

**EUROSYSTEMS**



## **Manuel de l'utilisateur**



# Sommaire

<b>Contrat de licence de logiciel.....</b>	<b>1</b>
<b>Informations importantes CoCut.....</b>	<b>7</b>
Configuration système.....	7
Restriction de garantie.....	7
Marques déposées.....	7
Info vente et support.....	8
Mentions légales.....	9
<b>Copyright.....</b>	<b>11</b>
CoCut uses the OpenCV.....	11
CoCut utilise le NLog.....	12
<b>A propos de ce manuel.....</b>	<b>13</b>
Conventions typographiques.....	13
<b>1 Introduction.....</b>	<b>15</b>
1.1 Que peut CoCut Standard XT?.....	15
<b>2 Démarrage rapide et installation.....</b>	<b>17</b>
2.1 Protection contre la copie / Dongle.....	17
2.1.1 Protection contre la copie.....	17
2.2 Octroi de licence.....	17
2.2.1 Activation / Désactivation en ligne.....	17
2.2.2 Activation / désactivation hors ligne.....	19
2.2.3 Conversion de la version d'essai en version complète.....	20
2.2.4 Octroi de licence via fichier *.ECFN.....	20
2.3 Démarrage rapide.....	20
2.3.1 Comment installer CoCut?.....	20
2.4 La barre d'outils de coupe.....	26
2.4.1 La barre d'outils de coupe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2024.....	26
2.4.2 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6 et CC.....	26
2.5 Scripts d'autoexportation.....	28
2.5.1 Installer Corun.....	28
2.5.2 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW.....	29
2.5.3 Liaison du script CoCut dans Inkscape.....	30
2.5.4 Liaison du script CoCut dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	30
2.5.5 Liaison du script CoCut dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC.....	31
2.6 Sélection des pilotes de l'appareil.....	31
<b>3 Comment utiliser CoCut?.....</b>	<b>33</b>
3.1 Desktop et surface de travail.....	33
3.1.1 I. Desktop.....	33
3.1.2 II. Surface de travail.....	33
3.2 Préparation du travail.....	36
3.2.1 Importer.....	37
3.3 Fenêtre Layer CoCut.....	41
3.4 La sortie.....	42
3.4.1 Réglage de l'appareil - Setup de l'interface (port local).....	42

# Sommaire

<b>3 Comment utiliser CoCut?</b>	
3.4.2 Paramètres du serveur.....	44
3.4.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut.....	45
3.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner.....	52
3.5.1 Aperçu de sortie.....	52
<b>4 Références.....</b>	<b>61</b>
4.1 Menu Fichier.....	61
4.1.1 Commande Nouveau.....	61
4.1.2 Commande Ouvrir.....	61
4.1.3 Commande Enregistrer.....	61
4.1.4 Commande Enregistrer sous.....	61
4.1.5 Commande Importer.....	62
4.1.6 Commande Envoyer.....	62
4.1.7 Commande Quitter.....	62
4.1.8 Historique des Jobs.....	62
4.2 Menu Edition.....	63
4.2.1 Commande Annuler.....	63
4.2.2 Commande Rétablir.....	63
4.2.3 Commande Couper.....	63
4.2.4 Commande Copier.....	63
4.2.5 Commande Coller.....	63
4.2.6 Commande Insérer les contenus.....	63
4.2.7 Commande Tout sélectionner.....	64
4.2.8 Commande Inverser la sélection.....	64
4.2.9 Commande Multi Copy.....	64
4.3 Menu Objet.....	65
4.3.1 Commande Changement d'axe.....	65
4.3.2 Commande Changement d'axe avec page de travail.....	65
4.3.3 Commande Miroir horizontal.....	65
4.3.4 Commande Miroir vertical.....	65
4.3.5 Commande Supprimer.....	65
4.3.6 Commande Miroir sur l'axe X.....	65
4.3.7 Commande Miroir sur l'axe Y.....	65
4.3.8 Commande Dupliquer.....	66
4.3.9 Commande Associer.....	66
4.3.10 Commande Dissocier.....	66
4.3.11 Commande Combiner.....	66
4.3.12 Commande Éclater la combinaison.....	67
4.3.13 Commande Aligner.....	67
4.3.14 Commande Ranger et simuler.....	67
4.3.15 Commande Supprimer lignes doubles.....	67
4.3.16 Commande Convertir en lignes de grille.....	67
4.3.17 Commande Insérer un pont.....	68
4.3.18 Commande Cadre d'échenillage.....	68
4.4 Menu Affichage.....	69
4.4.1 Commande Agrandir.....	69
4.4.2 Commande Réduire.....	69
4.4.3 Commande Toute la page.....	69

## Sommaire

<b>4 Références</b>	
4.4.4 Commande Tout montrer.....	69
4.4.5 Commande Objets sélectionnés.....	69
4.4.6 Commande Placer au premier plan.....	69
4.4.7 Commande Placer en arrière-plan.....	70
4.4.8 Commande Vers l'avant.....	70
4.4.9 Commande Vers l'arrière.....	70
4.4.10 Commande Inverser l'ordre.....	70
4.4.11 Commande Changer l'ordre.....	70
4.4.12 Commande Mode contour.....	70
4.4.13 Commande Affichage élargi.....	70
4.4.14 Commande Toujours visible au premier plan.....	70
4.4.15 Commande Rafraîchir la fenêtre active.....	71
4.5 Menu Paramètres.....	72
4.5.1 Menu Paramètres standard.....	72
4.5.2 Commande Surface de travail.....	86
4.5.3 Commande Règles.....	87
4.5.4 Commande Unité de mesure.....	87
4.5.5 La fonction Point zéro.....	87
4.5.6 Commande Annuler / Rétablir.....	89
4.5.7 Commande Objet magnétique.....	90
4.5.8 Commande Choix de la langue.....	90
4.6 Menu Fenêtres.....	91
4.6.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	91
4.6.2 Commande Mosaïque horizontale.....	91
4.6.3 Commande Mosaïque verticale.....	91
4.6.4 Commande Cascade.....	91
4.6.5 Commande Fermer.....	91
4.6.6 Commande Tout fermer.....	91
4.6.7 Commande Standard.....	91
4.6.8 Commande Sidebar.....	91
4.6.9 Commande Réglages.....	91
4.6.10 Commande Outils généraux.....	92
4.6.11 Commande Outils objets.....	92
4.6.12 Commande Paramètres objets.....	92
4.6.13 Commande Barre d'état des objets.....	92
4.6.14 Commande Barre d'état info éléments.....	92
4.7 Menu Aide.....	93
4.7.1 Commande A propos de.....	93
4.7.2 Commande Aide.....	93
4.7.3 Commande Info objets.....	93
4.7.4 Commande Installer les plugins Autoimport.....	93
4.7.5 Commande Support en ligne.....	93
4.7.6 Commande Pilotage à distance, support technique.....	94
4.7.7 Commande Live Update.....	94
4.8 Menu contextuel du bouton gauche de la souris.....	95
4.8.1 Menu contextuel Règle.....	95
4.9 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris.....	97
4.9.1 Menu contextuel surface de travail vide.....	97

# Sommaire

<b>5 Références Aperçu des envois.....</b>	<b>99</b>
5.1 Menu Envoi.....	99
5.1.1 La commande Envoyer.....	99
5.2 Menu Options.....	99
5.2.1 Commande Enregistrer sous.....	99
5.2.2 Commande Changer l'axe.....	99
5.2.3 Commande Miroir horizontal.....	99
5.2.4 Commande Miroir vertical.....	99
5.2.5 La commande Optimisation.....	99
5.2.6 Commande Ranger avec simulation.....	100
5.2.7 Commande Recalculer.....	100
5.2.8 Commande Conditions initial.....	100
5.2.9 Commande Lignes d'échenillage horizontales.....	100
5.2.10 Commande Lignes d'échenillage verticales.....	101
5.2.11 Commande Essai.....	101
5.3 Menu Affichage.....	101
5.3.1 Commande Largeur matériau.....	101
5.3.2 Commande Montrer tout.....	101
5.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés.....	101
5.3.4 Commande Surface totale.....	102
5.4 Menu Fenêtre.....	102
5.4.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	102
5.4.2 Commande Mosaïque horizontale.....	102
5.4.3 Commande Mosaïque verticale.....	102
5.4.4 Commande Cascade.....	102
5.4.5 Commande Fermer.....	102
5.4.6 Commande Tout fermer.....	102
5.4.7 Commande Outils généraux.....	102
5.4.8 Commande Paramètres objet.....	102
5.4.9 Commande Barre d'état info objets.....	103
5.4.10 Commande Barre d'état info éléments.....	103
5.5 Menu Aide.....	103
5.5.1 Commande A propos de.....	103
5.5.2 Commande Aide.....	103
5.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport.....	103
5.5.4 Commande Support technique en ligne.....	103
5.5.5 Commande Commande Pilotage à distance, support technique.....	104
5.5.6 Commande Live Update.....	104
5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite.....	105
5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois.....	105
<b>6 Toolbars - Barres d'outils.....</b>	<b>107</b>
6.1 La barre de menu Standard.....	107
6.2 Barre de Réglages.....	107
6.3 La barre des outils de l'objet.....	108
6.4 Barre des Paramètres de l'objet.....	109
6.4.1 Commande Copies multiples.....	109
6.4.2 Remplir la feuille de travail.....	111
6.5 Barre d'état Info objets.....	112

