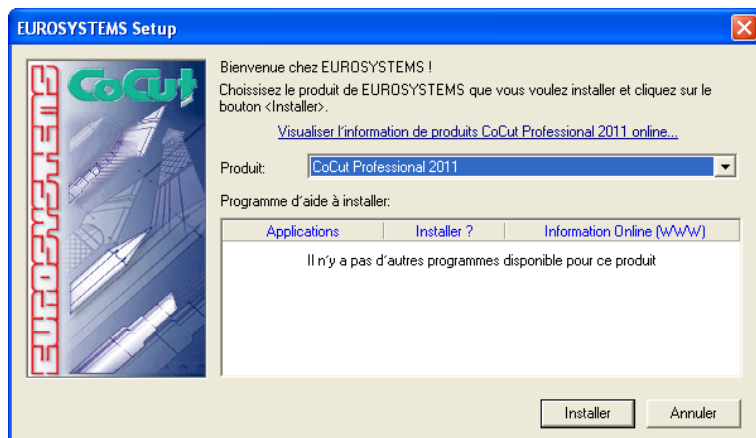


Fig. 2.1-1: Boîte de dialogue Autostart

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

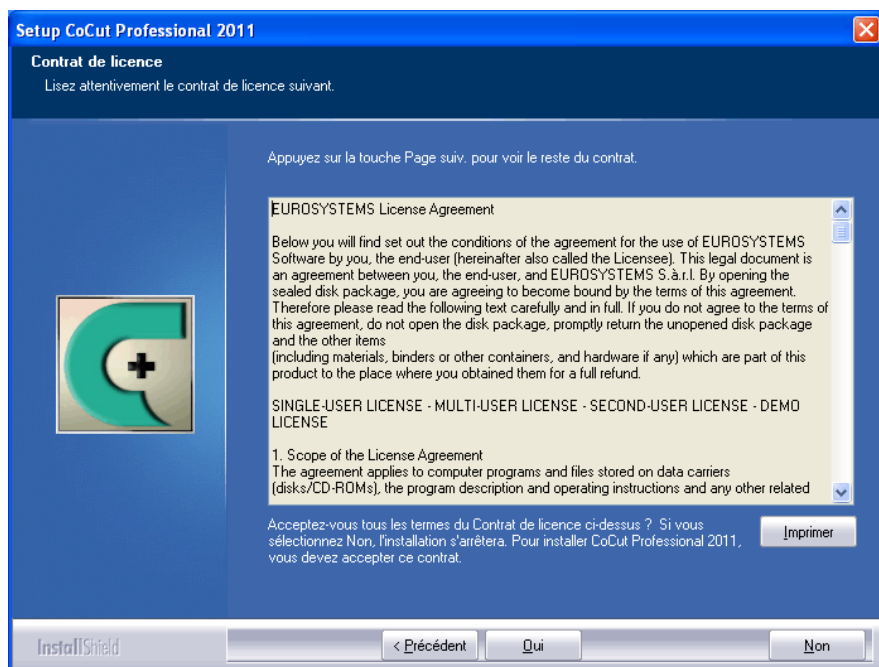


Fig. 2.1-2: Contrat de licence EUROSYSTEMS Software

La boîte de dialogue suivante vous propose un répertoire par défaut où installer CoCut Professional 2017. Il s'agit ici de C:\Programmes\EUROSYSTEMS\CoCut Professional 2017.

Si vous souhaitez installer CoCut dans un autre dossier, veuillez cliquer sur **Parcourir**, et indiquez par la suite le nom du dossier désiré.

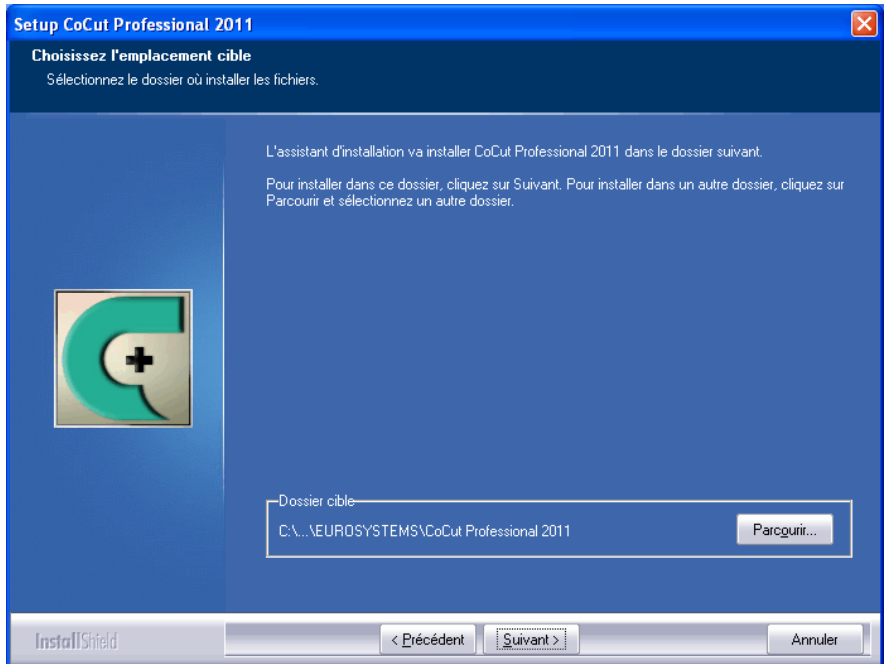


Fig. 2.1-3: Choix de l'emplacement cible sur disque dur

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

2.1.1 Comment installer CoCut?

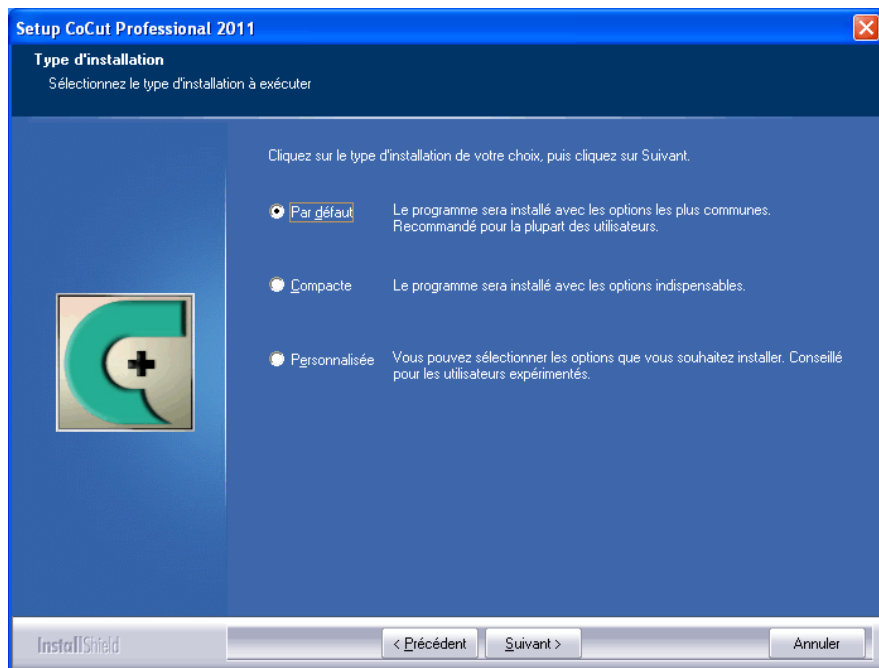


Fig. 2.1-4: Choix du type d'installation

Le répertoire EUROSYSYSTEMS\CoCut Professional 2017 est proposé par défaut au menu démarrage.

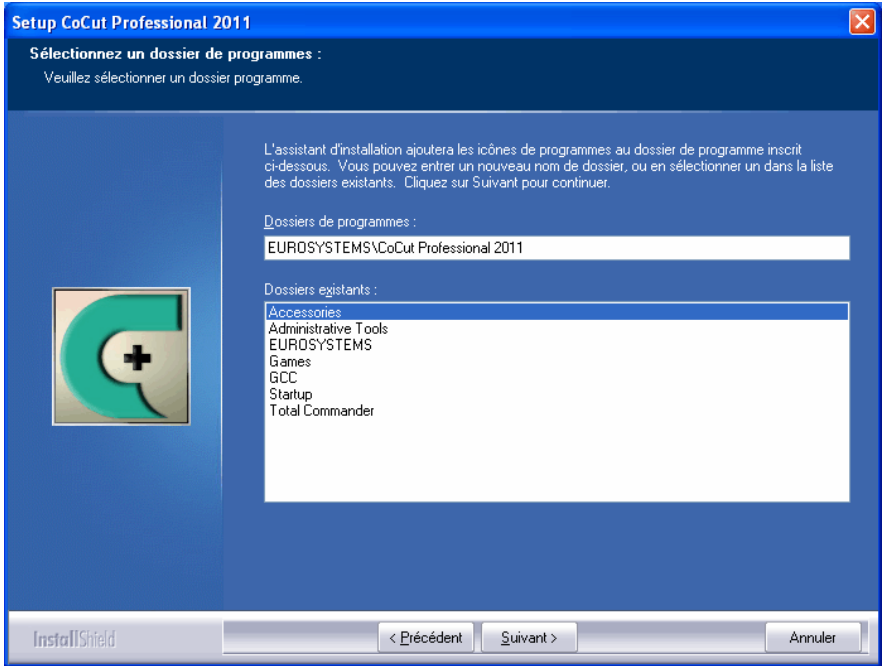


Fig. 2.1-5: Classement dans le menu Démarrer

2.1.2 Entrer les données licence (sans dongle)

2.1.2.1 Utiliser les fichiers ECFN: 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 .ECFN.

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

2.1.2.2 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 champ est vide, vous le laisserez vide dans la boîte de dialogue aussi.

2.1.2 Entrer les données licence (sans dongle)



Fig. 2.1-6: Fenêtre de démarrage sans code de licence valide

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

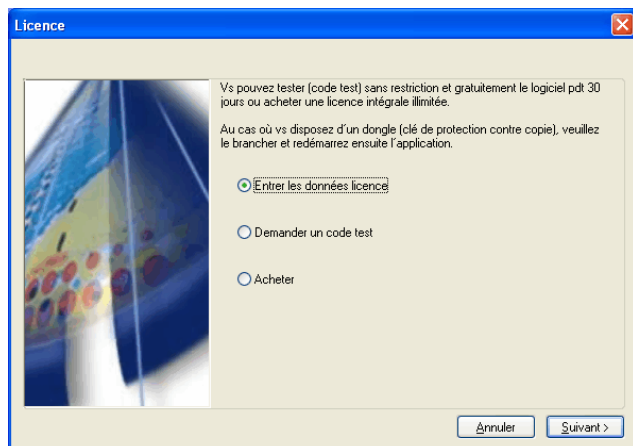


Fig. 2.1-7: Option pour une première installation de CoCut Professional 2017

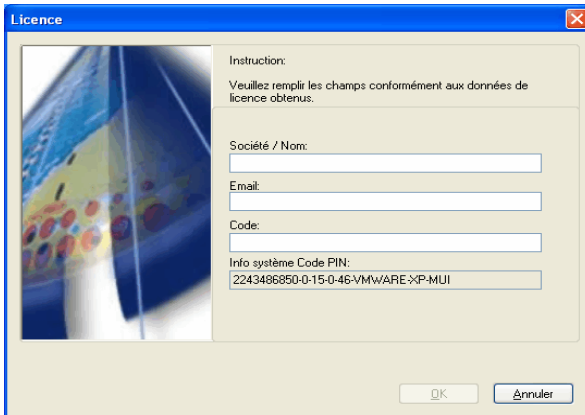


Fig. 2.1-8: Entrez les données licence indiquées dans l'email ou sur l'étiquette.

2.1.3 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.

2.1.3.1 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 champ "Code:".

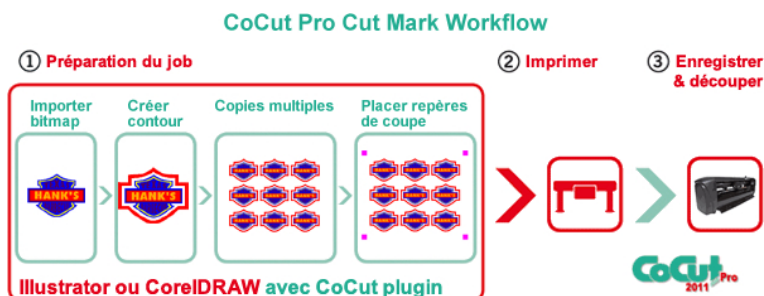
2.2 La barre d'outils repères de découpe

Les fonctions Objet de la barre d'outils des repères de découpe 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 Professional 2017 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-X8 & 2017-2019 et Illustrator CS3-CS6 & CC!

2.2.1 Le flux de travail des repères de découpe

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



Un bitmap, servant de point de départ au flux de travail des repères de découpe, sera dans un premier temps pourvu d'un contour. Dans un second temps, un nombre défini de poses ou de copies sera généré. A l'étape suivante, les repères de justification sont placés en nombre et taille requis autour des copies ou poses. Maintenant, le job est envoyé vers une imprimante appropriée pour être ensuite traité par un traceur de découpe 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.

2.2.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2019

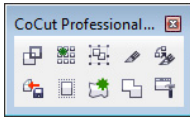


Fig. 2.2-1: Barre d'outils dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2019

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

2.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6 et CC

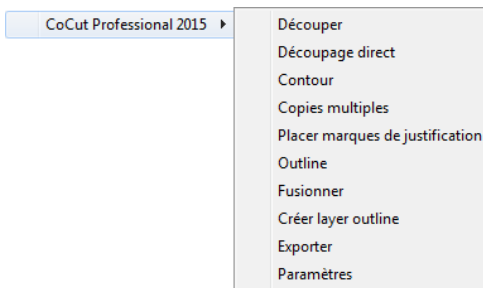


Fig. 2.2-2: Sous-menu CoCut Professional 2017 dans Illustrator

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

2.2.3.1 Boutons de commande de la barre d'outils des repères de découpe

Important: Les explications suivantes valent également pour les versions d' Illustrator!

1 Bouton *Contour*



Fig. 2.2-3: Icône Contour

 voir chapitre 7.8: La *Ligne de contour*

2 Bouton *Copies multiples*



Fig. 2.2-4: Icône Copies multiples

 voir chapitre 6.4: Barre des *Paramètres de l'objet*

3 Bouton *Placer marques / repères de justification*



Fig. 2.2-5: Icône Placer marques / repères de justification

 voir chapitre 3.9.2: Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques

4 Bouton *Découper*



Fig. 2.2-6: Icône Découper

 voir chapitre 3.10: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

5 Bouton *Découper direct*



Fig. 2.2-7: Icône Découper direct

L'activation de ce bouton permet de s'assurer qu'aucune fenêtre ne s'affiche avant la sortie de données. Les données de sortie sont envoyées directement au périphérique connecté.

6 Bouton *Exportation*



Fig. 2.2-8: Icône Exportation

Activation de ce bouton assure (cf. dialogue des paramètres) que les données sélectionnées sont exportées vers le dossier spécifié.

Remarque: Dans CorelDRAW, les données sont enregistrés dans le format CMX . Dans les autres cas, au format PDF.

7 Bouton *Créer Outline*



Fig. 2.2-9: Icône Créer Outline

 [voir chapitre 7.2: Fonction *Outline*](#)

8 Bouton *Créer Outline Layer*



Fig. 2.2-10: 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 Professional 2017, et un ton direct ou couleur spot lui sera attribué.

9 Bouton *Fusionner*



Fig. 2.2-11: Icône Fusionner

Si ce bouton est activé, les objets sélectionnés sont fusionnés.

 [voir chapitre 7.6: *Fusion*](#)

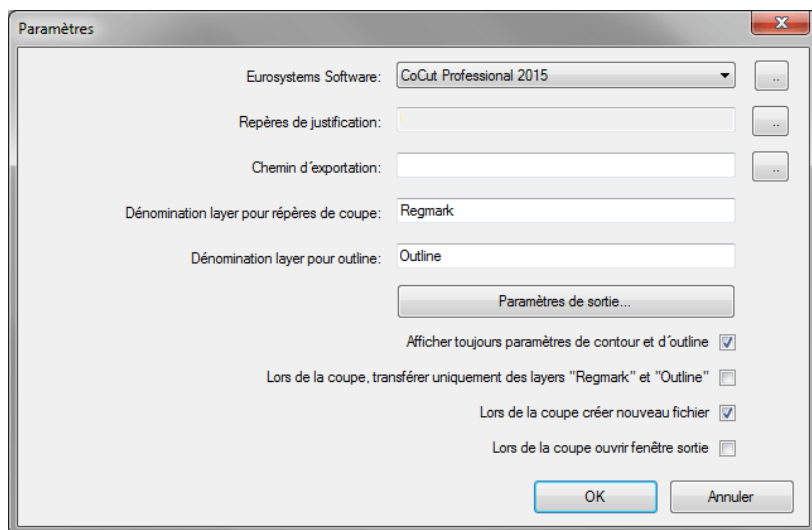
10 Bouton *Paramètres*



Fig. 2.2-12: Icône Paramètres

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

2.2.3.2 La fenêtre *Paramètres*



Champ *Eurosystems Software*



Fig. 2.2-13: Icône 2 points

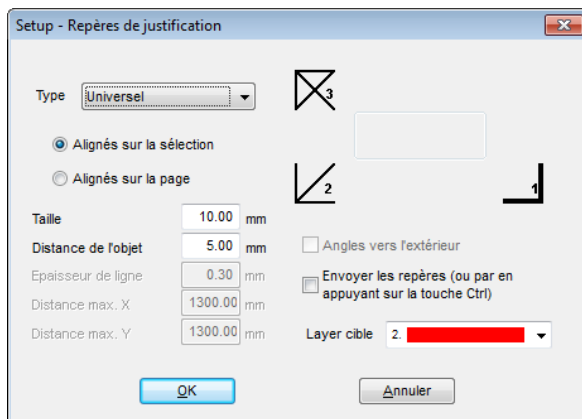
Un clic sur le bouton *2 Points* active le programme sélectionné et permet de modifier les paramètres standards.

Champ *Repères de justification*



Fig. 2.2-14: Icône 2 points

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



 voir chapitre 3.9: Production d'autocollants sur plotter avec senseur optique

Cadre *Chemin d'exportation*



Fig. 2.2-15: Icône 2 Points

Un clic sur le bouton *2 Points* ouvre la fenêtre *Recherchez un dossier*. Il permet de sélectionner le dossier *Exportation* où le fichier exporté peut être sauvé.

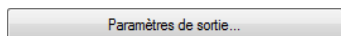
Option *Dénomination layer pour repères de coupe*

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. La valeur par défaut est *Regmark*.

Option *Dénomination 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. La valeur par défaut est *Outline*.

Bouton *Paramètres de sortie...*



L'activation du bouton *Paramètres de sortie* ouvre la fenêtre de découpe et vous permet de régler les paramètres individuels lors de la découpe.

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

En activant le bouton de commande correspondant à cette option, la fenêtre de réglage

2.3 Scripts d'autoexportation

des paramètres restera affichée.

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

Ici, seuls les objets attribués à ces deux layers seront envoyés vers CoCut Professional 2017, 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 Professional 2017 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.

2.3 Scripts d'autoexportation

Autoexportation signifie, que des données provenant de logiciels externes (CorelDRAW, CorelDesigner, Illustrator, Freehand, Inkscape, InDesign ou AutoCAD) 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).

2.3.1 Installer Corun

Avec le *Corun Installer* les CoCut Professional 2017 plugiciels peuvent être installés. Dans la colonne *Nom*, tous les programmes d'accueil sont affichés dans lesquels les plugiciels peuvent être implémentés. La colonne "Répertoire de plugin" affiche le répertoire dans lequel les fichiers de plugin finissent après l'installation est terminée. La liste *Nom* affiche tous les programmes répertoriés qui ont une fonctionnalité de plugiciel. Choisissez le programme approprié dans la liste. Activer le bouton *Installer* pour démarrer le processus.

Remarque: Le *Corun Installer* est nécessaire si le programme hôte est installé AVANT CoCut Professional 2017 ou si les plugins doivent être réinstallés.

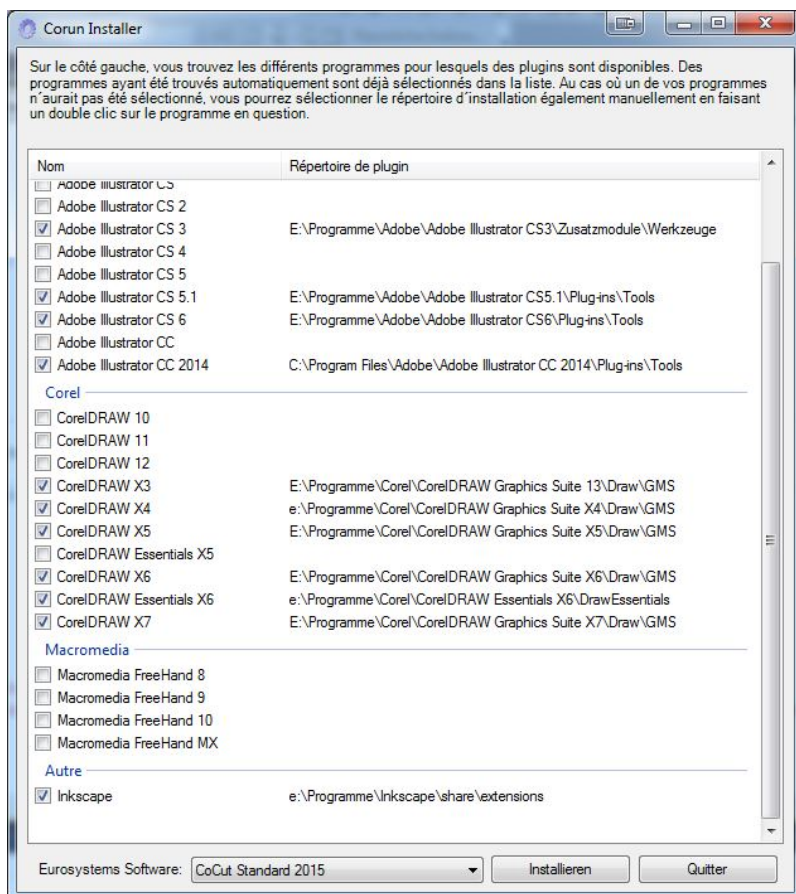


Fig. 2.3-1: Fenêtre "Corun Installer" avec les programmes d'accueil et des indicateurs de chemin.

2.3.2 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW

2.3.2.1 CorelDRAW X3-X8 et 2017-2019

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 dans le lecteur / Démarrer installation / Sélectionner type d'installation "**installation personnalisée**". Si une version de

2.3.2 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW

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.
- En cliquant sur l'onglet **Aspect**, vous pourrez modifier l'apparence. Appuyez sur le bouton **Importer** et sélectionnez un symbole au choix.
- 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.

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

2.3.3 Liaison du script CoCut dans Inkscape

Le CoCut script pour Inkscape est situé dans le menu **Extensions**. La routine de sortie est activée par l'entrée **Découper** dans le CoCut Professional 2017 sous menu.

Remarque importante: le plug-in ne fonctionne qu'avec la version non portable d'Inkscape.

2.3.4 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.

2.3.5 Liaison du script CoCut dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC

Le CoCut - script est dans le menu **Modules externes** dans le sous-menu suivant: EUROSISTEMS, **Auto Exportation**. La fonction souhaitée est activée par un clic.

2.3.6 Liaison du script CoCut dans AutoCAD

2.3.6.1 Fichier menu pour AutoCAD 2000(i), 2002-2020, 2002LT-2020LT

- Dans le menu **Options**, cliquez sur **Personnaliser**.
(Remarque: Vous pouvez également activer la boîte de dialogue via la commande **_menuload**)
- Dans la fenêtre suivante, choisissez l'onglet **Groupe de menu** et appuyez sur le **menu déroulant**.
- La fenêtre des commandes s'affiche alors. Modifiez l'extension de nom de fichiers en indiquant ***.mnu**.
- Sélectionnez le fichier **corun.mnu** et fermez la fenêtre.
- Appuyez sur la commande **Chargement** et validez avec OK.
- Le menu CoCut est à présent chargé.
- Cliquez ensuite sur l'onglet supérieur. Dans le groupe de menu, sélectionnez **CoCut Plot** et placez-le dans la barre d'outils d'AutoCAD.

2.3.6.2 Fichier menu pour AutoCAD LT 98 und R14

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

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

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

perçage.

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

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

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

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

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

2.4 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.

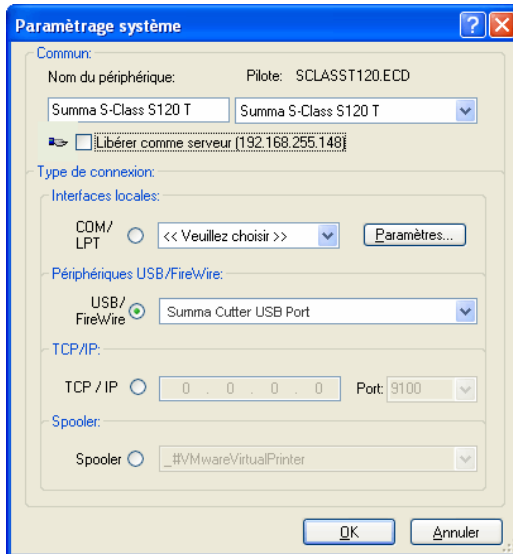


Fig. 2.4-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l'appareil

Pour plus d'informations détaillées sur le paramétrage des **interfaces locales**, consultez le lien: [voir chapitre 3.10: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

2.4 Sélection des pilotes de l'appareil

3 Comment utiliser CoCut?

3.1 Desktop et surface de travail

3.1.1 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.

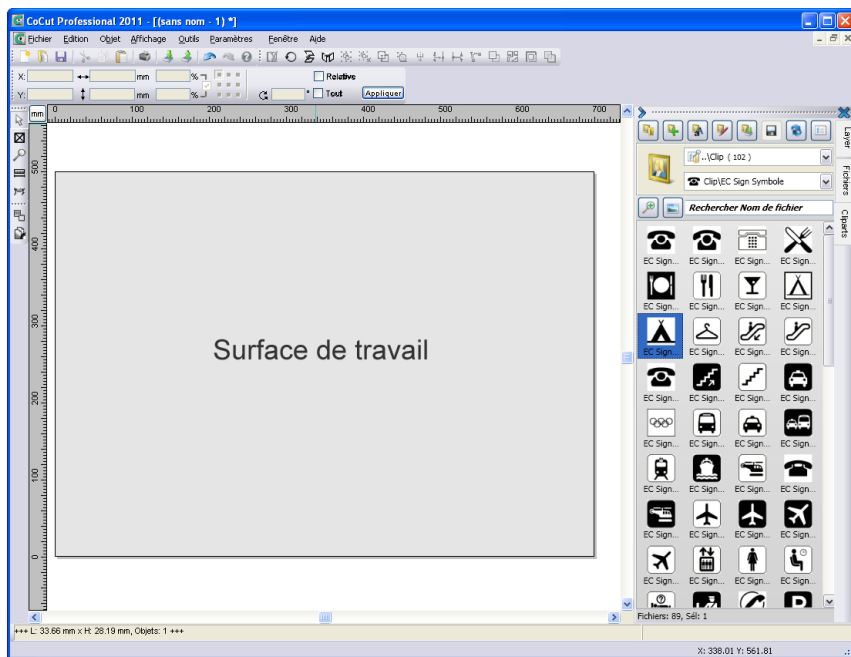


Fig. 3.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

3.1.2 II. Surface de travail

La surface de travail est une section du desktop CoCut. La surface de travail s'affiche la plupart du temps 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

3.1.2 II. Surface de travail

choix, par ex. pour la création d'enseignes de taille de table 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 3.10: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...**

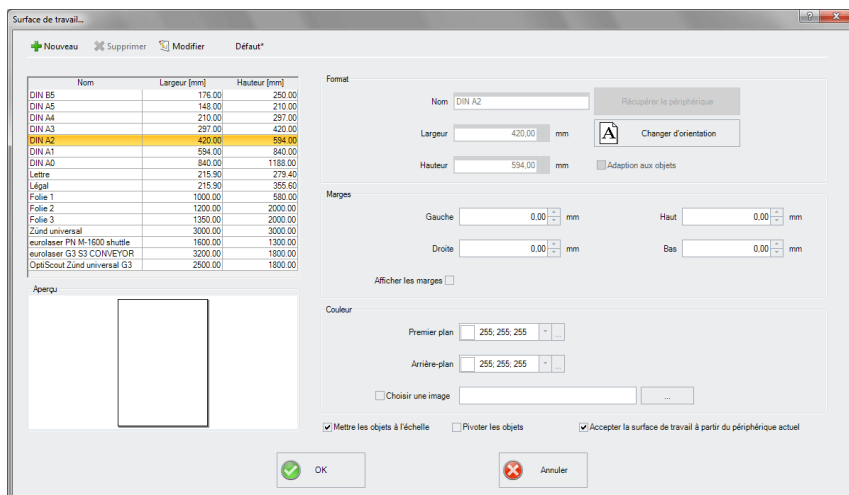


Fig. 3.1-2: Réglage de la surface de travail

3.1.2.1 Les boutons

Le bouton **Nouveau**

Un nouveau format est créé à l'aide du bouton **Nouveau**. Les valeurs de largeur et de hauteur de la ligne sélectionnée sont transférées à la nouvelle ligne.

Le bouton **Supprimer**

Utilisez le bouton **Supprimer** pour supprimer le format sélectionné.

Le bouton **Modifier**

Ce bouton permet de sauvegarder tous les paramètres et options modifiés.

Le bouton **Défaut***

Ce bouton marque l'identifiant d'un * (astérisque). Le format étoilé est utilisé à chaque fois que CoCut est démarré.

Le bouton *Récupérer le périphérique*

Avec ce bouton - si la commande de lecture du pilote est traitée par le contrôleur de la machine - la valeur de la largeur peut être lue à partir du dispositif connecté et insérée dans le champ largeur.

Le bouton *Changer d'orientation*

Ce bouton permet de changer l'orientation de la surface de travail de portrait à paysage et vice versa.

Le bouton *OK*

Le bouton OK accepte les valeurs modifiées et ferme le dialogue.

Le bouton *Annuler*

Ce bouton permet de fermer le dialogue sans enregistrer les modifications.

3.1.2.2 Les secteurs**Le secteur *Aperçu***

Ce secteur affiche la feuille de travail, le fond d'écran, ses couleurs et l'alignement de l'espace de travail proportionnellement réduit.

Le secteur *Format***Nom**

Dans ce champ, le nom du format est saisi et le nom du format sélectionné est affiché.

Largeur

Ce champ est utilisé pour définir la largeur du format.

Hauteur

Ce champ définit la hauteur du format.

Le secteur *Bords****Gauche, droite, haut, bas***

Ces 4 champs définissent la distance des marges par rapport au bord de l'espace de travail.

Note : les valeurs négatives sont également autorisées.

Le secteur *Couleur*

Premier plan

Ici, vous pouvez définir la couleur de la surface de travail comme valeur RVB.

Arrière-plan

Ici, vous pouvez définir la couleur de l'arrière-plan du bureau comme valeur RVB.

3.1.2.3 Les options

Adaption aux objets

Cette option permet de capturer les objets en dehors de la surface de travail et d'étendre la surface de travail de la quantité nécessaire pour placer tous les objets sur la surface de travail.

Option *Afficher les marges*

Cette option affiche les marges définies sous forme de lignes pointillées devant la surface de travail.

Option *Choisir une image*

Cette option permet d'afficher le bitmap sélectionné dans l'aperçu et plus tard sur la surface de travail. Le bouton  ouvre la boîte de dialogue de fichier permettant de sélectionner la bitmap souhaitée.

Option *Mettre à l'échelle*

Si la hauteur ou la largeur de la surface de travail est modifiée, tous les objets de la surface de travail seront réduits ou augmentés de la même quantité.

Option *Pivoter les objets*

Cette option détermine si les objets surface de travail et de l'arrière-plan du bureau tourneront également lorsque l'orientation est modifiée.

Option *Accepter la surface de travail à partir du périphérique actuel*

Cette option garantit que les valeurs de largeur et de hauteur de l'espace de travail sont lues à partir du périphérique connecté et ensuite utilisées. Pour chaque appareil, un format est créé avec le **nom de l'appareil** dans la liste.

3.2 Préparation du travail

3.2.1 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).

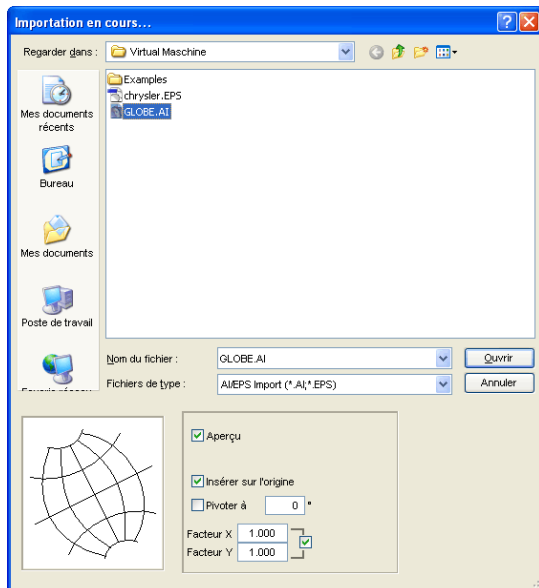


Fig. 3.2-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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, *.svg

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.

3.2.1 Importer

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.

3.2.1.1 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 4.6.1.7: Les réglages *Importation***

Importation/exportation paramètres

Auto-importation

Répertoire 1: ...

Répertoire 2: ...

Répertoire 3: ...

Nom du fichier: ☐ Supp. le fichier après l'import

Pas d'aperçu pour

Bitmaps de plus de MB

Fichiers EPS de plus de MB

Importation DXF et HPGL

☐ Fermer autom. objets

Tolérance: mm

☒ Ts les layer

☐ Combiner les objets appartenant au même layer

☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6

A l'importation

☒ Adapter la surface de travail aux objets avec les marges suivantes:

Gauche: mm Droite: mm

Haut: mm Bas: mm

☒ Attrib. taille fixe des objets

☐ Taille de la sortie verrouillée

☒ Trier les layers selon leur nom

☒ Chercher / remplacer repères de coupe

Exportation par Drag'n Drop et presse papier

☐ Générer 1 format EPS supplément

PDF

☐ Intégrer fichier Job dans fichier PDF lorsque l'exportation

☐ Lors de l'importation aucune sélection de page

Fig. 3.2-2: Définition de condition pour l'importation de fichiers

3.2.1 Importer

3.2.1.2 Importation PDF

3.2.1.2.1 Options supplémentaires

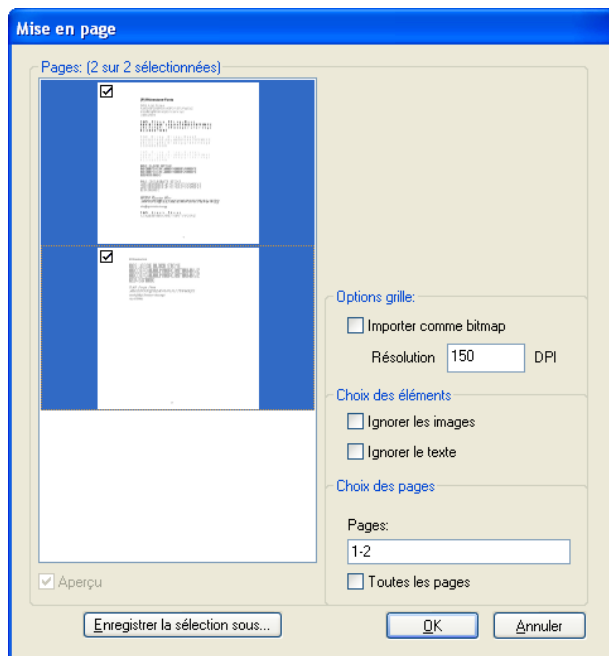


Fig. 3.2-3: Option pour importation de fichiers PDF

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.

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.

3.3 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.

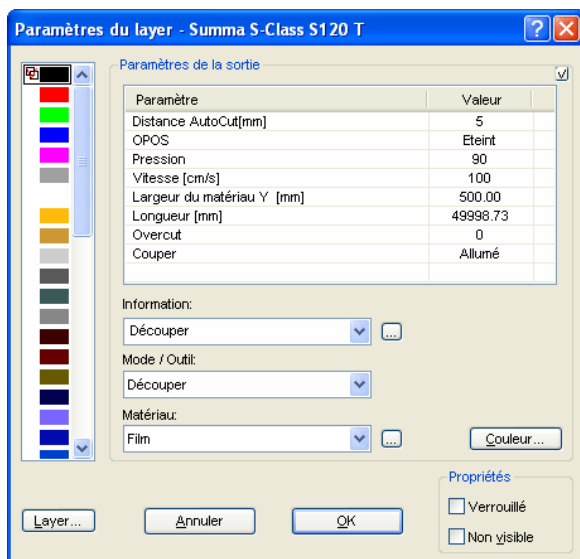


Fig. 3.3-1: Réglage layer avec définition des paramètres de sortie

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.

3.3 Fenêtre Layer CoCut

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.