# Sommaire

<b>6 Toolbars - Barres d'outils</b>	
6.6 Barre d'état Info éléments.....	112
6.7 La barre d'aperçu des outils.....	113
6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet.....	114
<b>7 Tools - Outils.....</b>	<b>115</b>
7.1 L'interface.....	115
7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification.....	116
7.2 Convertir en lignes de grille (Exemple).....	116
7.2.1 Quel est le rôle de la fonction ?.....	116
7.2.2 Exemple.....	117
7.3 La fonction Aligner.....	119
7.4 Outil Tri avec simulation.....	120
7.4.1 Zone A1 - Position, barre de couleur, .....	120
7.4.2 Zone A2 - Le simulateur.....	122
7.4.3 Zone A3.....	122
7.4.4 Zone A4 - Ranger, paramètres, .....	124
7.5 Plot Manager.....	127
7.5.1 Installation et modifications des périphériques.....	127
7.5.2 Surveillance des découpes de jobs.....	127
7.5.3 Choix du port de sortie.....	127
7.5.4 Gestion du Hotfolder.....	127
7.5.5 Serveur de découpe.....	127
7.5.6 Périphériques.....	128
7.5.7 Paramètres du Plot Manager.....	132
<b>8 La Sidebar.....</b>	<b>141</b>
8.1 Définition de la Sidebar.....	141
8.2 Commande d'Ancrage.....	141
8.3 L'onglet Objets.....	143
8.3.1 L'onglet Objets (Manager d'objets).....	143
8.3.2 L'onglet Types d'objets.....	147
8.3.3 L'onglet Nom d'objet.....	149
8.3.4 L'onglet Attributs.....	149
<b>9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....</b>	<b>153</b>
9.1 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou 11 (sans dongle).....	153
9.2 Dépassement: Buffer Overflow.....	153
9.3 Dimension de sortie sur plotter Mimaki.....	153
9.4 Dimension de sortie Graphtec.....	154
9.5 Calibrage de la taille de sortie.....	154
9.6 Ordinateur sans interface de série (COM).....	156
9.7 Le plotter ne réagit pas!.....	157
9.8 Buffer Overflow (débordement de tampon).....	157
9.9 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	157
9.10 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe.....	158
9.11 Plotter ne fonctionne pas via le port USB.....	159
9.12 Plotter Summa ne lit pas les données!.....	159
9.13 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés.....	160

## Sommaire

<b>9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes</b>	
9.14 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier.....	160
<b>Annexes.....</b>	<b>161</b>
A Liste des pilotes.....	161
B Glossaire des termes techniques.....	168
C Glossaire.....	178
<b>Index.....</b>	<b>185</b>



# 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 - LICENCE  
DE LOCATION / ABONNEMENT

## 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. 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

## Contrat de licence de logiciel

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. La divulgation ou la reproduction sans l'autorisation écrite expresse du donneur de licence est expressément interdite. La période d'essai commence avec l'engendrement de la licence test. En cas d'utilisation abusive, le concédant se réserve le droit de désactiver la licence test, avec pour conséquence que le logiciel ne peut plus être utilisé.

### 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.

### Licence de location (abonnement)

Euro-Systems S.à r.l. autorise RCS Systemsteuerungen GmbH à distribuer des licences de location. Euro-Systems accorde au preneur de licence, contre paiement de la rémunération à RCS Systemsteuerungen GmbH ou à un vendeur autorisé, un droit d'utilisation du logiciel limité dans le temps, simple et non transmissible, pour une

utilisation conforme à l'usage prévu. Le licencié a le droit d'utiliser la copie du logiciel mise à disposition sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas mettre le logiciel en réseau au-delà de ce qui est prévu dans le logiciel. Vous ne pouvez pas utiliser le logiciel d'une autre manière, à quelque moment que ce soit, sur plus d'un ordinateur ou terminal informatique, sauf si le licencié dispose de ce que l'on appelle des licences supplémentaires.

### 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.

- \* de transférer des licences de location à un tiers

- \* 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.

Pour les licences de location, la durée est limitée à la période indiquée lors de la conclusion du contrat. La licence de location est automatiquement renouvelée si le contrat n'est pas résilié dans les délais par le preneur de licence.

#### 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.

Dans le cas des licences de location, les mises à jour du logiciel sont fournies pendant toute la durée de la location - sous réserve du paiement des frais d'abonnement.

#### 9. Garantie et responsabilité d'Euro-Systems

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.

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,  
Luxembourg

© Euro-Systems 2024

## Informations importantes CoCut

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

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

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

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

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

### Numéro de série

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

## Configuration système

- Pentium 4 ou plus récent avec min. 1 GB de RAM
- Windows 7 / 8 / 10 / 11
- Résolution graphique minimum 1024 x 768 Pixel
- Logiciel hôte: CorelDRAW Version à partir de X3, ou Illustrator, InDesign, CorelDesigner 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 EUROSYSYSTEMS 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](mailto:support@eurosystems.lu). Vous obtiendrez une réponse dans les meilleurs délais.

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

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

**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](http://www.eurosystems.lu)** sous la rubrique **Support/FAQ**

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

- Numéro de Version: par ex. CoCut Professional 21.002
- Une description de la liste des fichiers de votre produit (Menu Aide / A propos de...)

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

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

RCS Systemsteuerungen GmbH  
Distributeur pour EUROSYSTEMS.

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

Fax: +49 6502 92 88 15

**Site web: [www.eurosystems.lu](http://www.eurosystems.lu)**



## 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: 10.04.24



# Copyright

Copyright © 2024 de Euro-Systems S.à r. l.. Tous droits réservés.  
Révision: 10.04.24

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.

## A propos de ce manuel

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

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

Le chapitre "**Comment utiliser CoCut ?**" est une présentation du fonctionnement, outils et fonctions, lesquels seront illustrés à travers des exemples concrets.

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

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

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

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

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

## Conventions typographiques

Typographie	Signification
<b>Gras</b>	<b>Titres</b>
<i>Italique</i>	<i>Instruction, mise en relief</i>
<b>Gras, italique</b>	Menus, champs, options. Ex: <b>Nouveau</b>
MAJUSCULES	Indique les touches sur les clavier. Ex: CTRL ...
TOUCHE1+TOUCHE2	Le signe (+) entre deux touches signifie que vous devez laisser appuyée la première touche quand vous appuyer sur la seconde. Ensuite relachez les deux touches.
TOUCHE1,TOUCHE2	La virgule(,) entre deux touches signifie que vous devez appuyer et relacher les touches l'une après l'autre. Raccourcis
...	Trois points à la suite d'une option de menu ou d'une commande signifie qu'une fenêtre de dialogue va s'ouvrir.



# 1 Introduction

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

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

## 1.1 Que peut CoCut Standard XT?

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

## 1.1 Que peut CoCut Standard XT?



## 2 Démarrage rapide et installation

### 2.1 Protection contre la copie / Dongle

#### 2.1.1 Protection contre la copie

CoCut est un programme protégé contre la copie. Différents accords de licence sont utilisés pour protéger les droits.

##### 2.1.1.1 Dongle

Pour l'octroi de licences, un système de protection contre la copie matérielle (un dongle) est utilisé en conjonction avec un numéro de code.

##### 2.1.1.2 Code numérique

Un code numérique ayant le format suivant est utilisé pour l'octroi des licences.

**Exemple :** CCXT-0000-0000-0000-0000

##### 2.1.1.3 Clé d'activation

Une clé d'activation est utilisée pour l'octroi de licences. Contrairement au code numérique, la licence est en outre activée sur un serveur de licence.

**Exemple :** CCXT:00000-00000-00000-00000-00000

## 2.2 Octroi de licence

### 2.2.1 Activation / Désactivation en ligne

#### 2.2.1.1 Différences par rapport à la procédure de code numérique

Au lieu des numéros de série utilisés auparavant, on utilise maintenant des **clés d'activation**. C'est-à-dire après l'installation, la licence doit être activée sur notre **serveur de licences**.

## 2.2.1 Activation / Désactivation en ligne

Concession

Nom / Entreprise : Max Mustermann

E-mail : max@eurosystems.lu

Clé d'activation : CC21D.BPG50-J2P00-71714-H8A86-4Z1QD-S68RJT

ID de l'ordinateur : 1608813257025

Clé de l'ordinateur : VIGIOR2U0071714M8Z8K4F1Q6WEF

☒ [Accepter la politique de confidentialité](#)

Activer la licence    Désactiver la licence    Fichier de licence...

Cette version expirera le 23/07/2020.

☒ Enregistrez logiciel

OK    Annuler

Fig. 2.2-1: Dialogue Concession


### 2.2.1.2 Activation

**Remarque :** l'activation ou la désactivation est également possible hors ligne ; il n'y a pas de contrainte en ligne.

Si l'ordinateur du client a accès à Internet, l'**activation** ou la **désactivation** de la licence sur notre serveur se fait automatiquement. Lors du premier démarrage du logiciel, le client n'a qu'à entrer sa **clé d'activation**.

**Remarque importante :** ce n'est qu'après l'acceptation de la politique de confidentialité que le logiciel sera activé en cliquant sur le bouton **Activer la licence**.

L'octroi de licences peut également se faire au moyen d'un fichier de licence (\*.ECFN). Un clic sur le bouton **Fichier de licence** ouvre la boîte de **dialogue Importer un fichier de licence**.

 voir chapitre 2.2.4: Octroi de licence via fichier \*.ECFN

### 2.2.1.3 Désactivation

**La licence est désactivée avec la même clé d'activation.**

Pour accéder au bouton **Désactiver la licence** dans la boîte de **dialogue Concession**, cliquez sur le bouton **Licence** dans le menu **Aide / A propos de....** Vous pouvez ensuite désactiver la licence en cliquant sur le bouton **Désactiver la licence**.

**Note :** Avant l'activation sur un nouvel ordinateur, l'ancienne licence doit être désactivée.

### 2.2.1.4 Infos sur les licences

Un clic sur le **bouton Info** fournit des informations détaillées sur le statut de la licence : c'est-à-dire la validité de la licence, l'ID de l'ordinateur, le nom de l'ordinateur, le temps d'activation et la liste des ordinateurs où elle est activée.



Fig. 2.2-2: Bouton Info

## 2.2.2 Activation / désactivation hors ligne

### 2.2.2.1 Activation

Si aucun accès Internet n'est disponible sur l'ordinateur du client, le logiciel passe automatiquement à l'**activation hors ligne**. Après avoir cliqué sur le **bouton Activer la licence** un code QR s'affiche.

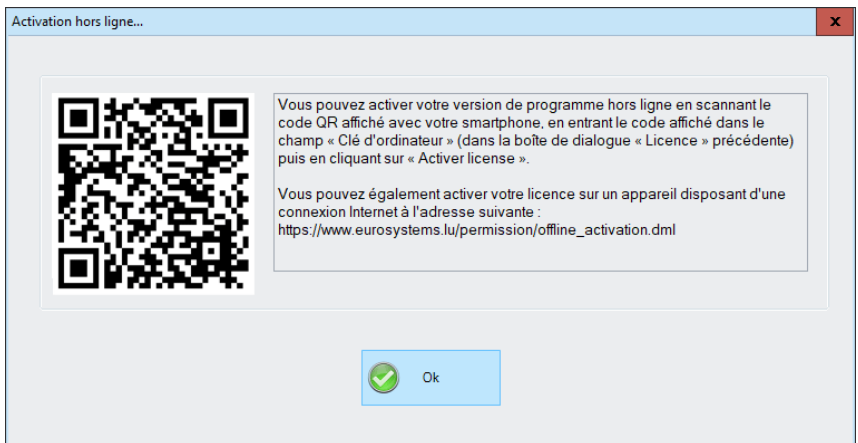


Fig. 2.2-3: Code QR pour l'activation hors ligne de la licence

Après avoir scanné le code du smartphone, une **clé d'ordinateur** est affichée sur le téléphone portable.

**Note :** La clé de l'ordinateur n'est valable que sur l'ordinateur utilisé.

L'activation peut également se faire via une page web à partir d'un autre ordinateur. Suivez les informations dans la fenêtre et sur le site web.

## 2.2.2.2 Désactivation

La désactivation nécessite une **clé de désactivation** qui confirme la désactivation de la licence au serveur de licence. Après avoir scanné le code QR, la clé d'activation est à nouveau libérée sur notre serveur de licence. Cela permet de réutiliser la clé d'activation pour l'activer sur un autre ordinateur.

Pour accéder au **bouton Désactiver la licence** dans la boîte de **dialogue Concession**, cliquez sur le **bouton Licence** dans le **menu Aide / A propos de....** Vous pouvez ensuite désactiver la licence en cliquant sur le **bouton Désactiver la licence**.

La désactivation peut également se faire via une page web à partir d'un autre ordinateur. Suivez les informations dans la fenêtre et sur le site web.

**Note importante : si l'ordinateur est défectueux, veuillez contacter votre revendeur ou envoyer un e-mail à [support@eurosystems.lu](mailto:support@eurosystems.lu).**

## 2.2.3 Conversion de la version d'essai en version complète

**Remarque : Aucune réinstallation nécessaire !**

Saisissez les données de la licence via le **menu - Aide / A propos... /** . Un clic sur le **bouton licence** ouvre la **boîte de dialogue licence**.

## 2.2.4 Octroi de licence via fichier \*.ECFN

Au lieu de saisir les données de licence manuellement, la licence peut également être effectuée au moyen d'un fichier de licence. Un **double clic** sur le fichier \*.ECFN est confirmé par le message « Votre licence a été installée ». Le fichier ECFN a été copié dans le dossier de programme de CoCut Standard XT et la prochaine fois que le programme est lancé, le **dialogue de licence** est pré-rempli. La licence peut maintenant être activée en cliquant sur le **bouton Activer la licence**.

**Note : L'activation de la licence n'est possible que si la politique de confidentialité est acceptée.**

## 2.3 Démarrage rapide

### 2.3.1 Comment installer CoCut?

#### 2.3.1.1 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***

### 2.3.1.2 Étape 2: Installation

Après avoir inséré le CD dans votre lecteur, la fenêtre d'installation portant le titre **EUROSYSTEMS Setup** apparaît. Sélectionnez CoCut Standard XT 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. 2.3-2), afin de démarrer l'installation.