3.4 Attribution d'outil par layer

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

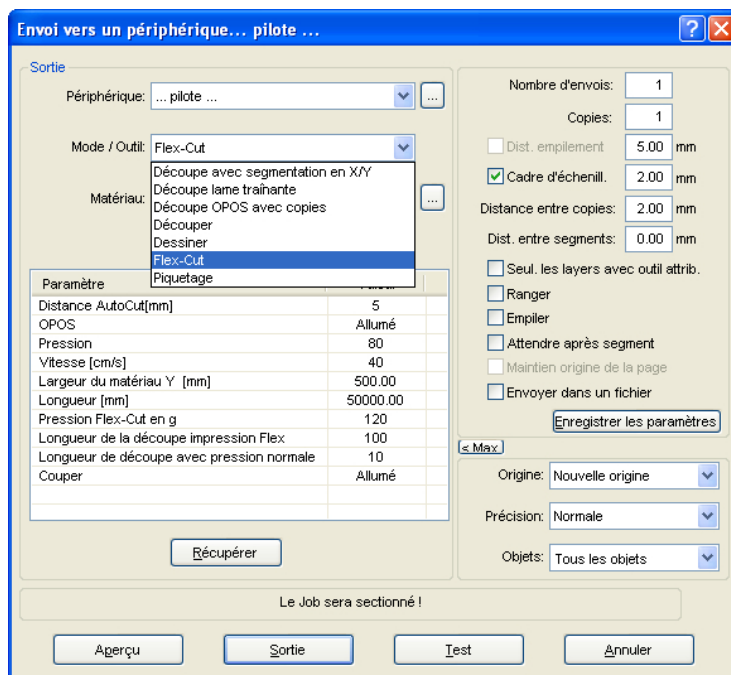


Fig. 3.4-1: Sélection des outils et réglage des paramètres définis dans le pilote

3.4.1 Définition d'attribution du layer

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

3.4.1 Définition d'attribution du layer

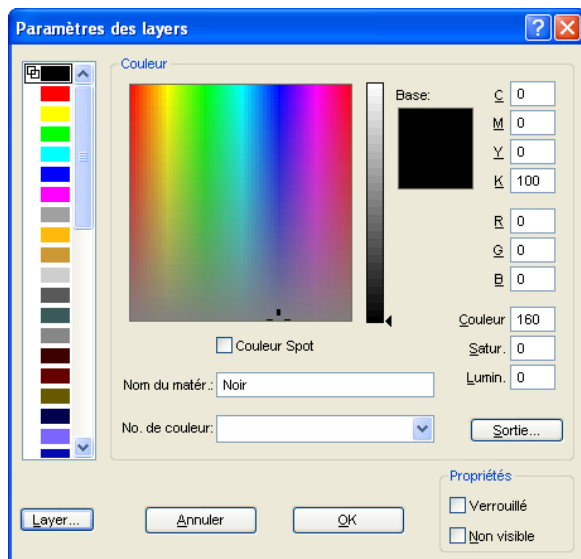
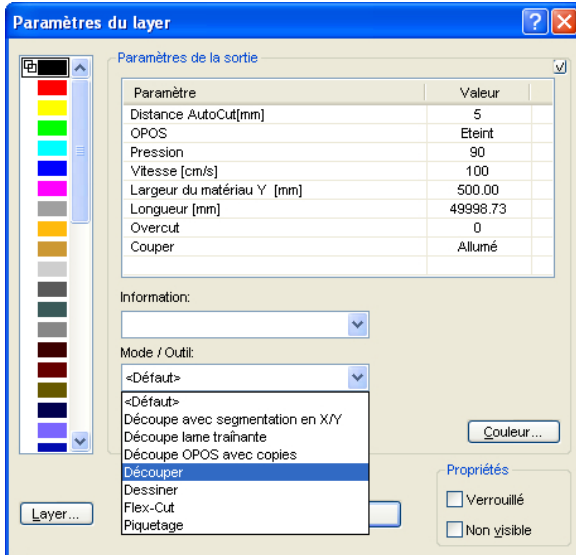


Fig. 3.4-2: Aperçu avant changement vers l'aperçu de sortie

3.4.1.1 Bouton *Sortie*

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



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

3.4.1 Définition d'attribution du layer

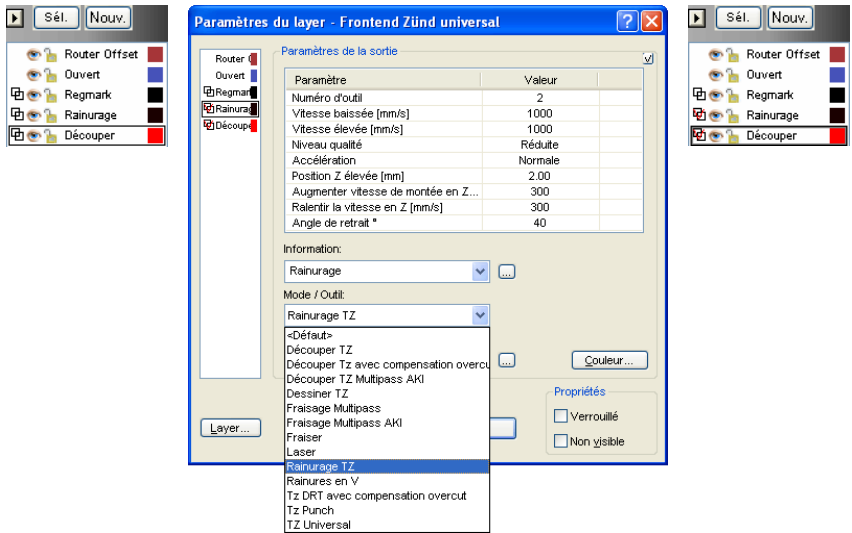


Fig. 3.4-3: Layer avec désignation d'outil (gauche) - Attribution d'outil (milieu) - Layer avec outil attribué (droite)

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

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

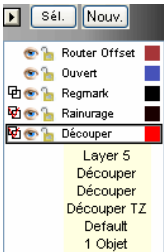


Fig. 3.4-4: Info Vérification du "Layer Découper"

3.4.2 Comment définir l'ordre des outils?

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

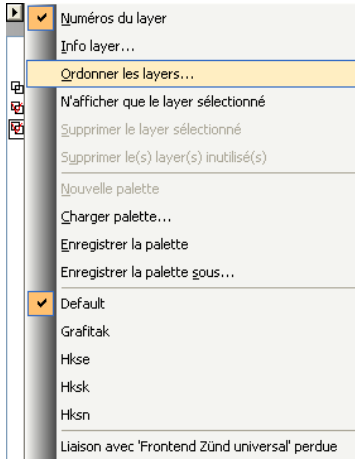


Fig. 3.4-5: L'ordre des layers sera défini

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

3.4.2 Comment définir l'ordre des outils?

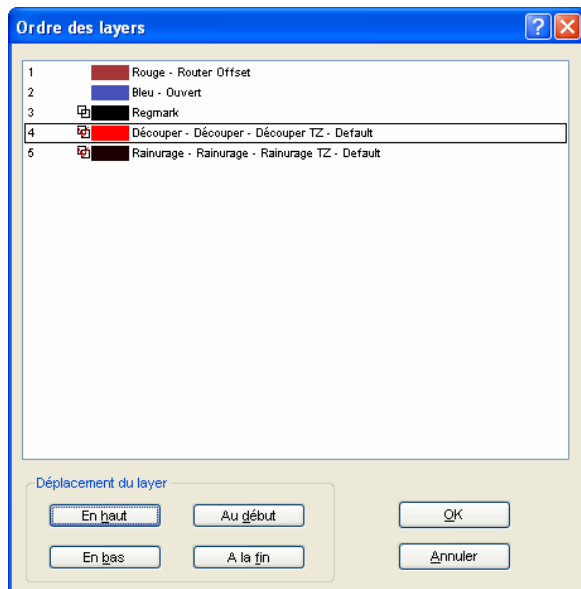


Fig. 3.4-6: Ordre des outils modifié: Découper précède maintenant le rainurage

Conclusion: L'attribution d'outil permet la définition des outils, le réglage des paramètres de chaque outil, la sélection des couleurs (layer) des objets se trouvant sur la surface de travail ainsi que l'ordre d'exécution du job. CoCut Professional 2017 vous offre ainsi la flexibilité requise pour une meilleure gestion des différents scénarios de sortie et une organisation plus souple du flux de travail.

3.5 La sortie

3.5.1 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. 3.5-1: Bouton de commande Sortie

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

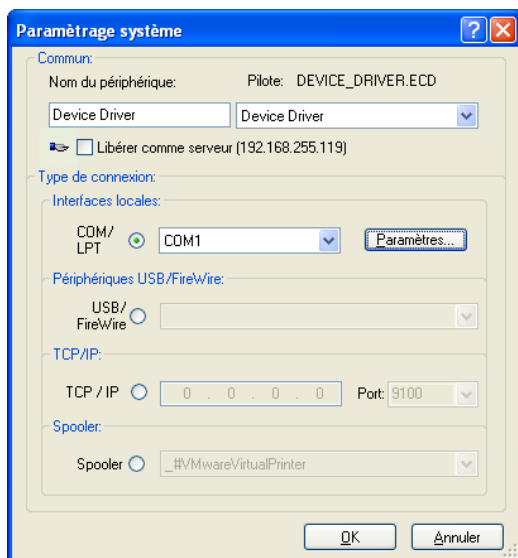


Fig. 3.5-2: Pilotes et sélection de la connexion

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.

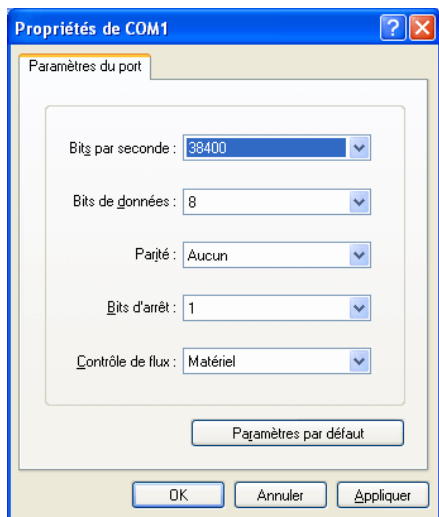


Fig. 3.5-3: Fenêtre réglage des paramètres de l'interface

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.

3.5.2 Paramètres du serveur

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

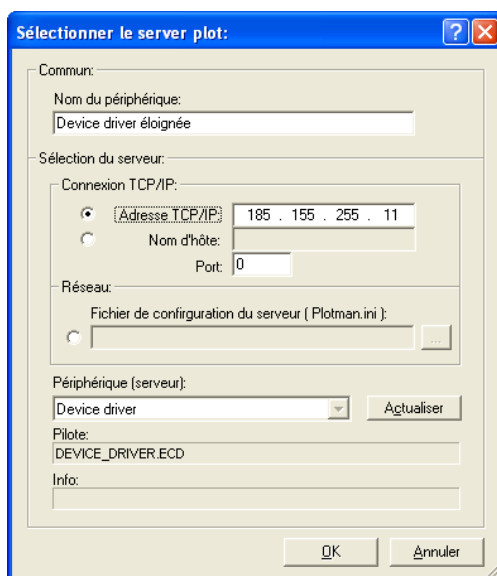


Fig. 3.5-4: Fenêtre de configuration d'un périphérique réseau (server plot)

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.

3.5.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

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.

3.5.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

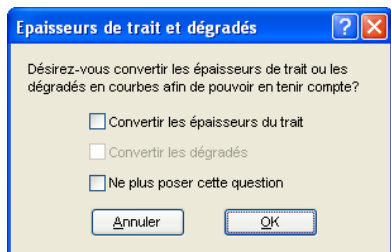


Fig. 3.5-5: Préparation de l'édition des épaisseurs de traits et dégradés

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.

3.5.3.1 Envoi vers un périphérique

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

< Affichage min. (Standard)

Envoi vers un périphérique... pilote ...

Sortie

Périphérique: ... pilote ...

Mode / Outil: Découper

Matériau: Film

Paramètre	Valeur
Distance AutoCut[mm]	5
OPOS	Eteint
Pression	90
Vitesse [cm/s]	100
Largeur du matériau Y [mm]	500.00
Longueur [mm]	49998.73
Overcut	0
Couper	Allumé

Récupérer

Nombre d'envois: 1

Copies: 1

☐ Dist. empiement 5.00 mm

☒ Cadre d'échenill. 2.00 mm

Distance entre copies: 2.00 mm

Dist. entre segments: 0.00 mm

☐ Seul. les layers avec outil attrib.

☐ Ranger

☐ Empiler

☐ Attendre après segment

☐ Maintien origine de la page

☐ Envoyer dans un fichier

Enregistrer les paramètres

< Max

Origine: Nouvelle origine

Précision: Normale

Objets: Tous les objets

Aperçu Sortie Test Annuler

Fig. 3.5-6: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage min.

< Affichage max.

Paramètre	Valeur
Distance AutoCut[mm]	5
OPOS	Eteint
Pression	90
Vitesse [cm/s]	100
Largeur du matériau Y [mm]	500.00
Longueur [mm]	49998.73
Overcut	0
Couper	Allumé

Nombre d'envois: 1
 Copies: 1
☐ Dist. empiement 5.00 mm
☒ Cadre d'échenill. 2.00 mm
 Distance entre copies: 2.00 mm
 Dist. entre segments: 0.00 mm
☐ Seul. les layers avec outil attrib.
☐ Ranger
☐ Empiler
☐ Attendre après segment
☐ Maintien origine de la page
☐ Envoyer dans un fichier
 Enregistrer les paramètres
 < Min
 Origine: Nouvelle origine
 Précision: Normale
 Objets: Tous les objets
 Annuler

Fig. 3.5-7: 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:

- Ajouter un périphérique...
- Ajouter un périphérique réseau...
- Modifier...
- Supprimer

Fig. 3.5-8: 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.

Materiau

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

Le bouton  ouvre le menu suivant:

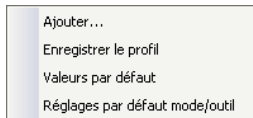


Fig. 3.5-9: Menu popup des Matériaux ...

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.

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.

3.5.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

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.

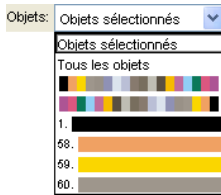


Fig. 3.5-11: Liste objets avec choix du mode.

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

3.5.3.3 Découpe séparée des couleurs

Les couleurs des layers utilisées dans votre projet se retrouvent dans la liste **Objets**, sous un numéro permettant d'identifier sans équivoque chaque couleur de layer. D'autre part, *deux barres horizontales colorées* 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.

3.5.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

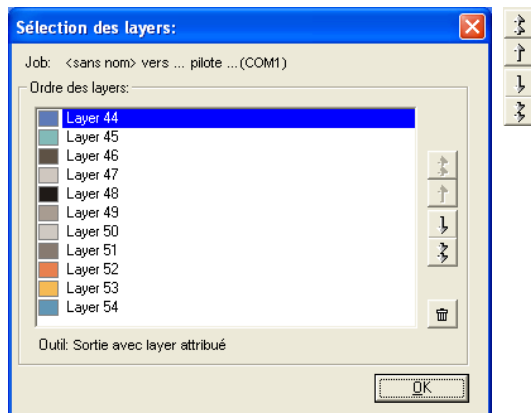


Fig. 3.5-12: Définition de l'ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

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.

3.6 Exporter

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

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

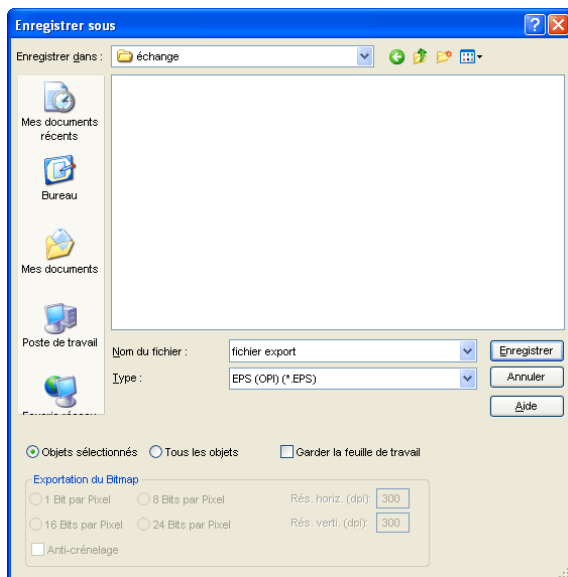


Fig. 3.6-1: CoCut Fenêtre d'exportation avec sélection de fichiers

Enregistrer

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

Nom du fichier

Saisir ici le nom du fichier à exporter.

Type de fichier

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

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

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

3.6 Exporter

Objets sélectionnés

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

Tous les objets

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

Garder la feuille de travail

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

Exportation du bitmap

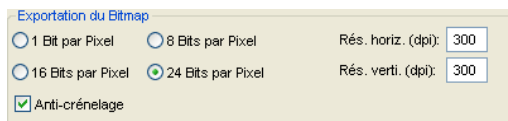


Fig. 3.6-2: Profondeur de couleur et résolution pour exportation de bitmap

Profondeur de couleur

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

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

Résolution

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

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

Anti-crânelage

L'exportation de bitmaps peut également être réalisée avec **antialiasing** ou **anti-crânelage**.

3.6.1 Exportation PDF

3.6.1.1 Options supplémentaires

Options exportation PDF

☒ Crypter le document

Mot de passe: [masked]

☒ Déterminer les droits d'accès

Mot de passe [masked]

Paramètres:

☐ Interdit d'imprimer

☐ Contenu ne peut pas être extrait

☐ Ne pas autoriser "Modifier des contenus"

OK

3.6.1.2 Crypter le document

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

Mot de passe

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

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

3.6.1.3 Déterminer les droits d'accès

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

Mot de passe

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

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

majuscules et de caractères spéciaux.

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

3.6.1.4 Droits d'accès

Interdit d'imprimer

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

Contenu ne peut pas être extrait

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

Ne pas autoriser "Modifier des contenus"

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

3.7 Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour

La définition de ces notions peut être parfois confuse pour les utilisateurs de CoCut Professional 2017. Les différences entre ces fonctions ne sont pas nettement évidentes et leur affichage sur l'interface de CoCut en mode plein semble identique. Les différences apparaissent nettement lorsque vous passez en mode de contour (Activé/Désactivé avec la touche F9), permettant d'illustrer qu'il s'agit bien là de fonctions distinctes.

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

3.7.1 1. Contour

Définition

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

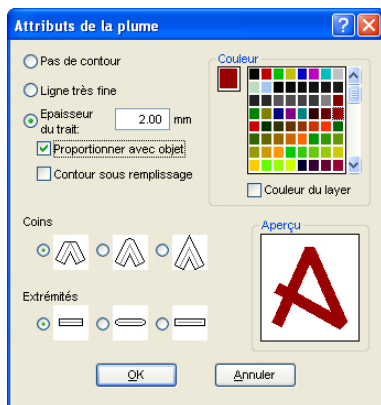


Fig. 3.7-1: Fenêtre Attributs



Fig. 3.7-2: Mode plein



Fig. 3.7-3: Mode de contour

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

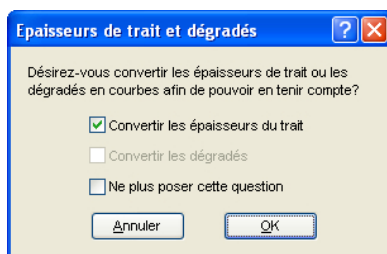


Fig. 3.7-4: Fenêtre Conversion de contours en objets prêts à la découpe

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

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

3.7.2 2. Outline

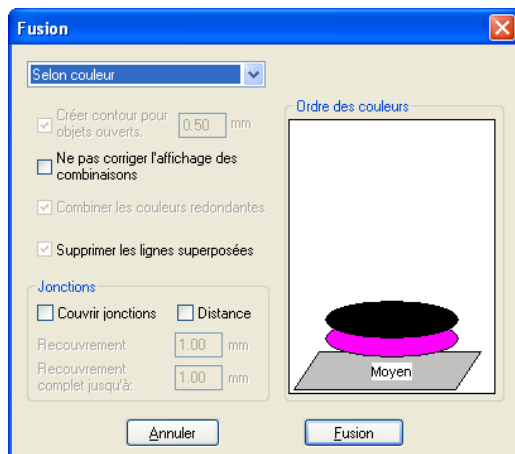


Fig. 3.7-5: Fenêtre Fusion avec présélection pour convertir les contours

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

3.7.2 2. Outline

Définition

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

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

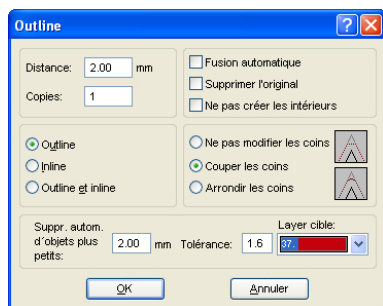


Fig. 3.7-6: Fenêtre Outline

Outline Outline

Fig. 3.7-7: Mode plein

Outline Outline

Fig. 3.7-8: Mode contour

3.7.3 3. Ligne de contour

Définition

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

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

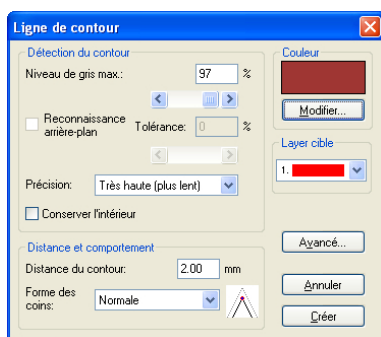


Fig. 3.7-9: Fenêtre Ligne de contour

Bitmap Bitmap

Fig. 3.7-10: Mode plein



Fig. 3.7-11: Mode contour

Conclusion: Les exemples ci-dessus illustrent la différence importante de ces notions. Même s'il est difficile voire impossible de constater des différences en mode plein sur votre écran, Contour, Outline et Ligne de contour disposent de différents outils et fonctions. Cette exemple montre la flexibilité des outils offerts par CoCut Professional 2017.

3.8 Parenthèse : La fusion d'objets vectoriels

3.8.1 Une sélection des types de fusion les plus importants

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

3.8.1.1 Automatique



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

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

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

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

3.8.1.2 Selon couleur



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

3.8.1.3 Surface pleine



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

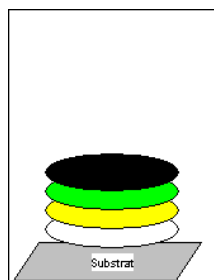
Astuce: Ce procédé est notamment utilisé pour la décoration des vitrines, l'option **Selon couleur nécessitant bien souvent une pose complexe**. L'option **Surface pleine** se prête plus aisément à l'utilisation de 2 voire maximum 3 couleurs de film, lesquels seront superposés l'un sur l'autre.

3.8.1.4 Sérigraphie



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

3.8.1.5 Superposition des couleurs pour la fusion Sérigraphie



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

3.8.1.6 Trimmer



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

3.9 Production d'autocollants sur plotter avec senseur optique

CoCut Professional 2017 est conçu pour la production en "Print & Cut" d'autocollants et décalcomanies sur des films appropriés. L'expression "Print & Cut" signifie que le média est dans un premier temps imprimé avant que ne soient découpés au contour au moyen d'un traceur de découpe les autocollants. Pour ce faire, le traceur de découpe doit être équipé d'un senseur optique, capable de détecter les repères de découpe et de justification afin de compenser toutes imprécisions d'impression avant la découpe. Pour l'exécution du "Print & Cut", le procédé d'impression du matériel utilisé est sans importance (aucune différence entre sérigraphie ou impression à jet d'encre numérique).

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

3.9.1 Étape 1: Préparation du Job

Le Job est préparé dans CoCut Professional 2017. Tous les outils nécessaires à la production d'autocollants sont des composants de notre logiciel. Grâce à la fonction d'exportation de CoRUN, des fichiers pourront être importés et édités dans CoCut à partir de programmes hôtes tels que CorelDRAW, Freehand, AutoCAD ou Illustrator.

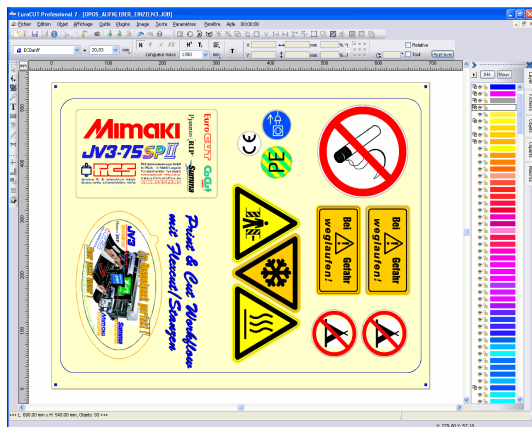


Fig. 3.9-1: Préparation d'un job

En utilisant les fonctions spéciales 1. Contour, 2. Cloner, 3. Copies multiples et 4. Attribuer repères, votre job sera préparé pour l'impression. L'impression pourra être directement réalisée dans CoCut Professional 2017 si les programmes d'impression tels que p. ex. Pjannto RIP ou PosterPrint sont installés. Si un autre RIP que ceux nommés précédemment est exploité, il faudra utiliser la fonction d'exportation (OPI) EPS pour une mise en forme des données du job en vue de l'impression.

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

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

Restriction: CoCut Professional 2017 ne dispose pas ou peu d'outils de traitement d'image. Le traitement d'image devra être opéré sous un logiciel hôte comme par exemple Photoshop. Les images seront par la suite importées dans CoCut où elles pourront être traitées.

3.9.2 Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optiques

3.9.2.1 Champ d'action découpe au contour (Print & Cut):

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

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

3.9.2 Repères de justification pour systèmes de reconnaissance optique

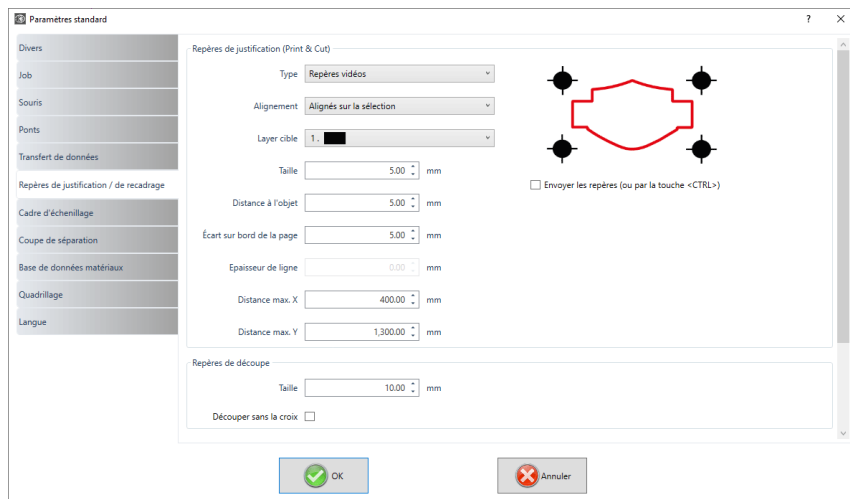


Fig. 3.9-2: Menu des paramètres standards avec sélection des repères de justif

3.9.2.2 Définition

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

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

3.9.2.3 Repères de justification

Une description détaillée de tous les paramètres peut être trouvée ici : [voir chapitre 4.6.1.4: Setup Repères de découpe et de justif...](#)

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

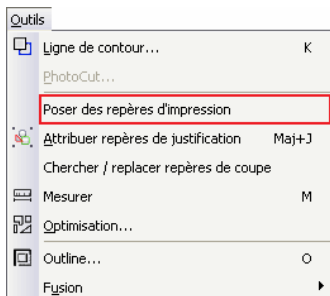


Fig. 3.9-3: Menu outils pour la pose de repères de justification

3.9.3 Étape 2: L'impression

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

3.9.4 Étape 3: La découpe

Tous les traceurs de découpe de haute qualité disposent actuellement d'un capteur optique, permettant ainsi une production en série d'autocollants. La ligne de contour - à ne pas confondre avec l'outline - créée autour des poses lors de la préparation du job est alors prise en compte par le traceur de découpe. Fig. 3.9-7 illustre la découpe de lignes de contour (de couleur magenta).



Fig. 3.9-4: Tête de découpe avec capteur et lame tangentielle

Les plotteurs de découpe mentionnés plus haut sont en mesure de travailler les matériaux sous forme de feuille ou de rouleau. Les pilotes de plotteurs de CoCut prennent en charge les deux fonctions. Fig. 3.9-5 et Fig. 3.9-6 illustrent les paramètres des pilotes pour la découpe avec capteur, pour le traitement de copies de job identiques sur rouleaux ou feuilles. (Fig. 3.9-6).

3.9.4 Étape 3: La découpe

Envoi vers un périphériqueSumma S-Class S75 D

Sortie

Périphérique: Summa S-Class S75 D

Mode / Outil: Découper

Matériau: Film

Paramètre	Valeur
Distance AutoCut[mm]	5
OPOS	Allumé
Pression	90
Vitesse [cm/s]	100
Largeur du matériau Y [mm]	500.00
Longueur [mm]	4998.73
Overcut	0
Couper	Allumé

Récupérer

Nombre d'envois: 1

Copies: 1

☐ Dist. empiement

5.00 mm

☒ Cadre d'échenill.

2.00 mm

Distance entre copies:

2.00 mm

Dist. entre segments:

0.00 mm

☐ Seul. les layers avec outil attrib.

☐ Ranger

☐ Empiler

☐ Attendre après segment

☐ Maintenir origine de la page

☐ Envoyer dans un fichier

Enregistrer les paramètres

Origine: Nouvelle origine

Précision: Normale

Objets: Tous les objets

Le Job sera sectionné !

Aperçu

Sortie

Test

Annuler

Fig. 3.9-5: Réglage des paramètres "Opos=allumé" sur plotter de découpe Summa S-Class

Remarque: Le paramètre "OPOS" sera mis automatiquement sur "allumé" lors de l'utilisation des repères correspondants. Pour le traitement de copies identiques des jobs sur rouleau avec repères de justification, veuillez utiliser le mode "Découpe OPOS avec copies"(Fig. 3.9-6). Le nombre de copies sur l'axe X peut être ici indiqué ainsi que la distance des repères entre les copies (en mm).

Envoi vers un périphériqueSumma S-Class S75 D

Sortie

Périphérique: Summa S-Class S75 D

Mode / Outil: Découpe OPOS avec copies

Matériau: Film

Paramètre	Valeur
Couper	Eteint
Distance AutoCut[mm]	5
Nombre de copies sur l'axe X	8
Pression	80
Vitesse [cm/s]	60
Largeur du matériau Y [mm]	500.00
Longueur [mm]	500.00
Distance des repères entre copies	24
Feuille	Eteint

Récupérer

Nombre d'envois: 1

Copies: 1

☐ Dist. empiement

5.00 mm

☒ Cadre d'échenill.

2.00 mm

Distance entre copies:

2.00 mm

Dist. entre segments:

0.00 mm

☐ Seul. les layers avec outil attrib.

☐ Ranger

☐ Empiler

☐ Attendre après segment

☐ Maintenir origine de la page

☐ Envoyer dans un fichier

Enregistrer les paramètres

Origine: Nouvelle origine

Précision: Normale

Objets: Tous les objets

Le Job sera sectionné !

Aperçu

Sortie

Test

Annuler

Fig. 3.9-6: Réglage des paramètres lors de copies de job identiques sur feuille (également réalisable sur rouleaux, si le paramètre est mis sur "rouleau=allumé")

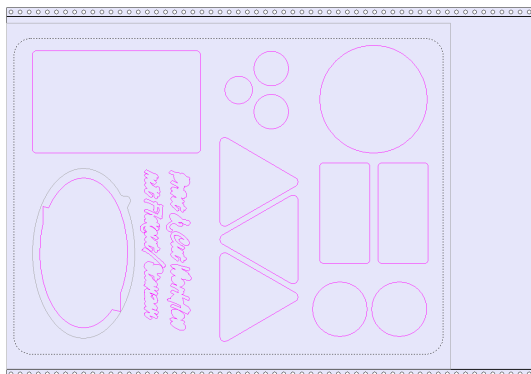


Fig. 3.9-7: Aperçu de découpe des contours de découpe (le contour gris du côté gauche inférieur est utilisé pour le poinçonnage de "Flex-Cut")

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

3.10 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

3.10.1 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

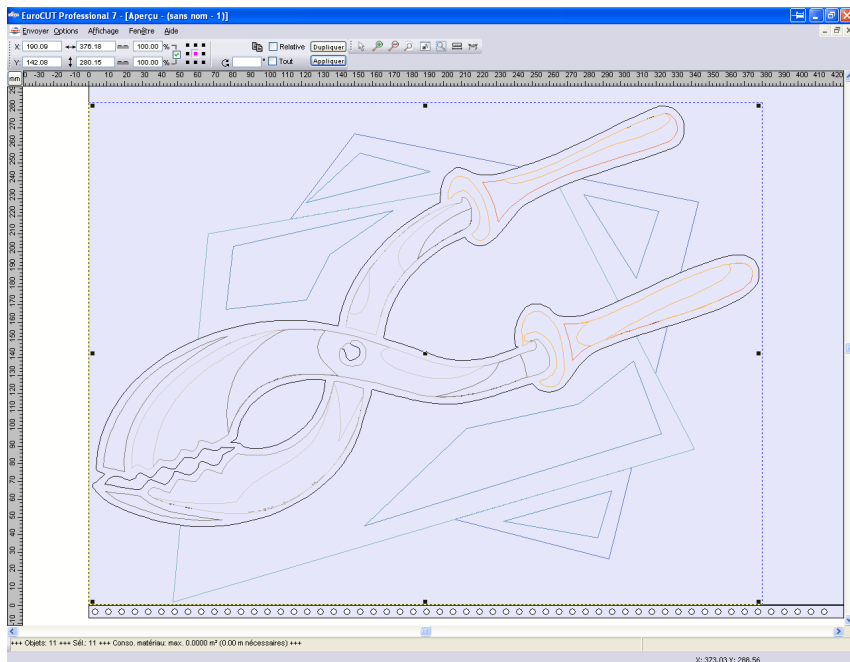


Fig. 3.10-1: Aperçu de sortie avec barre d'outil, barre d'état et objets de sortie

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

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

Description détaillée:

➤ **voir chapitre 6.7: La barre d'aperçu des outils**

➤ **voir chapitre 6.8: Barre d'Aperçu des paramètres objet**

3.10.1.1 Optimisation consommation film

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

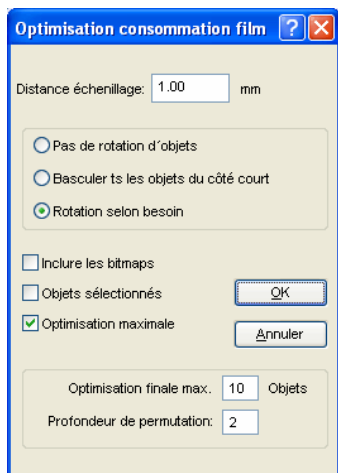


Fig. 3.10-2: Fenêtre Paramètres d'optimisation du matériel

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.

3.10.1 Aperçu de sortie

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.

3.10.1.2 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.

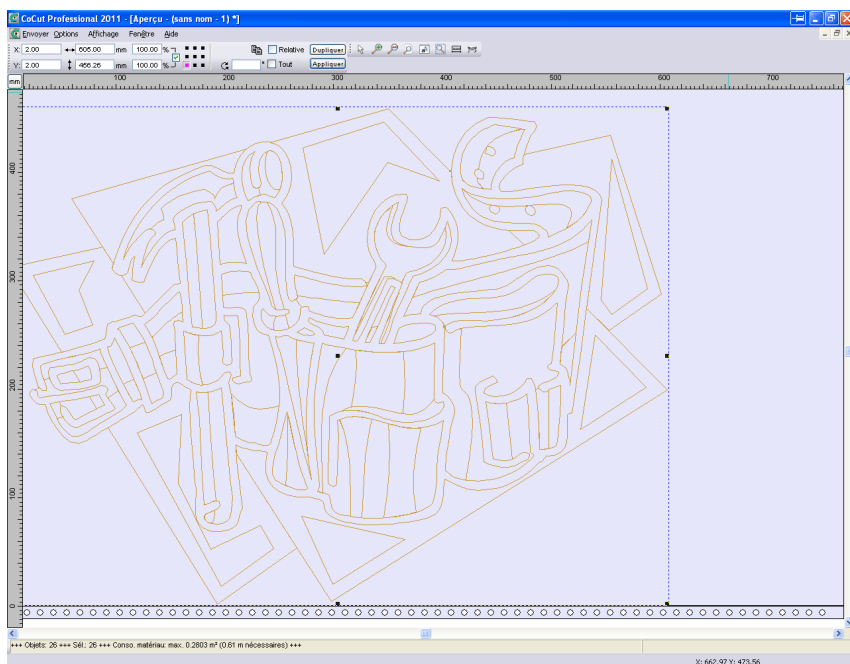


Fig. 3.10-3: Sortie du job avec cadre d'échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes

d'échenillage

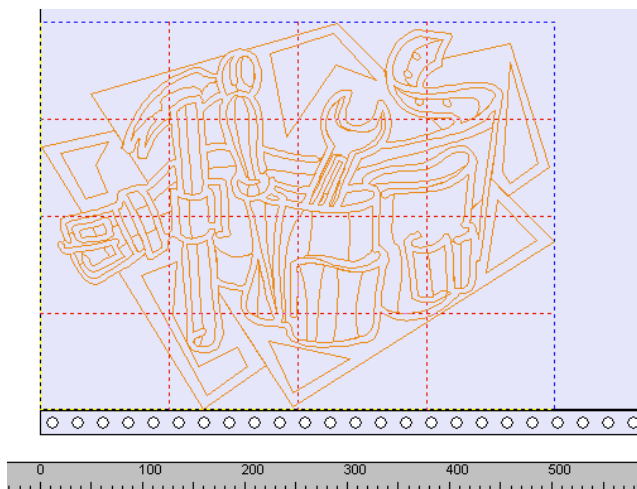


Fig. 3.10-4: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d'échenillage (en pointillés rouges)



Fig. 3.10-5: 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.

3.10.1 Aperçu de sortie

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.

3.10.1.3 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:

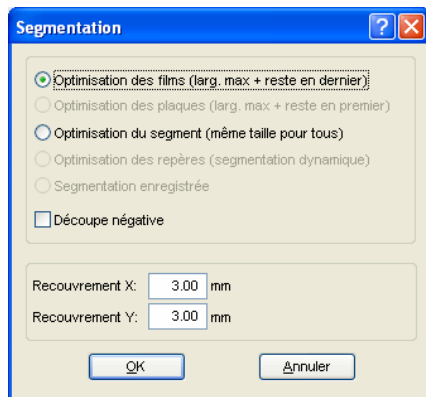


Fig. 3.10-6: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

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 est nécessaire. En fonction du positionnement CoCut recherche jusqu'à 30% à côté des lignes de segments, où sont placés les repères vidéo. 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.

3.10.1 Aperçu de sortie

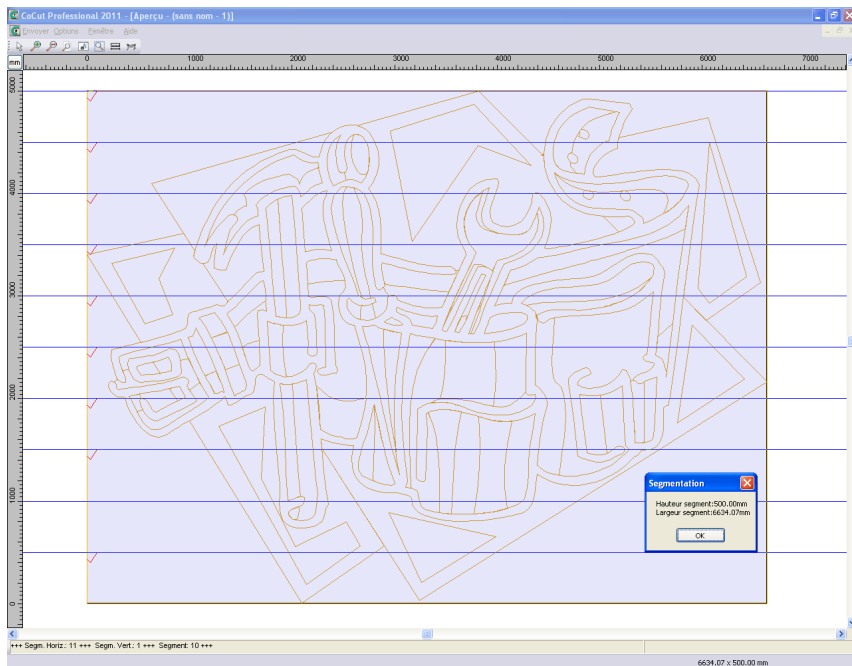


Fig. 3.10-7: Info Optimisation des films dans l'aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

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.

3.11 Imprimer



Fig. 3.11-1: Commande Imprimer dans la barre d'outils standard

3.11.1 Sans logiciel RIP

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

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

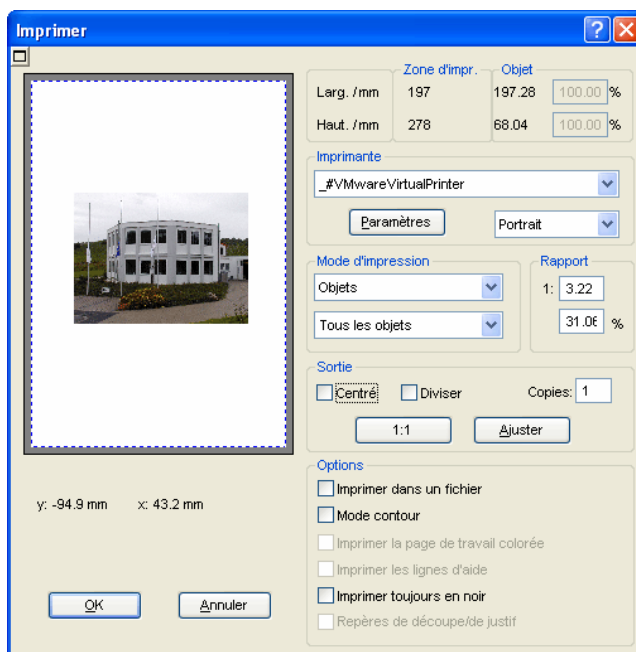


Fig. 3.11-2: Fenêtre Imprimer

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

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

Mode Ajuster

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

Aperçu du mode Ajuster

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

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

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

Utilisation de la souris dans l'aperçu (Mode Ajuster)

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



Fig. 3.11-3: Bouton Aperçu d'impression



Fig. 3.11-4: Aperçu d'impression plein écran

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

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

Zone d'impression et objet

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

	Zone d'impr.	Objet	
Larg. /mm	210	524.06	100.00 %
Haut. /mm	297	180.74	100.00 %

Fig. 3.11-5: Zone d'impression et objet

Zone d'impression

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

Objet

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

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

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

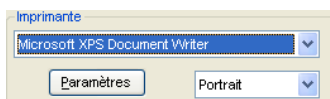


Fig. 3.11-6: Sélection et réglage de l'imprimante

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

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

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

Qu'y aura-t-il d'imprimé?

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

Objets

Tous les objets sur la surface de travail seront imprimés.

Objet avec surface de travail

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

Tous les objets

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

Objets sélectionnés

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

Rapport

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

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



Fig. 3.11-7: Champ de saisie du rapport de dimension

Exemples de correspondance des rapports en pourcentage:

Rapport 1 : 1 correspond à 100.00 %

Rapport 1 : 2 correspond à 50.00 %

Rapport 1 : 3 correspond à 33.33 %

Rapport 1 : 4 correspond à 25.00 %

Centré

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

Diviser (Mosaïque)

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

Copies

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

1:1

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

Ajuster

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

Options

Envoyer vers fichier- Imprimer dans fichier

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

Mode contour

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

Imprimer la page de travail colorée

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

Imprimer les lignes d'aide

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

Imprimer toujours en noir

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

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

Repères de découpe/de justif

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

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

3.11.1.1 Mode Diviser (Mosaïque)

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

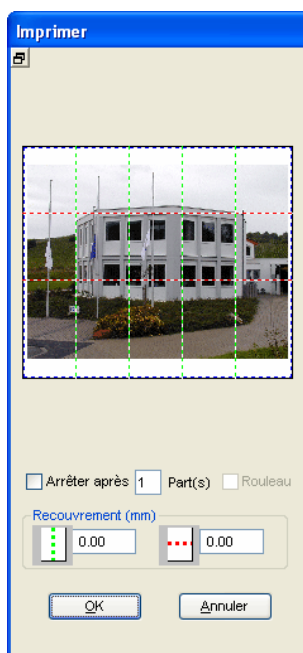


Fig. 3.11-8: Aperçu en mode mosaïque

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

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

En imprimant sur rouleaux, option **Rouleau**, des parties entières seront imprimées sans

espace entre les segments.

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

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

Utilisation de la souris dans l'aperçu du mode mosaïque

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

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

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

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

Exemple d'impression en mode divisé/mosaïque

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

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

Comment procéder?

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

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

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

3.11.1 Sans logiciel RIP

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

The 'Imprimer' dialog box is shown with the following settings:

- Part**: Larg. /mm: 278, Haut. /mm: 197
- Objet**: 635.24, 219.08, 100.00 %, 100.00 %
- Imprimante**: #/VMware/VirtualPrinter
- Mode d'impression**: Objets, Tous les objets
- Rapport**: 1: 1.0, 100.0 %
- Sortie**: ☒ Centré, ☒ Diviser, Copies: 1
- Options**: ☐ Imprimer dans un fichier, ☐ Mode contour, ☐ Imprimer la page de travail colorée, ☐ Imprimer les lignes d'aide, ☐ Imprimer toujours en noir, ☐ Repères de découpe/de justif
- Recouvrement (mm)**: 0.00, 0.00
- Arrêter après**: 1 Part(s), ☐ Rouleau

Fig. 3.11-9: Fenêtre Imprimer en mode Mosaïque (Diviser)

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

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

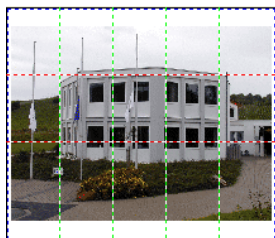


Fig. 3.11-10: Aperçu du mode Mosaïque

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

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

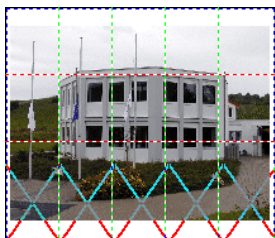


Fig. 3.11-11: Rangée inférieure: partie désactivée

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

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

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

3.11.2 Avec logiciel Pjannto RIP



Fig. 3.11-12: Bouton de commande Pjannto RIP dans la barre d'outils Standard

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

3.11.2 Avec logiciel Pjannto RIP

4 Références

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

4.1 Menu *Fichier*

4.1.1 Commande *Nouveau...*

Permet de créer un nouveau Job.



4.1.2 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.



4.1.3 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.

4.1.4 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.

4.1.5 Commande *Envoyer par E-mail...*

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

4.1.6 Commande *Importer...*

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



4.1.7 Commande *Exporter...*

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



4.1.8 La commande *Transfert RIP...*

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

Attention: Cette option de menu n'est accessible que si un RIP EUROSISTEMS a été installé et activé. Le setup du RIP pourra être ensuite exécuté dans CoCut Professional 2017:  voir chapitre 4.6.1.3: Setup RIP...

4.1.9 Commande *Imprimer...*

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



4.1.10 Commande *Envoyer...*

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



4.1.11 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.



4.1.12 *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.

4.2 Menu *Edition*

4.2.1 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!*

4.2.2 Commande *Liste des annulations...*

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



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

4.2.3 Commande *Rétablir*

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



4.2.4 Commande *Liste de rétablissement...*

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



NB: *Cette option menu n'apparaît que si les commandes peuvent être annulées.*

4.2.5 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.*

4.2.6 Commande *Copier*

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

4.2.7 Commande *Coller*

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

 **CTRL+V**

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

4.2.8 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.

4.2.9 Commande *Tout sélectionner*

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

 **CTRL+A**

Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.

4.2.10 Commande *Inverser la sélection*

Inverse la sélection des objets marqués. Les objets précédemment sélectionnés ne le seront plus ici et ceux qui ne l'étaient pas, le seront.

 **MAJ+E**

4.2.11 Commande *Info Job...*

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

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

4.2.12 Commande *Layer de couleur...*

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



4.2.13 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 6.4: Barre des Paramètres de l'objet**

4.3 Menu *Objet*

4.3.1 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**.



4.3.2 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.



4.3.3 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.



4.3.4 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.



4.3.5 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.



4.3.6 Commande *Miroir sur l'axe X*

Tous les objets sélectionnés sont mis en **miroir sur l'axe de coordonnée X** visible.



4.3.7 Commande *Miroir sur l'axe Y*

Tous les objets sélectionnés sont mis en **miroir sur l'axe de coordonnée Y** visible.



4.3.8 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 dupliques.



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.

4.3.9 Commande *Cloner*

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

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

4.3.10 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.

4.3.11 Commande *Dissocier*

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



4.3.12 Commande *Combiner*

À 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.

4.3.13 Commande *Éclater la combinaison*

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



4.3.14 Commande *Remplissage*

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

Sans

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

Commande **Couleur du layer...**

Supprime tous les remplissages et donne une représentation de l'objet dans la couleur initiale du layer.

4.3.15 Commande *Contour*

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

Commande **Sans**

Supprime les caractéristiques de la plume de l'objet sélectionné et l'affiche dans sa couleur de layer initiale.

Commande **Ligne fine**

Ajoute une ligne très fine à l'objet sélectionné dans la couleur du layer active.

Commande *Couleur de layer*

Attribue au contour de l'objet la couleur de layer sélectionnée.

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

4.3.16 Commande *Dessiner*

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

4.3.16.1 *Rectangle*

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

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

4.3.16.2 *Cercle*

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

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

4.3.16.3 *Ligne - 4 Modes***4.3.16.3.1 *Mode Ligne***

4.3.16 Commande Dessiner

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

Deux méthodes vous sont proposées pour tracer des lignes:

1. Lignes "fermées"

Pour créer une ligne fermée, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et vous le lâcherez une fois terminée la ligne.

Si le curseur est positionné sur une extrémité de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé. Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: **Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.**

2. Lignes "ouvertes"

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

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

4.3.16.3.2 Mode Arc

Vous activez le mode Arc sous le mode Ligne en cliquant sur le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option de menu correspondante.

Cliquez pour indiquer le premier point, puis cliquez à nouveau pour obtenir le deuxième point qui servira de base à l'arc. Terminez l'arc en cliquant une troisième fois sur le premier point.

Si le curseur est positionné sur une extrémité de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.

Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: **Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.**

4.3.16.3.3 Mode de digitalisation

Cette commande active le mode permettant une vectorisation manuelle des modèles d'images matricielles.

En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous basculez entre les **modes Ligne, Arc, Digitalisation ou Main levée**. Les flèches directionnelles du clavier ou encore la boîte à outils vous faciliteront considérablement les retouches éventuelles de vos images.

Raccourcis du clavier:

Gauche --> Mode **Ligne**
 Droit --> Mode **Arc**
 Haut --> Mode **Main levée**
 Bas --> Mode **Digitalisation**

Remarque: Ce mode vous permet de fermer tous les objets, indépendamment de la distance entre le point initial du premier objet tracé et du point final du dernier objet tracé.

Pour fermer des objets ouverts, vous pouvez aussi procéder de la manière suivante:

Tracez un objet ouvert. Déplacez le point final du dernier objet tracé à l'aide de la souris à proximité du point initial du premier objet dessiné. Vous constatez que le curseur de la souris a changé de forme. Relâchez la souris à cette position et l'objet sera fermé.

Si le curseur est positionné sur l'extrémité d'une courbe digitale/de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.

Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: **Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.**

4.3.16.4 Mode **Main levée**

Cette commande permet de dessiner des lignes, des courbes ou des formes particulières.

En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, tracez l'objet de votre choix. Relâchez le bouton pour terminer votre tracé. Si le curseur est positionné sur l'extrémité d'une courbe digitale/de la ligne, le point sera mis en relief et le curseur changera de forme. En cliquant sur ce point avec le bouton gauche, le point en question sera initialisé.

Vous disposez maintenant des quatre modes suivants pour continuer votre tracé: **Dessiner, Arc, Digitalisation, Main levée.**

4.3.16.5 Repère de découpe

Cliquez ici pour insérer un ou plusieurs repères de découpe. Ils permettent un positionnement aisé des différents objets lorsque vous assemblez les vinyes entre eux. Les repères de découpe seront découpés indépendamment du layer auquel ils appartiennent, donc de leur couleur.

Si des objets ouverts ont été dessinés, il vous suffira au moyen du menu contextuel du clic droit de votre souris, de sélectionner l'option de menu **Fermer**.

4.3.17 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.

4.3.18 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.



4.3.19 Commande *Rangement manuel...*

Permet le rangement manuel. L'ordre et le sens de rotation peuvent être définis pour chaque édition d'objet. Cela peut être effectué pour chaque layer. Dans la fenêtre d'aperçu, vous cliquerez avec le curseur de la souris sur les objets dans l'ordre voulu. Vous pouvez aussi trier les objets en cliquant sur la liste des objets. Les objets ainsi sélectionnés sont hachurés en bleu.



4.3.20 Commande *Sens horaire*

Sert à définir le sens de rotation des objets dans le sens des aiguilles d'une montre.



NB: Comme la précédente, cette commande n'a d'utilité que pour les applications de fraisage.

4.3.21 Commande *Sens anti-horaire*

Sert à définir le sens de rotation des objets dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



NB: Comme la précédente, cette commande n'a d'utilité que pour les applications de fraisage.

4.3.22 Commande *Fermer*

Ferme des objets ouverts. La barre d'état vous indique si un objet représente une distance ouverte. Pour fermer, sélectionnez l'objet et utilisez la commande **Fermer**.



4.3.23 Commande *Ouvrir*

Permet d'ouvrir les objets fermés.



NB: Cette fonction correspond à la fonction *Disjoindre en mode nodal*.

4.3.24 Commande *Arrondir les angles...*

Cette fonction permet d'arrondir les points nodaux avec un rayon librement définissable. L'arrondi peut être intérieur ou extérieur. Arrondis peuvent être des points nodaux sélectionnés ou la totalité de l'objet.



Remarque: Cette fonction peut être très utile pour modifier une police.

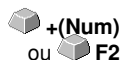
4.3.25 Commande *Cadre d'échenillage*

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.

4.4 Menu *Affichage*

4.4.1 Commande *Agrandir*

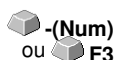
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnerez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur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



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

4.4.2 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.



4.4.3 Commande *Toute la page*

Affiche la surface de travail en totalité.



4.4.4 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.*

4.4.5 Commande *Objets sélectionnés*

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



4.4.6 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.

4.4.7 Commande *Placer en arrière-plan*

L'objet sélectionné est positionné à l'arrière voire en-dessous de tous les autres



4.4.8 Commande *Vers l'avant*

Remonte la sélection d'un niveau.



4.4.9 Commande *Vers l'arrière*

Descend la sélection d'un niveau.



4.4.10 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.



4.4.11 Commande *Changer l'ordre*

Modifie l'ordre d'affichage des objets. Cliquez sur les contours d'objets les uns après les autres dans l'ordre choisi.



Remarque: *Si tous les contours à prendre en compte, les objets doivent être dissociés et les combinaisons des objets doivent être libérées.*

4.4.12 Commande *Mode contour*

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



4.4.13 Commande *Affichage élargi*

Assure que le meilleur affichage possible de l'objet (contours lissés) soit réalisé.



NB: *Cette commande ralentit la vitesse d'exécution et n'est recommandée que dans des cas de contrôle final ou de présentation.*

4.4.14 Commande *Toujours visible au premier plan*

Laisse la fenêtre CoCut toujours apparente.



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

4.4.15 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.*

4.5 Menu *Outils*

4.5.1 Commande *Ligne de contour...*

Cet outil est utilisé pour créer un contour découppable autour de n'importe quel objet ou image. Ce contour est unifié pour englober tous les objets sélectionnés. Idéal pour la création de stickers. Vous pouvez aussi combiner librement les objets du sticker. Enfin, cet outil vous permet de régler l'espacement du contour par rapport aux objets. Cette ligne de contour pourra servir à découper les stickers créés.



Détails:  [voir chapitre 3.7: Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour](#)

4.5.2 Commande *PhotoCut...*

Crée des vecteurs à partir d'images matricielles (bitmaps). PhotoCut calcule à partir de fichiers au format graphique (*.BMP, *.PCX, *.TIF) les bandes de grille ou motifs pouvant être envoyés vers un traceur de découpe ou tout autre appareil semblable. L'image est convertie en pixels logiques et la moyenne de niveau de gris de chaque pixel logique est alors calculée. Le résultat est une image contenant moins de pixels que l'originale. A partir de cette image, seront créés des bandes verticales et horizontales, des cercles, des carrés..., dont la largeur sera proportionnelle au niveau de gris rencontré.

 [voir chapitre 7.11: Fonction PhotoCUT](#)

4.5.3 Commande *Poser des repères d'impression*

Attribue automatiquement des repères d'impression aux objets sélectionnés. Mode, taille et position de l'objet sélectionné seront pré-réglés sous le menu *Paramètres/Paramètres standards/Repère de découpe et de justification*.



NB: *Les repères ne sont dans aucun layer et sont toujours représentés en noir. Ils restent à la même échelle et la taille et sont créés associés.*

 [voir chapitre 4.6.1.4: Setup Repères de découpe et de justif...](#)

4.5.4 Commande *Chercher / remplacer repères de coupe*

Recherche les *cercles* d'une certaine taille définie dans le configuration *Repères de découpe et justification* et les remplace par des repères vidéo.

NB : *Cette option peut être activée pour chaque importation dans le menu Paramètres / Paramètres standards / Importation.*

4.5.5 Commande *Mesurer*

Permet de mesurer, mettre à l'échelle, tourner ou dimensionner une distance quelconque. Lorsque cette commande est activée, le curseur de la souris se change en curseur viseur. Vous le positionnerez au début de la distance à mesurer tout en gardant appuyée la touche gauche de la souris. Vous placerez ensuite le curseur viseur sur l'autre extrémité de la distance et lâcherez la touche gauche de la souris. Avec la touche **MAJ**, vous pouvez brider le déplacement sur l'axe horizontal ou vertical. Une fenêtre apparaît et vous indique la longueur et l'angle mesurés.



NB: Le changement de la taille est appliqué proportionnellement aux objets sélectionnés. Pour les rotations de bitmaps, la surface de base des bitmaps s'agrandit mais pas l'objet représenté au format bitmaps.

4.5.6 Commande *Optimisation du matériau...*

L'optimisation du matériau permet de positionner automatiquement les objets sur la surface de travail. Cette commande sert à utiliser le moins de vinyle possible. La rotation ou non des objets permet de réduire la consommation de matériaux.

 voir chapitre 3.10.1.1: Optimisation consommation film

4.5.7 Commande *Outline...*

Pourvoit un objet vectoriel d'un contour à une distance choisie librement. Fonction souvent utilisée pour la mise en contour des textes. La couleur du layer cible peut être préchoisie. **Inline**, a une fonction opposée et génère un contour à l'intérieur de l'objet. **Outline & Inline** associés, produit une ligne de contour fermé dans une épaisseur présélectionnée.



NB: Contrairement à la ligne de contour, pour des objets combinés, un contour intérieur sera également créé. Ne pas confondre cette fonction avec la plume contour qui n'est pas un objet vectoriel mais un attribut de dessin.

4.5.8 Commande *Fusion*

Les commandes de fusion **Manuel**, **Automatique**, **Trimmer**, **Trimmer ouvert**, **Remplir**, **Selon la couleur**, **Surface pleine** et **Sérigraphie** assurent que les parties superposées des objets soient éliminées.



 voir chapitre 7.6: Fusion

4.6 Menu *Paramètres*

4.6.1 Menu *Paramètres standard*

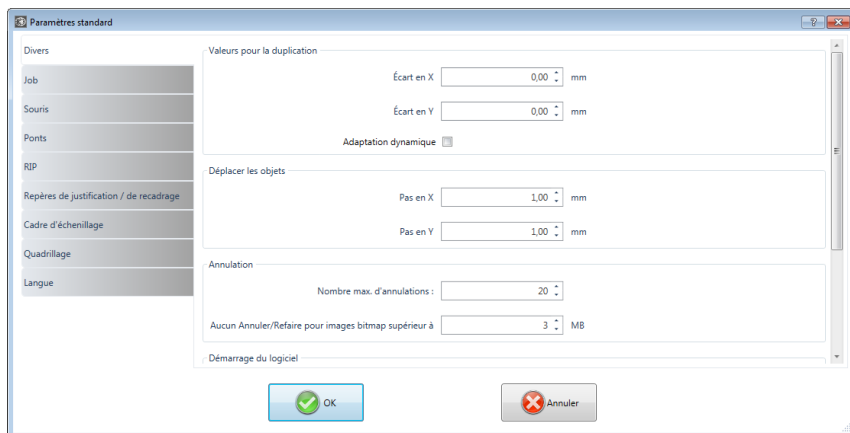


Fig. 4.6-1: Dialogue Paramètres standard - ici : onglet divers actif

4.6.1.1 Setup *Divers...*



4.6.1.1.1 Valeurs pour la duplication

- Écart en X

Définit la distance en millimètre des objets dupliques par rapport à l'original, sur l'axe horizontal X.

- Écart en Y

Définit la distance en millimètre des objets dupliques par rapport à l'original, sur l'axe vertical Y.

- Adaptation dynamique

Active ou désactive la commande, qui permet d'enregistrer et d'utiliser automatiquement des valeurs des distances X et Y pour la duplication en cliquant sur la touche droite de la souris.

4.6.1.1.2 Déplacer les objets

4.6.1 Menu Paramètres standard

- Pas en X

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

- 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.

4.6.1.1.3 Annulation

- Nombre max. d'annulations

Se réfère à la commande annulation du menu **Editer**.

NB : Réglable, que si aucun job n'est chargé.

- Aucun Annuler /Refaire pour images bitmaps supérieur à : ... MB

La commande **Annuler/Refaire** est automatiquement **désactivée** 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.

4.6.1.1.4 Démarrage du logiciel

- Fenêtre info

Lors du démarrage du programme, une fenêtre d'information devant le bureau sera affichée, vous informant des nouvelles, des mises à jour, etc., au cas où vous seriez connecté à Internet. Les 3 options sont les suivantes : **afficher toujours, ne plus afficher, afficher seulement les news**

Recommandation : « Afficher seulement les news », car vous ne manquez aucune information importante concernant CoCut.

4.6.1.2 Setup *Souris*...

4.6.1.2.1 Action souris

- < **CTRL** > + bouton droit de la souris assigné avec :

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.

- **Défilement autom. de la fenêtre**

Cette option est activée par défaut et garantit que chaque fois qu'un objet est déplacé sur le bord de la surface de travail avec la souris, la surface de travail est automatiquement déplacé (défile).

4.6.1.2.2 Roue de souris (molette)

Permet de naviguer plus aisément sur le desktop CoCut avec une souris à molette.

- < **MAJ** > bascule d'un mode à l'autre :

Deux modes sont possibles: **Zoom** ou **Défilement vertical**.

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.

- **Résolution : (cran)**

La sensibilité de la molette peut être adaptée aux besoins individuels. Le domaine des valeurs va de 1 (gros) à 10 (fin).

4.6.1 Menu Paramètres standard

4.6.1.3 Setup *RIP*...

RIP Standard

En extension à CoCut Professional 2017 1 RIP sera prévu d'office:
EuroVPM.

EuroVPM, chemin

Cette option devra être activée par le propriétaire d'une licence EuroVPM.
Par le bouton de commande ... vous accédez au dossier où se trouve
EuroVPM-Exe.

4.6.1.4 Setup *Repères de découpe et de justif*...

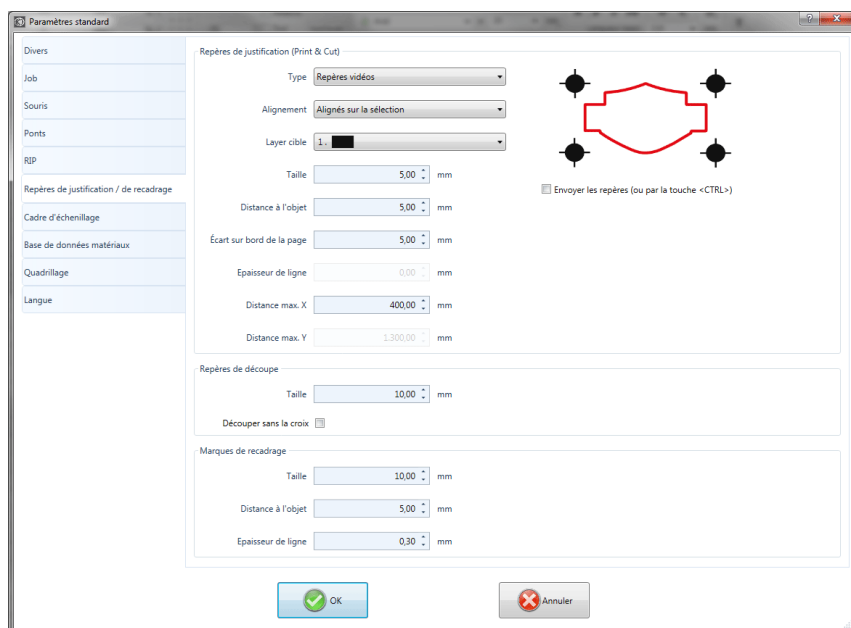


Fig. 4.6-2: Boîte de dialogue des paramètres standard : ici avec onglet repères de justification / de recadrage activé

4.6.1.4.1 Repères de justification (Print & Cut)



Fig. 4.6-3: Différentes marques de justification selon le fabricant

- Type

Dans la **liste déroulante Type** est sélectionné pour quel fabricant, ou pour quel périphérique, les repères de justification doivent être générés.

Remarque: Seules les options prises en charge par le périphérique sélectionné sont actives !

- Alignement

Alignés sur la sélection

Si l'**option Aligné** sur la sélection est activée, les repères de justification sont alignés par rapport aux objets marqués.

Aligner sur la bord

Si l'**option Aligner sur le bord** (de la feuille) est activée, les repères de justification seront alignés par rapport au bord de la feuille (surface de travail).

- Layer cible

Le **layer cible** détermine dans quel layer les repères de justification sont placés.

Remarque: Cela détermine également indirectement avec quel outil les repères de justification sont traités si une attribution d'outil a été effectuée sur le layer.

- Coins extérieurs

L'**option Coins extérieurs** détermine si les coins, externes à l'objet, sont utilisés pour calculer la distance.

- Envoyer les repères (ou par la touche <CTRL>)

L'**option Envoyer les repères** détermine si les repères de justification doivent être pris en compte lors de la sortie des données, c'est-à-dire imprimés, coupés ou fraisés.

Si la touche **CTRL** est également enfoncée dans la boîte de dialogue de

4.6.1 Menu Paramètres standard

sortie avant de cliquer sur la touche **Aperçu** ou la touche **Sortie**, les repères de justification sont également envoyés.

- Taille

Cette option détermine la taille des repères de justification.

Remarque: La taille maximale et la taille minimale dépendent du fabricant du périphérique.

- Distance à l'objet

L'option **Distance à l'objet** détermine la distance entre les repères de justification et les objets.

- Écart sur bord de la page

L'option **Distance au bord de la page** détermine la distance à laquelle les marques de justification doivent être positionnées sur le bord de la surface de travail.

- Epaisseur de ligne

L'option **Epaisseur de ligne** détermine l'épaisseur des lignes des repères de justification.

Remarque : Les épaisseurs de lignes maximales et minimales détectées dépendent du système de découpe.

- Distance max. X

L'option **Distance max. X** détermine la distance maximale entre les repères de justification sur l'axe X et les objets.

- Distance max. Y

L'option **Distance max. Y** détermine la distance maximale entre les repères de justification sur l'axe Y et les objets.

4.6.1.4.2 Repères de découpe

Avec cette option, vous pouvez placer des repères de découpe comme **aide d'application** dans votre graphique. Cette fonctionnalité vous permet de monter avec précision des jobs de découpe séparées par couleur. Cliquez sur l'icône de la marque d'enregistrement dans la barre d'outils **Dessiner** et définissez les repères de découpe sur les positions souhaitées.

Par défaut, le repère CoCut consiste en un carré avec deux lignes diagonales à l'intérieur du carré, rappelant une croix. Le résultat est 4 triangles, qui peuvent être utilisés pour appliquer 2 films (vinyle) de couleurs différentes avec un ajustement exact.

Remarque: Les repères de découpe sont toujours coupés - quel que soit le layer - respectivement dans tous les layers occupés.

- Taille

Dans le champ **Taille**, la taille souhaitée du repère de découpe est définie.

- Découper sans la croix

Si cette option est activée, seul le carré sera utilisé comme repère de découpe. Les lignes diagonales à l'intérieur du carré seront omises. Cette option est toujours utilisée lorsque 2 couleurs seulement doivent être appliquées.

4.6.1.4.3 Marques de recadrage

Les marques de recadrage sont des caractères utilisés dans l'impression. Ils sont en dehors du dernier job. Ils montrent exactement où la feuille doit être coupée. Les repères de recadrage se trouvent aux coins de la feuille.

- Taille

Vous spécifiez ici la taille des marques de recadrage.

- Distance à l'objet

La distance entre les marques de recadrage et les objets est définie ici.

- Epaisseur de ligne

Ici, l'épaisseur des marques de recadrage est déterminée.

4.6.1.5 Setup Cadre d'échenillage

Cette commande crée un cadre autour d'un ou plusieurs objets sélectionnés. Un cadre supplémentaire facilite la dissociation des objets découpés du support (échenillage).

4.6.1.5.1 Cadre d'échenillage manuel

Manuel, car la sélection détermine les objets autour desquels un cadre est dessiné.

- Écart latéral unitaire

Ici, des 4 côtés de l'objet, une distance uniforme au cadre d'échenillage est définie.

- Écart latéral différent

Ici, à partir des 4 pages d'objet, une distance **non** uniforme à l'image d'échenillage est définie.

- Un cadre pour chaque layer utilisé

Dans chaque layer contenant des objets, un cadre d'échenillage est placé autour de tous les objets qu'il contient.

4.6.1.6 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

Dans cette fenêtre, tous les périphériques de sortie actuellement connectés peuvent être sélectionnés. Le **nom du pilote**, le **nom du fichier** et l'**interface du port** sont affichés. Le **mode** et le **matériau** - de la base de données de matériau - peuvent être sélectionnés.

Le bouton ... permet la création, la modification ou la suppression des préréglages.

Port

Indique à quel port de l'ordinateur le périphérique est connecté.

Paramètres par défaut

Maintenir l'origine de la feuille

Maintient les mêmes coordonnées précédemment utilisées sur la nouvelle page de travail.

Empiler

Assure une sortie du job sans interruption ni interaction du Plot manager.

Attendre après segment

Indique si 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.

 **voir chapitre 3.4: Attribution d'outil par layer**

Cadre d'échenillage

Définit à quelle distance de l'objet la grille d'échenillage ou de démoulage devront être découpés. Cette option facilite l'échenillage des vinyles.

Recouvrement

Le recouvrement définit la superposition de deux segments. La valeur ainsi définie permet par exemple de compenser un rétrécissement des vinyles.

Distance copies

Définit la distance entre les copies

Distance segments

Définit la distance entre les segments d'un même job.

Distance d'empilement

La distance d'empilement définit si les copies doivent être superposées à la verticale. Condition nécessaire ici : l'objet sélectionné doit pouvoir être envoyé plus d'une fois.

4.6.1 Menu Paramètres standard

Remarque : Dans la fenêtre d'aperçu, le premier objet est affiché "normalement". Les autres objets de l'empilement seront représentés par un carré noir contenant un X à l'intérieur.

Ne pas afficher les aides

Les infobulles ou aides enregistrées dans le(s) pilote(s) de l'appareil ne seront pas affichés dans la boîte de dialogue de sortie.

Autorisation attribution d'objets plus grands que la feuille de travail

Cette option a pour effet que les objets sont transmis au module de sortie, qui sont supérieures aux dimensions de la surface de travail.

4.6.1.7 Les réglages *Importation*

Le **dialogue de configuration de l'importation** est utilisé pour définir tous les filtres d'importation mis en œuvre dans CoCut. Les paramètres sont divisés en 4 catégories pour une meilleure clarté. Les réglages effectués dans l'**onglet Généralement** s'appliquent à tous les formats de fichiers de filtre d'importation énumérés dans la colonne de gauche. Les **paramètres par défaut** sont déjà activés. Les paramètres qui diffèrent de la norme peuvent être activés en cliquant sur l'**onglet format de fichier** correspondant. Les **paramètres spécifiques du filtre** peuvent être activés ou désactivés selon les besoins.

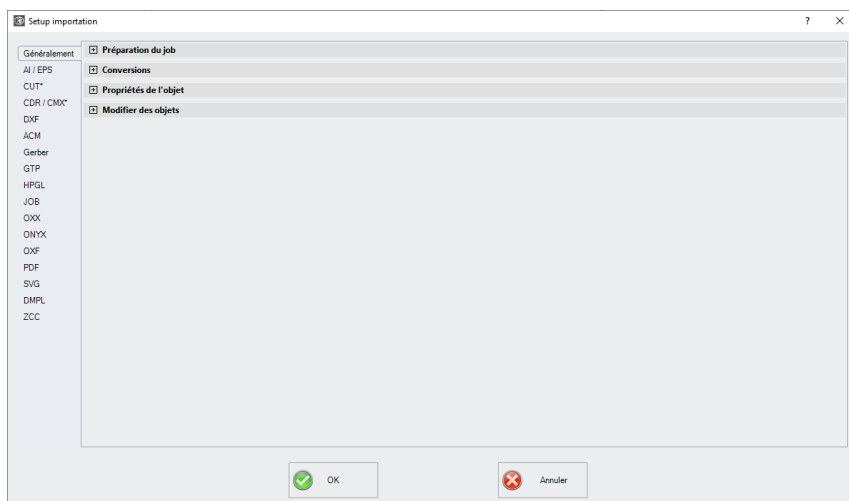


Fig. 4.6-4: Dialogue d'importation avec structure fermée Catégorie et formats de fichiers de filtre d'importation



Fig. 4.6-5: Panneau de contrôle du signe Plus

Fig. 4.6-6: □

Fig. 4.6-7: Panneau de contrôle du signe moins



Fig. 4.6-8: Panneau de contrôle Check

Un clic sur le **panneau de contrôle du signe plus** ouvre la catégorie souhaitée. Un clic sur le **panneau de contrôle du signe moins** permet de fermer la catégorie souhaitée. Un clic sur le **contrôle de contrôle check** active ou désactive l'option correspondante.

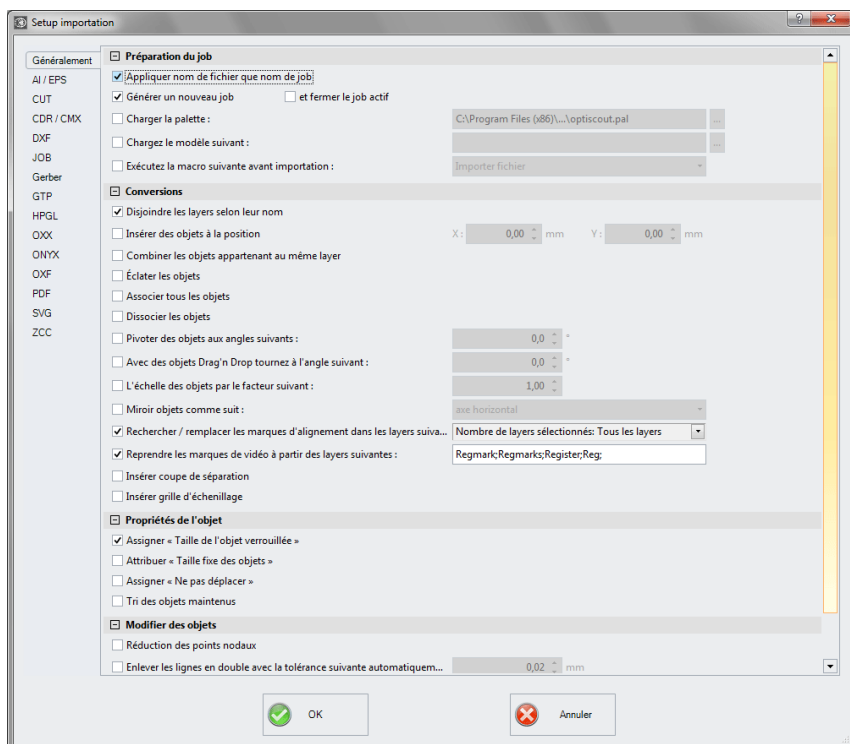


Fig. 4.6-9: Dialogue d'importation avec structure ouverte Catégorie - ici : l'ongle Généralement actif

4.6.1.7.1 Les paramètres spécifiques

4.6.1.7.1.1 Préparation du job

- Appliquer nom de fichier que nom de job

Cette option applique également le nom du **fichier d'importation** au fichier job. Cela facilite l'affectation du fichier source au fichier job.

- Générer un nouveau job

Lorsque des données étrangères sont importées, elles le sont dans un job innommé (sans nom. job).

et

- fermer le job actif

Le job actif est fermé pendant l'importation. Cela permet d'éviter que l'historique du fichier ne devienne très volumineux et déroutant lors de l'importation de très grandes quantités de données.

- Charger la palette

L'activation de cette option permet de charger une palette de couleurs avec l'extension de fichier *. PAL.

- Charger le modèle suivant :

L'activation de cette option vous permet de charger un modèle avec l'extension de fichier *. JTP.

- Exécutez la macro suivante avant importation :

Cette option énumère toutes les macros possibles. Cette option permet d'effectuer des opérations sur les données avant l'importation : par exemple, Rotation de 90°, Tri avec simulation, etc.

- Insérer coupe de séparation

Cette option permet d'insérer une coupe de séparation sur les objets importés. Le placement et les autres paramètres sont basés sur les paramètres de base de la coupe de séparation

- Insérer grille d'échenillage

Cette option ajoute une grille d'échenillage autour des objets importés. La distance est basée sur les réglages de la grille d'échenillage.

4.6.1.7.1.2 Conversions

- Disjoindre les layers selon leur nom

Lors de l'importation de données étrangères, il peut arriver que plusieurs layers aient la même valeur de couleur. S'ils ont des noms différents, CoCut peut les séparer par leur

nom lors de l'importation et créer les objets correspondants dans des layers séparées.

- Insérer les objets à la position

Si cette option est activée, vous pouvez définir la position en X et en Y où les données sont placées sur la surface de travail.

- Combiner les layers appartenant aux même layer

Si cette option est activée, tous les objets fermés qui sont situés dans la même couche sont combinés lors de l'importation.

- Éclater les objets

Si cette option est activée, toutes les combinaisons d'objets sont disloqués pendant l'importation, de sorte que seuls des objets individuels sont disponibles.

- Associer tous les objets

Si cette option est activée, tous les objets sont regroupés lors de l'importation. *Avantage* : la position des objets les uns par rapport aux autres reste inchangée lors du déplacement des objets, car un seul objet de groupe est déplacé.

- Dissocier les objets

Si cette option est activée, tous les groupes d'objets sont disloqués pendant l'importation.

- Pivoter des objets aux angles suivants :

La valeur précise l'angle de rotation des objets lors de l'importation ; Les valeurs négatives sont autorisées.

- Avec des objets Drag'n Drop tournez à l'angle suivant

La valeur précise de l'angle de rotation des objets lors de l'importation ; Les valeurs négatives sont autorisées.

- L'échelle des objets par le facteur suivant :

La valeur précise la valeur par laquelle les objets sont cadrés, c'est-à-dire agrandis ou réduits, lors de l'importation ; Les valeurs négatives sont autorisées.

- Miroir objets comme suit

Cette option vous permet de mettre en miroir les objets pendant l'importation. *Options* : **axe horizontal, axe vertical, les deux axes.**

- Rechercher / remplacer les marques d'alignement dans les layers suivants :

Cette option recherche les objets vectoriels dans les layers sélectionnés qui ont la taille de la marque d'alignement (voir Paramètres / Paramètres standard / Repères de justification /

4.6.1 Menu Paramètres standard

recadrage) et les convertit en objets de marque d'alignement, c'est-à-dire que ces objets reçoivent l'attribut objet : **Repère de justification**.

- Reprendre les marques de vidéo à partir des layers suivants :

Cette option prend les objets des layers portant le nom du layer par exemple : **Regmark** ; **Regmarks** ; **Register** ; **Reg** ; et les considère comme des marques vidéo, c'est-à-dire que ces objets obtiennent l'attribut objet : **Marque vidéo**.

4.6.1.7.1.3 Propriétés de l'objet

- Assigner « Taille de l'objet verrouillée »

Si cette option est activée, tous les objets importés se voient attribuer l'**attribut d'objet** *Taille de l'objet verrouillée* ; le redimensionnement est donc désactivé.

- Attribuer « Taille fixe des objets »

Si cette option est activée, tous les objets importés se voient attribuer l'**attribut d'objet** *Taille fixe des objets*. Si cette option est active, aucune compensation de taille n'a lieu **pendant la production**. Les objets sont simplement placés et tournés après que les marques ont été lues.

- Assigner « Ne pas déplacer »

Si cette option est activée, tous les objets importés se voient attribuer l'**attribut d'objet** *Ne pas déplacer*. L'option **Ne pas déplacer** empêche de déplacer l'objet sélectionné. La position est fixée.

- Tri des objets maintenu

Si cette option est active, le tri des objets n'est pas modifié pendant l'importation. La séquence des objets reste la même.

4.6.1.7.1.4 Modifier des objets

- Réduction des points nodaux

Si cette option est activée, tous les points nodaux superflus sont supprimés, c'est-à-dire que l'objet vectoriel est réduit par les nœuds dont la suppression n'affecte pas la courbe.

- Enlever les lignes en double avec la tolérance suivante automatiquement :

Si cette option est activée, toutes les lignes superposées de manière identique sont automatiquement supprimées.