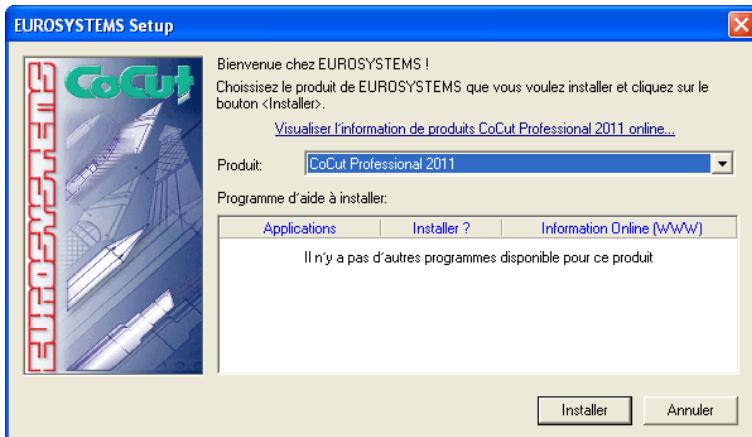


Fig. 2.3-1: Boîte de dialogue Autostart

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

### 2.3.1 Comment installer CoCut?

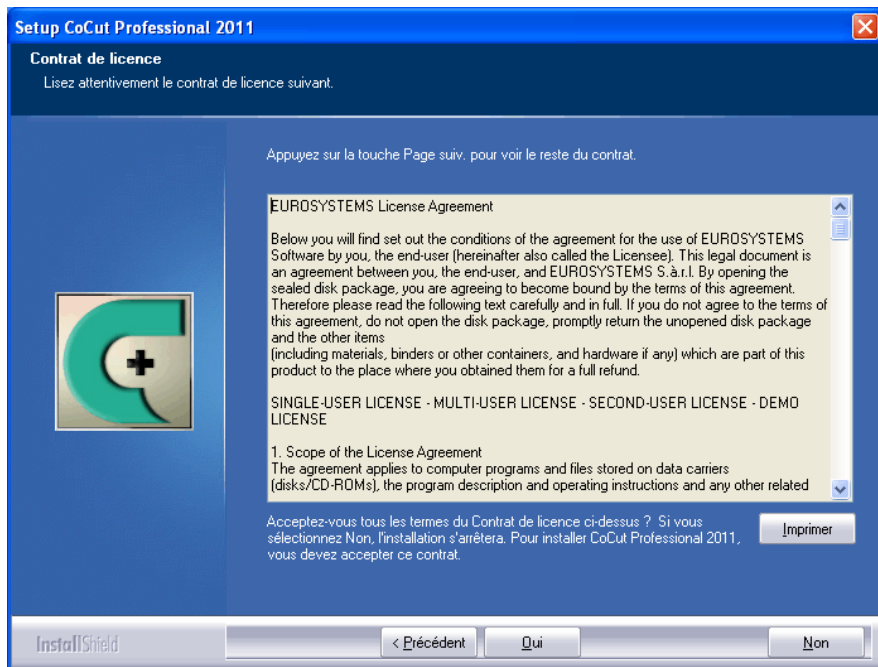


Fig. 2.3-2: Contrat de licence EUROSYSTEMS Software

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



Fig. 2.3-3: Choix de l'emplacement cible sur disque dur

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

### 2.3.1 Comment installer CoCut?

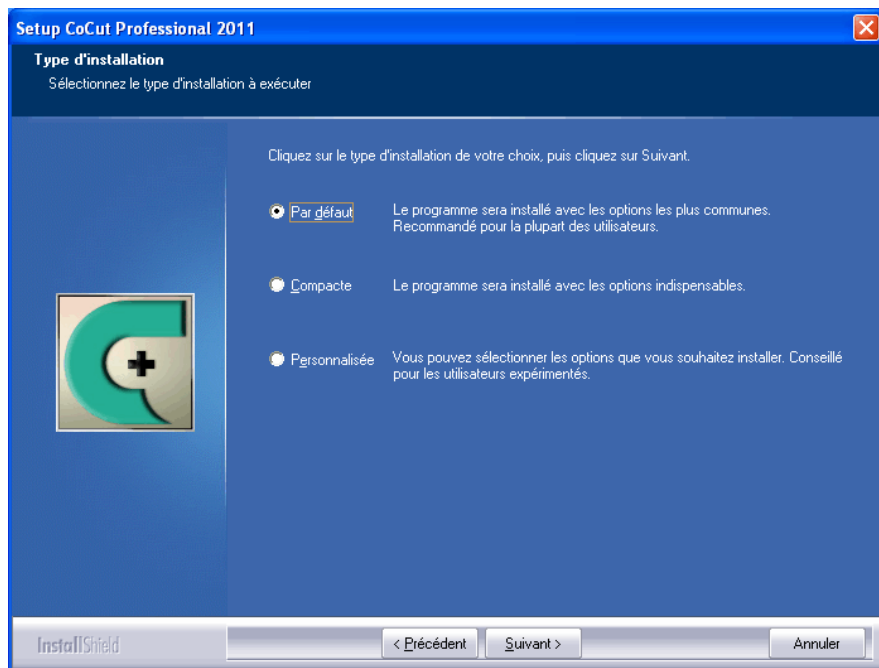


Fig. 2.3-4: Choix du type d'installation

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





Fig. 2.3-5: Classement dans le menu Démarrer

## 2.4 La barre d'outils de coupe

Les fonctions Objet de la barre d'outils de coupe 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. Avec ou sans programme hôte, CoCut Standard XT pourra être lancé.

**Important:** Les fonctions décrites ici ne sont disponibles que sur les versions CorelDRAW X3-X8 & 2017-2024 et Illustrator CS3-CS6 & CC!

### 2.4.1 La barre d'outils de coupe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2024



Fig. 2.4-1: Barre d'outils dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2024

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

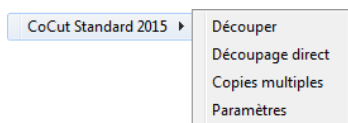


Fig. 2.4-2: Sous-menu CoCut Standard XT dans Illustrator


#### 2.4.2.1 Boutons de commande de la barre d'outils de coupe

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

##### 1 Bouton *Copies multiples*




Fig. 2.4-3: Icône Copies multiples

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

##### 2 Bouton *Découper*



Fig. 2.4-4: Icône Découper

 voir chapitre 3.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

### 3 Bouton *Découper direct*



Fig. 2.4-5: 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.

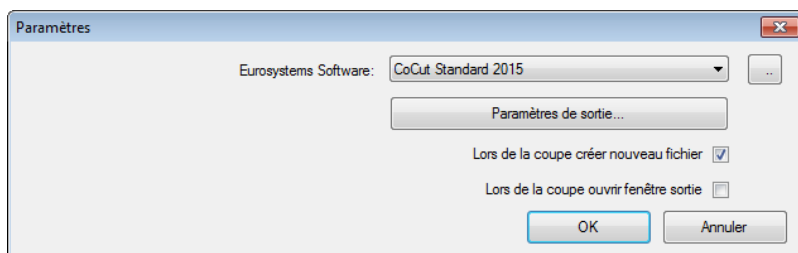
### 4 Bouton *Paramètres*



Fig. 2.4-6: Icône Paramètres

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

#### 2.4.2.2 La fenêtre *Paramètres*



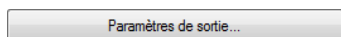
#### Champ *Eurosystems Software*



Fig. 2.4-7: Icône 2 points

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

#### 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 découpage.

#### Option *Lors de la coupe créer nouveau fichier*

## 2.5 Scripts d'autoexportation

Après avoir activé la commande *Couper*, une nouvelle fenêtre sera ouverte dans CoCut Standard XT 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.

## 2.5 Scripts d'autoexportation

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

### 2.5.1 Installer Corun

Avec le *Corun Installer* les CoCut Standard XT 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 Standard XT ou si les plugins doivent être réinstallés.**

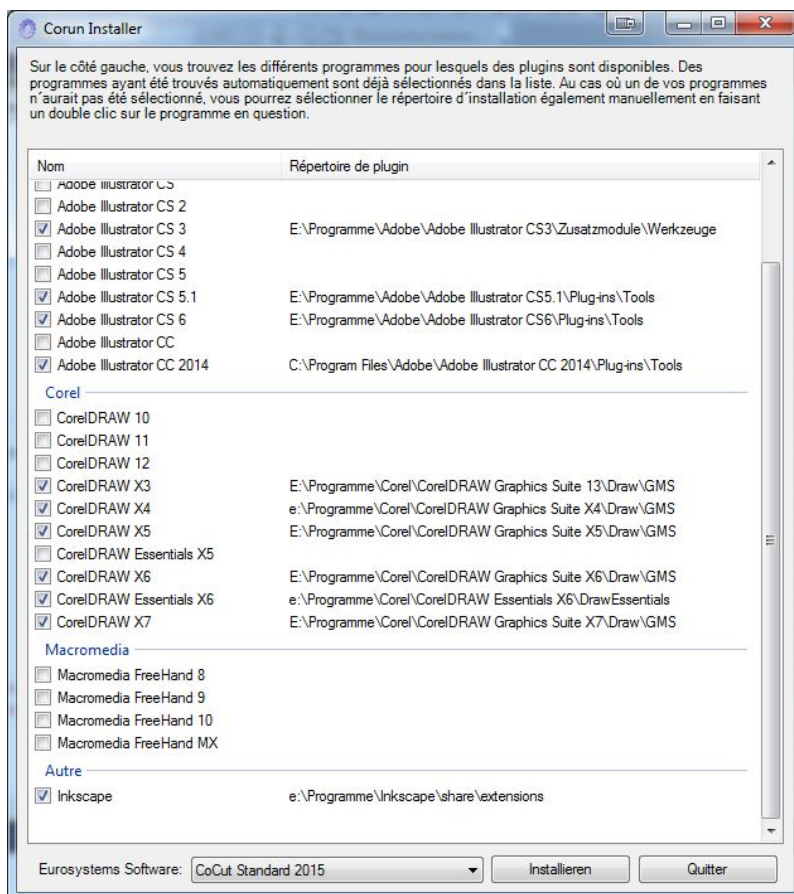


Fig. 2.5-1: Fenêtre "Corun Installer" avec les programmes d'accueil et des indicateurs de chemin.