- Fermer automatiquement les objets avec la tolérance suivante :

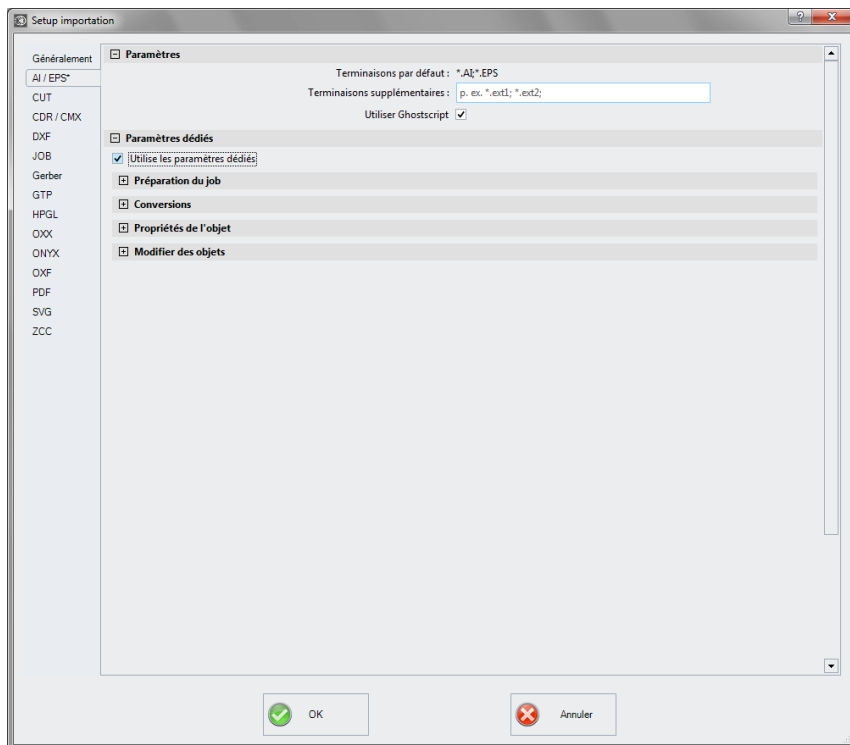
Si cette option est activée, tous les objets vectoriels sont automatiquement fermés ou connectés pendant l'importation si leur distance par rapport aux points de départ et d'arrivée se situe dans la tolérance de fermeture.

- Exécutez la macro suivante après importation :

Cette option énumère toutes les macros possibles. Cette option permet d'effectuer des opérations sur les données après l'importation : par exemple : *Rotation de 90 °*, *Tri avec simulation*, etc.

4.6.1.7.2 Les paramètres

4.6.1.7.2.1 AI/EPS



Terminaisons par défaut

ici : *.AI, *.EPS

Terminaisons supplémentaires

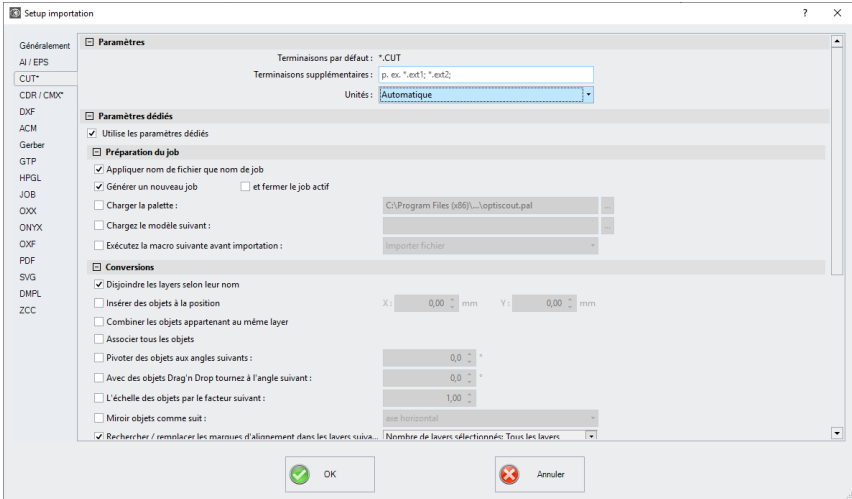
En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

4.6.1 Menu Paramètres standard

Utiliser Ghostscript

Si cette option est activée, l'application d'interprétation open source appelée Ghostscript est utilisée pour l'aperçu des données et le processus d'importation.

4.6.1.7.2.2 CUT



Terminaisons par défaut

ici : *.CUT

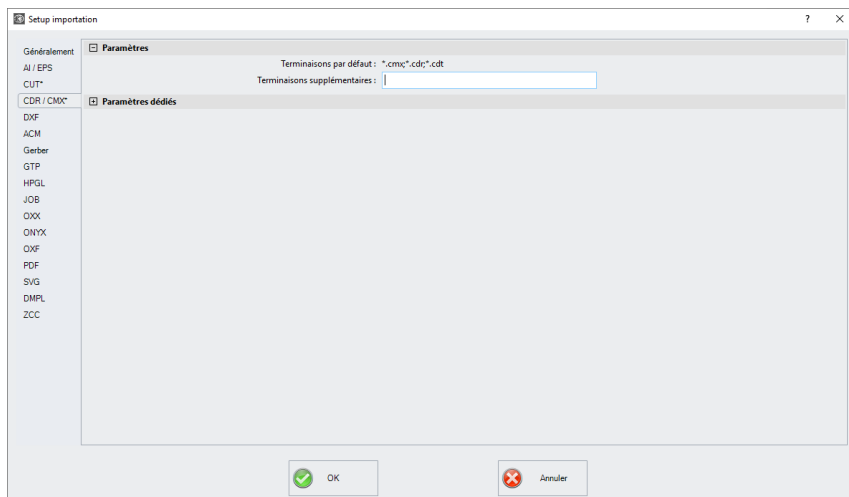
Terminaisons supplémentaires

En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

Unités

Vous pouvez définir ici l'unité dans laquelle les données sont importées : *automatique, métrique ou anglaise*.

4.6.1.7.2.3 CDR/CMX



Terminaisons par défaut

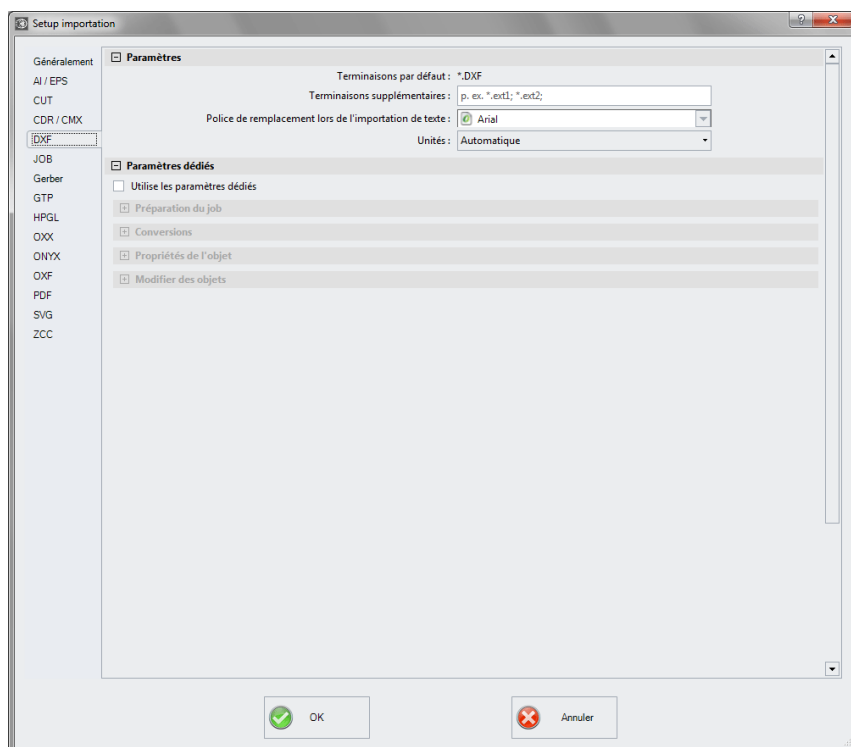
ici : *.CMX, *.CDR, *.CDT

Terminaisons supplémentaires

En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

4.6.1 Menu Paramètres standard

4.6.1.7.2.4 DXF



Terminaisons par défaut

ici : *.DXF

Terminaisons supplémentaires

En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

Police de remplacement lors de l'importation de texte

Ici, vous pouvez choisir la police utilisée pour l'importation de texte. La sélection énumère toutes les polices installées sur l'ordinateur d'importation.

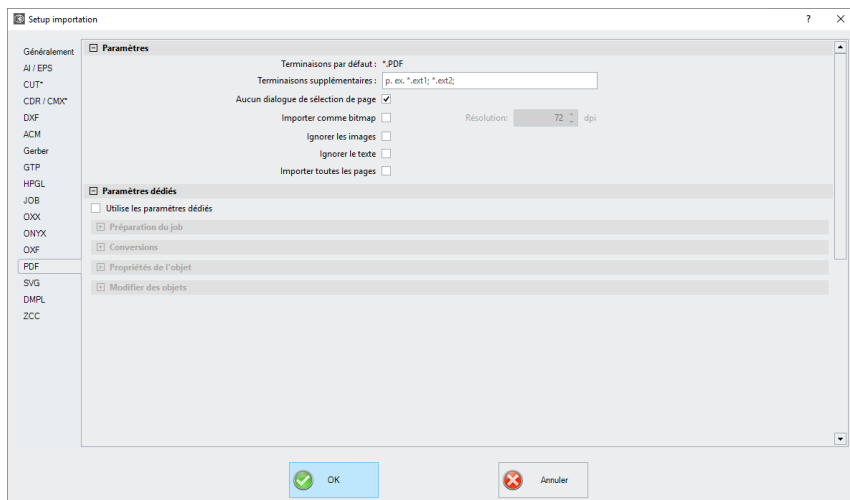
Unités

Vous pouvez définir ici l'unité dans laquelle les données sont importées : *automatique*, *métrique* ou *anglaise*.

4.6.1.7.2.5 ACM, Gerber, GTP, HPGL, JOB, OXX, ONYX, OXF

cf. CDR/CMX

4.6.1.7.2.6 PDF



Terminaisons par défaut

ici : *.PDF

Terminaisons supplémentaires

En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

Aucun dialogue de sélection de page

L'activation de cette option supprime le dialogue de sélection des pages.

Importer comme bitmap

L'activation de cette option n'importe pas les données vectorielles contenues dans le fichier PDF, mais l'image en pixels (bitmap) qui est également contenue dans le fichier PDF.

Ignorer les images

Cette option garantit que les photos existantes ne sont pas importées.

4.6.1 Menu Paramètres standard

Ignorer le texte

Cette option garantit que les textes existants ne sont pas importés.

Importer toutes les pages

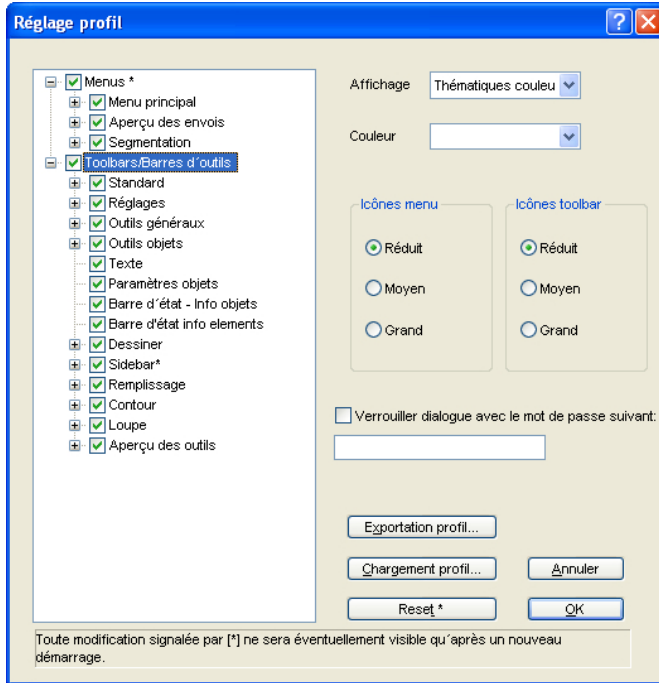
Cette option garantit que tous les sauts de page ne sont pas pris en compte et que le document est donc importé dans son ensemble.

4.6.1.7.2.7 SVG, DMPL, ZCC

cf. CDR/CMX

4.6.1.8 Setup Profil...

Le *Réglage Profil* permet de personnaliser la surface de travail. L'utilisateur ou l'administrateur peut ainsi régler la surface de CoCut en fonction de ses besoins ou en réduire les dimensions. Le profil de l'utilisateur ainsi défini et protégé par un mot de passe pourra être transmis à d'autres clients titulaires d'une licence.



4.6.1.8.1 Affichage

Les options suivantes sont disponibles: **Original**, **XP**, **Glacé**, **Office (coloré)**. Toute modification sera directement affichée.

4.6.1.8.2 Couleur

Les options suivantes sont disponibles: **Bleu**, **Argenté**, **Olive**, **Rouge**. Toute modification sera directement affichée.

4.6.1.8.3 Icônes menu

Les dimensions suivantes sont disponibles: **Réduit**, **Moyen** et **Grand**. Un aperçu sur le côté gauche de la fenêtre affiche le changement de l'affichage.

4.6.1 Menu Paramètres standard

4.6.1.8.4 Icônes toolbar

Les dimensions suivantes sont disponibles: **Réduit**, **Moyen** et **Grand**. Un aperçu sur le côté gauche de la fenêtre affiche le changement de l’affichage.

4.6.1.8.5 Option Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant

Si un mot de passe a été attribué, celui-ci vous sera demandé lorsque le **point de menu Profil** aura été activé. Une modification de l’affichage ne sera possible qu’avec le mot de passe.

4.6.1.8.6 Bouton Exportation profil

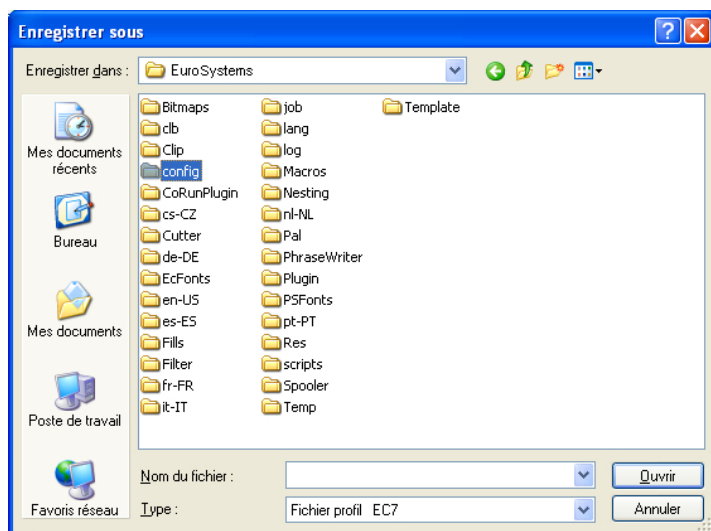


Fig. 4.6-10: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d’enregistrement standard

En activant la touche **Exportation profil**, vous pourrez sauvegarder les profils de CoCut personnalisés. L’extension de fichiers utilisée est *.ec7. Les fichiers *.ec7 sont déposés par défaut dans le dossier des données d’application.

Remarque: Si tous les menus et le menu des paramètres standards ont été désactivés par inadvertance, l’accès au profil voire au fichier Profil se fera via le menu Système. Vous activerez le menu Système en cliquant sur le symbole d’application situé sur la gauche du nom du programme sur la ligne programme de la fenêtre d’application.

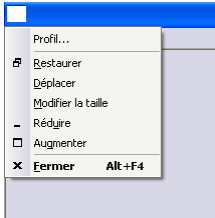


Fig. 4.6-11: Menu Système avec sous-menu *Profil...*

4.6.1.8.7 Domaine État

Dans le domaine d'état, seront affichés toutes les informations et messages relatifs à l'utilisation avec davantage d'explications.

4.6.2 Commande *Palette de couleur*

Vous pouvez, grâce à ce menu, charger, enregistrer ou supprimer des palettes de couleur.

Numéros de layer

Les numéros de layer sont indiqués dans la toolbar du layer.

Info du layer...

Lance la boîte de dialogue du setup de la toolbar des layers. Vous définissez ici quelles informations doivent être indiquées, lorsque le curseur de la souris est positionné sur une couleur de layer.

Informations possibles: *Numéro de la couleur, valeurs RGB, valeurs CMYK, nom du matériel, mode/outil, matériel et nombre d'objets*. En outre vous pouvez régler *le nombre de layers visibles* et *la largeur de la fenêtre*.

Un bouton "I" ouvre une fenêtre avec les raccourcis clavier de la toolbar des **layers**.

Ordonner des layers...

Ouvre la boîte de dialogue permettant de modifier l'ordre des layers ainsi que celui des priorités de sorties.

N'afficher que le layer sélectionné

Seuls sont affichés les objets du layer sélectionné.

Supprimer de layer sélectionné

Supprime de la liste des layers le layer sélectionné..

Supprimer les layers inutilisés

Supprime tous les layers non utilisés, tous les layers sans objets ou non connectés à un appareil.

Nouvelle palette

Permet de créer une palette de base ne comportant que 6 couleurs. Vous pouvez ainsi rajouter les couleurs de votre choix et obtenir une palette personnalisée.

Pointez le curseur de la souris sur la couleur désirée pour la sélectionner et appuyez sur la touche OK.

Charger palette...

Pour charger une palette existante.

Enregistrer la palette

Permet d'enregistrer une palette créée par vos soins ou bien une palette modifiée. Une palette enregistrée comme palette standard apparaîtra par défaut à chaque redémarrage de CoCut.

Enregistrer la palette sous...

Attribue à une palette un nouveau nom.

Defaut

Charge la palette de couleurs configurée par défaut dans CoCut. Il s'agit d'une palette de couleurs de vinyles Mactac, définie comme palette standard.

Historique palette

Permet de charger les quatre dernières palettes de couleurs utilisées sans passer par le répertoire. Vous ouvrirez la palette choisie par simple clic de la souris sur le nom de la palette retenue.

4.6.3 Commande *Surface de travail...*

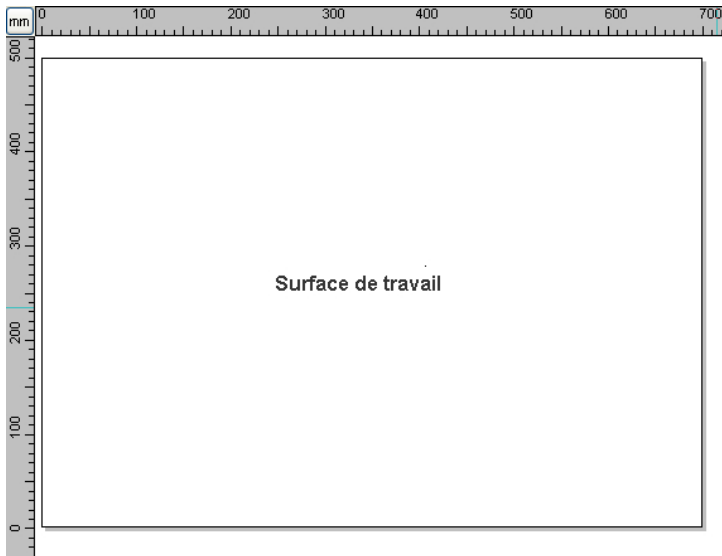


Fig. 4.6-12: Surface de travail avec ombres et règles

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.

Evitez 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.

4.6.4 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.



4.6.5 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.***

4.6.6 La fonction *Point zéro*

Cette fonctionnalité affiche un point zéro dans le coin inférieur gauche ou dans le coin inférieur droit du bureau. Il sert d'orientation sur la surface de travail. La vue préférée dépend principalement du point zéro de la machine connectée. La vue sur le bureau correspond alors aux conditions réelles.

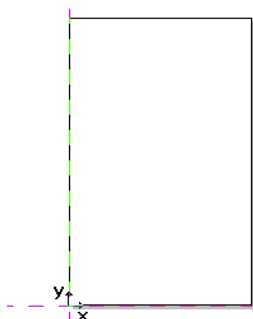


Fig. 4.6-13: Ici : Point zéro en bas à gauche

4.6.6.1 Le menu *Paramètres Origine*

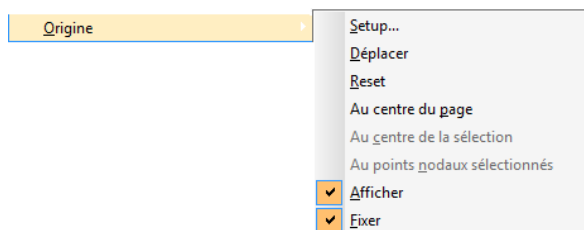


Fig. 4.6-14: Les options Point zéro

4.6.6.1.1 Setup...

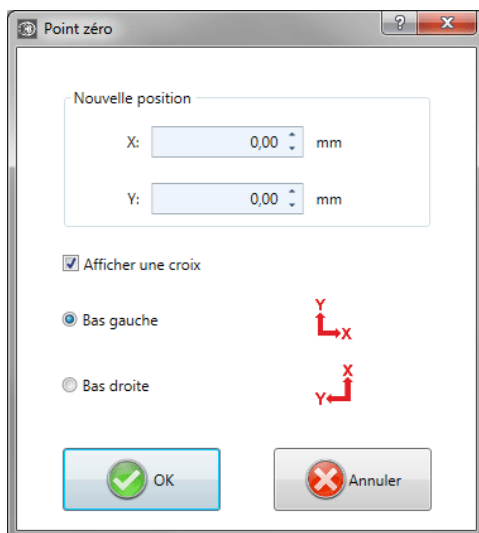


Fig. 4.6-15: Le dialogue Point zéro

Nouvelle position X / Y

Cette option vous permet de définir le point zéro au moyen de valeurs concrètes.

Option *Afficher une croix*

Cette option affiche la position du point zéro avec une croix auxiliaire sur la surface de travail. Si l'option est désactivée, la position du point zéro n'est prise en compte que dans les règles.

Option *Bas gauche*

Cette option place le point zéro dans le coin inférieur gauche de la surface de travail.

Option *Bas droite*

Cette option place le point zéro dans le coin inférieur droit de la surface de travail.

4.6.6.1.2 Déplacer

L'option **Déplacer origine** active un curseur viseur en tant que curseur de souris. Avec son aide, le point zéro peut être déplacé vers une position individuelle.

4.6.6.1.3 Reset

L'option **Reset origine** ramène le point zéro à la position initiale définie (en bas à gauche ou en bas à droite).

4.6.6 La fonction Point zéro

4.6.6.1.4 Au centre du page

L'option **Au centre du page** place le point zéro au centre de la surface de travail.

4.6.6.1.5 Au centre de la sélection

L'option **Origine au centre de la sélection** définit le point zéro sur la position de la poignée du milieu, située au centre d'un objet sélectionné.

4.6.6.1.6 Au point nodaux sélectionné

L'option **Origine au point nodaux sélectionné** définit le point zéro sur la position d'un point nodaux marqué.

4.6.6.1.7 Afficher

Cette option affiche le point zéro ou le rend invisible.

4.6.6.1.8 Fixer

Cette option rend le point zéro mobile ou le fixe à la position actuelle.

4.6.7 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.

4.6.8 Commande **Objet magnétique**

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



4.6.9 Commande *Choix de la langue...*

Cette option définit la langue de l'**interface utilisateur** et du **fichier d'aide**.

4.6.9.1 Langue du logiciel

La langue de l'interface utilisateur sera sélectionnée ici.

4.6.9.2 Langue du fichier d'aide

La langue de l'aide sera sélectionnée ici.

4.7 Menu *Fenêtres*

4.7.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre CoCut.

4.7.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

4.7.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

4.7.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

4.7.5 Commande *Fermer*

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

4.7.6 Commande *Tout fermer*

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

4.7.7 Commande *Standard*

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



4.7.8 Commande *Sidebar*

Affiche ou masque la *Sidebar*. La *Sidebar* contient différents onglets (p.ex.:  **CTRL+2** layer) et sera généralement affichée sur la bordure droite.

4.7.9 Commande *Réglages*

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



4.7.10 Commande *Outils généraux*

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



4.7.11 Commande *Outils objets*

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



4.7.12 Commande *Paramètres objets*

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



4.7.13 Commande *Barre d'état des objets*

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



4.7.14 Commande *Barre d'état info éléments*

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



4.7.15 Voyant *fenêtre active*

Tous les jobs en cours sont listés dans la liste de commandes du menu *Fenêtre*.

NB: Dans le menu *Fenêtre*, sous l'option "*Plus de fenêtre...*", il vous sera indiqué si plus de 9 jobs sont ouverts.

4.7.16 Commande *Plus de fenêtre...*

Cette option n'est visible que si plus de 9 fenêtres sont actives. Une fenêtre s'ouvre alors avec la liste des fenêtres actives. Un clic suffit pour passer à la fenêtre désirée.

4.8 Menu *Aide*

4.8.1 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.

4.8.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de CoCut.



4.8.3 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**.

4.8.4 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.

 [voir chapitre 2.3.1: Installer Corun](#)

4.8.5 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.

4.8.6 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.

4.8.7 Commande *Live Update*

Lance l'actualisation du logiciel via internet.

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

4.9 Menu contextuel de la bouton gauche de la souris

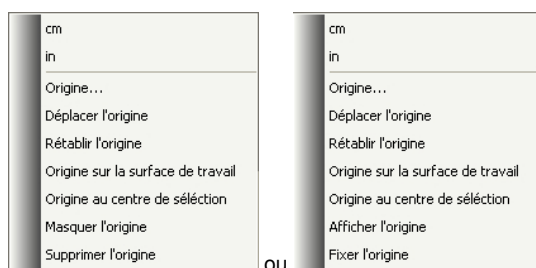
4.9.1 Menu contextuel *Règle*

4.9.1.1 Bouton *Unité de mesure*



Un clic sur le bouton unité de mesure active l'une des menus contextuels suivant:

Remarque: Lequel des menu contextuel suivant sera actif dépend si des objets ont été sélectionnés sur la surface de travail.



4.9.1.1.1 Origine...

 voir chapitre 4.6.6: La fonction *Point zéro*

4.9.1.1.2 Déplacer l'origine

Cette commande est utilisée pour décaler l'origine de la règle n'importe où sur le bureau.

4.9.1.1.3 Rétablir l'origine

Cette commande est utilisée pour déplacer le point zéro dans le coin inférieur gauche de la surface de travail.

4.9.1.1.4 Origine sur la surface de travail

Cette commande est utilisée pour déplacer l'origine de la règle dans le centre de la surface de travail (centre de la page).

4.9.1.1.5 Origine au centre de sélection

Cette commande est utilisée pour miroiter un objet à l'axe de coordonnées ou pour le positionner à l'axe.

Remarque: Uniquement visible lorsque un ou plusieurs éléments ont été

sélectionnés sur la surface de travail.

4.9.1.1.6 Masquer l'origine

Cette commande est utilisée pour faire l'origine de la règle invisible.

4.9.1.1.7 Supprimer l'origine

Cette commande est utilisée pour débloquer l'origine de la règle afin qu'il soit déplaçable par la souris.

4.9.1.1.8 Afficher l'origine

Cette commande est utilisée pour faire l'origine de la règle de nouveau visible.

Remarque: Uniquement visible, lorsque l'option "Afficher la Croix" est désactivé (voir ci-dessus).

4.9.1.1.9 Fixer l'origine

Cette commande est utilisée pour ancrer l'origine de la règle à un endroit déterminé.

4.10 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris

4.10.1 Menu contextuel surface de travail vide

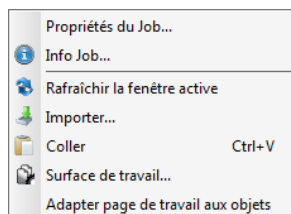


Fig. 4.10-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

Propriétés du Job...

Cette commande ouvre la boîte de dialogue des **Propriétés du Job**.

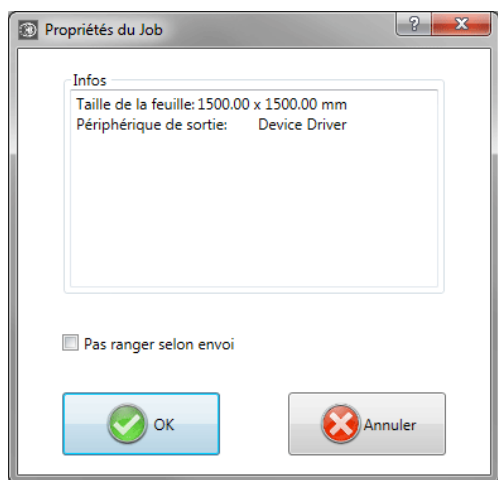


Fig. 4.10-2: Dialogue « Propriétés du Job » avec des informations sur l'emploi

Option **Pas ranger selon envoi**

Si cette option est activée, les objets ne peuvent pas être réorganisés avant ou en sortie. En d'autres termes, le tri d'objet d'origine est préservé.

Remarque: Si cette option est activée ici, l'option "Ranger avant la sortie" est désactivée dans la boîte de dialogue de sortie.

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.

Adapter page de travail aux objets

Cette option redimensionne le bureau proportionnellement par rapport à la taille de l'objet.

4.10.1 Menu contextuel surface de travail vide

5 Références Aperçu des envois

5.1 Menu *Envoi*

5.1.1 La commande *Envoyer*

Lance l'envoi vers un périphérique connecté avec les paramètres définis dans la fenêtre ***Envoi vers un périphérique***.

5.2 Menu *Options*

5.2.1 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 4.1.4: Commande *Enregistrer sous...***

5.2.2 Commande *Changer l'axe*

Permet une rotation de 90° des objets sélectionnés dans le sens opposé des aiguilles d'une montre.

 **voir chapitre 4.3.1: Commande *Changement d'axe***



5.2.3 Commande *Miroir horizontal*

L'objet sélectionné est miroité à partir de l'horizontale passant par son point central.

 **voir chapitre 4.3.3: Commande *Miroir horizontal***



5.2.4 Commande *Miroir vertical*

L'objet sélectionné est miroité à partir de la vertical passant par son centre.

 **voir chapitre 4.3.4: Commande *Miroir vertical***



5.2.5 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 4.5.6: Commande *Optimisation du matériau...*](#)

► [voir chapitre 3.10.1.1: Optimisation consommation film](#)

5.2.6 Commande *Ranger avec simulation...*

Active la fonction du Tri des objets qui permet de définir la priorité des sorties 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 4.3.18: Commande *Ranger et simuler...*](#)

Détails ► [voir chapitre 7.5: Outil *Tri avec simulation...*](#)

5.2.7 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**.

5.2.8 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.



5.2.9 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.

[[LINK_51619743_A3]]

5.2.10 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.

[[LINK_51619743_A3]]

5.2.11 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 3.5.3: Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

5.3 Menu *Affichage*

5.3.1 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**.



5.3.2 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.

5.3.3 Commande *Montrer objets sélectionnés*

Cette commande permet un affichage maximum des **objets sélectionnés** dans l'aperçu des **envois**.



5.3.4 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.



5.4 Menu *Fenêtre*

5.4.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre CoCut.

5.4.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

5.4.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

5.4.4 Commande *Cascade*

Affichage des fenêtres actives en mode cascade.

5.4.5 Commande *Fermer*

Ferme la fenêtre active après demande de confirmation.

5.4.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes après demande de confirmation.

5.4.7 Commande *Outils généraux*

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



5.4.8 Commande *Paramètres objet*

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



5.4.9 Commande *Barre d'état info objets*

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



5.4.10 Commande *Barre d'état info éléments*

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



5.4.11 Voyant *fenêtre active*

Tous les jobs en cours sont listés dans la liste de commandes du menu *Fenêtre*.

NB: *Sous l'option menu Fenêtre "Autres", une indication sera donnée si plus de 9 jobs sont ouverts.*

5.4.12 Commande *Autres Fenêtres...*

Cette option n'est visible que si plus de 9 fenêtres sont actives. Une fenêtre s'ouvre alors avec la liste des fenêtres actives. Un clic suffit pour passer à la fenêtre désirée.

5.5 Menu *Aide*

5.5.1 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.*

5.5.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de CoCut.



5.5.3 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.

 [voir chapitre 2.3.1: Installer Corun](#)

5.5.4 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.

5.5.5 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.

5.5.6 Commande *Live Update*

Lance l'actualisation du logiciel via internet.

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

5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite

5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

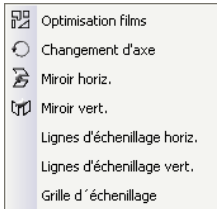


Fig. 5.6-1: Menu contextuel de l'aperçu des envois avec fonction grille d'échenillage

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.

5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

6 Toolbars - Barres d'outils

6.1 La barre de menu *Standard*

La barre de menu **Standard** peut être activée ou désactivée à partir du menu **Fenêtre**.

 **CTRL+1**



Fig. 6.1-1: Positionnement libre de la barre d'outils- Sélection d'outils standards



Fig. 6.1-2: 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> | |

6.2 Barre de *Réglages*

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

 **CTRL+3**



Fig. 6.2-1: Positionnement libre de la barre d'outils Réglages



Fig. 6.2-2: 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!

6.3 La barre des *outils de l'objet*

Vous (dés)activez la toolbar **des outils de l'objet** via le menu **Fenêtre**.



Remarque: Il s'agit ici d'un élément qui dans les versions antérieures de CoCut constituait la partie variable de la toolbar des objets (clic droit sur la fenêtre du classement des icônes).

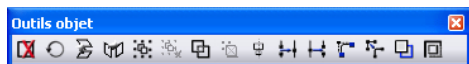


Fig. 6.3-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils de l'objet



Fig. 6.3-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

- | | |
|--|--|
| 1. <i>Suppression</i> d'objets | 12. <i>Ouvrir</i> objets |
| 2. Exécuter <i>changement d'axe</i> sur objets | 13. <i>Arrondir</i> objets |
| 3. <i>Miroiter horizontalement</i> les objets sél. | 14. <i>Supprimer points nodaux superflus</i> |
| 4. <i>Miroiter verticalement</i> les objets sél. | 15. <i>Vectoriser</i> objets |
| 5. <i>Grouper</i> objets | 16. Créer <i>ligne de contour</i> |
| 6. <i>Dissocier le groupe</i> | 17. <i>Optimisation des films</i> |
| 7. <i>Combiner</i> les objets | 18. Placer <i>trajectoire de l'outil</i> |
| 8. <i>Défaire la combinaison</i> d'objets | 19. <i>Déblayer</i> objet |
| 9. Créer <i>bloc d'ombre</i> | 20. Créer <i>Outline / Inline</i> |
| 10. <i>Aligner</i> objets | 21. <i>Fusionner</i> objets |
| 11. <i>Verrouiller</i> objets | |

6.4 Barre des Paramètres de l'objet

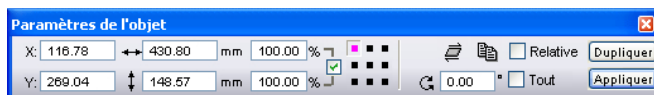


Fig. 6.4-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

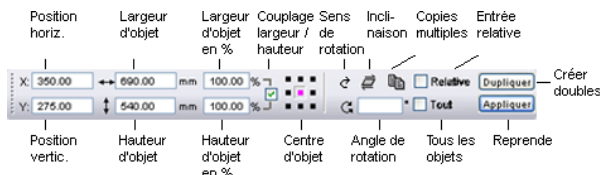


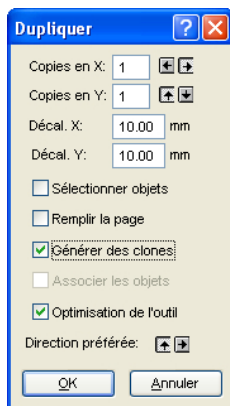
Fig. 6.4-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

6.4.1 Commande *Copies multiples*

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

6.4.1.1 Bouton *Copies multiples*

Le bouton  active la fenêtre suivante:



6.4.1.2 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.

6.4.1.3 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.

6.4.1.4 Décalage X:

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

6.4.1.5 Décalage Y:

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

6.4.1.6 L'option *Sélectionner objets*

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

6.4.1.7 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.

6.4.1.8 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.

6.4.1.9 L'option *Associer les objets*

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

6.4.1.10 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.

6.4.1.11 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".

6.5 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.

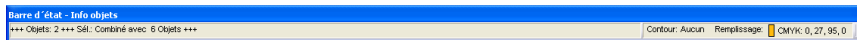


Fig. 6.5-1: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc. pouvant être déplacée



Fig. 6.5-2: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc. fixe

6.6 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. 6.6-1: Barre d'état Éléments avec indications et informations sur les éléments. Ici : les coordonnées.

6.7 La barre d'aperçu des outils



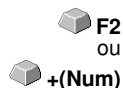
Outil *Curseur*



Ce mode vous permet de *sélectionner, déplacer, regrouper temporairement (cadre de sélection) des objets ou de modifier leur taille* dans l'aperçu des envois.

La Loupe+

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.



L'outil Mesurer

Cet outil permet de calculer et modifier en pourcentage les dimensions des objets.



Commande Sortie

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



6.8 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.

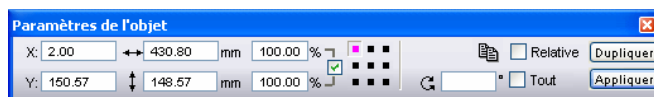
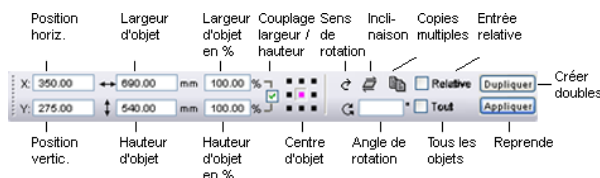


Fig. 6.8-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples ...etc



Remarque: Les indications données dans la barre des paramètres objet varie en fonction de la définition des paramètres objet retenue.

6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet

7 Tools - Outils

7.1 L'interface

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

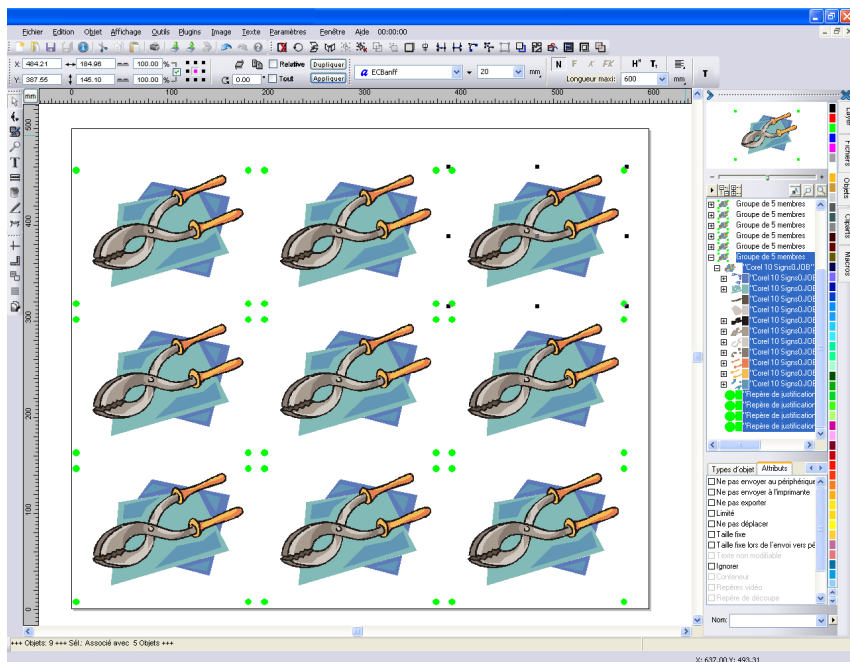


Fig. 7.1-1: Desktop CoCut avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état

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**.

7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification

Apparence du curseur	Signification
----------------------	---------------

	Aucun objet sélectionné
---	-------------------------

Remarque: Pour sélectionner un objet, positionnez le curseur sur l'objet et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Apparence du curseur	Signification
----------------------	---------------

	Déplacer des objets
---	---------------------

Remarque: Le curseur ne prendra cette forme que s'il se trouve entre les 8 repères d'un objet sélectionné ou encore sur le contour de l'objet.

Apparence du curseur	Signification
----------------------	---------------

	Étirer l'objet verticalement
	Étirer l'objet horizontalement
	Homothétie

*Remarque: Le changement de taille ne peut se faire que si vous placez le curseur sur l'un des 8 repères. Pour passer en mode **Italisation/Rotation**, il suffit d'un clic gauche sur un objet déjà sélectionné (curseur sous forme de croix, tel que représenté plus haut). Les points de sélection se transforment en flèches.*

Apparence du curseur	Signification
----------------------	---------------

	Objet en mode Italisation/Rotation
	Pivoter objet
	Italiser objet (positionnement oblique horizontal/vertical)

7.2 Fonction *Outline*

Vous pouvez activer cette fonction via le bouton  de la partie modifiable de la barre des **Outils objet** ou via le menu **Outils** ou vous sélectionnez **Outline...**



La fonction **Outline** produit des contours autour d'objets graphiques ou textes à une distance librement définissable.

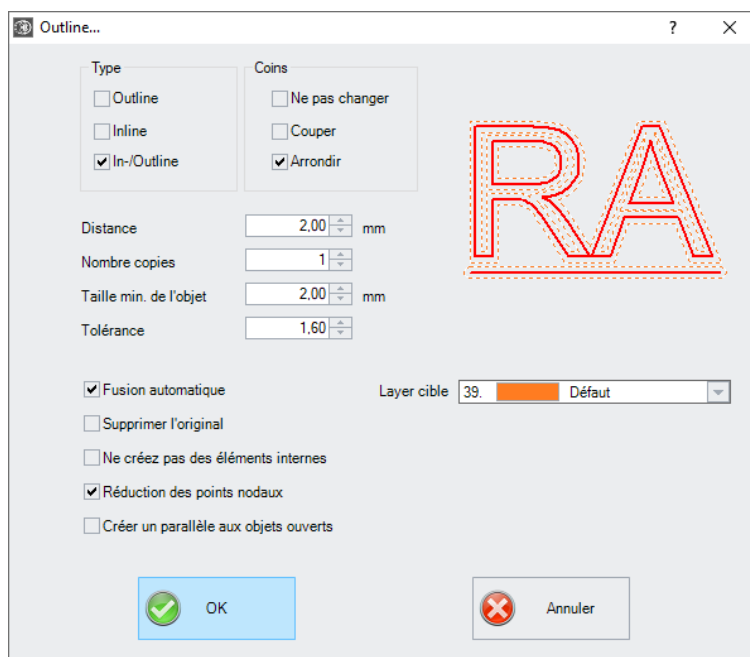


Fig. 7.2-1: Fenêtre des paramètres Outline

Sector *Type*

Outline

L'option **Outline** crée une ligne de contour vers l'extérieur autour des objets sélectionnés.

Remarque : s'il y a d'autres objets à l'intérieur du contour, comme par exemple à la lettre B, un **Inline** est généré à partir de l'objet intérieur.

Inline

L'option **Inline** crée une ligne de contour à l'intérieur des objets sélectionnés.

In- /Outline

L'option ***In-/Outline*** place une ligne de contour vers l'extérieur et vers l'intérieur autour des objets sélectionnés.

Sector Coins

Le ***traitement des coins*** peut être influencé par trois options supplémentaires. L'aperçu montre comment l'option sélectionnée affecte les contours.

Ne pas modifier les coins

L'option ***Ne pas modifier les coins*** permet une reproduction exacte du contour des objets mais peut engendrer des résultats inattendus dus à la précision mathématique très rigoureuse employée ici. On peut par exemple obtenir des segments infiniment grands, donc impossibles à découper. C'est pour cette raison que l'option ***Couper les coins*** est sélectionnée par défaut. Les angles restent extrêmement fidèles à l'original, car la partie coupée, dont la valeur est saisie dans le champ ***Tolérance***, reste minime.

Arrondir les coins

Arrondir les coins coupe ou arrondit les angles de l'outline créé suivant un arc définissable dans le champ ***Tolérance***.

Distance

La valeur saisie dans le champ ***Distance*** sert à définir la distance du contour intérieur ou extérieur par rapport à l'objet original.

Copies

L'option ***Copies*** indique le nombre de inlines ou outlines devant être générées à au moyen de cette commande.

Fusion automatique

Fusion automatique permet de garder un contour unique pour tous les objets recevant un outline.

Supprimer l'original

Si le bouton ***Supprimer l'original*** est activé, l'objet original sera supprimé une fois le contour dessiné.

Vous disposez de trois options supplémentaires pour le ***traitement des angles***.

Suppression automatique d'objets plus petits

Suppression automatique d'objets plus petits évite l'apparition d'objets très petits, indésirables car quasiment invisibles. Vous pouvez définir la taille max. de ces objets ou bien laisser cette valeur se régler seule en fonction de la taille de l'outline.

7.3 Liste *Annulations/Rétablissements*

Vous pouvez activer la liste des Annulations/Rétablissements au moyen de la combinaison des deux touches :



Cette fonction peut annuler ou rétablir toutes les actions ayant trait aux objets.

Remarque: *L'historique ici ne prend pas en compte les actions liées par exemple à la surface de travail ou à la barre d'outils des layers.*

Les préréglages dans le menu *Paramètres/Divers...*

Les réglages de la liste des **Annulations/Rétablissements**, tels que le nombre des actions à afficher, s'effectuent dans la fenêtre de setup comme illustré ci-dessous.

Remarque: *Le nombre maximum des annulations ne peut être modifié que si aucun objet ne se trouve sur la surface de travail.*



Fig. 7.3-1: Paramètres de la liste des annulations

La partie intitulée **Annulation** regroupe les paramètres concernant la liste des annulations.

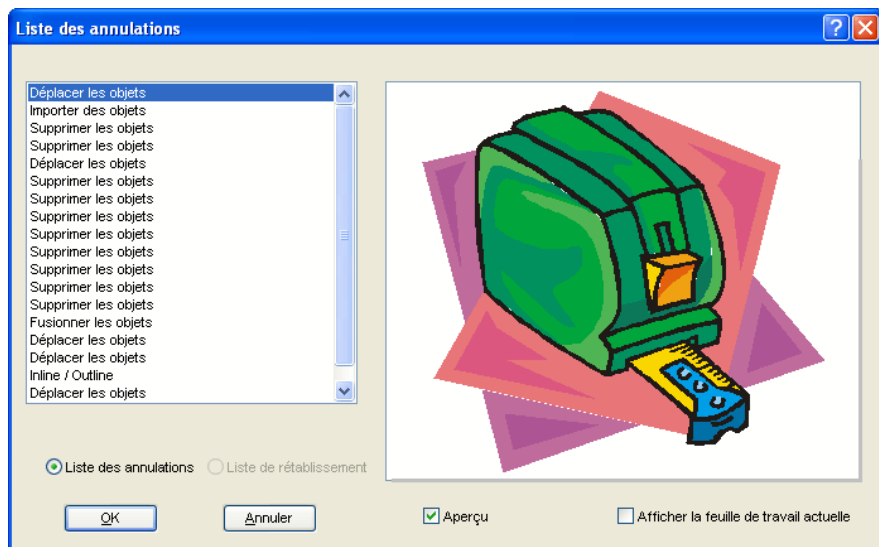


Fig. 7.3-2: Liste des annulations avec aperçu et surface de travail

Dans la liste de gauche vous choisirez l'action correspondant à l'état devant être restauré. L'aperçu montre en simultanée à quoi ressemblent la feuille de travail et les objets se trouvant dessus au moment de la dite action.

La liste des **Redo (Rétablissements)** fonctionne de manière identique.

7.4 La fonction *Alignement*



Fig. 7.4-1: Commande Alignement

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

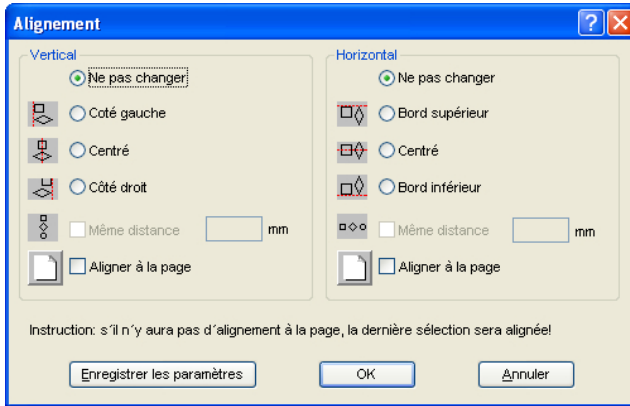


Fig. 7.4-2: Fenêtre Alignement

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.*

7.5 Outil *Tri* avec *simulation*...

Cet outil est utilisé pour **trier les objets** et **définir des séquences** avant de les transmettre au périphérique connecté. Une simulation avec ou sans parcours de l'outil d'équipement facilite l'évaluation des résultats.

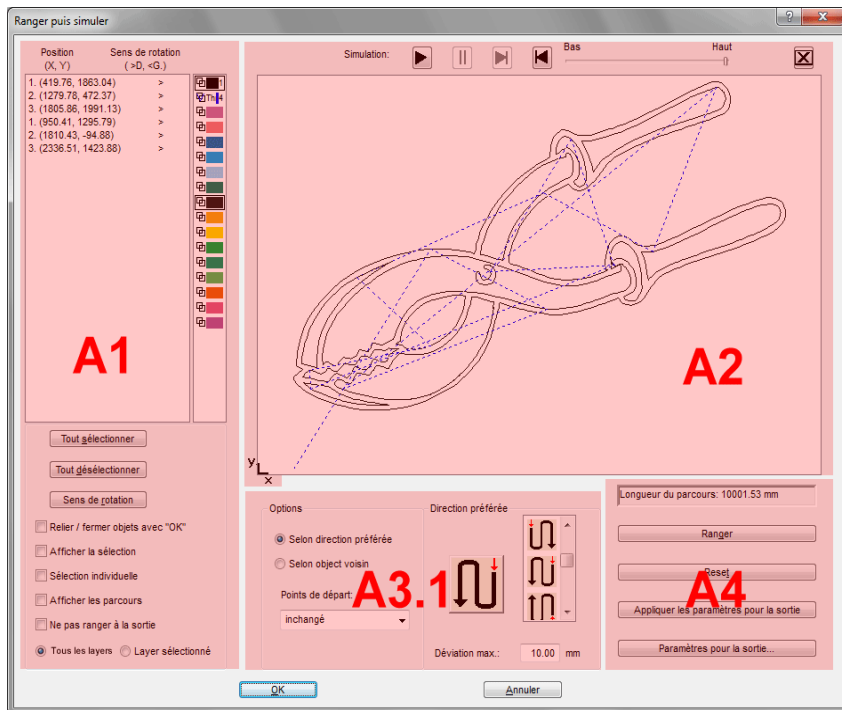


Fig. 7.5-1: Tri des objets avec fenêtre de prévisualisation et option simulation

7.5.1 Zone A1 - Position, barre de couleur, ...

Position et sens de rotation

Position

La colonne **Position** indique le **numéro de l'objet** et les **coordonnées des objets sur la surface de travail dans la direction X/Y**. La colonne **Sens de rotation** indique si le contour de l'objet est tourné **Sens horaire < D** ou **Sens anti-horaire > G**".

Barre de couleur

Un clic sur la barre de couleur souhaitée permet de sélectionner les objets dans le layer de couleur correspondant.

Le bouton *Tout sélectionner*

Un clic sur ce bouton permet de sélectionner tous les objets de la liste.

Le bouton *Tout désélectionner*

Un clic sur ce bouton désélectionne tous les objets de la liste.

Le bouton *Sens de rotation*

Cette option change le sens de rotation de *sens horaire* (droite) à *sens anti-horaire* (gauche) et vice versa.

Relier / fermer objets avec "OK"

Cette option garantit que les objets ouverts sont automatiquement fermés lorsque le dialogue est fermé avec le bouton **OK**.

Afficher la sélection

Affiche les objets sélectionnés dans la fenêtre de prévisualisation.

Sélection individuelle

Un seul objet peut être sélectionné dans la liste ; la sélection multiple (défaut) est désactivée.

Afficher les parcours

Une ligne pointillée bleue indique la distance parcourue par la tête de l'outil.

Ne pas ranger à la sortie

Cette option désactive le tri des objets en sortie.

7.5.1.1 Tri - en fonction du layer

Option *Tous les layers*

Cette option inclut toutes les layers du processus de tri, si ***Tri en fonction des layers*** est activé.

Remarque : cette option est - selon le paramétrage du pilote - désactivée dans l'aperçu de sortie.

Option *Layer sélectionnés*

Cette option n'inclut que la couche sélectionnée dans l'ordre de tri, si le **Tri en fonction des layers** est activé.

7.5.2 Zone A2 - Le simulateur

Le simulateur est utilisé pour **tester et évaluer tous les paramètres avant la sortie**. Le fonctionnement du simulateur est similaire à celui d'un lecteur de DVD.

La vitesse de l'affichage de la simulation est contrôlée de **Bas** en **Haut**.

Note : avant la simulation, il faut sélectionner la direction préférée et effectuer le tri en activant le bouton *Ranger*.

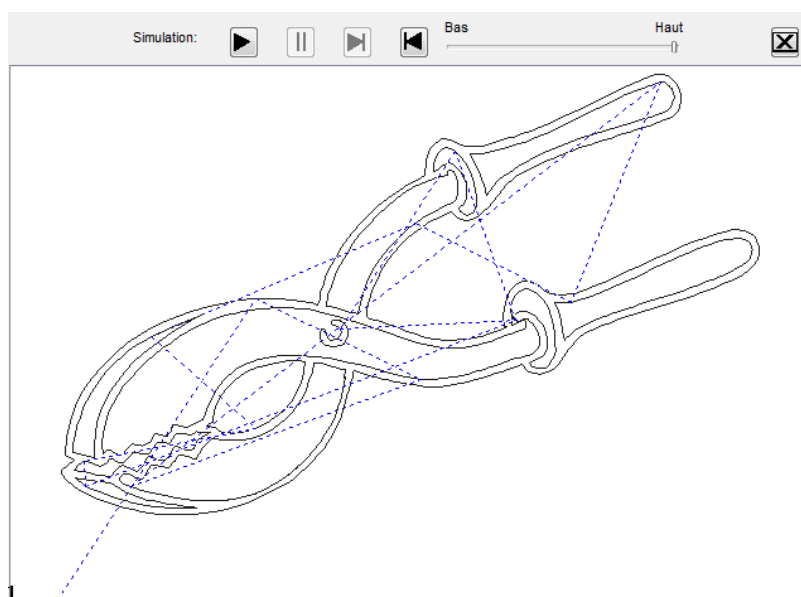


Fig. 7.5-2: Option : Afficher les parcours activé (lignes pointillées bleues)

7.5.3 Zone A3

7.5.3.1 Options

Direction préférée

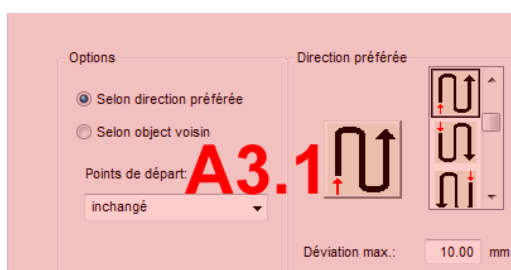
Si cette option est activée, la **zone** de **Direction préférée** devient visible.

Selon objet voisin

Si cette option est activée, la **zone** **Objet suivant** devient visible.

Points de départ

Dans cette option, les points de départ seront définis. Les paramètres possibles sont : **inchangé**, **en bas à gauche**, **en haut à gauche**, **en haut à droite**, **en bas à droite**.

7.5.3.2 Zone A3.1 - (Zone) Direction préférée**Direction préférée**

16 méthodes peuvent être activées en tant que direction préférée pour le tri. L'icône indique au moyen d'une flèche rouge où commence le tri.

Déviat. max. en ... mm

Dans le champ de saisie, vous pouvez saisir la valeur de l'écart maximal par rapport à une ligne verticale ou horizontale imaginaire qu'un objet peut avoir pour être trié.

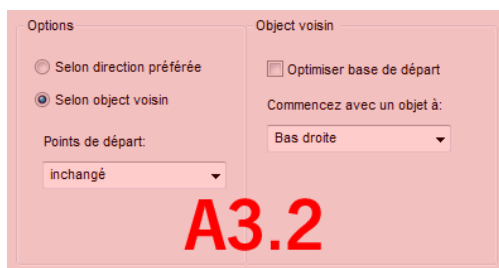
7.5.3.3 Zone A3.2 - (Zone) Selon objet voisin

Fig. 7.5-3: Section de la fenêtre principale (voir ci-dessus)

Option *Optimiser Points de départ*

L'**objectif** de cette option est de réduire au minimum les parcours à vide. L'activation de cette option permet de vérifier quel nœud de l'objet suivant est le plus proche du premier point de départ. Tous les nœuds sont examinés. La première est déterminée ; ensuite, on examine quel nœud de l'objet suivant est le plus proche du point de départ.

Grâce au simulateur, il est possible de vérifier à tout moment si l'optimisation souhaitée est atteinte. Dans la plupart des cas, la variante avec la distance de déplacement la plus courte peut être considérée comme optimale. Toutefois, d'autres critères peuvent également être décisifs dans des cas individuels.

Remarque : *si cette option est active, l'option Points de départ dans la zone des options est désactivée.*

Commencer avec un objet à :

Cette option détermine quel objet de départ est pris en compte lors du tri. Sélection possible : **en bas à gauche, en haut à gauche, en haut à droite, en bas à droite.**

Parenthèse : simulation avec optimisation du point de départ

En plus des autres optimisations du trajet, le point de départ des objets peut être automatiquement déplacé afin que la tête de l'outil se déplace le moins possible. La figure de droite montre les points de départ des objets de contour - représentés par une flèche - avant et après l'optimisation. La direction de la flèche indique l'orientation - *sens horaire* ou *anti-horaire*.

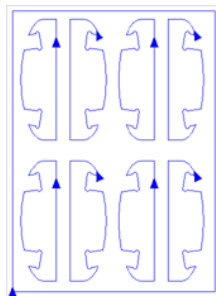


Fig. 7.5-4: Avant l'optimisation des points de départ

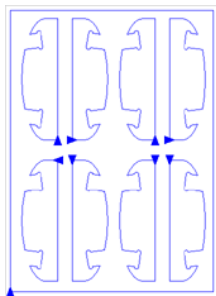


Fig. 7.5-5: Après l'optimisation des points de départ

7.5.4 Zone A4 - Ranger, paramètres, ...

Champ *Affichage du Longueur du parcours*

Ce champ affiche la **longueur réaliste du parcours** de l'outil mesurée pendant la simulation.

Le bouton *Ranger*

Seul le bouton **Ranger** active le tri des objets. La simulation peut ensuite être utilisée pour vérifier si le tri répond aux exigences.

Le bouton *Reset*

Remet les objets de la liste de tri dans leur état d'origine.

Le bouton *Appliquer les paramètres pour la sortie*

Cette option enregistre les modifications effectuées dans le **dialogue Tri avec simulation**.

Le bouton *Paramètres pour la sortie*

Les réglages effectués ici sont job croisé et sont les préréglages par défaut pour la sortie.

 voir chapitre 3.5.3: Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

7.5.4.1 L'onglet *Paramètres du tri*

Un clic sur le bouton **Paramètres du tri** ouvre la boîte de dialogue suivante :

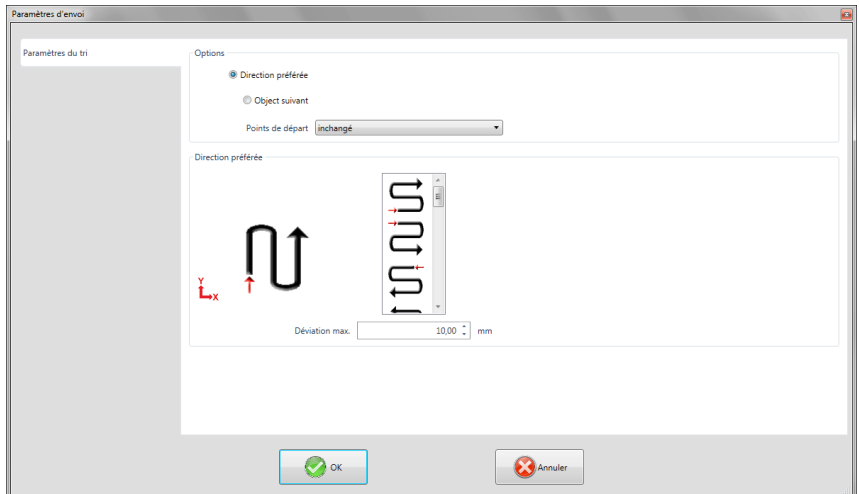


Fig. 7.5-6: Onglet Paramètres du tri avec la zone Direction préférée active

Options (Zone)

Option *Direction préférée*

Si cette option est activée, la **zone *Direction préférée*** est visible. La direction préférée souhaitée est sélectionnée par un clic de souris (cf. illustration ci-dessus).

Option *Objet suivant*

Si cette option est activée, la **zone *Objet suivant*** devient visible.

Option *Points de départ*

Dans cette option, le point de départ est défini : Les paramètres possibles sont : **inchangé, en bas à gauche, en haut à gauche, en bas à droite, en haut à droite.**

Remarque : le choix du point de départ a une incidence sur la longueur du parcours. Le chemin le plus court peut être trouvé dans la simulation.

Direction préférée (Zone)

Dans cette zone, toutes les directions préférées possibles sont affichées graphiquement. La direction préférée souhaitée est sélectionnée par un clic de souris. L'icône indique au moyen d'une flèche rouge où commence le tri.

Déviat[i]on max. en ... mm

Dans le champ de saisie, vous pouvez saisir la valeur de l'écart maximal par rapport à une ligne verticale ou horizontale imaginaire qu'un objet peut avoir pour être trié.

7.6 Fusion

Pour activer cette fonction, appuyez sur  de la barre des **Paramètres Objet** ou via le menu **Outils**, sélectionnez **Fusion...**



Cette fonction fusionne un ou plusieurs objets entre eux. Suivant les caractéristiques des objets sélectionnés, vous disposerez de plusieurs commandes: **Manuellement**, **Automatiquement**, **Selon couleur**, **Surface pleine** ou **Sérialgraphie**.

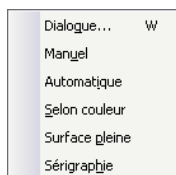


Fig. 7.6-1: Menu Outils - Fusion

Dialogue...

Cette option ouvre la fenêtre classique de l'outil Fusion

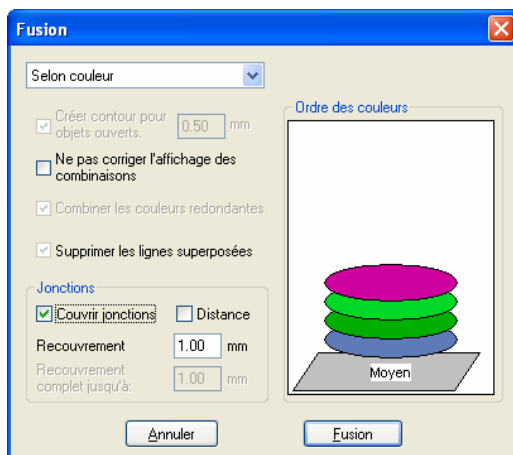


Fig. 7.6-2: Fenêtre Fusion

Manuellement

Manuellement crée autant d'objets qu'il y aura de surfaces créées par la superposition des objets. Avec la touche SUPPR/DEL, vous pourrez supprimer les objets sélectionnés devenus inutiles. Les tronçons sans superposition sont préservés et pourront être traités. En mode de fusion manuelle, la couleur originale de ces parties est conservée.

Automatiquement

Automatiquement ne prendra en considération que la surface commune des objets. Ces surfaces sont réunies avec un seul contour mais en prenant compte les parties d'objets se superposant, de même que les parties transparentes.

Remarque: Avec cette option, des objets de différentes couleurs fusionnent en objet combinaison.

Si la couleur des objets est un critère important, il vous faudra sélectionner une option parmi **Par couleur**, **Surface pleine** ou **Sérigraphie**.

L'option **Automatiquement** se prête particulièrement bien aux polices de type scripte, car celles-ci se chevauchent très fréquemment (parties reliant les lettres les unes aux autres). Aussi, le matériau risquerait-il de se déchirer à cet endroit.

Conseil: Certaines parties manquent après une fusion automatique? Réduisez l'inter lettres à 99% au lieu de 100% dans l'éditeur de textes! Vous obtiendrez une précision accrue et si la modification semble invisible, elle peut être très utile.

Par couleur

Le champ **Par couleur** détermine si l'objet supérieur sera utilisé pour la fusion ou bien si tous les objets appartenant au layer supérieur seront pris en compte. La fusion par couleur élimine les surfaces cachées par les recouvrements. Le nombre d'objets ou de couleurs impliqués n'est pas limité. Si des objets ouverts sont sélectionnés, ils pourront être alors fermés ou épaissis.

Surface pleine

L'option **Surface pleine** modifie les objets inférieurs pour les adapter aux objets qui les recouvrent. Vous procéderez comme sous l'option **Automatiquement** pour les objets ouverts.

Conseil: Ce procédé est le plus souvent utilisé pour la décoration de vitrines, car l'option **Par couleur** serait ici beaucoup trop laborieuse. Avec un maximum de 2 à 3 couleurs de vinyles, il est recommandé de procéder conformément à l'option **Surface pleine** où les films sont collés l'un sur l'autre.

Sérigraphie

L'option de fusion **Sérigraphie** est un outil particulièrement efficace pour le sérigraphe. Au lieu de réaliser une véritable fusion bord à bord, un sillon est créé entre les surfaces permettant ainsi le passage de l'encre. Les recouvrements des couches de couleur sont dans un premier temps supprimés. Ensuite, les couleurs sont empilées l'une sur l'autre comme défini dans le champ **Ordre des couleurs**. Un pont est finalement ajouté sur les **jonctions** entre les différentes couches de couleurs.

L'ordre des couleurs pour la fusion sérigraphique

Modifier l'ordre des couleurs: En sérigraphie l'impression se fait dans l'ordre du plus clair au plus foncé. Dans l'aperçu de superposition des couches, vous pouvez déplacer une ou plusieurs couleurs à l'aide de la souris. En cliquant sur la couleur de votre choix, vous la glisserez ensuite dans sa nouvelle position.

Créer contour pour objets ouverts... mm

Si des objets ouverts ont également été sélectionnés, vous pouvez définir grâce à l'option **Créer contour pour objets ouverts...** l'épaisseur des contours à créer pour en faire des objets fermés.

Ne pas corriger l'affichage des combinaisons

Cette option vous permettra d'obtenir une fusion des combinaisons comme affichées en mode surface pleine. Les recouvrements dans les combinaisons restent transparents.

Combiner les couleurs redondantes

Il peut arriver que la même couleur apparaisse dans différents regroupements ou combinaisons d'objets. En sélectionnant l'option **Combiner les couleurs redondantes**, ces couleurs seront combinées dans un même layer.

Remarque: Ceci est particulièrement important pour l'élaboration des masques de sérigraphie. En effet, lors de l'impression, la couleur la plus sombre est la dernière imprimée, et il vous faut absolument éviter les lignes blanches dues à un décalage des couleurs. Cette option permet le cas échéant de détecter et de prévenir ce défaut.

Supprimer les lignes superposées

Si plusieurs lignes sont exactement superposées l'une sur l'autre, cette option permettra de les supprimer pour n'en laisser qu'une.

7.6.1 Jonctions

Couvrir jonction - Distance

Ces options ne sont disponibles que si l'option **Selon Couleur** a été préalablement sélectionnée. Dans le champ **Recouvrement**, vous pouvez saisir les valeurs dans **Couvrir jonctions** et **Distance**.

Recouvrement ... mm

Si l'option **Sérigraphie** est sélectionnée, vous pouvez saisir ici la valeur du **Recouvrement** des couleurs en mm.

Recouvrement complet jusqu'à:

Vous pouvez ici saisir une valeur limite définissant la largeur du recouvrement.

7.7 Mesurer



Fig. 7.7-1: L'outil Mesurer

Cliquez à l'aide de la souris sur le bouton de commande **Mesurer** dans la boîte à outils. Le curseur a maintenant une forme ronde. Déplacez le curseur sur la surface de travail. Positionnez le centre du curseur sur le premier point de la distance à mesurer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez maintenant le curseur jusqu'au point final. Lâchez le bouton gauche. Une ligne symbolisant la distance mesurée apparaît alors.

Remarque: Si vous effectuez la mesure avec la touche **MAJ** enfoncée, vous pouvez brider l'angle sur l'horizontale ou la verticale. Ceci facilite les mesures exactes de distances droites.

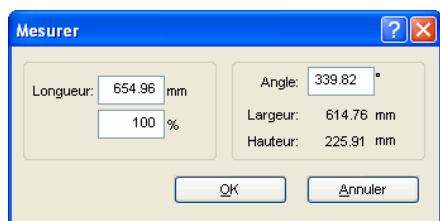


Fig. 7.7-2: Fenêtre Mesure/Cotation

Dans le champ désigné sous **Longueur** s'affiche le résultat de votre mesure. Vous pouvez modifier cette valeur en cliquant sur le champ en question et en saisissant par la suite une nouvelle valeur. Dans le champ se trouvant juste en-dessous, vous pourrez indiquer des valeurs en *pourcentage* permettant d'*agrandir ou réduire proportionnellement* les objets.

Vous disposez d'autre part d'informations supplémentaires relatives à l'angle de la ligne mesurée, à la largeur de l'objet au point d'origine de la cotation ainsi que sur la différence de niveau entre les deux extrémités de la mesure. Différence liée à l'angle de mesure.

Cotation

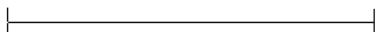


Fig. 7.7-3: Distance et outils de cotation

En appuyant sur la commande **Cotation**, vous changerez d'outil (cf. illustration). Cet outil reste "accolé" au curseur de la souris et peut être positionné où vous voudrez. Relâchez la touche de la souris et la valeur calculée sur la distance de cotation vous sera indiquée en mm.

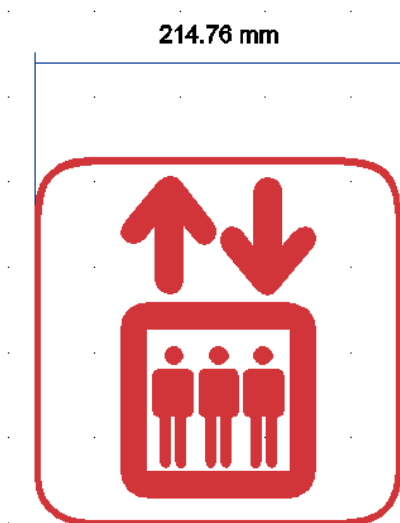


Fig. 7.7-4: Distance de cotation avec valeur calculée en mm

Remarque: Dans le menu *Paramètres/Paramètres standards/Autres...*, vous pouvez définir la taille standard des textes de cotation.

7.8 La *Ligne de contour*

La fonction **Ligne de contour** permet de créer une ligne à une distance réglable d'un ou plusieurs objets. Contrairement à la fonction Outline, il est possible de créer un contour sur les bitmaps. En outre les objets peuvent être totalement indépendants et peuvent ne pas se superposer. Le contour sera calculé de manière optimale et englobera la totalité des objets sélectionnés. Cette fonction est surtout utilisée pour créer la ligne de découpe des autocollants. Les objets des autocollants peuvent être librement combinés.

Au moyen de la fonction décrite ici, le contour de l'objet à une distance définie est alors calculé. La ligne de contour servira plus tard à la découpe des autocollants.

Sélectionnez tout d'abord les objets pour lesquels vous voulez créer un contour. Sélectionnez l'option **Ligne de contour...** dans le menu **Outils**.

La fenêtre pour le réglage des paramètres apparaît alors:

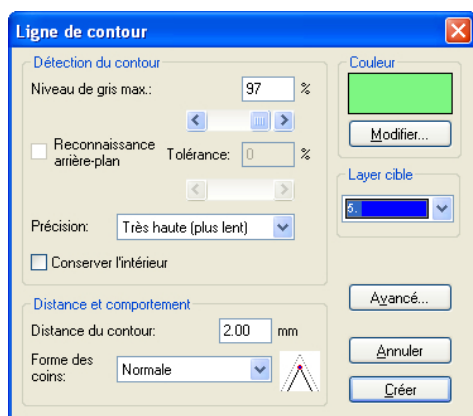


Fig. 7.8-1: Réglage des paramètres pour la création de ligne de contour

Détection du contour

Les différents champs du groupe **Détection du contour** permettent de paramétrer le calcul. Ce calcul est établi à partir des objets qui ne sont pas blancs. Pour pouvoir être facilement différencié des objets, le fond devrait être blanc. Ceci s'applique notamment aux bitmaps comportant des zones en niveau gris, zones généralement occasionnées lors de la numérisation.

Niveau de gris max.

L'option **Niveau de gris max.** permet de régler la sensibilité de la détection des bords de 50 à 99%. 50% sera la détection la moins sensible aux contrastes alors que 99% correspond à une bordure d'objet ou de bitmaps quasiment blanche.

Précision

Dans le champ **Précision** vous avez le choix entre trois options pour une détection des bords plus ou moins fidèle. La précision moyenne est suffisante dans la plupart des cas. Une précision plus accrue demandera plus de temps de calcul suivant la complexité des objets sélectionnés.

Remarque: Le champs **Précision** ne sera pas activé si seul un bitmap est sélectionné.

Conserver l'intérieur

L'option **Conserver l'intérieur** permet de créer ainsi une découpe supplémentaire à l'intérieur des objets. De la sorte, vous avez la possibilité de découper des parties du graphique en y posant des "pavages" plus clairs.

Voici un exemple:



Fig. 7.8-2: Option: Conserver l'intérieur

A gauche se trouve un cercle noir sur lequel un cercle blanc de taille plus petite a été centré. A droite, avec l'option **Conserver l'intérieur** activée, le premier contour est créé, puis un second qui est calculé à partir du petit cercle blanc. Sans cette option seul le contour extérieur aurait été créé.

Remarque: Cette option est désactivée par défaut.

Distance et comportement

Le groupe **Distance et comportement** vous permet d'influer sur l'aspect de la ligne de contour.

Distance du contour

Le champ **Distance** vous permet de définir la distance entre le contour des objets et la ligne de contour. Si cette valeur est égale à 0, la ligne sera collée au bord des objets. Si vous saisissez des valeurs négatives, la ligne de contour dépassera sur l'intérieur des objets.

Forme des coins

L'option **Forme des coins** vous permet d'obtenir trois types d'angles.

Normale est une reproduction fidèle du contour des objets. Dans certains cas particuliers, il se peut que le résultat ne soit pas très esthétique, avec par exemple des objets ayant des angles très aigus. Dans ces cas-là, les modes **Couper** et **Arrondir** s'imposent comme des choix plus judicieux.

Couper

Couper fait tourner la ligne de contour au plus court entre les segments.

Arrondir

Arrondir procède de la même manière avec un arc de cercle à la place d'une droite.

Couleur

Sur la partie droite supérieure se trouve la sélection de la couleur du contour. En cliquant sur le bouton **Modifier**, la fenêtre de **sélection des couleurs** s'affichera. A l'aide de cette fenêtre, vous pourrez attribuer des couleurs aux contours.

Layer cible

Ce champ détermine dans quelle couleur de layer - et donc par là-même avec quel outil - la ligne de contour devra être travaillée.

Remarque: La couleur de contour peut apparaître différente en mode Plein (Impression) et en mode Contour (Envoi).

7.9 L'Info JOB

L'Info JOB peut être ouverte de trois manières:

1. Via le menu **Éditer / Option menu Info JOB...**
2. Automatiquement lors de l'enregistrement d'un nouveau Job
3. Via l'option menu du même nom dans le menu contextuel (clic droit de la souris)

The screenshot shows the 'Info JOB' window with a blue title bar and standard window controls. The main area is divided into several sections:

- Options de recherche (Job Manager):** Contains fields for 'N° Com.' (empty), 'Société' (Euro-Systems S.à.r.l.), 'Nom' (Gérant), 'Rue' (1 Rue Kummert), 'Ville' (L-6743 Grevenmacher), 'Tél.' (352-267456-03), 'Fax' (empty), and 'Email' (sales@eurosystems.lu).
- Créé le:** 05/04/2011
- Auteur:** AME
- Durée:** 00:00:00
- Nombre:** (empty)
- Prix:** (empty)
- Larg. Job:** 365.47 mm
- Haut. Job:** 347.36 mm
- Notes:** A text area with the placeholder 'Ici, plus d'informations seront enregistrées dans votre Job.' and a scroll bar.
- Matériaux:** A text area containing 'Couleur: Noir 56.3'.
- Libellé supplémentaire:** A section with a 'Libellé' label and a large text area below it.

At the bottom, there are four buttons: 'OK', 'Restrictions...', 'Imprimer', and 'Annuler'.

Fig. 7.9-1: Fenêtre principale Info JOB

L'Info JOB vous offre la possibilité d'enregistrer des informations supplémentaires relatives à chaque Job. Vous pouvez imprimer et utiliser ces informations pour la facturation ou même comme fiche d'accompagnement de vos travaux. En imprimant l'Info Job, le chemin d'accès dans lequel se trouve le Job y figurera également.

En plus des informations telles que **Numéro de commande** et **société** l'Info Job renseigne également sur les **Matériaux**, la **durée de production**, le **nombre** de Jobs découpés ou imprimés mais aussi sur le **prix** prévu et celui facturé. Sous le champ **Notes** vous pouvez saisir les mots-clé de vos remarques supplémentaires.

Dans le menu **Paramètres/Option menu Paramètres standards/Option menu Info JOB...** vous pourrez élargir à volonté les champs de l'Info JOB.

Remarque: Les informations contenues sous le champ **Matériaux** ne seront insérées automatiquement que si vous avez attribué ces informations à la couleur de layer dans la fenêtre des paramètres du layer et choisi les palettes appropriées durant la conception. Pour plus d'informations:  voir chapitre 8.3.6: II. Paramètres du layer, réglage couleur

Astuce: Déplacez-vous plus rapidement d'un champ à un autre en appuyant sur la touche **Tabulateur**.

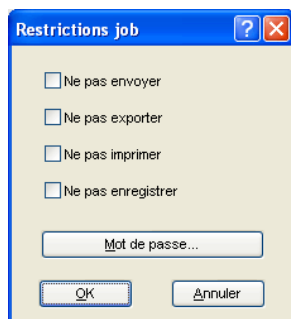


Fig. 7.9-2: Restrictions Job

Chaque Job peut être accompagné des restrictions suivantes:

Ne pas envoyer

Ce job ne peut pas être envoyé.

Ne pas exporter

Ce job ne peut pas être exporté, donc ne pourra pas être converti dans un autre format.

Ne pas imprimer

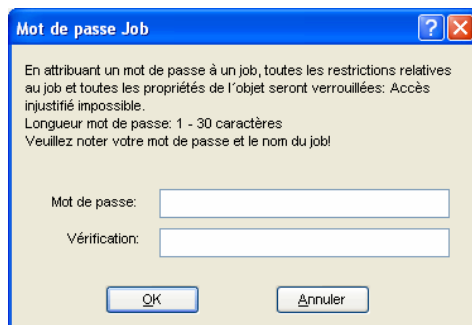
Ce job ne peut pas être imprimé.

Ne pas enregistrer

Ce job ne peut pas être enregistré.

Mot de passe

En addition à toutes les restrictions mentionnées ci-dessus, un mot de passe peut être attribué à chaque job CoCut. Ainsi l'accès injustifié aux données du job ne sera pas possible.



Mot de passe Job

En attribuant un mot de passe à un job, toutes les restrictions relatives au job et toutes les propriétés de l'objet seront verrouillées: Accès injustifié impossible.

Longueur mot de passe: 1 - 30 caractères

Veuillez noter votre mot de passe et le nom du job!

Mot de passe:

Vérification:

Fig. 7.9-3: Fenêtre de définition d'un mot de passe pour un job



Lors de la sortie vers un appareil connecté, les instructions de sécurité du fabricant de la machine doivent toujours être strictement respectées. Aucune responsabilité ne sera acceptée en cas de contravention.



7.10 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

7.10.1 Installation et modifications des périphériques

Le Plot Manager vous permet de configurer les périphériques tels que plotter, 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.

7.10.2 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.

7.10.3 Choix du port de sortie

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

7.10.4 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.

7.10.5 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.

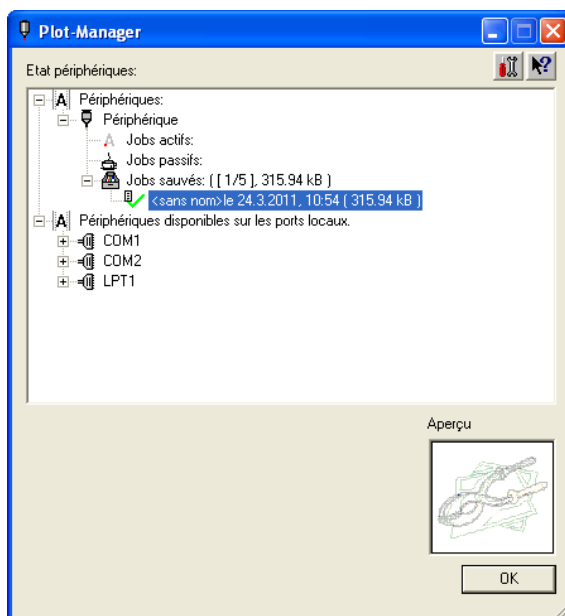


Fig. 7.10-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

7.10.6 Périphériques

Chaque périphérique possède trois catégories de jobs:

Remarque: Les jobs désignent également les opérations de sortie, exécutées par les Hotfolders ou sur les ports locaux.