## 2.5.2 Liaison du script CoCut dans CorelDRAW

### 2.5.2.1 CorelDRAW X3-X8 et 2017-2024

**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

### 2.5.2 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.

### 2.5.3 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 Standard XT sous menu.

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

### 2.5.4 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.**

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

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

## 2.6 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.

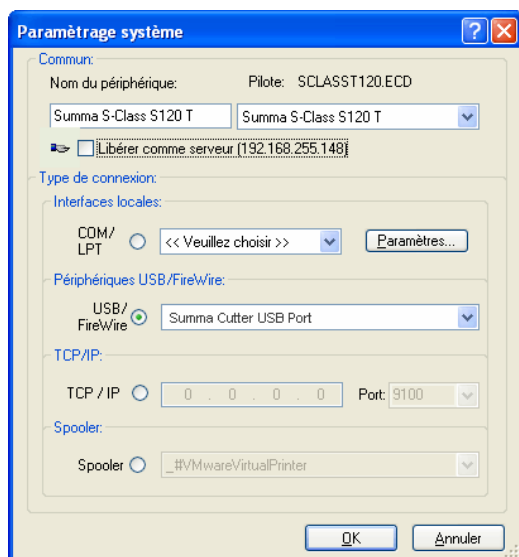


Fig. 2.6-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l'appareil

Pour plus d'informations détaillées sur le paramétrage des **interfaces locales**, consultez le lien: [voir chapitre 3.5: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

## 2.6 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.*

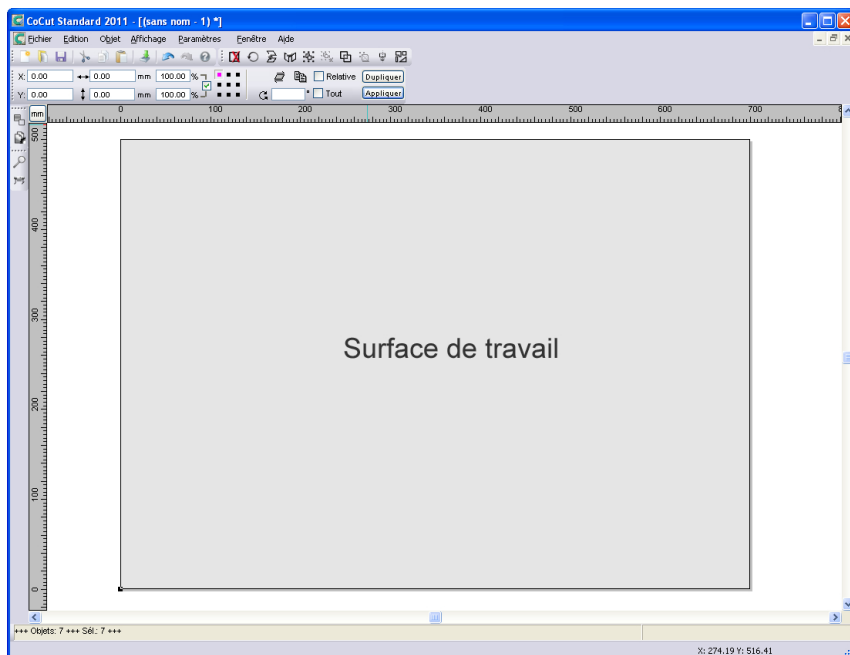


Fig. 3.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

#### 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 3.5: Couper - Fraiser - Rainurer - Dessiner...**

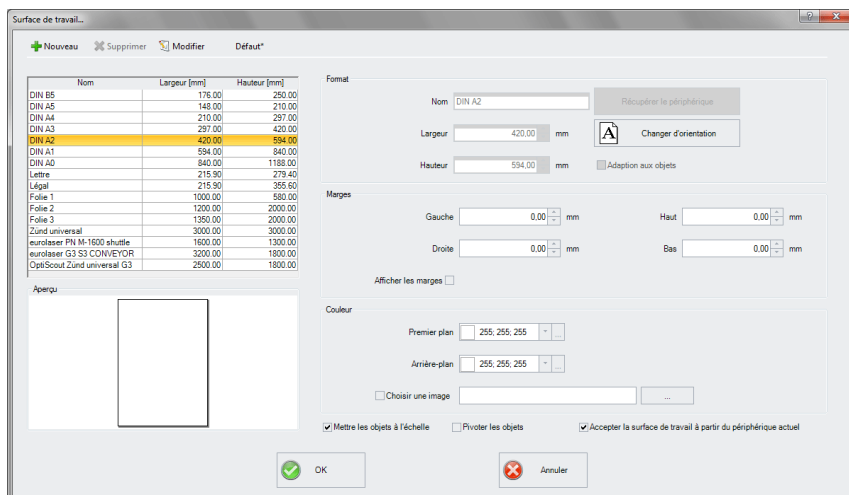


Fig. 3.1-2: Réglage de la surface de travail

#### 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).

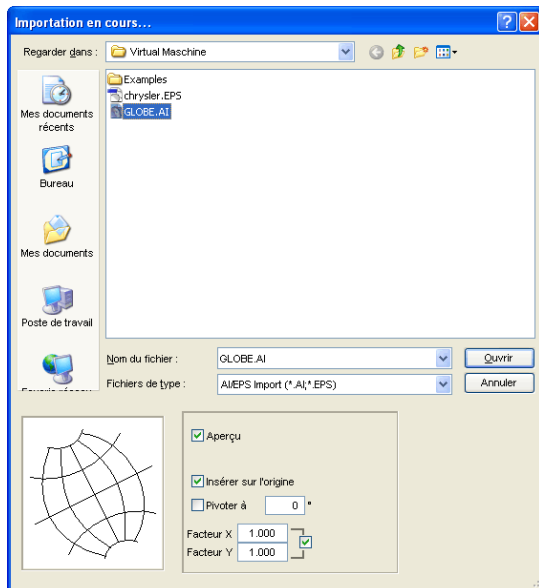


Fig. 3.2-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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 4.5.1.5: 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

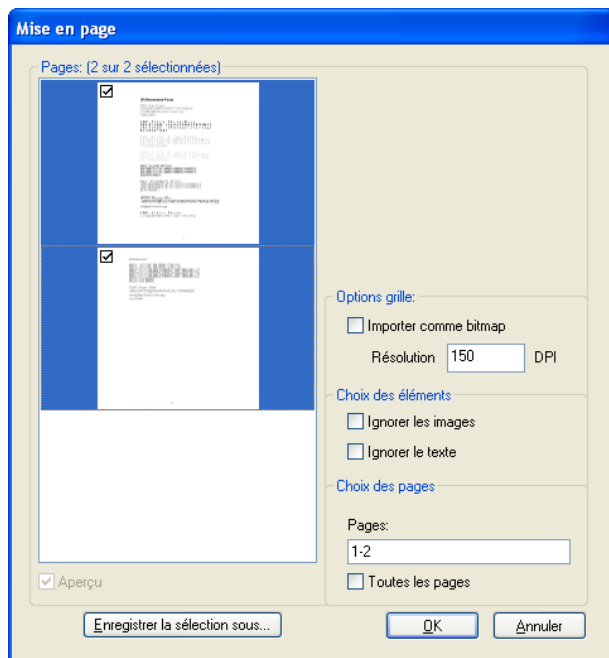


Fig. 3.2-3: Option pour importation de fichiers PDF

#### 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.

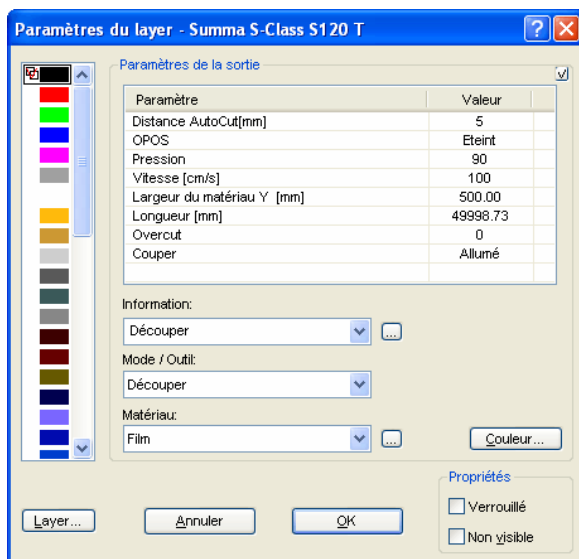


Fig. 3.3-1: Réglage layer avec définition des paramètres de sortie

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.

### 3.4 La sortie

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

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

## 3.4 La sortie

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

#### La sortie CoCut

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


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



Fig. 3.4-1: 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.