Catégorie 1

A Jobs actifs

Tous les jobs envoyés en découpe sont stockés ici. Aussitôt un job terminé, si vous avez activé l'option correspondante, une fenêtre apparaîtra vous invitant à poursuivre la découpe du job suivant figurant dans la liste.

Catégorie 2

Jobs passifs

Les jobs sont transférés ici si la découpe est annulée.

Catégorie 3

Jobs terminés

La quantité de jobs sauvegardés après la découpe est paramétrable dans les options du périphérique. Une fois la limite atteinte, le job le plus ancien de la liste est remplacé.

Fonctions Job

Les fonctions disponibles dépendent de l'appareil utilisé en sortie ainsi que de la progression du job.

Remarque: Vous trouverez ces fonctions dans le clic droit (menu contextuel).

Fonctions pour un périphérique local:

Jobs actifs

Quand le job va être envoyé:

Stopper le job

La découpe sera interrompue et le job sera marqué du symbole .

Jobs arrêtés

Continuer

Continue l'envoi de données à l'appareil.

Rendre le job passif

Le job est transféré dans la catégorie des jobs passifs.

Supprimer le job

Le job sera supprimé définitivement.

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer job

Le job sera supprimé définitivement.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il a été sélectionné.

Jobs sauvés

Activer le job

Le job est transféré de la liste des jobs terminés vers la catégorie des jobs actifs ou passifs.

Supprimer le job

Le Job est supprimé.

Envoyer dans un fichier

Vous définissez ici si la sortie doit être envoyée dans un fichier.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour un périphérique du réseau:***Jobs actifs***

Pas de fonction

Jobs passifs*Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Supprime le job.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il a été sélectionné.

Jobs sauvés*Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour le Hotfolder:***Jobs actifs***

Pas de fonction

Jobs passifs*Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il est sélectionné.

Jobs sauvés

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour ports locaux:

Jobs actifs

Quand les jobs vont être envoyés:

Stopper le job

La découpe sera interrompue et le job sera marqué du symbole suivant ■.

Jobs arrêtés

Continuer

Continue l'envoi des données à l'appareil.

Rendre le job passif

Le job est déplacé de la liste des jobs actifs vers celle des jobs passifs.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il a été sélectionné

Jobs sauvés

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

7.10.7 Paramètres du Plot Manager

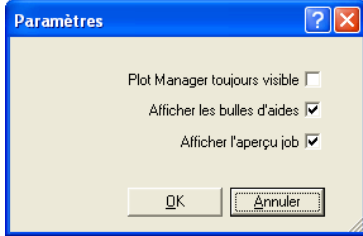


Fig. 7.10-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

L'option **Plot Manager toujours visible** laisse le Plot Manager apparent en permanence.

L'option **Afficher les bulles d'aide** affiche une petite aide si vous laissez le curseur pointé un instant sur une commande.

L'option **Afficher l'aperçu job** permet de prévisualiser la découpe.

Paramètre lignes de commandes

Quand le Plot Manager est démarré sans commande particulière, il recherche les jobs actifs et le cas échéant les exécute. Il se fermera si aucun job n'est pas ou plus actif.

Le paramètre **!SPOOL!** permettra au Plot Manager de rester en exécution. Il vous faudra le fermer manuellement par un clic droit sur son icône puis sur la commande **Fermer**.

Hotfolder

Le Hotfolder est un répertoire surveillé en permanence qui permet de traiter directement tous les fichiers que vous y placerez. Les paramètres suivants vous permettent de gérer toutes ses options:

7.10.7 Paramètres du Plot Manager

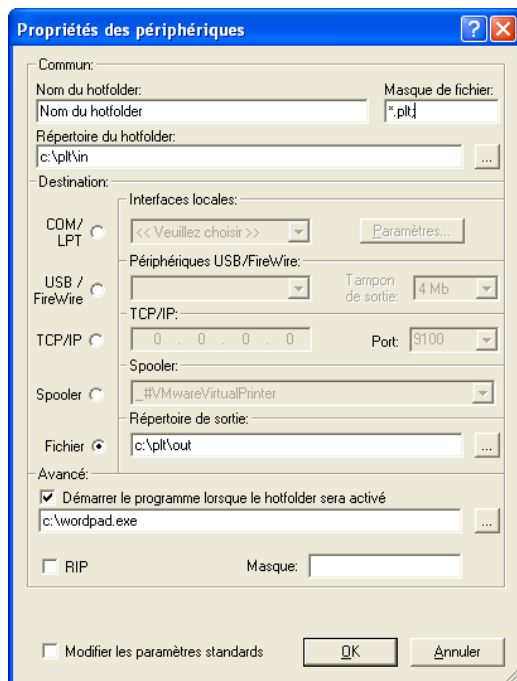


Fig. 7.10-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

Commun

Nom du Hotfolder: Saisir ici le nom du Hotfolder

Masque de fichier: Saisir ici les extensions de fichiers devant être prise en compte, par ex.: *.plt.

Répertoire du Hotfolder: Définir ici quel répertoire le Hotfolder doit contrôler.

Destination

COM/LPT: Le fichier sera envoyé vers le port série ou parallèle.

USB: Le fichier sera envoyé vers un périphérique USB. Celui-ci ne sera disponible que s'il est connecté à l'ordinateur.

TCP/IP: Le fichier sera envoyé sur le réseau, à l'adresse TCP/IP indiquée. Sur certains appareils, il sera nécessaire de choisir un port.

Spooler: Le fichier sera envoyé vers un pilote d'imprimante appelé Spooler.

Fichier: Les données de la découpe sont inscrites dans un fichier. Les jobs avec des noms identiques créeront un fichier unique qui sera écrasé.

Une fois la commande exécutée, le fichier sera supprimé.

Remarque: Si le Hotfolder est de type "Fichier", le programme est démarré 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: Préviens une modification par inadvertance des paramètres de sortie.

7.10.7.1 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... .

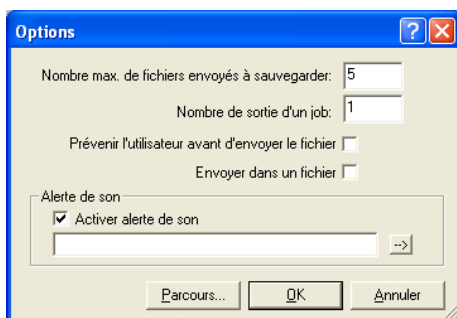


Fig. 7.10-4: Options supplémentaires pour tout appareil

Nombre max. de fichiers envoyés à sauvegarder

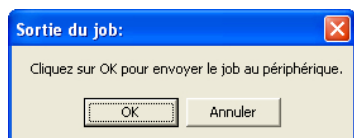
La valeur saisie sous cette option limite le nombre de fichiers d'envoi à sauvegarder dans l'historique pour cet appareil.

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...*

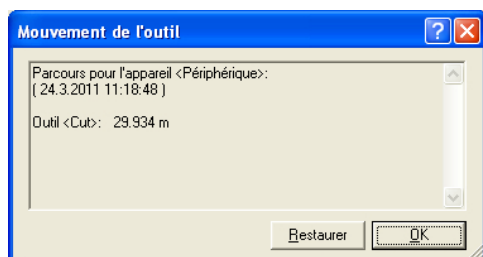
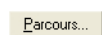


Fig. 7.10-5: Parcours des outils utilisés

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.

7.11 Fonction *PhotoCUT*

PhotoCUT crée des vecteurs à partir d'images matricielles (bitmaps). PhotoCUT calcule à partir de fichiers au format graphique (*.BMP, *.PCX, *.TIF) les bandes de grille ou motifs pouvant être envoyés vers un traceur de découpe. L'image est convertie en pixels logiques et la moyenne de niveau de gris de chaque pixel logique est alors calculée. Le résultat est une image contenant moins de pixels que l'original. A partir de cette image, seront créés des bandes verticales et horizontales, des cercles, des carrés..., dont la largeur sera proportionnelle au niveau de gris rencontré.

7.11.1 Fenêtre PhotoCUT

Pour activer la fenêtre **PhotoCUT**, sélectionnez l'option correspondante dans le menu **Outils**.

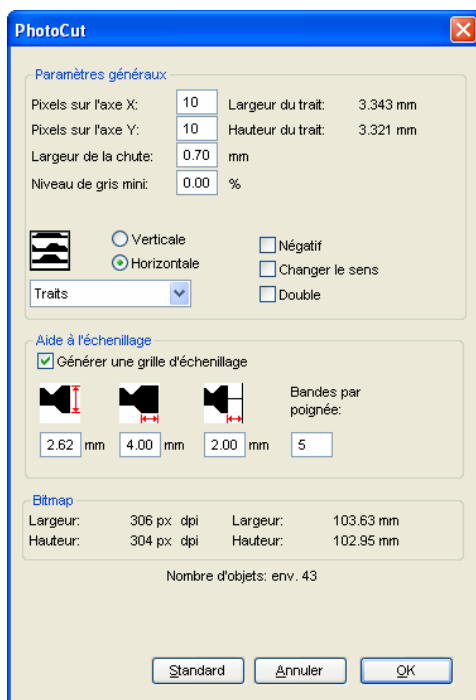


Fig. 7.11-1: Fenêtre avec réglage des paramètres

Paramètres généraux

Pixel sur l'axe X

Saisir le nombre de **Pixels** devant être pris en compte pour la définition de l'image sur **l'axe X**, dans la largeur. Plus cette valeur est faible, plus l'objet vectoriel sera fidèle à l'image originale.

Pixel sur l'axe Y

Saisir le nombre de **Pixels** devant être pris en compte pour la définition de l'image sur **l'axe Y**, dans la longueur. Plus cette valeur est faible, plus l'objet vectoriel sera fidèle à l'image originale.

Largeur de la chute

Cette valeur permet de définir l'échenillage des lignes ou des colonnes en millimètres.

Contraste (réglable dans le menu *Bitmap, contraste*)

La répartition des bitmaps en pixels logiques définit la taille des lignes ou des colonnes. La largeur des rayures dépendra du réglage du niveau de gris et du contraste. La largeur maximale se compose de la taille de la ligne ou de la colonne moins la largeur de chute.

La largeur des rayures est calculée en fonction de la valeur du contraste à partir de la valeur moyenne du niveau de gris. Le contraste est le rapport en pourcentage entre le blanc et le noir. Ainsi pour un contraste de 100%, on aura 100% de noir sur la largeur maximale d'une rayure et 100% de blanc sur la largeur minimale. En réduisant le contraste, les 100% de noir ne seront calculés que sur par ex. 50% de la largeur maximale de la rayure.

Niveau de gris mini

Le **Niveau de gris mini** permet de régler plus finement la sensibilité de PhotoCUT lors de la détection des pixels.

Remarque: Fonction à utiliser si la partie principale de l'image est plus sombre que le fond.

L'image qui suit servira d'illustration pour nos exemples: (Chemin de recherche standard: C:\Programmes\EUROSYSTEMS\CoCut\Bitmaps\photo.bmp)

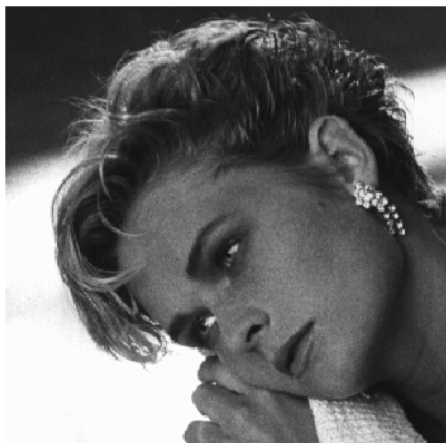


Fig. 7.11-2: Illustration des exemples à suivre

Négatif

Les lignes à écheniller sont inversées suivant la couleur du support, 100% noir devient 100% blanc et vice-versa.

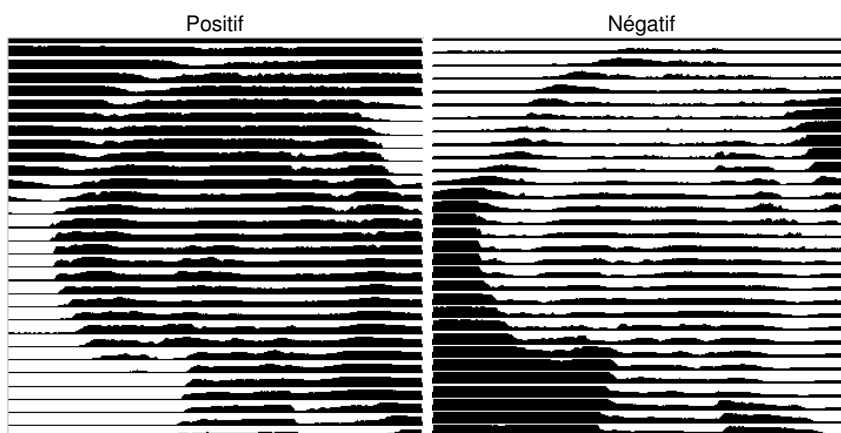


Fig. 7.11-3: Exemple d'inversion des lignes

Changer le sens (uniquement pour les rayures)

Les rayures seront créées vers le bas de l'image et non plus vers le haut.

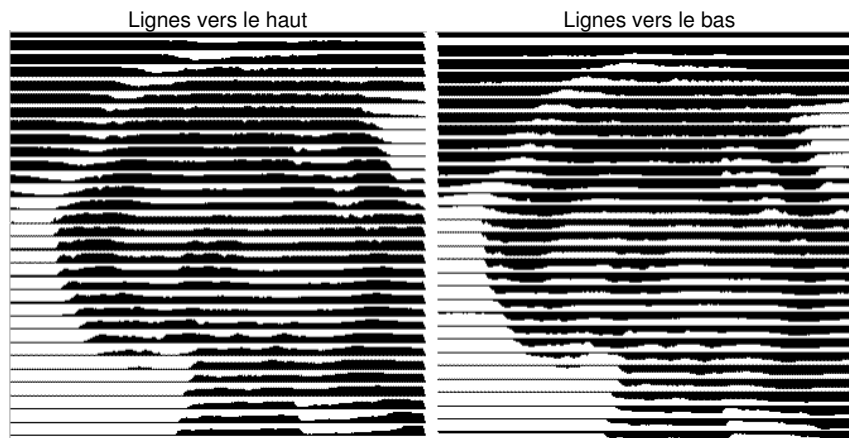


Fig. 7.11-4: Exemple de sens de création des rayures

Aperçu



Double (uniquement pour les lignes)

Les rayures seront créées vers le haut *et* vers le bas.

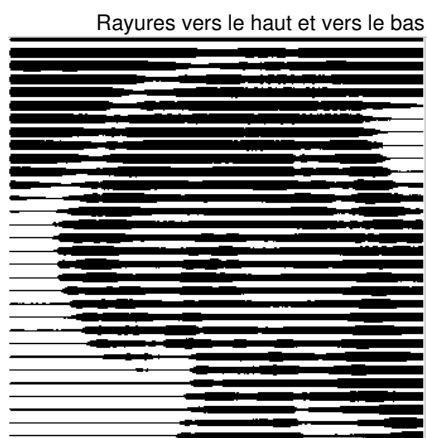


Fig. 7.11-5: Exemple pour la fonction "double"

Horizontal ou vertical

Avec les options **Horizontal** ou **Vertical**, vous définissez la direction générale des rayures.

Bitmap

Dans la partie intitulée **Bitmap**, les données relatives à l'image sont affichées. Dans la partie supérieure sont indiquées les dimensions **largeur** et **hauteur** de la photographie en pixel, ainsi que sa **résolution** en dpi. Plus bas sont indiquées les dimensions en millimètre.

En fonction des options sélectionnées dans la partie **Paramètres généraux**, vous obtiendrez différents effets.

Exemple 1

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 1
 Pixel sur l'axe Y = 10
 Largeur de la chute = 0
 Contraste = 80
 Niveau de gris mini = 0
 Direction = horizontal
 Négatif = inactif
 Changer le sens = inactif
 Double = inactif

Résultat

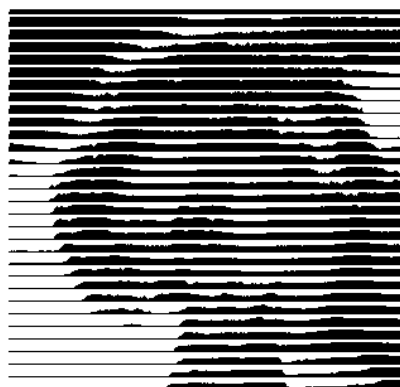


Fig. 7.11-6: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 1

Exemple 2

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 3
Pixel sur l'axe Y = 15
Largeur de la chute = 5
Contraste = 60
Niveau de gris mini = 0
Direction = horizontal
Négatif = inactif
Changer le sens = inactif
Double = inactif

Résultat

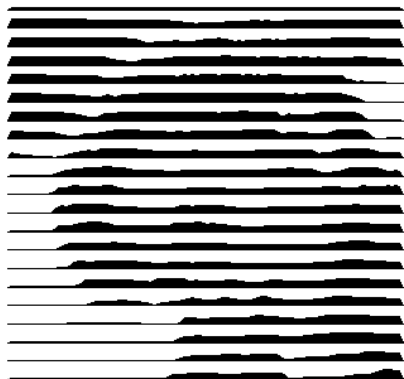


Fig. 7.11-7: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 2

Les deux exemples illustrent bien à quel point de simples modifications peuvent influencer sur le résultat final.

Aide à l'échenillage

Générer un cadre d'échenillage

Les rayures seront épaissies sur les bords pour faciliter l'échenillage.

Bandes par poignée

Vous définirez ici le nombre de rayures devant être échenillées en même temps.

Largeur de languette

Vous définirez ici la largeur de la languette.

Pour information sera indiqué sous ces champs le **nombre prévisionnel des objets**. Vous pourrez ainsi décider si le temps investi pour l'échenillage est nécessaire.

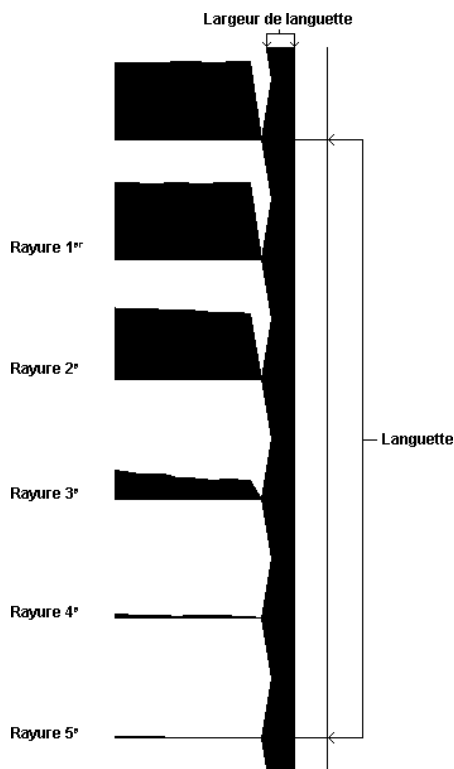


Fig. 7.11-8: Exemple de rayures par poignée, largeur de poignée et bandes

Les différents modes

PhotoCut vous offre le choix entre: **Traits**, **Losanges**, **Cercles**, **Rectangles**, **Carreaux séparés**, **Cercles séparés**, **Rectangles séparés**, **Spirale**.

Quel que soit le mode sélectionné, le résultat dépendra de vos réglages. En général, des modèles avec contrastes sont mieux adaptés si vous voulez obtenir de meilleurs résultats optiques.

Conseil: Pour plus de sécurité et avoir un meilleur aperçu du rendu final (l'écran ne reproduisant que rarement une image fidèle), il est préférable d'imprimer la maquette avant de découper les objets. Vous limiterez ainsi le risque de gaspiller

7.11.1 Fenêtre PhotoCUT

vos matériaux!

8 La Sidebar

La **Sidebar** peut être activée et désactivée dans le menu **Fenêtre**.



8.1 Définition de la Sidebar

Une "Sidebar" désigne une barre de fonctions latérale avec des onglets (comparable à la fenêtre de menus fixes dans CorelDRAW). Cette barre regroupe maintenant le traitement des layers, le Clipart Manager, le gestionnaire d'objets, le gestionnaire de fichiers et les macros.

Fonctionnalité de la Sidebar pour l'utilisateur:

La sidebar réunit différents outils. Répartis avant dans des barres d'outils séparées, les layers, et le clipart manager sont regroupés sous des onglets. La sidebar est un **élément central de la gestion des objets**.

8.2 Commande d'Ancrage



Fig. 8.2-1: Commande d'Ancrage avec flèche et ligne pointillée servant au déplacement et au positionnement

Remarque: La commande d'ancrage sera activée et visible que si la fenêtre de menu fixe est ancrée.

Commande **Masquer**



En activant la commande **Masquer**, la Sidebar disparaît pour ne laisser apparaître sur le côté droit que la barre d'onglets et le bouton de commande **Afficher**.

Commande **Afficher**



En appuyant sur **Afficher** la Sidebar apparaîtra dans la taille prééglée.

Commande **Fermer sidebar**



Un clic sur le bouton **Fermer sidebar** fait disparaître la sidebar de la surface de travail.

Remarque: Vous pouvez afficher de nouveau la Sidebar à tout moment dans le menu **Fenêtre** ou en appuyant sur **CTRL+2**.

La ligne pointillée

La **ligne pointillée** sert à déplacer la sidebar tout entière. En maintenant **enfoncé le bouton gauche de la souris**, vous pourrez positionner la sidebar où vous voudrez. Un **double-clic sur la ligne pointillée** "débloque" la sidebar également. Un double-clic sur la barre de titre ou le déplacement avec la souris vers le bord droit permet d'"**ancrer**" la sidebar.

Barre d'onglets



Fig. 8.2-2: Barre d'onglets avec onglet Layer activé

La sélection se fera en cliquant sur l'onglet correspondant.

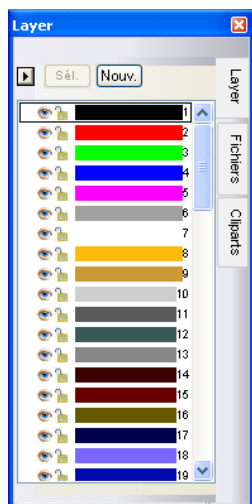
Remarque: *En fonction de la version logicielle, la barre pourra contenir plus, moins ou encore d'autres onglets que ceux montrés ici.*

8.3 L'onglet *Layer*

Vous activez ou désactivez la **Sidebar** dans le menu **Fenêtre**. Sélection via  **CTRL+2** l'onglet *Layer*

Les **Layers** permettent de définir la couleur des objets, de la surface de travail ou des vinyles, d'effectuer une sélection par couleur mais également de verrouiller ou de masquer certains d'entre eux.

8.3.1 A) Les Layers



8.3.2 B) Les options Layer



Fig. 8.3-1: Commande *Nouveau*

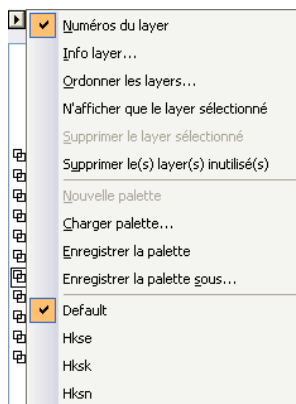
Crée un nouveau layer et ouvre la fenêtre correspondante.



Fig. 8.3-2: Commande *Sélectionner*

Sélectionne le layer sur lequel vous aurez cliqué.

8.3.3 C) Les options pour palettes



Numéro des layers

Si cette option est activée, vous verrez le numéro des layers dans le rectangle de couleur correspondant.

8.3.3.1 Fenêtre Info Layer

Info layer...

Ouvre la fenêtre suivante du réglage des layers.

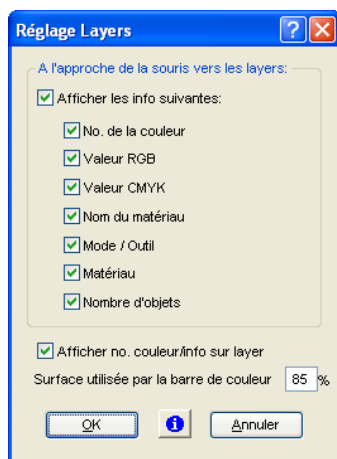


Fig. 8.3-3: Fenêtre Réglage Layers

A l'approche de la souris vers les layers, afficher les infos suivantes:

Cette option permet d'afficher les informations cochées dans des info-bulles.

La **surface occupée (en %)** par une **barre de couleur** ou le **nombre de layers visibles** peuvent être définis ainsi que la **largeur de la fenêtre** des **Layer** modifiée.

8.3.3.2 Fenêtre Ordonner les layers

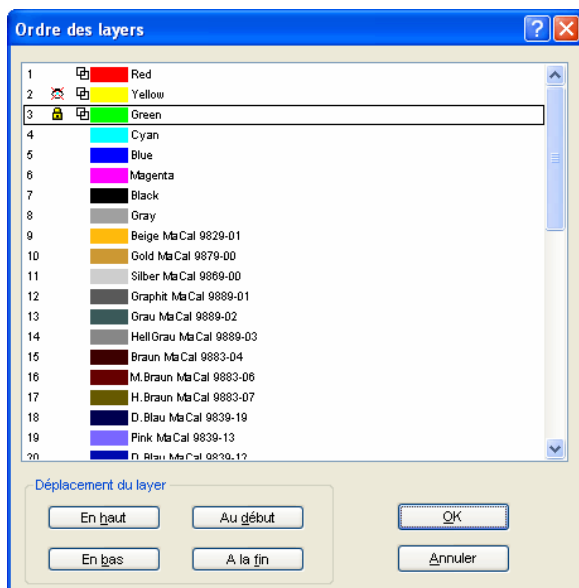


Fig. 8.3-4: Fenêtre du déplacement des layers

L'ordre des layers peut être modifié au choix. Pour ce faire, vous disposez des commandes **en haut**, **en bas**, **au début**, **à la fin**.

8.3.3.3 N'afficher que le layer sélectionné

Affiche seuls les objets appartenant au layer sélectionné.

8.3.3.4 Supprimer le layer sélectionné

En activant cette option le layer sélectionné sera supprimé.

Remarque: Cette option ne pourra être utilisée que si aucun objet n'appartient au layer, c'est à dire si le layer n'est pas utilisé.

8.3.3.5 Supprimer le(s) layer(s) inutilisé(s)

Tous les layers non utilisés seront supprimés.

8.3.3.6 Nouvelle palette

Cette option permet la création d'une nouvelle palette.

Remarque: La nouvelle palette comportera les 6 premières couleurs. Ordre et couleur peuvent être modifiés à tout moment.

8.3.3.7 Charger palette

Permet le chargement de palettes existantes.

8.3.3.8 Enregistrer la palette

Cette commande sauvegarde sur le disque dur la palette nouvellement définie ou modifiée.

Remarque: Vous pouvez enregistrer cette palette en tant que palette par défaut afin de la retrouver à chaque démarrage de CoCut.

8.3.3.9 Enregistrer la palette sous

Pour enregistrer la palette sous un autre nom.

8.3.3.10 Défaut

Cette commande rechargera la palette par défaut de CoCut. Il s'agit ici d'une table de couleurs Mac Tac.

8.3.4 État du layer

-  Objet(s) dans couleur layer
-  Layer invisible
-  Layer bloqué
-  Outil attribué
-  Layer actif et non occupé
-  Objet(s) dans layer actif

Fig. 8.3-5: Affichage état du layer

Objet(s) dans couleur layer

Ce symbole caractérisant un layer, signifie que sur le desktop se trouvent justement des objets dans la couleur du layer en question. La sélection se fera tout simplement en tapant sur la touche .

Layer invisible

Si un layer est caractérisé par ce symbole (œil barré), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer sont momentanément masqués pour ne pas gêner lors de la conception. Vous pouvez les rendre visibles à tout moment.

Layer bloqué (verrouillé)

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadenas fermé), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer ne sont pas modifiables, ni sélectionnables.

Outil attribué

Si un layer est marqué de ce symbole, cela signifie qu'un outil de l'appareil sélectionné a été attribué à cet layer. Tous les objets de cet layer seront édités avec cet outil lors de la sortie.

Layer actif et non occupé

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadre), cela signifie que le layer est actif même si aucun objet n'appartient au layer en question. Des objets peuvent donc être attribués à ce layer ou même pourvus de contours de la couleur correspondant au layer. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

Objet(s) dans layer et actif

Si un layer est caractérisé par le cadre et le symbole "occupé", cela signifie que le layer est actif et que des objets lui appartenant se trouvent sur la surface de travail. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

8.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie

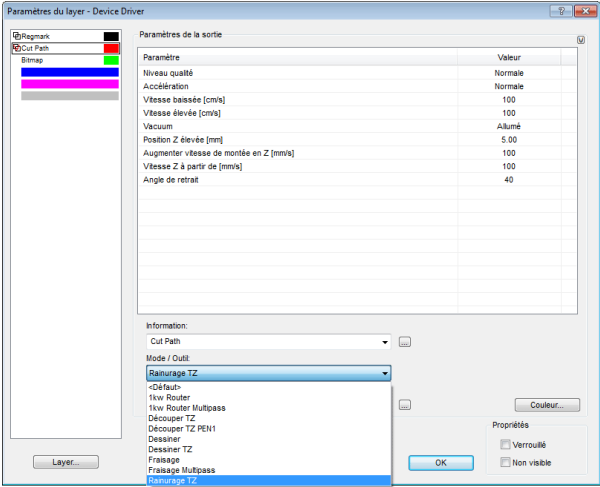


Fig. 8.3-6: Fenêtre Layer avec liste outils-modes - Réglage de sortie

Note : C'est ici que l'outil est assigné à la couleur du layer - ici : rouge Cut Path - outil Rainurage TZ

8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur

Un clic sur le bouton **Couleur** affiche la fenêtre suivante.

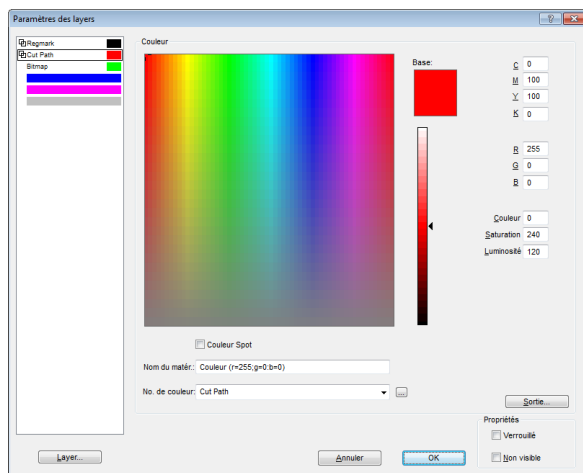
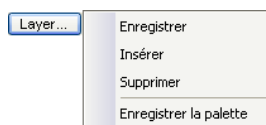


Fig. 8.3-7: Paramètres couleur - Définition de la couleur, nom matériel, numéro couleur et propriétés

Dans la fenêtre **Paramètres des layers**, vous disposez de trois modes différents pour la création d'une nouvelle couleur:

1. **CMYK** - Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir)
2. **RGB** - Red, Green, Blue (Rouge, Vert, Bleu)
3. **HSB** - Hue (Couleur), Saturation, Brightness (Luminosité)

Bouton Layer



Enregistrer

Enregistre le layer créé avec les réglages individuels.

Insérer

Ajoute un layer dans la barre d'outil des **Layers**.

Supprimer

Supprime un layer de la barre d'outil des **Layers**.

Enregistrer la palette

Enregistre toutes les modifications apportées à la palette dans le sous-répertoire Pal..

Propriétés

Verrouillé

Verrouillé signifie que tous les objets appartenant au layer ne peuvent être ni marqués ni sélectionnés. Un cadenas représente ce mode.

Non visible

Non visible cache tous les objets appartenant au layer. Son symbole est un œil barré.

Remarque: Pour annuler ces fonctions, vous pouvez à tout moment cliquer sur le layer en question pour activer la fenêtre des paramètres du layer.

Couleur

Nom du matériel

Dans le champ **Nom du matériel**, vous pouvez attribuer à un layer de couleur un nom de votre choix.

Numéro de couleur

Dans le champ **Numéro de couleur**, vous pouvez saisir la désignation ou le numéro de couleur correspondant au type du matériel.

Remarque: En attribuant un nom aux vinyles et un numéro de couleur, vous pourrez désigner individuellement, en fonction de votre stock de matériel, tous les matériaux par des layers (attribution de matériel). Lors de la conception de la maquette, ces matériaux seront pris en compte permettant ainsi une plus grande transparence et fluidité de l'ordre de sortie. Une palette pourra être enregistrée et attribuée à un vinyle ou à toute autre sorte de matériel et pourra donc être utilisée lors de la conception de la maquette.

Bouton Sortie

En appuyant sur le bouton **Sortie...**, vous activez la fenêtre de réglage de **Sortie**.

Important: Cette fenêtre ne s'affichera que si l'option est activée dans le pilote!

Couleur Spot

Le nom de couleur saisi dans ce champ s'inscrit lors de l'exportation EPS dans le fichier de sortie.

Remarque: Cette option peut être utile pour la définition du chemin de découpe.

Historique Palettes

Facilite le chargement des dernières palettes de couleurs utilisées. A la fin de la liste du menu **Pal >** apparaissent les dernières palettes utilisées. Cliquez sur le nom de la palette désirée et elle sera affichée dans la barre d'outil.

Bouton Sél.



Fig. 8.3-8: Bouton Sél.(ectionner)

En cliquant sur le bouton **Sél.**, tous les objets se trouvant sur la surface de travail et appartenant au layer actif seront à leur tour sélectionnés.

8.3.7 Raccourcis de la barre d'outils des layers

Vous disposez des raccourcis suivants pour les layers:

Ouvre la fenêtre des **paramètres des layers**



Navigation dans les layers

Début	Passe au premier layer
Fin	Passe au dernier layer
Page haut/bas	Passe un dixième des layers
Touches directionnelles haut/bas	Passe au layer suivant ou précédent

Attribution de couleur via la barre d'outil

Double-clic	attribue aux objets sélectionnés la couleur du layer
Double-clic+CTRL	attribue aux objets sélectionnés la plume de contour dans la couleur du layer actif

Déplacer un layer / Modifier l'ordre

- 1ère étape: Positionner le curseur sur le layer choisi
- 2nde étape: Appuyez et maintenez appuyée la touche gauche de la souris
- 3ème étape: Déplacez le layer à la position souhaitée
- 4ème étape: Cliquez sur la touche droite de la souris
- 5ème étape: Résultat: le layer se trouve à sa nouvelle position

8.4 Onglet *Fichiers*

Vous activez ou désactivez la **sidebar** via le menu **Fenêtre**. Sélection de l'onglet **Fichiers**

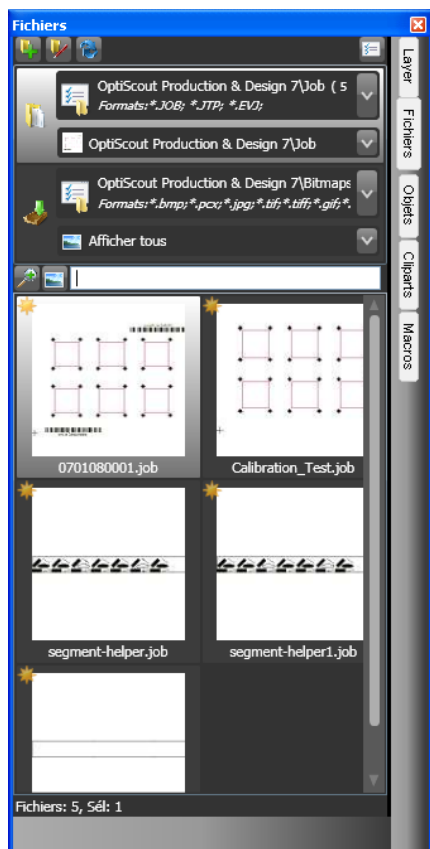


Fig. 8.4-1: Images d'aperçu des fichiers (miniatures)

8.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers



8.4.1.1 *Bouton Créer nouveau chemin de recherche*



Fig. 8.4-2: Commande Créer nouveau chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Ouvrir job"**.

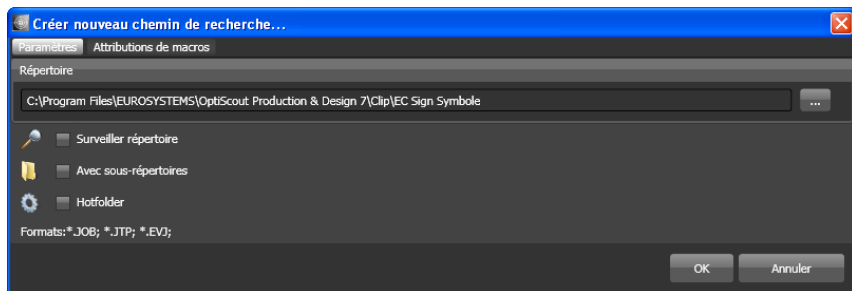


Fig. 8.4-3: Paramètres - Fenêtre dans Ouvrir Job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Importer fichier"**.

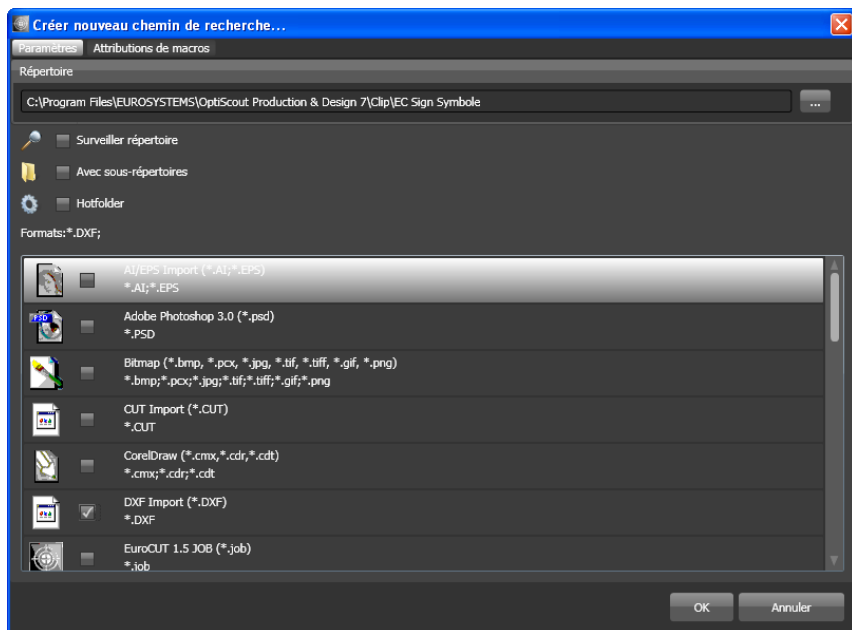


Fig. 8.4-4: Paramètres - Fenêtre dans "Importer fichier"

8.4.1.1.1 Option *Surveiller répertoire*

Si l'option *Surveiller répertoire* est activée, le dossier indiqué dans le chemin de recherche est surveillé, permettant ainsi une actualisation systématique de l'affichage dès lors qu'un

8.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

fichier y sera copié. Une actualisation manuelle de la recherche n'est donc pas nécessaire.

8.4.1.1.2 Option *Avec sous-répertoires*

Si l'option *Avec sous-répertoires* est activée, les sous-dossiers seront pris en compte lors de la recherche de fichiers.

8.4.1.1.3 Option *Hotfolder*

8.4.1.1.4 Formats

Vous choisirez dans la liste le ou les formats des fichiers devant être pris en compte dans le chemin de recherche.

8.4.1.2 Bouton *Éditer chemin de recherche*

Dans la fenêtre **Éditer chemin de recherche**, vous choisirez le format du fichier devant être parcouru dans le **répertoire** sélectionné.



Fig. 8.4-5: Commande Éditer chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Éditer chemin de recherche"**.

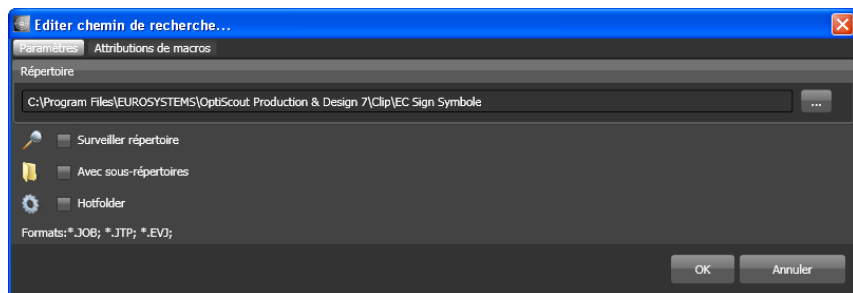


Fig. 8.4-6: Fenêtre dans Ouvrir job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Éditer chemin de recherche"**.

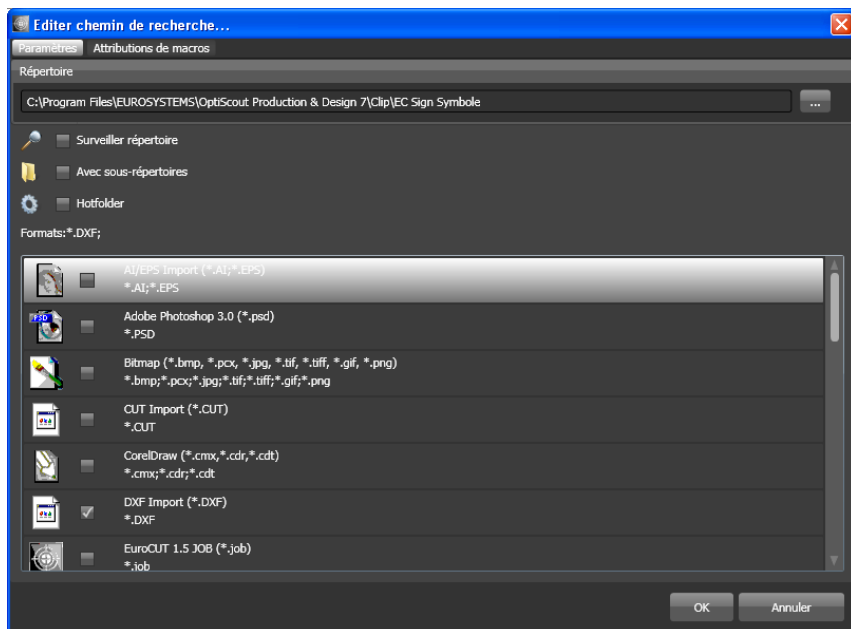


Fig. 8.4-7: Fenêtre Éditer chemin de recherche

8.4.1.3 Bouton *Enregistrer modifications*



En activant la commande **Enregistrer modifications**, les paramètres actuels sont sauvegardés dans l'**onglet Fichier**.

8.4.1.4 Bouton *Actualiser*



En activant la commande **Actualiser**, le chemin de recherche sélectionné sera emmagasiné de nouveau et les miniatures créées en conséquence.

8.4.1.5 Fenêtre *Paramètres*



En appuyant sur le bouton **Paramètres**, la fenêtre suivante est activée vous permettant de régler les paramètres d'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu des fichiers.

8.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

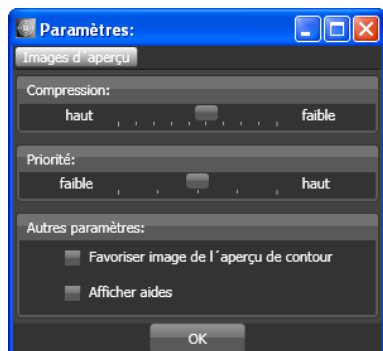


Fig. 8.4-8: Fenêtre Paramètres pour la recherche de fichiers

8.4.1.5.1 *Compression*

La modification de la compression se répercute sur la qualité de l'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu. En déplaçant le curseur vers "haut", la qualité d'affichage sera meilleure. En le déplaçant vers "bas", la qualité diminuera.

Remarque: *Aucune incidence n'est perceptible pour les jobs car l'image d'aperçu est réglée dans une taille précise intégrée au fichier job.*

8.4.1.5.2 *Priorité*

La **Priorité** alloue en quelque sorte un temps de calcul nécessaire à la création des miniatures. En fonction de la priorité donc du temps de calcul accordé au processus, les miniatures seront alors affichées voire actualisées plus ou moins rapidement dans la zone d'aperçu.

8.4.1.5.3 *Autres paramètres*

L'option Favoriser l'image de l'aperçu de contour

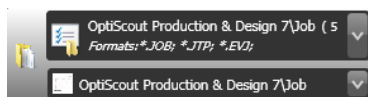
Si l'option **Favoriser l'image de l'aperçu de contour** est activée, les miniatures ne seront pas affichées en mode plein mais en mode contour.

L'option Afficher aides

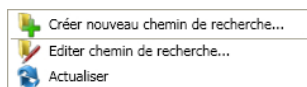
Si l'option **Afficher aides** est activée, des textes explicatifs sont affichés à la position du curseur.

8.4.2 Chemins de recherche

8.4.2.1 Bouton *Ouvrir Job*

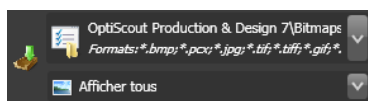


Un ***clic droit de la souris*** active le ***menu contextuel*** suivant.



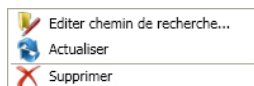
Les options du menu sont décrites plus haut.

8.4.2.2 Bouton *Importer job*



Un ***clic droit de la souris*** active le ***menu contextuel*** suivant.

Menu contextuel



Les options du menu sont décrites plus haut.

8.4.2.3 Paramètres

8.4.2.3.1 Ajouter répertoire

Un clic droit de la souris sur la liste active l'option *Ajouter répertoire...* et ouvre la fenêtre des *paramètres* suivante.

8.4.2.3.2 Répertoire

Vous indiquerez dans le champ Répertoire le chemin de recherche devant être parcouru pour la recherche des fichiers. Le bouton  lance la fenêtre suivante. Sélectionnez le dossier dans lequel se trouvent les fichiers à lister.

8.4.2 Chemins de recherche

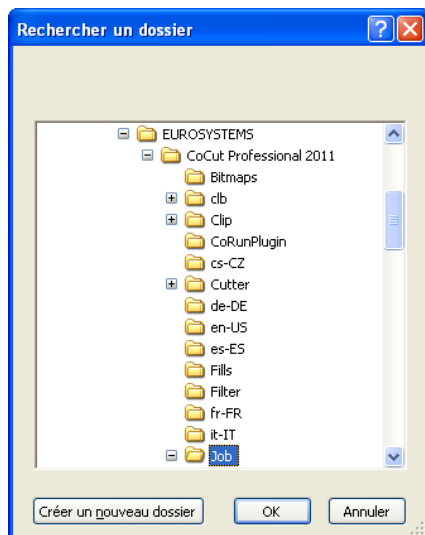
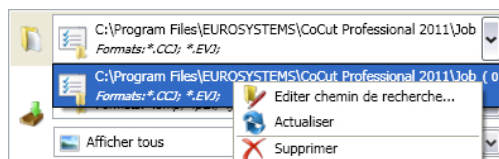


Fig. 8.4-9: Paramétrer le chemin de recherche

8.4.2.3.3 Menu contextuel chemin de recherche

Un **clic droit** de la souris sur le chemin de recherche ouvre le menu contextuel contenant d'autres options de menu.



8.4.2.3.4 Option *Editer chemin de recherche*

L'option *Editer chemin de recherche* active la fenêtre *Éditer chemin de recherche* (cf. plus haut).

8.4.2.3.5 Option *Actualiser*

L'option *Actualiser* lance la recherche du fichier dans le chemin de recherche sélectionné.

8.4.2.3.6 Option *Supprimer*

Supprime l'option de menu sélectionnée.

Remarque: Un double-clic sur la barre verticale de séparation des colonnes (ici:

Img, Nom, Date, Taille) ajuste automatiquement les colonnes à la largeur maximale. Un clic sur le titre de la colonne effectue un tri dans l'ordre croissant ou décroissant en fonction des critères retenus. Un petit triangle noir situé à côté du nom de la colonne indiquera quelle colonne est active et si le tri a été effectué dans un ordre croissant ou décroissant.

8.4.3 Champ rechercher et affichage de fichiers

8.4.3.1 Ouvrir/Importer un fichier

Un double-clic sur une miniature charge le fichier sur la surface de travail de CoCut. Vous pouvez également ajouter le fichier sélectionné aux autres objets sur la surface de travail par "*glisser-déposer*".

8.4.3.1.1 Restaurer état



Les fichiers qui n'ont pas encore été traités sont marqués d'une étoile jaune. Dès lors que le fichier est ouvert/importé, l'étoile disparaît. L'étoile vous permet d'avoir une vue d'ensemble plus claire en indiquant quel fichier est déjà traité dans un répertoire. Vous pouvez modifier à tout moment l'état d'un fichier grâce à la fonction *Restaurer état*.

8.4.3.1.2 Zone état

Vous trouverez dans la partie inférieure sous les miniatures des indications relatives à l'état des fichiers telles que le nombre de fichiers sélectionnés.

8.4.3.2 Bouton *Loupe+*



Un clic sur le bouton **Loupe** active un curseur transparent (voir ci-dessous) permettant d'agrandir ou de réduire l'affichage.

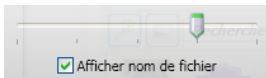


Fig. 8.4-10: Curseur transparent

Lors d'un agrandissement des miniatures, le nombre d'images sur une **ligne** sera indiqué. Une taille inférieure au minimum de 42 x 42 pixels n'est pas possible.

8.4.3.3 Bouton *Affichage liste*



8.4.3 Champ rechercher et affichage de fichiers

Le bouton *Affichage liste* permet de passer du mode affichage miniatures au mode affichage liste et vice versa.

8.4.3.3.1 Affichage liste

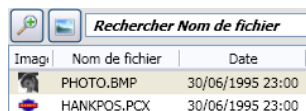


Fig. 8.4-11: Affichage liste avec champ de recherche

8.4.3.3.2 Aperçu fichier dans le mode affichage liste

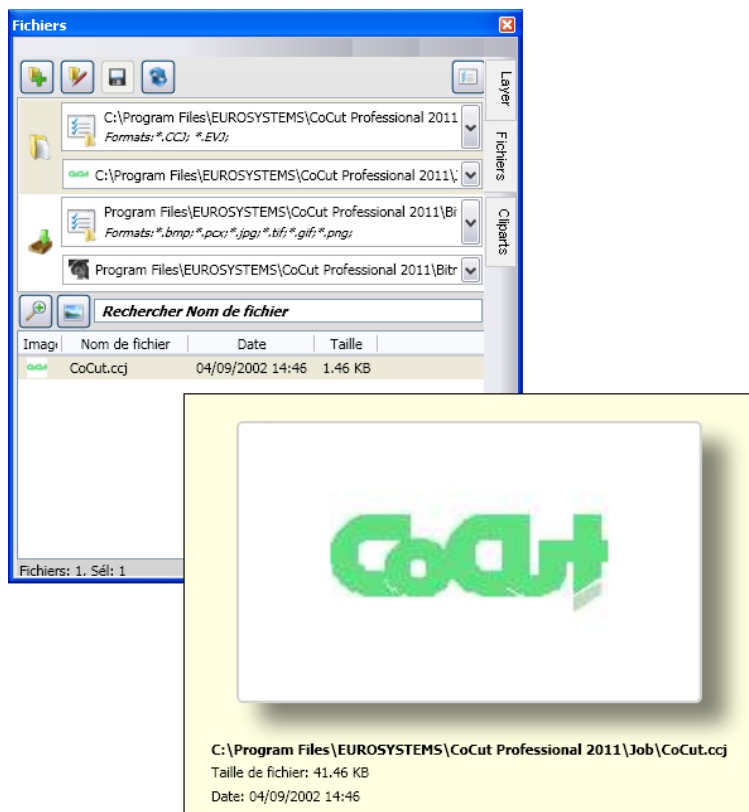


Fig. 8.4-12: Popup affichage liste avec aperçu de fichier

8.4.3.3 Affichage miniature

Comme son nom l'indique, une *miniature* est une image d'aperçu réduite d'un fichier.



Fig. 8.4-13: Images d'aperçu (Miniatures)

Remarque: Les images d'aperçu vous facilitent la recherche de fichiers notamment si vous ne connaissez pas le nom du fichier.

8.4.3.4 Champ Rechercher

Rechercher Nom de fichier

Le **champ rechercher** vise à accélérer la recherche. En fonction de quelle colonne sera active (clic sur le nom de la colonne), la recherche se fera également à l'aide des données saisies dans le champ. La présélection de la recherche est indiquée dans une liste de noms de fichiers. L'ajout d'un caractère dans le champ de recherche actualise systématiquement la présélection.

Conseil: Saisissez les premières lettres ou chiffres du nom de votre fichier et tapez sur la touche TAB du clavier. Le champ de recherche est ainsi limité et la sélection se porte sur tous les fichiers dont le nom commence par les caractères entrés. Cela facilite la recherche grâce à des caractères spécifiques contenus dans les noms de fichiers.

8.5 Onglet *Cliparts*

8.5.1 Gestion des cliparts

Vous pouvez activer/désactiver l'onglet **Cliparts** dans le menu **Fenêtre**.



L'onglet **Cliparts** permet une meilleure gestion de vos cliparts.

Par simple "cliquer-glisser" vous pouvez insérer des cliparts dans la surface de travail de CoCut et les modifier par la suite à votre convenance.

8.5.1.1 Définition de clipart

Qu'est-ce qu'un **Clipart**? Un clipart est un objet, constituant une partie ou la totalité de la maquette, ayant été ajouté au gestionnaire des cliparts. Les cliparts vous assurent avant tout un accès direct et rapide à divers éléments de design. Ainsi, tout objet ou élément fréquemment utilisé pour la création d'un job, tels que par exemple les tailles d'enseigne, les logos ou encore différents modèles de conception, pourra être considéré comme un clipart.

Des fonctions semblables à celles disponibles pour le traitement d'un job vous sont offertes pour le traitement des cliparts avec toutefois les limitations suivantes: 1. Les lignes d'aides ne seront pas sauvegardées, 2. Seuls les objets sélectionnés seront insérés, 3. Les objets spéciaux telles que les enveloppes et les perspectives seront converties en courbes et 4. les paramètres du plot ainsi que les segmentations ne seront pas enregistrés.

Remarque: Enveloppes et perspectives ne seront pas conservées.

8.5.1.2 Insérer des cliparts

Les cliparts peuvent être insérés comme suit: par simple "cliquer-glisser" ou via le menu contextuel de la **touche droite de la souris** en sélectionnant l'option **"Ajouter au groupe clipart"**.

8.5.1.3 Supprimer des cliparts

Vous pouvez effacer un clipart en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche **Suppr.**

8.5.1.4 Définition Répertoire clipart

Le répertoire est ici la catégorie structurelle supérieure, à savoir que le **Répertoire des cliparts** pourra contenir plusieurs **Groupes de cliparts**.

8.5.1.5 Définition Groupe de cliparts

Le groupe est ici la catégorie structurelle inférieure. Des cliparts sont rassemblés dans des **Groupes de cliparts**.

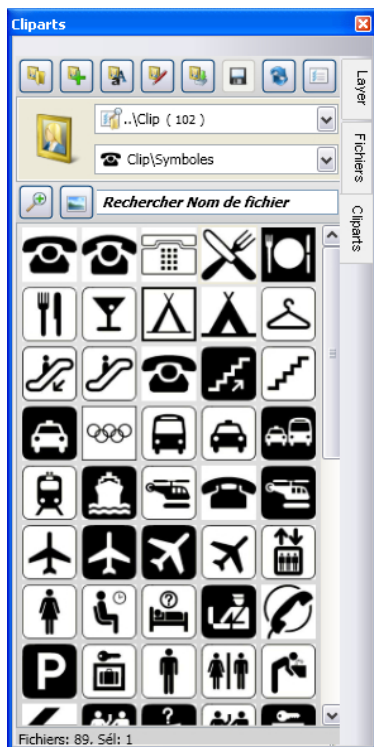


Fig. 8.5-1: Domaine Clipart avec boutons de commande



Fig. 8.5-2: Fenêtre Info Clipart

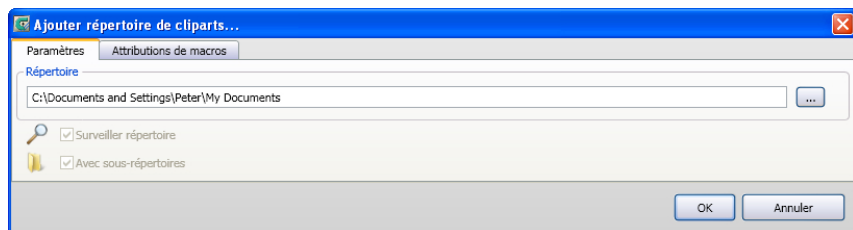
8.5.1 Gestion des cliparts

La fenêtre info du clipart s'affiche lorsque vous laissez le curseur de la souris posé quelques instants sur l'image.

8.5.1.6 Commande *Ajouter répertoire de cliparts...*



8.5.1.7 Onglet Paramètres



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire est ajouté au gestionnaire de Cliparts.

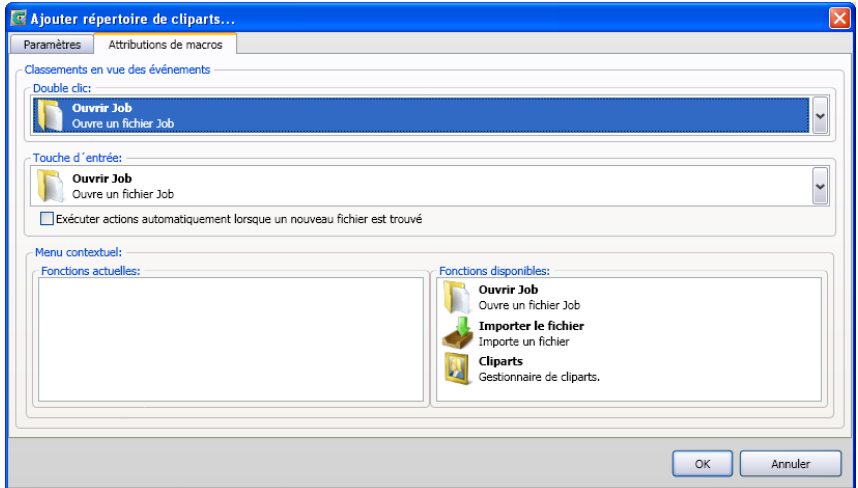
Option *Surveiller Répertoire*

Cette option active la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier, une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

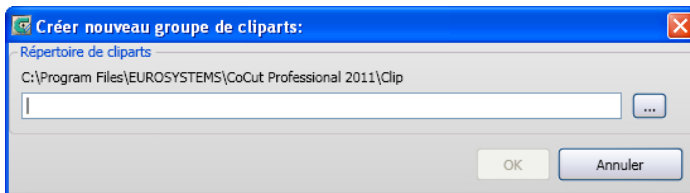
Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

8.5.1.8 Onglet *Attributions de macros*



Grâce à l'onglet **Attributions de macros** vous pouvez définir librement et individuellement les **fonctions** de certains **événements** tels que le **double-clic** ou la **touche entrée**. Les attributions de fonctions disponibles sont justement répertoriées dans le domaine **Fonctions disponibles**. Vous pouvez en outre intégrer des fonctions dans le menu contextuel par "cliquer-glisser". Ces fonctions seront affichées dans la liste **Fonctions actuelles**.

8.5.1.9 Bouton *Créer nouveau groupe de cliparts...*



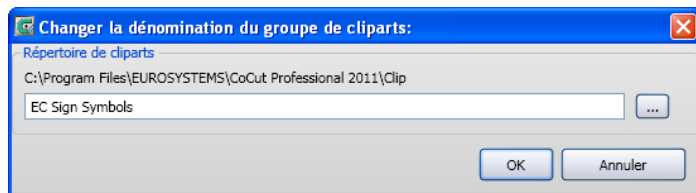
Champ *Répertoire de cliparts*

Saisir dans ce champ le nom du nouveau groupe de cliparts.

8.5.1.10 Bouton *Changer la dénomination du groupe de cliparts*



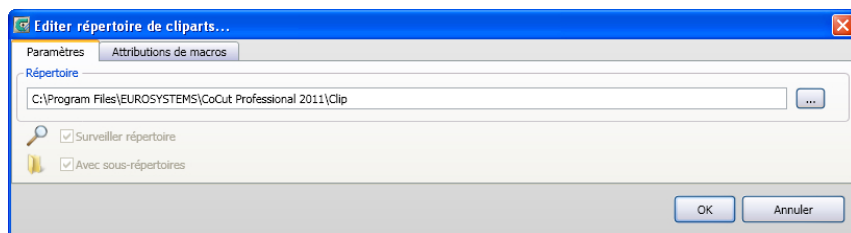
8.5.1 Gestion des cliparts



Champ *Répertoire de cliparts*

En activant la commande ..., vous sélectionnez le répertoire de cliparts à renommer.

8.5.1.11 Bouton *Éditer répertoire de cliparts...*



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire pourra être édité.

Option *Surveiller répertoire*

Cette option permet d'activer la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

8.5.1.12 Bouton *Importer fichiers cliparts...*



Grâce à cette fonction vos anciens **fichiers cla** seront emmagasinés. Toutes les versions précédentes de CoCut ont utilisé le format cla pour sauvegarder les cliparts. Cette fonction permet de les convertir au nouveau format.

8.5.1.13 Bouton *Actualiser*



Emmagasine le groupe de cliparts et crée des images d'aperçu actualisées.

8.5.1.14 Bouton *Enregistrer les modifications*



Enregistre l'état actuel du gestionnaire de cliparts.

8.5.1.15 Bouton *Réduire l'affichage des niveaux du répertoire...*



Réduit l'arborescence du répertoire d'un niveau pour une meilleure clarté.

8.5.1.16 Bouton *Augmenter l'affichage des niveaux du répertoire...*



Développe l'arborescence du répertoire d'un niveau.

8.5.1.17 Bouton *Paramètres...*

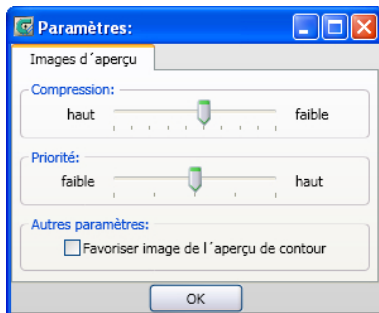


Fig. 8.5-3: Fenêtre Paramètres du Clipart Manager

Onglet Image d'aperçu

Compression

Détermine la compression lors de la création de miniatures des cliparts.

Priorité

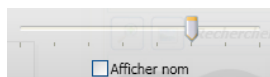
Définit la priorité accordée à la création des miniatures par rapport à l'application elle-même. Plus la priorité sera haute, plus le temps de calcul nécessaire à la création des miniatures sera long.

Autres paramètres

Option **Favoriser l'image de l'aperçu de contour**

En activant cette option, les images d'aperçu seront affichées en mode contour sans remplissage.

8.5.1.18 Bouton Nombre d'images d'aperçu par ligne



8.5.1.19 Curseur

Le curseur permet de définir le nombre de miniatures devant être affichées sur une ligne. La largeur de la barre d'état est ici déterminante. Ici, 6 images d'aperçu sont affichées sur une ligne.

8.5.1.20 Afficher nom

Si activée, cette option permet d'afficher le nom du fichier clipart à la miniature associée.

8.5.1.21 Bouton affichage: Affichage miniatures/Affichage liste



8.5.1.22 Affichage miniatures



8.5.1.23 Affichage liste

	EC Sign Symbole0	24.04.2009 15:49	3,48 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	0,64 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	5,56 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	1,33 KB

8.5.1.24 Le champ de recherche

Rechercher Nom de fichier

8.5.1.25 Recherche par nom de fichier

La recherche s'effectue par défaut dans l'ordre alphabétique du nom saisi.

Remarque: Vous pouvez saisir des métacaractères tels que * et ?.

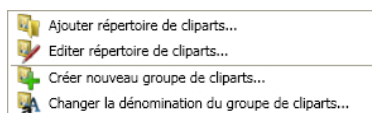
Exemple:

Be* - recherche tous les noms de fichiers commençant par Be

B??in - recherche tous les noms de fichiers commençant par **B** avec 2 caractères au milieu et finissant par **in**. Par ex.: **Burin**

8.5.2 Les menus contextuels

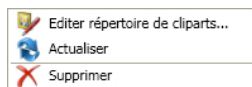
8.5.2.1 Menu contextuel 1



Description détaillée des options de menu:

 voir chapitre 8.5.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

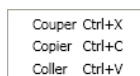
8.5.2.2 Menu contextuel 2



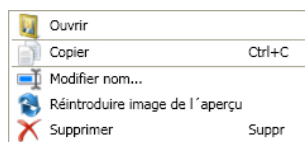
Description détaillée des options de menu:

 voir chapitre 8.5.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

8.5.2.3 Menu contextuel 3 Champ de recherche



8.5.2.4 Menu contextuel 4 Clipart



8.6 L'onglet *Macros*

8.6.1 Le secteur *Toolbar*

8.6.1.1 La barre d'outils



Fig. 8.6-1: Barre d'outils fermée avec sélection des layers

Le bouton *ouvrir / fermer*



Un clic sur le **bouton ouvrir / fermer** ouvre ou ferme la barre d'outils.



Fig. 8.6-2: Barre d'outils ouverte

8.6.1.2 Le bouton *Paramètres...*



La **commande Paramètres** permet d'adapter les éléments de contrôle aux exigences de l'écran utilisé. Le dialogue suivant montre l'étendue des ajustements possibles.

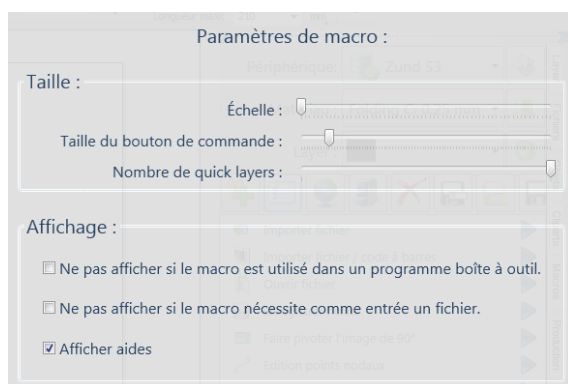


Fig. 8.6-3: Gamme de macro-réglages

8.6.1.2.1 Le curseur



Il permet d'agrandir les éléments de contrôle au sein de l'onglet **Macros**.

Remarque: *Ce curseur est particulièrement utile lors de l'utilisation de moniteurs à écran tactile.*

Taille

Échelle

Cette option détermine la taille de l'affichage dans la liste des macros.

Taille du bouton de commande

Cette option détermine la taille du **bouton Play** pour la lecture des macros. Un ajustement de la taille peut être effectué, en particulier pour les écrans tactiles.

Nombre de Quick Layers

Cette option détermine combien de **Quick Layers** doivent être affichés dans l'onglet **Macro**.

Affichage

L'option **Ne pas afficher, si la macro est utilisée dans un programme boîte à outils**

Évite qu'une macro ne soit affichée en double.

L'option **Ne pas afficher si la macro nécessite comme entrée un fichier**

Cette option n'affiche que les macros qui ne nécessitent aucun fichier (job) comme entrée.

L'option **Afficher aides** (les infobulles)

L'option **Afficher aides** active ou désactive l'affichage des textes d'aide dans le Workflow-Manager (gestionnaire de flux de travail).

8.6.1.3 Commande **Charger macros online...**



Le lancement de la commande **Charger macros online...**, permet d'accéder au site internet d'EUROSYSTEMS et de contrôler si des macros sont disponibles en ligne.

Remarque: *Si aucune macro n'est disponible en ligne, aucune action ne sera exécutée.*

8.6.1.4 Sélection et attribution des layers

Le bouton *Sélection layer*

Fig. 8.6-4:



Avec ce bouton ***objets sélectionnés*** peuvent être attachés à un layer et un ***outil*** (si attribué).

Le bouton *Attribution layer*

Fig. 8.6-5:



Après avoir cliqué sur le bouton ***Attribution layer***, les objets sélectionnés sont ***effectivement assignés*** au layer sélectionné.

8.6.1.5 Commande *Enregistrer les modifications...*



En activant la commande ***Enregistrer les modifications***, toutes les modifications seront sauvegardées sous l'onglet ***Macros***.

Remarque: Cette fonction n'apparaît dans la barre d'outils que lorsque des changements ont été effectués.

8.6.2 Le *lecteur macros*

Un double clic sur une macro dans la **liste des macros** ouvre une fenêtre supplémentaire (appelée vue Paramètres) **ou** exécute directement la macro.

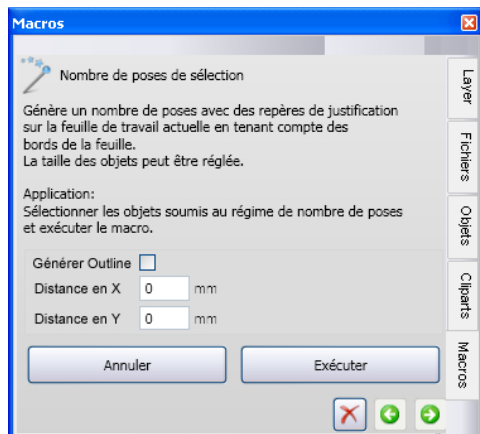


Fig. 8.6-6: Macro dans l’affichage Paramètres

8.6.2.1 Les éléments de contrôle d’une macro active

8.6.2.1.1 Commande *Annuler opération*



En appuyant sur la commande **Annuler opération**, l’exécution de la macro sera interrompue.

8.6.2.1.2 Commande *Retour*



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

8.6.2.1.3 Commande *Exécuter fonction*



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

8.6.2.1.4 Commande *Ouvrir affichage*



La commande ***Ouvrir affichage*** ouvre l'affichage ***Paramètres***, qui permet le réglage des valeurs et des modes.

8.6.2.1.5 Commande *Fermer affichage*



La commande ***Fermer affichage*** ferme l'affichage ***Paramètres***.

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 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou Vista (sans dongle)

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

Astuce 1

Le programme doit être exécuté une fois en tant qu'**Administrateur**. Dans le menu du programme, cliquez sur CoCut Professional 2017 avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **"Exécuter en tant qu'administrateur"**.

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

9.2 Dépassement: *Buffer Overflow*

Le plotter découpe correctement le début du job puis découpe de manière aléatoire.

Astuce 2

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*

9.3 Dimension de sortie sur plotter Mimaki

Avec un plotter Mimaki les objets sont découpés avec une taille supérieure au double de celle désirée.

Astuce 3

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**.

9.4 Dimension de sortie Graphtec

Avec un plotter Graphtec, les objets sont découpés avec une taille supérieure au double de celle désirée.

Astuce 4

Pour un pilotage correcte des plotters à partir de CoCut la résolution doit être réglée sur 0,025. Cette valeur est préréglée dans les pilotes.

Réglage DISTANCE DE COUPE:

En mode GP-GL, il est possible de régler la distance sur les valeurs suivantes: 0,01 mm, 0,025 mm, 0,05 mm ou 0,1 mm. Les appareils sont préréglés par défaut sur 0,1 mm. Il vous faut donc modifier cette valeur si le logiciel indique un autre pas de découpe.

Étape 1: Changer le mode de commande "GP-GL".

Étape 2: Pressez la touche Entrée, le menu de pas de découpe apparaît.

Étape 3: Choisissez entre les valeurs suivantes 0,100 mm, 0,050 mm, 0,025 mm ou 0,010 mm et validez avec **Entrée**. Pour annuler votre choix, appuyez sur Suivant ou Précédent.

Étape 4: Appuyez sur la touche (PAUSE), pour quitter le mode PAUSE.

9.5 Calibrage de la taille de sortie

Problème : la taille entrée dans le logiciel et la taille de sortie des objets ne correspondent pas.

Astuce 5

Solution : Le calibrage doit être effectué sur le traceur de découpe connecté. Le calibrage signifie la vérification et, si nécessaire, la modification des valeurs stockées dans le pilote pour les valeurs mesurées.

La procédure :

Activez la boîte de dialogue suivante dans le menu *Paramètres / Paramètres standard / Périphérique...*

Paramètres/setup périphérique ? X

Périphérique par défaut

COPAM CP-3500

Pilote: COPAM CP-3500

Fichier: COPAM.ecd

Port: COM1

Mode: Cut

Matériau: Foil

Calibrer...

Paramètres par défaut

☐ Maintenir origine de la feuille
 ☒ Cadre d'échenill.: 2.00 mm

☐ Attendre après segment
 ☐ Recouvrement 0.00 mm

☒ Ranger avant sortie
 Distance copies: 0.00 mm

☒ Maintenir le tri du job
 Distance d'empilement: 0.00 mm

☐ Envoyer dans un fichier
 Distance 0.00 mm

☐ Sonder automatique
 ☐ Ne pas afficher les aides

☐ Seul. les layers avec outil attribut

☐ Suppr. sortie données technologie

☐ Autorisation attribution d'objets plus grands que la feuille de travail

OK Annuler Appliquer

Un clic sur le bouton *Calibrer...* ouvre la boîte de dialogue de *Calibrer dispositif*.

9.6 Ordinateur sans interface de série (COM)

Calibrer dispositif "COPAM CP-3500" ? X

Avec les deux étapes suivantes, vous pouvez calibrer votre périphérique de sortie pour corriger votre sortie si nécessaire.

Sortie (Étape 1)

Entrez la taille de rectangle que vous voulez envoyer pour calibrer votre périphérique..

Longueur (X) mm Largeur (Y) mm

Mesurer (Étape 2)

Entrez la taille de votre rectangle de sortie mesurée.

Longueur (X) mm Largeur (Y) mm

Résultat

Plotpoint X: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

Plotpoint Y: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

Maintenant, effectuez le **calibrage de l'appareil**.

Étape 1 : Spécifiez la taille du rectangle à envoyer. Préparez le traceur pour la sortie. Lancez la sortie en cliquant sur le bouton *Sortie rectangle*.

Étape 2 : échenillez le rectangle et mesurez-le avec une règle. Entrez les valeurs mesurées dans les champs *Longueur (X)* et *Largeur (Y)* sous *Mesurer (étape 2)*. Cliquez ensuite sur le bouton *Calibrer*. Les nouvelles valeurs sont maintenant enregistrées dans le pilote.

Remarque: vous pouvez répéter ce processus. La précision maximale à atteindre ne dépend que de l'appareil connecté. Les appareils à faible coût n'atteignent souvent qu'une précision de +/- 0,5 mm. Les traceurs de découpe professionnels de vinyle atteignent une précision = +/- 0,1 mm.

9.6 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 6

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.

9.7 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 7

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.

9.8 Buffer Overflow (débordement de tampon)

Le plotter indique "buffer overflow" ou ne coupe plus

Astuce 8

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.

9.9 Fusion des textes

La fusion automatique du texte n'est pas correcte

Astuce 9

Vous augmenterez considérablement vos chances de réussir la fusion automatique du texte si vous changez l'inter lettrage. Réglez donc l'inter lettrage du texte concerné sur 99,9 % ou même 99 %. Cela suffit pour déplacer les points nodaux qui posaient problème.

Remarque: Vous pouvez également modifier le Kerning dans le Font manager pour les textes Adobe.

9.10 Générer des segments circulaires

Lors de la conception de logos ou symboles, les segments circulaires peuvent s'avérer nécessaires. Ces derniers peuvent être générés au moyen de la fonction **Traitement des points nodaux** comme suit:

Astuce 10

- Tracer un cercle avec un rayon ou un diamètre voulu
- Sélectionner tous les points nodaux avec l'outil point nodal
- Double-clic sur le point d'origine
- Choisir disjointre

Tous les segments circulaires sont maintenant disponibles et peuvent être sélectionnés à l'aide de l'outil **Curseur viseur**.

9.11 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Importation de fichiers dans CoCut provenant ordinateurs Apple

Astuce 11

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...).

9.12 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe

a) Le film n'est pas assez tendu

Astuce 12

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

9.13 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

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.

9.13 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

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

Astuce 13

Vérifiez que le plotter figure dans le **Gestionnaire de périphériques** (*Panneau de configuration/ Système/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.

9.14 Plotter Summa ne lit pas les données!

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

Astuce 14

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

9.15 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 15

9.16 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier

Message d'erreur: "Error for CreateFile"

Astuce 16

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.

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.

Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

Aristo

AG 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL	▲ARISTOMAT 1310	▲ARISTOMAT 1317
▲ARISTOMAT 1617	▲ARISTOMAT 1625	▲ARISTOMAT 20x/30x/40x

Artsign

Artsign

ASC365

ASC365

Atlas

Atlas

Automated Cutting

Systems

ACS Design Studio Eagle

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 CR900
 PCUT CS630
 PCUT CT1200
 PCUT CT630
 PCUT CTN1080E
 PCUT CTN630
 PCUT CTN900E

PCUT CR1200
 PCUT CS1080
 PCUT CS900
 PCUT CT1300
 PCUT CT635
 PCUT CTN1200E
 PCUT CTN630E

PCUT CR630
 PCUT CS1200
 PCUT CT1000
 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

AR 24
 Expert 24
 Expert 52 LX
 Expert II 52
 Expert Pro-60
 Jaguar II 132

Bengal BN-60
 Expert 24 LX
 Expert II 24
 Expert II 52 LX
 i-Craft
 Jaguar II 61

Bobcat BI-60
 Expert 52
 Expert II 24 LX
 Expert Pro-132S
 Jaguar II 101
 Jaguar III 101

A Liste des pilotes

Jaguar III 132
 Jaguar IV 101
 Jaguar IV 61
 Jaguar JG 61
 Jaguar V 132
 Jaguar V 183
 Jaguar V LX 132
 Puma II 132
 Puma III 60
 Puma IV LX 132
 Puma SP 30
 RX II-132S
 RX II-61-CR
 RX-183S
 SignPal GRC Series
 SignPal LYNX S-60
 Ultra GRC-50

Jaguar III 183
 Jaguar IV 132
 Jaguar JG 101S
 Jaguar JG 76S
 Jaguar V 160
 Jaguar V 61
 Jaguar V LX 183
 Puma II 60
 Puma IV 132
 Puma IV LX 60
 Puma SP 60
 RX II-183S
 RX-101S
 RX-61
 SignPal LYNX S-132S
 Ultra GRC-101S
 Ultra GRC-61

Jaguar III 61
 Jaguar IV 183
 Jaguar JG 132S
 Jaguar V 101
 Jaguar V 160 LX
 Jaguar V LX 101
 Jaguar V LX 61
 Puma III 132
 Puma IV 60
 Puma SP 132S
 RX II-101S
 RX II-61
 RX-132S
 Sable SB-60
 SignPal LYNX S-30
 Ultra GRC-132S
 Ultra GRC-76S

Gerber

EmbossTrack
 FasTrack
 FasTrack 650
 Odyssey
 P2C 1400 Tangential
 P2C 600
 Sprint/4B new

Envision 375
 FasTrack 1300
 GS15
 P2C 1200
 P2C 1600
 Sprint/4B old

Envision 750
 FasTrack 550
 HS 15 /750
 P2C 1400
 P2C 1600 Tangential
 Sprint/4B Fastboard

Grafityp

CSR
 Flatbed

CSR Ecom 92

CSRTurboDMPL

Graphtec

(HPGL) old
 CE 3000-40 (+USB)
 CE 5000-120
 CE 6000-120
 CE 7000-130
 CE 7000-60
 FC Series (GPGL)
 FC4100-75 (HPGL)
 FC5100-75 (HPGL)
 FC7000-160
 FC8000-100
 FC8000-60
 FC8600-130
 FC8600-75
 FC9000-160
 JX 1130 (HPGL)

CE 1000-60 (HPGL)
 CE 3000-60 (+USB)
 CE 5000-40
 CE 6000-40
 CE 7000-160
 Craft ROBO
 FC4100-100 (HPGL)
 FC5100-100 (HPGL)
 FC7000-100
 FC7000-60
 FC8000-130
 FC8000-75
 FC8600-160
 FC9000-100
 FC9000-75
 w/o perforation old

CE 3000-120 (+USB)
 CE 3000Mk2
 CE 5000-60
 CE 6000-60
 CE 7000-40
 Craft ROBO PRO II
 FC4100-130 (HPGL)
 FC5100-130 (HPGL)
 FC7000-130
 FC7000-75
 FC8000-160
 FC8600-100
 FC8600-60
 FC9000-140
 JX 1060 (HPGL)
 Sign Jet Series

Gravograph

▲Gravo-BOX 97

▲IS6000

▲IS800

Helo

HSP 1360

HSP 360

HSP 720

Hengxing

Rabbit HX-1000

Rabbit HX-1120

Rabbit HX-1360

Rabbit HX-630

Rabbit HX-720

Rabbit HX-800

Rabbit HX-960

HobbyCut

ABH-1351

ABH-361

ABH-721

Houston

100C DMPL

69C DMPL

HP

Latex 54

Latex 54B

Latex 64

Ioline

Ioline

Artpro 3500

Artpro 3700

Artpro 4000

Classic

Signmaker 5000

SmarTrac I/S 110

SmarTrac I/S 130

SmarTrac I/S 60

SmarTrac I/S 85

Studio 7

Studio 8

Super 88

Jiachen

JC-1100DS

JC-1100E

JC-1100H

JC-1350DS

JC-1350E

JC-1350H

JC-720DS

JC-720E

JC-850DS

JC-850E

JC-850H

Kierner

▲KS 90 (DCS)

Kimoto

Freecut 130

Freecut 150

Freecut 60

Freecut 75

Kuhlmann

▲MVP

LG Palopoli

MLP-24

Liyu

HC 1201

HC 751

HC 901

MC 631

MC 801

SC 1261

SC 631

SC 801

Master

XP-300P
XP-540P

XP-380P
XP-660P

XP-450P

Masterplot

Masterplot

MAX

CM-200

Mimaki

CG-100
CG-100SR II
CG-12
CG-130EX
CG-130SR II
CG-160 FX II
CG-50
CG-60EX
CG-60SR II
CG-61
CG-9
CJV-30-100
CJV-30-60
MY CUT

CG-100EX
CG-100SR III
CG-121
CG-130FX
CG-130SR III
CG-45
CG-51
CG-60i
CG-60SR III
CG-75 FX
CG-90i
CJV-30-130
ME 500

CG-100Lx
CG-101
CG-130 FX II
CG-130Lx
CG-160 FX
CG-5
CG-6
CG-60SR
CG-60st
CG-75 FX II
CG-90SD
CJV-30-160
ME 650

Mutoh

Junior 24
Kona 760
MC-1300
MC-650S
SC-1000E
SC-650E
TC-1300
Ultima SC 1400D
ValueCut VC-600
XP-621C

Kona 1400
MC-1000
MC-1300S
MC-750S
SC-1300E
SC-750E
TC-650
ValueCut VC-1300
XP-1251C
XP-941C

Kona 1650
MC-1000S
MC-1650
SC Series
SC-550
TC-1000
TC-750
ValueCut VC-1800
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	1000/1300 IT (Transfer)	1300
901	901/1000/1300	

PERITEC

1000/1200

RCS-Isert

▲Fräse,Gravierer

Redsail

RS1120C	RS1360C	RS720C
RS800C		

Refine

EH-1101	EH-1351	EH-721
EH-871	MH-1101	MH-1351
MH-721	MH-871	

Roland

CJ-500	CM 12	CM 24
CM 300	CM 400	CM 500
CX 12	CX 24	CX-300
CX-400	CX-500	EGX-350
GR-420	GR-540	GR-640
GS-24	GX-24	GX-300
GX-400	GX-500	GX-640
PC 50	PC 60	PNC 1000
PNC 1100	PNC 1200	PNC 1210
PNC 1410	PNC 1800	PNC 1850
PNC 1860	PNC 2100	PNC 2300
PNC 2700	PNC 5000	PNC 900
PNC 910	PNC 950	PNC 960
SP-300 (USB)	SP-300 (USB) Print & Cut	SP-540
SP-540 Print & Cut		

Secabo

C120	C40	C60
C60 II	S120	S160
S60		

SEI

▲Flatbed PLT 70 / 100

Seiki Tech

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

Silhouette

Cameo

Summa

S-Class 2 S120 D	S-Class 2 S120 T	S-Class 2 S120 TA
S-Class 2 S140 D	S-Class 2 S140 T	S-Class 2 S140 TA
S-Class 2 S160 D	S-Class 2 S160 T	S-Class 2 S160 TA
S-Class 2 S75 D	S-Class 2 S75 T	S-Class 2 S75 TA
S-Class S120 D	S-Class S120 T	S-Class S120 TA
S-Class S140 D	S-Class S140 T	S-Class S140 TA
S-Class S160 D	S-Class S160 T	S-Class S160 TA
S-Class S75 D	S-Class S75 T	S-Class S75 TA
SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE	SummaCut D120R
SummaCut D1220	SummaCut D140	SummaCut D140R
SummaCut D15	SummaCut D160R	SummaCut D500
SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE	SummaCut D60R
SummaCut D60R FX	SummaCut D620	SummaCut D75R
SummaCut D760	SummaSign Pro D-Series	SummaSign Pro D1010
SummaSign Pro D1300	SummaSign Pro D1400	SummaSign Pro D1600 SL
SummaSign Pro D610	SummaSign Pro D750	SummaSign Pro T 750
SummaSign Pro T-Series	SummaSign Pro T1010	SummaSign Pro T1300
SummaSign Pro T610	SummaSign T 1400 Pro	SummaSign T 1600 Pro SL
SummaSign T1010A	SummaSign T600	

Summagraphics

D1000	T1000
-------	-------

Technoplot

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro
----------------------	----------------------

Teetz

▲Controller

Universal Drivers

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

USCutter

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

VCS

▲MultiCAM

VHF

▲VHF1

Vinyl Express

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40

Panther II 50
Panther III 40
Puma II
Q Series 160
Q Series 42
Q Series 64
Qe60+
R Series 31
R Series 53
ULTRA 40

Panther III 24
Panther III 50
Q Series 100
Q Series 24
Q Series 54
Q Series 75
R Series 19
R Series 39
ULTRA 24
ULTRA 50

Panther III 30
Puma I
Q Series 130
Q Series 30
Q Series 60
Qe60
R Series 24
R Series 44
ULTRA 30

VyTek

GEM40

GEM54

WEEKE

▲Fräse

Wild-Leica

▲TA 10

▲TA 10 S

▲TA 100 BXL

▲TA 2L

▲TA 40

▲TA 400 (Stop bef. Tr.)

▲TA 400 MC

▲TA 400 TP (Stop bef. Tr.)

▲TA 410 with suction bar

▲TA 510

▲TA 10 BL

▲TA 100

▲TA 100 S

▲TA 30

▲TA 40 TP

▲TA 400 G

▲TA 400 MC (Stop bef. Tr.)

▲TA 41

▲TA 500

▲TA 510 S

▲TA 10 BXL

▲TA 100 BL

▲TA 2

▲TA 30 w/o Mat. Tr.

▲TA 400

▲TA 400 G (Stop bef. Tr.)

▲TA 400 TP

▲TA 410 E / ES

▲TA 500 MC

WISSNER

▲115 (HPGL)

Zünd

▲2XL-3000

▲3XL-3000cv

▲L-1600

▲L-2500cv

▲L-800

▲LR-1600

▲M-1200s

▲M-800

▲P-1600

▲S-800

▲XL-1200cv

▲XL-2500

▲XL-3000cv

▲2XL-3000cv

▲L-1200

▲L-1600cv

▲L-3000

▲L-800cv

▲M-1200

▲M-1600

▲M-800cv

▲P-2000

▲S-800cv

▲XL-1600

▲XL-2500cv

▲XL-800

▲3XL-3000

▲L-1200cv

▲L-2500

▲L-3000cv

▲LH-1600

▲M-1200cv

▲M-1600cv

▲P-1200

▲P-700

▲XL-1200

▲XL-1600cv

▲XL-3000

▲XL-800cv

Les pilotes sur lesquels figure ▲ sont utilisés pour les fraiseuses à plat et les graveuses. Ils servent seulement de pilotes de base et sont disponibles.

B Glossaire des termes techniques

Éditeur de texte	L'Éditeur de texte est une fonction logicielle qui regroupe tous les objets nécessaires à la rédaction et au traitement de texte professionnels. Des outils spéciaux de typographie indispensables aux techniques publicitaires y sont intégrés.
Affichage consommation matériel	Dans l'aperçu des envois est affichée la consommation de matériel des emplois en mètres carrés (dans la ligne d'état de la fenêtre). Cela se fait avant la sortie. Cette fonction peut être utilisée pour commander précisément autant d'un matériau comme cela est réellement nécessaire.
Affichage matériau	Chaque layer de couleur un matériau peut être attribué de la description matérielle exacte. Le matériau assigné est affiché : dans le calcul du job, l'info job, dans le layer lui-même et lors de l'envoi.
Aperçu des thumbnails	Thumbnails (miniatures) sont de petits extraits de faible résolution de pixels du contenu du fichier. Tous les fichiers situés dans le répertoire sélectionné seront gérables et accessibles, en utilisant la aperçu miniatures.
Arc de cercle	Est sur une fonction spécifique de l'éditeur de texte avec peuvent être placés les blocs de texte á, sur, ou dans un cercle.
Attendre après segment	Si un job est segmenté, l'utilisateur obtient avec cette option la possibilité de ré-équiper la machine avant le segment suivant est traité. La sortie peut être poursuivi à tout moment.
Attribution de l'outil	Chaque layer de couleur peut être associée à un outil particulier. Cela simplifie la création et la transformation des jobs. Le pilote de l'appareil sélectionné fournit à l'utilisateur les outils possibles disponibles. L'attribution est effectuée individuellement par l'utilisateur.
Autonome	Autonome signifie que ce programme peut être utilisé sans un programme hôte. Il a tous les outils nécessaires pour la conception, la mise en page, et la sortie des jobs.
Cloner	À l'origine, cette fonction visait à maintenir l'opérationnalité de l'ordinateur lors d'un grand nombre de copies. Elle sert notamment à la production d'autocollants et de séries. Toute modification apportée à l'objet de contrôle est répercutée sur les objets clones.

Contrôle des périphériques	La section contrôle des périphériques traite des fonctions de la sortie.
Conversion automatique de plumes contour	Cette fonctionnalité signifie qu'il est vérifiée à la livraison des données pour la sortie, si les objets ont l'attribut plume de contour. Dans l'affirmative, l'utilisateur peut décider si le contour doit être converti ou non. Si le contour est converti, puis un objet vectoriel est automatiquement créé dans l'épaisseur du contour !
Couleurs spot définissables	Les couleurs spot sont spécialement définies layer de couleur dont les valeurs sont rendues au module de sortie avec l'aide des fichiers EPS (OPI). Certains appareils hybrides et RIP utilisent cette couleur pour le contrôle des processus de sortie. Lorsque vous imprimez les séparations de couleurs correspondant peut être faite.
Créer / modifier des modules de texte	Les modules de texte sont des blocs de texte qui peuvent être utilisés plus souvent parce qu'ils sont plus fréquents dans de nombreux jobs différents - comme la propre adresse de la société.
Découpage Multiple	Option de plus facile à couper des matériaux épais et résistants.
Découpage direct	Couper sans fenêtre avant la sortie sur le traceur de découpe
Découper région	Est une fonction de bitmap qui permet la vectorisation d'une partie d'un bitmap. D'un bitmap toute autre forme vectorielle peut être découpée.
Empilement	Il y a tellement de nombreux objets positionnés côte à côte comme s'adapte sur la surface. Les objets suivants seront positionnés dessus. Ce processus est répété jusqu'à ce que tous les objets sont positionnés sur le matériau.
Enregistrement de la parcours	La distance parcourue de chaque outil est enregistré. En outre, la date, l'heure et le nom de périphérique sont stockés.
Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	Fonction spéciale qui produit des espaces typographiques correctes. Cet espace spécial peut être entré directement à partir du clavier.
Fermer objets (automatique)	Lors de l'importation de fichiers DXF ou HPGL de nombreux objets voire tous les objets ne sont pas

fermés. Seuls les objets fermés peuvent être correctement traités sur un traceur de découpe. Cette fonction ferme donc automatiquement tous les objets, tout en laissant la possibilité de modifier dans les paramètres par défaut le nombre des objets à fermer.

Fonction serveur plot (TCP/IP)

Un ordinateur avec lequel sont connectés plusieurs appareils de sortie peuvent agir comme un serveur plot. Les données peuvent être transférées sur le réseau via TCP/IP. Il peut émettre un nombre illimité d'ordinateurs clients sur les dispositifs serveurs job à condition que les licences appropriées sont disponibles.

Fonction spool

Si le plot-manager sera activé avec le paramètre !SPOOL!, il fonctionne sans que le programme doit être lancé. Les données de sortie peuvent être envoyés via drag & drop.

Fonctions Bitmap

Les bitmaps sont des images numériques matricielles ou des photographies. Sous *fonctions bitmap* on entend toutes les fonctions qui ne sont pas des outils vectoriels tel que le traitement des points nodaux et celles uniquement applicables aux bitmaps.

Font Manager - Gestionnaire de polices

Il gère les polices dans une base de données. La base de données peut être copiée d'un ordinateur à un autre. Ceci est le même stock de polices sur les deux machines à votre disposition.

Fraisage & Gravure

Cette section répertorie les fonctionnalités et les outils spéciaux qui ont été implémentés pour le fraisage et de gravure.

Fusionner

Fusionner décrit des fonctions qui traitent de la superposition de layers ou de films. Il ya des fonctions essentielles pour le traitement des films dans la création d'enseignes et la sérigraphie.

Gestion du hotfolder

Un répertoire peut être défini comme soi-disant hotfolder. Tous les jobs qui seront stockés dans ce répertoire, seront amenés à la sortie.

Graveuse laser

Désigne tous les appareils n'utilisant pas un burin mais un laser pour la gravure.

✗ - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logiciel OptiScout. Informations détaillées sur :

www.optiscout.com

Hachurer	Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'une hachure. La surface sera fraisée le long de cette hachure avec l'outil de fraisage.
Importation texte (TXT / RTF / ECT)	Textes étrangères peuvent être importées directement dans l'éditeur de texte. Les formats mentionnés ci-dessus peuvent être utilisés. Le format RTF est utilisé dans le texte formaté. Il peut être stocké par tout traitement de texte professionnel.
Info Job	L'Info Job peut contenir diverses informations supplémentaires relatives à chaque job tels que par ex. numéro de commande, adresse du client, matériau, durée...etc.
Job calculation	Le job calculation se réfère à une fonction avec laquelle peut être facilement pré-calculé. Particulièrement bien elle est adapté pour calculer les dépenses de matériel.
Job de référence (*.JRF)	On sauvegarde sous un Job de référence l'environnement, les paramètres de l'outil et les pilotes de l'appareil. De la sorte, il est possible de reproduire un job ayant les mêmes attributs à volonté.
Jobs actifs et passifs	Les jobs actifs sont ceux qui sont maintenant coupés. Jobs passifs sont prêt à être sortis dans une queue d'attente.
Licences multi-utilisateurs disponibles	Licences multi-utilisateurs peuvent être achetés à une licence majeure. Les licences supplémentaires ont ici le même numéro de série que la licence principale
Ligne de contour (Print & Cut)	Contrairement à l'outline/inline les bitmaps sont ici pourvus d'un contour vectoriel. Cette fonction est notamment utilisée dans la production d'autocollants et d'étiquettes.
Lignes d'échenillage horiz. / vert.	En plus de grille d'échenillage « global » généré autour du job de sortie, lignes d'échenillage individu peuvent être ajoutées à l'horizontale ou à la verticale dans l'aperçu de sortie. Jobs grandes et lourdes peuvent être divisés de cette façon.
Modèles types (*.JTP)	Les modèles types ou <i>templates</i> sont des jobs qui n'ont pas de nom de fichier lorsqu'on les ouvre. Un modèle peut être créé dès lors qu'il doit servir d'exemple pour

d'autres jobs similaires. L'avantage réside entre autre dans le fait que la surface de travail ainsi que le layout sont déjà prédéfinis.

Mode de digitalisation

Cette caractéristique signifie un outil de dessin, qui - semblable à un tablet de digitalisation avec loupe - génère points nodaux dans l'espace de travail.

Multi-Inline

Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'inlines. La surface est éliminée le long de cette inlines de l'extérieur vers l'intérieur.

Objet symétrique

Est un outil qui peut produire des étoiles et des polygones. La forme initiale (cercle, ellipse) et le nombre de coins peuvent être spécifiés. Avec son propre outil de dessin, puis les objets symétriques sont dessinés sur la surface de travail.

Onglet Clipart

Les cliparts peuvent être associés aux fichiers job - pour la plupart logos ou motifs - et sont très utiles dans la conception d'un job de sortie. L'onglet Clipart est un sous-élément de la sidebar et permet de gérer les cliparts.

Onglet Fichier

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des fichiers graphiques (jobs).

Onglet Layer

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des layers (niveaux). Les layers sont des niveaux de couleur, au moyen desquels la position de l'objet mais aussi l'ordre de sortie ainsi que le paramétrage de l'outil sont commandés.

Onglet Objets

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des objets. Différentes propriétés de l'objet, p. ex. visible/invisible, ne pas envoyer, ne pas imprimer, peuvent être définies au cas par cas pour chaque objet.

Optimisation

Objectifs d'optimisation sont: la réduction des rejets, les économies de matière, gain de temps, d'optimiser et de raccourcir la préparation des travaux. L'optimisation des objets peut être effectuée sur la surface de travail ou dans la prévisualisation de sortie. Les objets sont triés de sorte que la consommation de matière est la plus faible possible (pas d'imbrication des objets).

Outils de productivité

Ce sont des outils spéciaux qui peuvent en raison de leur fonctionnalité accroître la productivité des processus de fabrication d'enseignes. Il y a de tels outils qui distinguent

un logiciel de coupe de ces programmes d'illustration comme Illustrator ou CorelDRAW.

Outline / Inline

Fonction spéciale permettant de dessiner automatiquement des objets vectoriels avec un contour - à une distance prédéfinie. À l'inverse de la fonction ligne de contour, cette fonction pourvoit les objets intérieurs des contours vers l'intérieur, appelés également *inlines*.

Paramétrage de l'outil

Signifie que les réglages spéciaux peuvent être faites pour un outil. Ceux-ci peuvent être des valeurs pour la vitesse, la fréquence de rotation, la profondeur, l'angle, d'accélération et d'autres paramètres. Le pilote de périphérique définit les champs de paramètres. L'utilisateur modifie les valeurs des paramètres correspondants avant la sortie de l'appareil.

Perçages

Les perçages sont un outil de dessin spécial permettant de marquer la position d'un repère de perçage au moyen d'un réticule. Si la machine connectée est en mesure de générer des trous de perçage, la position sera alors transmise au pilote de l'appareil.

PhotoCUT

PhotoCUT est un module de programme qui peut convertir des images consistant de niveaux de gris en des bandes de vecteurs.
Les bandes ainsi produites peuvent être sortis sur des traceur de découpe classiques. Ils produisent un effet de photo avec la distance d'observation suffisante.

PhraseWriter

Le PhraseWriter est un module de programme pour la gestion et l'utilisation de modules de texte. Il démarre automatiquement au démarrage du logiciel et peut être appelée via le menu contextuel à tout moment. Le bloc de texte recherché est sélectionné et affiché en tant que bloc de texte sur la surface de travail.

Plot Manager

Le plot manager est un module de programme indépendant qui contrôle et surveille la sortie des données sur le périphérique sélectionné

Plotters à rouleau

Les plotters à rouleau sont des traceurs de découpe permettant exclusivement le traitement de matériaux sur support rouleau.

Plugins d'autoimportation

Plugins d'autoimportation sont utilisés pour importer automatiquement des données sans étapes intermédiaires provenant d'autres programmes.

Polices TrueType, OpenType, Type 1, BE

Ce 4 formats de polices peuvent être gérées avec le Fontmanager, à savoir: ajouter, activer ou désactiver.

Polices URW BE

Le format de police BE a été inventé par la société URW. Il est un format de police de vecteur qui a été livré avec les systèmes de Signus.

Posterize

Posterize est une fonction qui réduit photos en couleur sur un certain nombre de nuances par couche de couleur.

Prévisualisation CDR et CMX

L'onglet Fichiers peut également afficher les fichiers CDR et les fichiers CMX.

Prévisualisation par vignette

Vignettes sont de petits extraits basse résolution d'un fichier, en pixels. Tous les fichiers situés dans un répertoire sont gérables.

Programmes supplémentaires

Des programmes supplémentaires sont des modules de programmes ou de programmes autonomes qui appartiennent à la livraison.

Protection par dongle

Un dongle est une protection contre la copie matérielle, qui peut être collé sur le port USB de l'ordinateur pour faire fonctionner le logiciel. Le dongle protège les producteurs contre la copie non autorisée de son logiciel. Il protège également l'investissement de l'acheteur, que ses concurrents ne peuvent pas obtenir le logiciel gratuitement. Une protection dongle utilise donc les deux côtés



Réglage du hauteur capitale

Hauteur Cap est hauteur typographiquement correct de lettres majuscules. L'éditeur de texte utilise cette valeur par défaut pour la taille de la police.

Répétition Job

Chaque job qui est encore dans l'histoire du job peut être reproduit à l'identique. Enregistre toutes les données qui sont effectivement transférées à la machine, de sorte que tous les paramètres sont inclus dans le fichier de sortie.

Repère de découpe

Est un outil de caractère spécial à utiliser pour créer les repères de découpe pour assembler les films

multicolores. Ces repères de découpe peuvent être constitués d'un carré découper ou un carré plein, qui sont positionnés par l'utilisateur à l'emplacement souhaité dans le job de sortie. Lors de la sortie ces repères sont toujours coupés à la même position dans le film - layer indépendant. Puis l'assemblage précis de différents films de couleur est possible.

Repères vidéo (Impression & Découpage)	Repères vidéo sont des marques qui peuvent être reconnus par traceurs de découpe équipés de capteurs ou des caméras optiques. De cette façon, des inexactitudes des originaux d'impression peuvent être compensées. En processus impression & découpage, ils sont également utilisés pour les contours des objets d'impression.
Sérigraphie	Est une fonction de fusion qui vous permet de changer la pile de couleur. Ainsi, l'ordre d'impression peut être interactive du clair au foncé, re-classifiés.
Segmentation avec recouvrement	La segmentation est toujours nécessaire si le travail est plus grande c'est-à-dire plus long ou plus large que la machine connectée est capable de couper. Le recouvrement est nécessaire pour que les segments individuels peuvent être complétés pour reconstruire un ensemble. Le montage bord à bord aboutirait à des lacunes indésirables.
Selon la couleur	Est une fonction de fusion qui supprime tous les secteurs qui sont cachés par recouvrant couleurs.
Sidebar	Sidebar signifie un élément de commande déplaçable qui peut être rendu visible sur le bureau. Les différents éléments sont activés par ce qu'on appelle onglet.
Sortie au périphérique en parallèle	Cette fonction peut envoyer des jobs à plusieurs appareils simultanément, qui sont connectés à un ordinateur. Cela exige : l'ordinateur doit avoir une puissance de calcul suffisante.
Sortie vers un fichier	La sortie des jobs peut être redirigée vers un fichier. A cet effet, seule l'option correspondante doit être activée dans la boîte de dialogue de sortie.
Support interfaces multiple	On entend par là que tous les ports situés sur un ordinateur qui sont qualifiés pour la sortie, peuvent être utilisés. Habituellement, ce sont tous les ports COM et USB.

Surface pleine	Est une fonction de fusion qui sous-remplit les objets d'une couleur, dont les faces se chevauchent celles d'une autre couleur. Les objets partiellement obscurcis sont modifiés de manière à être complètement recouverts par les objets sus-jacents.
Surveillance des répertoires	Cette fonctionnalité signifie que le logiciel observe un répertoire défini sur le disque dur ou sur le réseau. Chaque fois qu'un changement en enregistrant ou en supprimant un job est effectué dans ce répertoire, l'aperçu miniatures est mis à jour également.
Surveiller processus de sortie	Avec la surveillance, on entend que le processus de sortie peut être interrompu ou arrêté. Les jobs actifs peuvent être mis à passive et peuvent être activés en cas de besoin.
Test de parcours	On peut effectuer un test de parcours avant la sortie finale pour vérifier par exemple que la quantité de matériau est suffisante. La sortie du job est alors simulée avec la tête de l'outil relevée.
Traceurs à plat	Les traceurs à plat sont les traceurs de découpe équipés d'une table de découpe à plat.
Traceurs multifonctionnels	Les traceurs multifonctionnels sont des appareils pouvant, outre la découpe de feuilles, utiliser d'autres outils. Ces derniers peuvent être les couteaux oscillants, broches de fraisage et outils de rainurage. ✗ - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logicielle OptiScout. Informations détaillées sur : www.optiscout.com
Traitement des points nodaux	Outil principal pour créer et éditer des objets vectoriels.
Trajectoires outil	Lors du fraisage ou découpe laser il arrive souvent que près du point de départ d'un objet les marques d'immersion sont visibles. Ainsi, la qualité des objets à fraiser ne sera pas affectée, le point de départ vers un emplacement à l'extérieur de l'objet peut être déplacé. Cette tâche est effectuée par ce qu'on appelle trajectoires outil.

Transfert de données CMX	Le transfert de données CMX fait référence au transfert de données au moyen du format CMX de CorelDRAW. Ce format a été créé par CorelDRAW pour assurer l'échange de données entre les programmes de la famille Corel. Ce format est de libre accès et utilisé pour l'échange de données. Comparé à EPS, ce format offre l'avantage de récupérer intégralement les types de données particuliers sans qu'il soit nécessaire de les convertir.
Tri avec simulation	Cette fonction permet d'effectuer un tri des objets répondant à un certain critère. Pour certaines machines équipées de fraise ou d'un laser, l'ordre de traitement des objets est d'une grande importance. Aussi, la sortie peut être ici simulée et le tri réorganisé en fonction des exigences du périphérique de sortie.
Trimmer	Est une fonction de fusion, sectionnant les objets fermés avec des lignes ou des objets de la courbe et que les sous-objets résultant ferme alors automatiquement.
Trimmer ouvert	Est une fonction de fusion qui laisse ouvert les objets une fois qu'ils ont été séparés à la jonction.
Type de programme	Cette section résume certains critères qui caractérisent le champ d'application du programme.
Vectorisation	La vectorisation est la conversion des bitmaps (images matricielles) en contours vectoriels.
Weed-Ex - Option du pilote	Il y a un matériau flexible ou de flochage spécialement laminé de la Witpac GmbH. Tout d'abord, les lignes vectorielles réelles sont coupés. Dans la deuxième étape, les éléments, qui doivent normalement être échenillé, sont coupés. Afin ils «tombent» automatiquement. Après l'élimination du matériau porteur en a atteint le résultat du plot complète.

C Glossaire

Alignement	Position du texte sur la surface de travail. CoCut vous offre les alignements suivants: Gauche, Droit, Centré, Justification, Justification forcée, Ajusteur hauteur capitale.
Antialiasing	Anti-crénelage lors de la visualisation de certaines images numériques.
Associer	Rassemblement de plusieurs objets au choix en un seul, tout en conservant leur intégrité. La position des objets entre eux n'est plus modifiable.
Backup	Sauvegarde des fichiers.
Bitmap	Image numérique composée de points appelés pixels.
Byte	Appelé aussi octet, il se compose de 8 bits et il constitue le plus petit espace mémoire utilisable d'un ordinateur.
Cadre de sélection	Un ~ permet la sélection d'objets au moyen de la touche gauche de la souris. En maintenant cette dernière enfoncée, vous tracerez un cadre autour des objets à sélectionner jusqu'à ce que tous les objets désirés se retrouvent à l'intérieur du cadre.
Calibrage	Réglage de l'imprimante, du moniteur, du traceur afin qu'ils produisent les couleurs désirées. Plus généralement on parle de calibrage pour le réglage des valeurs à atteindre.
Chevauchement	Fine partie commune à deux surfaces pour ne pas les assembler bord à bord. Ce ~ permet d'obtenir un joint parfait.
Clipart(s)	~ sont des jobs ou partie de jobs ayant été insérés à la barre d'outils des Cliparts. Ils sont placés dans un répertoire (C:\Programmes\EUROSYSTEMS\CoCut Professional 2017\CLIP)
Clipboard	Le presse-papiers de Windows est également désigné sous le nom de ~. Le ~ permet de transférer rapidement des données d'un programme à un autre.
CMYK (CMJN)	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) qui sont les couleurs de base pour la quadrichromie.
Compensation	Change la distance entre deux lettres ou deux mots pour obtenir un rendu plus harmonieux. Pour des espaces inférieurs à 100% on parlera de crénage et ceux supérieurs à 100% sont désignés sous le nom d'approche.

Conteneur	~ ou plus précisément conteneur d'images ou de textes est un objet vectoriel, pouvant contenir à l'instar d'un container, divers formats d'images ou textes. Associé à des macro scripts, le conteneur permettra un échange plus ou moins automatique des fichiers regroupés.
Contraste	Niveau de lumière entre les zones sombres et claires d'une image.
Correction Gamma	La ~ est une méthode de correction des degrés de couleurs. Elle combine la luminosité et le renforcement des couleurs d'une image.
Couleurs adaptives	Les ~ sont basées sur le mélange des couleurs spectrales additives que sont le rouge, vert et bleu (RVB). On les retrouve par exemple dans les téléviseurs ou les moniteurs en couleurs.
Couleurs Process	Ensemble des couleurs pouvant être créées à partir des encres Cyan, Jaune (Yellow), Magenta et Noir (Key). Le mélange de ces couleurs rend possible une reproduction typographique de toutes les couleurs.
Crénage	Espace séparant deux lettres moins important que sa valeur par défaut. Permet d'harmoniser l'écriture en fonction des groupe de lettres. La combinaison "Te" par exemple rend un graphisme harmonieux.
Curseur	~ est la petite ligne verticale, clignotante mise en mouvement par la souris dans un champ à éditer.
Desktop	C'est la partie se trouvant autour de la surface de travail servant à la conception de la maquette. Elle peut être comparée à un bureau sur lequel se trouvent les outils.
Dongle	Protection physique du logiciel fournie avec CoCut. Sous forme de clé, elle se connecte au port USB de votre ordinateur. Sans ~ le logiciel ne peut pas être utilisé.
Download	Le téléchargement à partir d'internet de programmes ou de fichiers sur un ordinateur est désigné sous le nom de ~.
DPI	Sigle de Dots Per Inch ; Unité de la résolution d'une image. 1 pouce vaut 2,54 cm
Echeniller	Désigne le fait de supprimer le vinyle indésirable après une découpe sur un traceur de courbes.
EPS	Sigle de " Encapsulated Postscript Format ". Dans ce format de fichier, les informations de texte et d'images sont écrites en PostScript. Ce format contient en outre également un bitmap permettant de visualiser les données sur l'écran.

Exposant	Ces caractères sont en règle générale plus petits que ceux de la même ligne et situés en hauteur.
Gras	Attribut d'une police. Génère des lettres plus épaisses.
Hauteur capitale	Hauteur d'une majuscule, mesurée sur une lettre droite. En règle générale, on retient la lettre "H" comme élément de comparaison et de définition de la hauteur.
Hauteur x	Hauteur de la lettre/du signe "x" voire d'une petite lettre sans la longueur supérieure. Cette dimension est également désignée sous le nom de longueur moyenne.
Hotfolder	Un hotfolder est un répertoire régulièrement scruté par le Plot Manager. Dès lors qu'un fichier y est importé, le Plot Manager exécute automatiquement certaines fonctions qui auront été configurées.
Image demi-ton	On désigne par ~ des images en nuance de gris ou de couleurs. Le demi-ton est la différence entre la couleur concernée et le noir ou le blanc.
Job	Extension du nom de fichier de CoCut; Désignation des fichiers de CoCut.
Justification	Alignement étalé sur toute la longueur du bloc de texte entre les deux marges. L'espace entre les mots d'une même ligne varie (il sera en général étiré), de sorte à obtenir des bords réguliers sur la droite comme sur la gauche. Permet aussi le retour à la ligne automatique. Ne s'applique pas ici à la dernière ligne. Voir aussi la justification forcée.
Justification forcée	Le bloc de texte prendra la totalité de la largeur disponible. Elle sera donc adaptée à la largeur d'une colonne ou de la surface de travail. Cet alignement dans CoCut est désigné sous le nom de "justification forcée"
Laminer	Pose d'un film transparent comme protection
Ligne d'aide	Les lignes d'aide servent à aligner rapidement les objets sur la surface de travail ou sur le bureau. Les lignes d'aide ne sont visibles qu'à l'écran. Elles ne sont ni découpables ni utilisables pour l'impression numérique.
Ligne de base	En typographie, la ~ ou la ligne de pied représente une ligne imaginaire sur laquelle la plupart des lettres reposent. Même si sur une même ligne, différentes tailles et sortes de police sont utilisées, tous les caractères devront reposer sur la ligne en question.

Live Update	Mise à jour logicielle à partir d'internet
Longueur inférieure	Longueur moyenne au-dessous d'un caractère.
Longueur supérieure	Terme désignant la longueur moyenne au-dessus d'un caractère.
Macro	Une ~ automatise des instructions dans les programmes. L'automatisation peut être réalisée soit avec des instructions propres au programme soit au moyen d'un langage macro.
Menu contextuel	Ainsi désignés car la structure des menus contextuels se modifie et s'adapte en fonction du nombre et du type des objets sélectionnés. Les menus contextuels sont toujours activés par clic droit de la souris. Ils permettent d'accéder rapidement à des fonctions et outils importants ainsi qu'à ceux non disponibles dans les menus principaux.
Mise en relief	Mise en relief de parties de texte au moyen de modification des attributs du texte, p. ex. gras , <i>italique</i>
Nuancier CMYK (CMJN)	~ quantité de toutes les couleurs, pouvant être générées par les couleurs (CMJN) utilisées lors de l'impression.
Nu­mé­ri­sa­tion	Transformation des images en courbes reliant des points. La saisie est effectuée par point ou par ligne au moyen d'un tableau de digitalisation ou à l'aide d'un scanner.
Papier transfert	Papier transfert permettant après l'échenillage de désolidariser le vinyle de son support et de conserver la position des objets découpés. L'adhérence doit être assez forte pour que le texte, y compris les lettres les plus petites, puissent être enlevés du support sans problème. Après avoir été posé, le ~ doit pouvoir être également retiré sans difficulté.
Poignée	Le terme ~ désigne les 9 carrés noirs apparaissant autour et au milieu d'un objet sélectionné.
Police	Une police contient des contours des caractères à découper. Les polices peuvent être normales, grasses , <i>italiques</i> ou gras italiques . Les polices contiennent en général les quatre styles, mais lors de la découpe le programme fait appel aux quatre fichiers séparément.
Pouce	Unité anglaise de dimension 1 pouce = 1 Inch = 2,54 cm
Profil	Avec un ~ sera défini l'aspect de la surface du programme. L'affichage des outils et des options de menus peut être réglé individuellement en fonction de l'utilisateur, le but étant de faciliter l'interface d'utilisation.

Profondeur de bit	~ correspond à la quantité de couleurs disponibles pour un nombre de bits, p. ex.: 1 Bit = 2^1 = 2 couleurs (noir et blanc) 8 Bits = 2^8 = 256 couleurs ou niveaux de gris 24 Bits = 2^{24} = 16,8 millions de couleurs
Profondeur de couleurs	Sous ~ on désigne le nombre de teintes colorées possibles pouvant être numérisées par un scanner ou rendues par un écran en couleurs.
Raster Image Processeur	Communément appelé RIP. Logiciel permettant de convertir les fichiers en données exploitables par une imprimante.
Recouvrement	Lorsque des couleurs imprimées sur des plaques distinctes se chevauchent ou sont adjacentes, un défaut de repérage de presse peut produire des blancs entre les couleurs sur impression finale. Pour assurer la continuité des couleurs entre les différentes couleurs on utilise une technique appelée ~ afin de créer une petite zone de chevauchement (recouvrement) entre deux couleurs adjacentes.
Résolution	Nombre de points composant une image sur une distance donnée (pixel). On parle de DPI (Dot Per Inch), dont la traduction est PPP (Point Par Pouce). Les imprimantes laser ont une résolution de 600 à 1200 dpi.
Résolution de numérisation	Précision de la résolution lors de la numérisation d'images analogiques Formule: Résolution (en DPI) = halftoning ou tramage (L/cm) x 2 (facteur de qualité) x facteur d'agrandissement x 2,54 (par conversion des cm en inch)
Taille de police	~ est la taille d'une police de caractère. Elle correspond à la taille de la quille, à savoir qu'elle comprend les longueurs inférieure et supérieure ainsi qu'un certain espace au-dessus et au-dessous du caractère.
Toolbar	Barre d'outils pouvant être positionnée au choix sur la surface de travail. Les outils peuvent également être le plus souvent sélectionnés librement.
Upload	Par ~ on entend le chargement de fichiers et programmes sur un serveur connecté en réseau.
Vinyle	Il existe deux types de vinyles courants: le vinyle coulé et le vinyle surfacé. Le vinyle coulé est produit en un seul bloc et a moins de risque de se froisser. En général, il est plus onéreux que l'autre. Le vinyle surfacé quant à lui est certes moins cher mais également moins durable. Il a une moins bonne tenue

que le précédent.

Le vinyle est composé de 3 couches:

1. Le support ou liner est la couche inférieure
2. La colle, qui se trouve entre le support et le film
3. Le vinyle à proprement dit.

Index

A

AI 45, 135

AutoCAD 7, 19, 34, 37, 38

B

Backup 280

BMP 45, 69

C

CDR 136, 137, 139, 140, 276

CDT 137

Changement d'axe 108, 159, 168

Clipart 217, 238, 239, 240, 243, 244, 246, 274, 280

Cloner 81, 109, 270

CMX 30, 69, 137, 276, 279

CMYK 143, 225, 280, 283

Combiner 110, 119, 133, 168, 191

CorelDRAW 7, 17, 28, 29, 30, 34, 35, 36, 217, 275, 279

CoRUN 34, 35, 36, 37, 80, 152, 164

Curseur viseur 120, 147, 258

D

DXF 38, 45, 46, 138, 271

E

E

EMF 45

EPS 69, 80, 135, 227, 271, 279, 281

F

Fraiser 30, 39, 42, 57, 63, 86, 278

Freehand 7, 34, 80, 258

G

GIF 45

GTP 45, 139

H

HPGL 45, 46, 69, 139, 260, 264, 268, 269, 271

HSB 225

I

IK 45

Illustrator 7, 19, 28, 29, 34, 36, 80, 258, 275

Inline 19, 120, 168, 177, 275

J

Jobs en cours 151, 163

M

Macro 38, 132, 135, 247, 248, 250, 281, 283

N

Nombre de copies 65, 84, 169, 170, 270

Nombre d'envois 64

O

Offset 70

OpenType 276

OPI 69, 80, 271

P

PCX 45, 69, 119, 209

PDF 7, 30, 46, 48, 71, 72, 139

PhotoCUT 119, 209, 210, 215, 275

PhraseWriter 275

PLT 69, 267

R

Remplissage 49, 72, 77, 86, 97, 110, 175, 244

Repères de découpe 19, 28, 29, 68, 80, 81, 82, 98, 113, 119, 124, 126, 276

Repères vidéos 82

RGB 143, 225

S

Segment 65, 90, 91, 92, 98, 99, 100, 128, 270

Sens de rotation 114, 123, 160, 182, 183

Sérigraphie 19, 77, 78, 80, 83, 91, 120, 189, 190, 191, 272, 277

T

TIF 45, 69, 119, 209

TrueType 276

Type 1 276

W

W

WMF 45