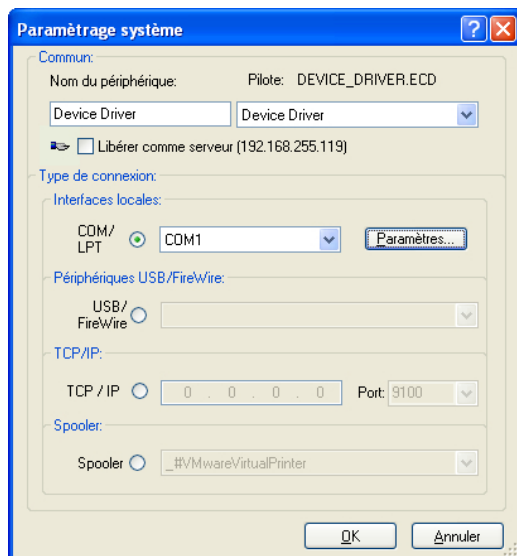


Fig. 3.4-2: Pilotes et sélection de la connexion

## Commun

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

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

## Libérer comme serveur

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

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

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

## Type de connexion:

### Interfaces locales

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

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

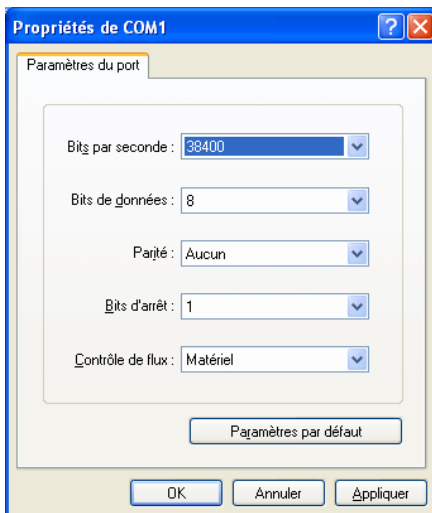


Fig. 3.4-3: Fenêtre réglage des paramètres de l'interface

### 3.4.2 Paramètres du serveur

**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.

## 3.4.2 Paramètres du serveur

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

Sélectionner le server plot:

Commun:

Nom du périphérique:  
Device driver éloignée

Sélection du serveur:

Connexion TCP/IP:

☒ Adresse TCP/IP: 185 . 155 . 255 . 11

☐ Nom d'hôte:

Port: 0

Réseau:

☐ Fichier de configuration du serveur (Plotman.ini):

Périphérique (serveur):  
Device driver Actualiser

Pilote:  
DEVICE\_DRIVER.ECD

Info:

OK Annuler

Fig. 3.4-4: Fenêtre de configuration d'un périphérique réseau (server plot)

Un **périphérique réseau** permet l'envoi de jobs CoCut vers un plot manager n'étant pas directement connecté à votre ordinateur. Contrairement à un "périphérique normal", les

fichiers ne seront pas convertis avant l'envoi, mais transférés en l'état vers le serveur plot où ils seront modifiés.

### Nom du périphérique

Entrer le nom du périphérique dans le champ de saisie.

### Sélection du serveur

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

### Réseau

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

### Périphériques (serveur)

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

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

### Pilote

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

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

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

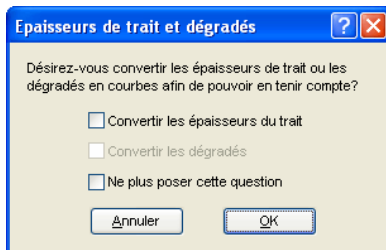


Fig. 3.4-5: Préparation de l'édition des épaisseurs de traits et dégradés

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

### 3.4.3.1 Envoi vers un périphérique

Fig. 3.4-6: Fenêtre envoi

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


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

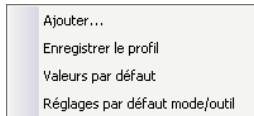
Le mode de sortie souhaité est prédéfini dans le **champ Mode**.

## Profil de sortie

Dans le **champ Profil de sortie**, le profil de sortie souhaité avec les valeurs individuelles est sélectionné.

## Bouton Administrer les profils...

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



## Ajouter

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

## Enregistrer le profil

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

## Valeurs par défaut (Matériaux)

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

## Réglages par défaut Mode/Outil

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

## Nombre d'envois

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

## Nombre de copies

Dans le **champ Nombre de copies**, vous indiquez combien de fois les *objets sélectionnés* doivent être découpés. Après le processus de coupe, cette valeur est automatiquement remise à 1..

## Dist. empilement

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

**Remarque :** Dans l'aperçu de découpe, l'objet sélectionné apparaît « normalement ». Toute copie dans l'empilement sera représentée en pointillés bleus.

### Cadre d'échenillage

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

### Distance entre copies

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

### Distance entre segments

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

### Seul. les layers avec outil attribut

Avec cette option, seules les layers auxquelles un outil a été attribué sont transférées dans le **Plot Manager**.

### Maintien origine de la page

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

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

### Envoyer dans un fichier

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

### Afficher aides (Infobulles)

Si cette option est activée, elle affiche des textes explicatifs pour les paramètres, les valeurs et les options lorsque le curseur de la souris se trouve directement sur eux.

### 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 matériau correctement.

### Bouton Enregistrer les paramètres

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

## 3.4.3.2 Options de tri

### Tri avant la sortie

Si l'option **Tri avant sortie** est activée, tous les objets de la surface de travail sont triés 1. dans le sens de la tête et 2. dans le sens du transport.

### Réglage actif



Fig. 3.4-7: Icône de direction préférée


L'icône indique la **direction préférée** qui a été définie dans la boîte de dialogue **Paramètres de sortie**.

### Préférer le tri du job

Cette option fait en sorte que le tri effectué dans un job ne soit pas modifié par un tri alternatif.

**Le bouton** 

Le bouton **Paramètres rangement** ouvre la boîte de dialogue des **paramètres de sortie**.

 voir chapitre 7.4.4.1: L'onglet *Paramètres du tri*

### 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.

### Avance / 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 matériau.

**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.

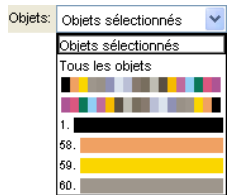


Fig. 3.4-8: Liste objets avec choix du mode.

**3.4.3.3 Table de paramètres/valeurs**

La table **Paramètre/Valeur** permet d'accéder aux paramètres de la machine et du pilote. Le tableau est divisé en paramètres et en valeur. La largeur de l'affichage peut être modifiée en déplaçant la ligne verticale entre les zones avec la souris. Lorsque **Edition** est sous Valeur, un double-clic ouvre la fenêtre correspondante pour régler les paramètres du groupe.

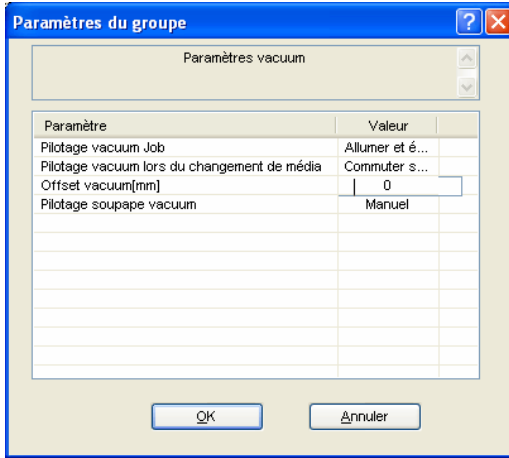


Fig. 3.4-9: Exemple d'un groupe de paramètres ouvert

### Ligne d'information

La ligne info affiche des informations supplémentaires relatives au processus de sortie, telles que « Le job est en cours de sectionnement ».

### Test

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

### Prévisualisation ou sortie directe

Le bouton **Aperçu** ouvre l'aperçu de la sortie. Avec la **sortie directe**, la fenêtre d'aperçu est supprimée. Après avoir appuyé sur le bouton **Sortie**, les commandes du traceur sont transférées au traceur avec les données.

### Sortie

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

### Sonder

Le bouton **Sonder** renvoie la hauteur de la zone traçable pour toutes les unités connectées si une commande correspondante est fournie pour la machine dans le micrologiciel. Pour les machines qui ne proposent pas cette option, aucune valeur ou zéro est renvoyé.

### 3.4.3.4 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 pop-up vous permettant soit de fermer le Plot Manager ou soit d'afficher la **version** du programme. La fenêtre **Sélection des layers** affiche les layers qui n'ont pas encore été traités. Ils sont classés par ordre de sélection et cet ordre peut être modifié à tout moment.

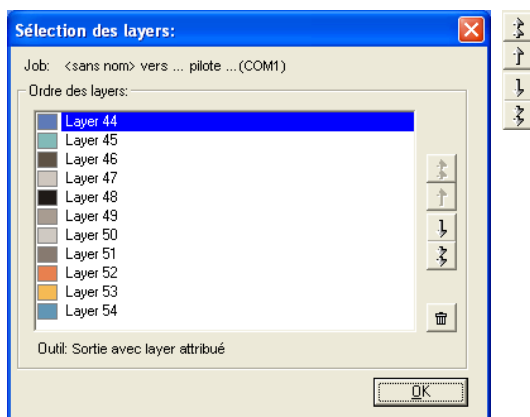


Fig. 3.4-10: Définition de l'ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

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.

## 3.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

### 3.5.1 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



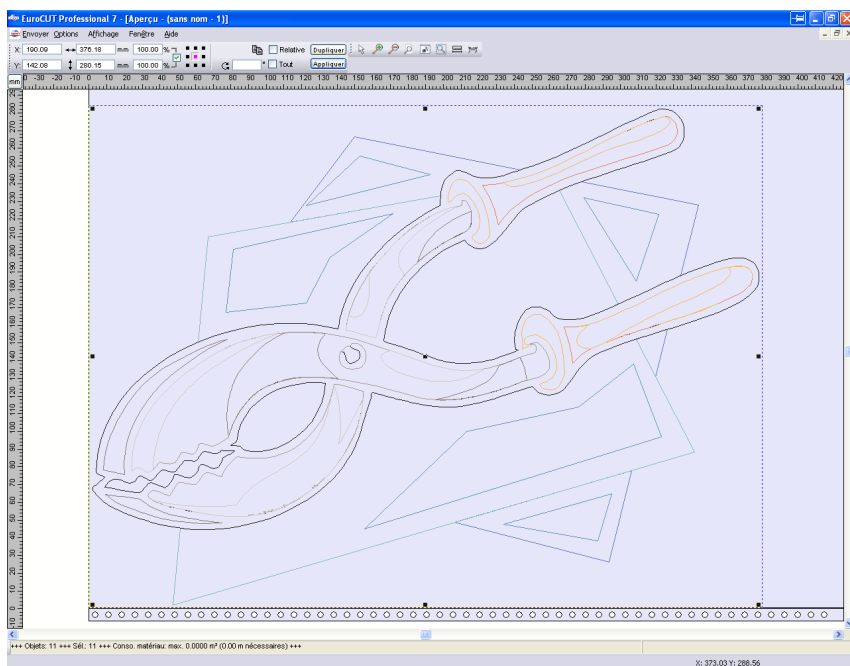




Fig. 3.5-1: Aperçu de sortie avec barre d'outil, barre d'état et objets de sortie

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** (m<sup>2</sup>), longueur utilisée (m nécessaires), ainsi que les **propriétés des objets**. En activant le menu **Sortie**, ces informations seront transmises au périphérique de sortie.

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

Description détaillée:

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

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

### 3.5.1.1 Optimisation du matériau

Le module **Optimisation** vous permet de réduire la consommation de matériau. **L'optimisation** vise à réorganiser les objets de sorte à n'utiliser que très peu de place sur le matériau. La rotation ou non des objets permet de réduire la consommation de matériau.

### 3.5.1 Aperçu de sortie

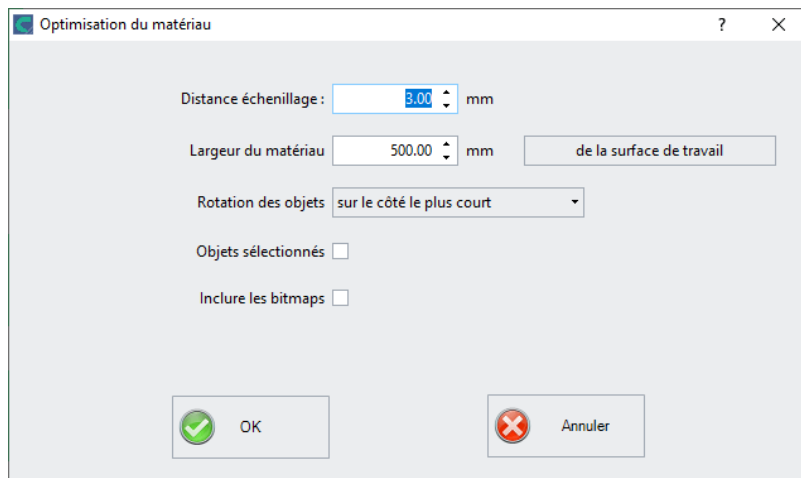


Fig. 3.5-2: Fenêtre Paramètres d'optimisation du matériel

**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.

#### **Largeur du matériau**

Cette valeur détermine la largeur maximale du matériau à laquelle l'optimisation doit être appliquée. Si l'espace de travail doit être utilisé, il suffit de cliquer sur le **bouton De la surface de travail** pour entrer la valeur de largeur correspondante.

#### **Rotation des objets**

##### ***aucun***

Avec cette option, aucun objet n'est tourné ; ils sont seulement optimisés pour la **distance échenillage**.

##### ***sur le côté le plus court***

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

##### ***selon les besoin***

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

## Objets sélectionnés

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

## Inclure les bitmaps

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

### 3.5.1.2 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.

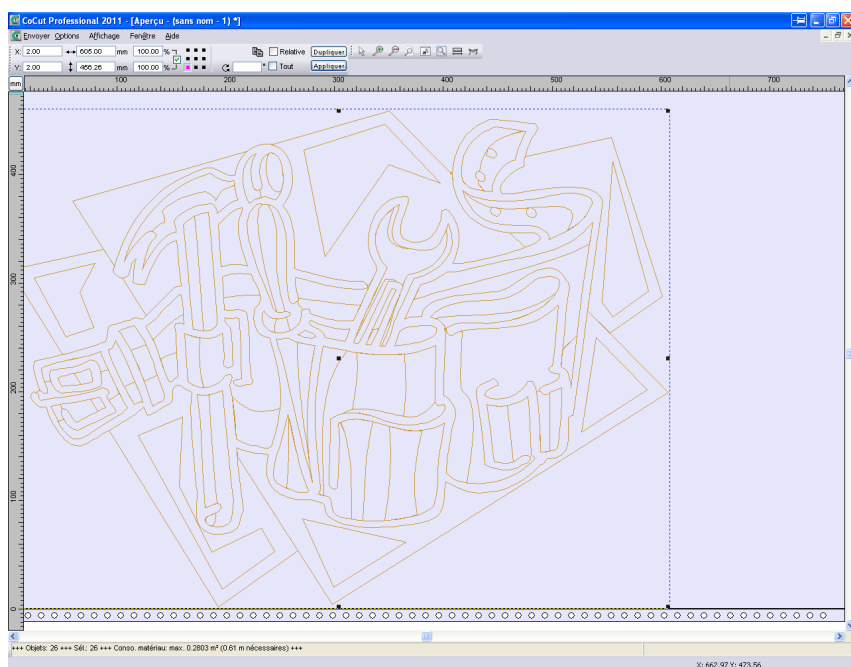


Fig. 3.5-3: Sortie du job avec cadre d'échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes d'échenillage

### 3.5.1 Aperçu de sortie

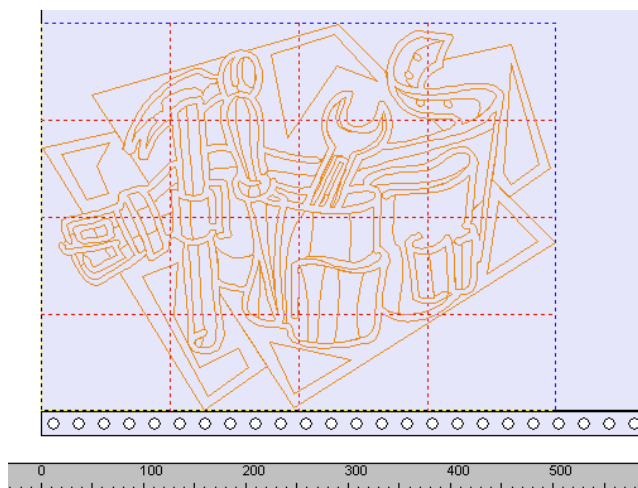


Fig. 3.5-4: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d'échenillage (en pointillés rouges)



Fig. 3.5-5: 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.

#### 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.*

### 3.5.1.3 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:

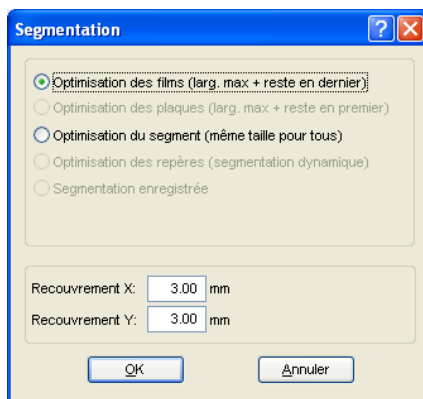


Fig. 3.5-6: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

#### 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.

#### Recouvrement X et Recouvrement Y

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

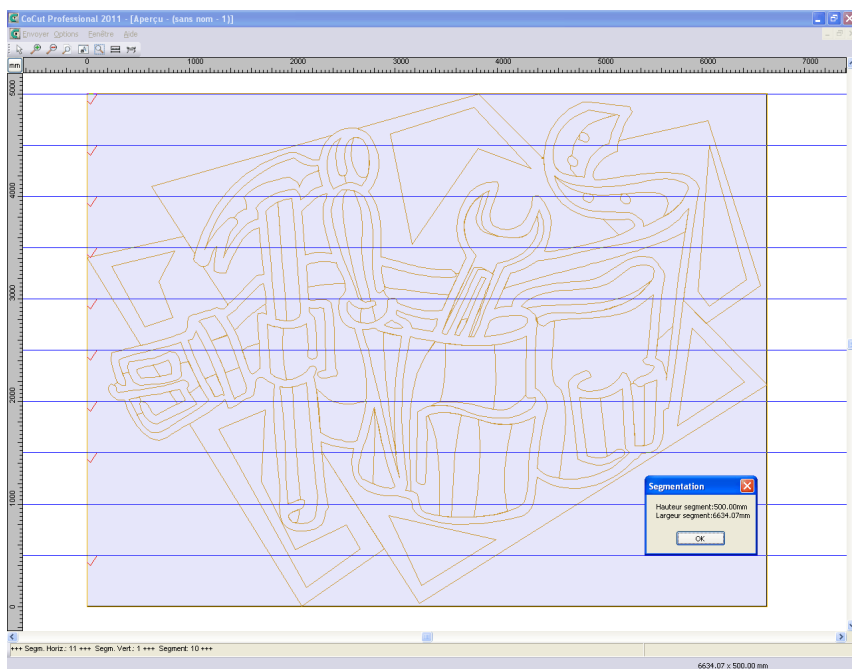



Fig. 3.5-7: Info Optimisation des films dans l'aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

### 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.

### 3.5.1 Aperçu de sortie

## 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 *Importer...*

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



### 4.1.6 Commande *Envoyer...*

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



### 4.1.7 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.



### 4.1.8 *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 *Rétablir*

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



### 4.2.3 Commande *Couper*

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



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

### 4.2.4 Commande *Copier*

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



### 4.2.5 Commande *Coller*

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



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

### 4.2.6 Commande *Insérer les contenus...*

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

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

### 4.2.7 Commande *Tout sélectionner*

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

Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.




### 4.2.8 Commande *Inverser la sélection*

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



### 4.2.9 Commande *Multi Copy...*

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

Description détaillée:  [voir chapitre 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 dupliqués.



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

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

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

## 4.3.9 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**.

## 4.3.10 Commande *Dissocier*

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



## 4.3.11 Commande *Combiner*

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



Considérons l'exemple suivant pour plus de compréhension. Vous avez créé deux carrés de taille différente et le plus petit se trouve entièrement à l'intérieur du plus grand. Pour s'assurer que sous le mode couleurs la surface du petit carré apparaisse transparente, il vous faut combiner les deux carrés après les avoir sélectionnés. Le plus grand carré sera alors pris comme bordure extérieure et le petit comme bordure intérieure. La zone entre les deux sera alors remplie par la couleur choisie

dans la Layerbox. Au centre reste un trou de la taille du petit carré.

### 4.3.12 Commande *Éclater la combinaison*

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



### 4.3.13 Commande *Aligner...*

Cette fonction Aligne des objets - - par rapport à la surface de travail ou à d'autres objets vous pouvez aligner les objets sur un axe **horizontal** ou **vertical**. Les objets sont alors **centrés** ou ou alignés sur le **côté** souhaité. 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: Si l'alignement ne se fait pas sur la feuille, il se fait sur la dernière sélection.**

### 4.3.14 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.



### 4.3.15 Commande *Supprimer lignes doubles*

Cette fonction combine la **fonction Fusion** avec la **fonction Fermer**. Tous les objets vectoriels dont la distance entre le point de départ et le point d'arrivée est comprise dans la tolérance de fermeture sont automatiquement fermés ou connectés.




**Remarque : cette fonction est particulièrement utile pour la sortie de données sur un laser, car les doubles trajets de déplacement sont évités. Le temps de production est également réduit pour les traceurs de découpe et les fraiseuses.**

### 4.3.16 Commande *Convertir en lignes de grille*

Cette fonction convertit une grille de rectangles exactement superposés en une grille de lignes triées sans doubles lignes. Toutes les doubles lignes sont supprimées et fusionnées en une ligne continue. Idéalement, les trajets sont optimisés et la direction de coupe est alternée.

#### 4.3.16 Commande Convertir en lignes de grille

Exemple :  [voir chapitre 7.2: Convertir en lignes de grille \(Exemple\)](#)

#### 4.3.17 Commande *Insérer un pont*

Les **ponts** sont conçus pour éviter que les pièces fraisées ne tombent. Il reste des parties du contour de fraisage, dont la **longueur** et le **nombre** peuvent être spécifiés individuellement. La position des **ponts manuels** peut également être modifiée. Ponts sont insérés pour tous les objets sélectionnés.

**Note : en mode nœud, des barres peuvent être ajoutées au point.**

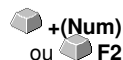
#### 4.3.18 Commande *Cadre d'échenillage*

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*

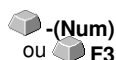
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur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



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

### 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 *Paramètres*

### 4.5.1 Menu *Paramètres standard*

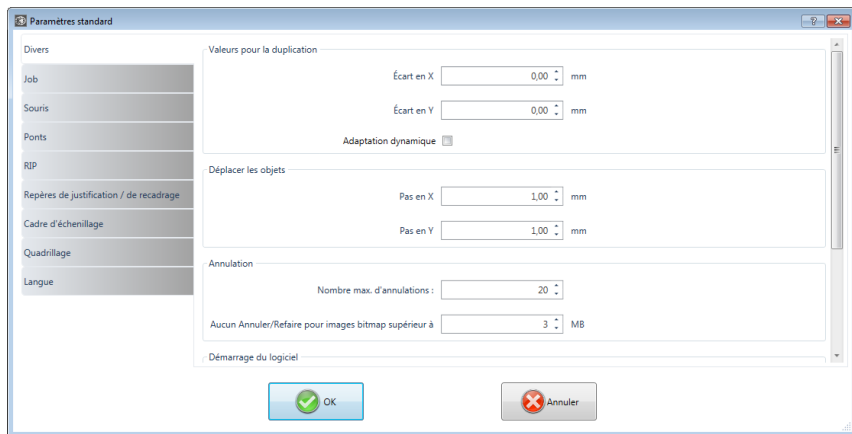


Fig. 4.5-1: Dialogue Paramètres standard - ici : onglet divers actif

#### 4.5.1.1 Setup *Divers...*



##### 4.5.1.1.1 Valeurs pour la duplication

###### - Écart en X

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

###### - Écart en Y

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

###### - Adaptation dynamique

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

##### 4.5.1.1.2 Déplacer les objets



**- 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.**

**4.5.1.1.3 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.

**4.5.1.1.4 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.**

## 4.5.1.2 Setup *Souris...*

### 4.5.1.2.1 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).

### 4.5.1.2.2 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).

### 4.5.1.3 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).

#### 4.5.1.3.1 *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.

### 4.5.1.4 Setup *Périphérique...*

La catégorie des paramètres standards permet de définir les paramètres importants pour l'envoi vers un périphérique de sortie. Les paramètres configurés par défaut varient en fonction des données entrées dans la boîte de dialogue de sortie avant l'envoi du job en cours vers un périphérique de sortie.

#### **Périphérique par défaut**

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 pré-réglages.

#### **Port**

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

## **Paramètres par défaut**

### ***Maintenir l'origine de la feuille***

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

### ***Empiler***

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

### ***Attendre après segment***

Indique si après sortie d'un sectionnement découpé le plotter doit rester dans la même position. Option particulièrement utile pour les tables de découpe à plat sans transport vinyles automatique.

Le sectionnement indique la surface maximale pouvant être travaillée sans pause.

Après le sectionnement, le vinyle devra être positionné manuellement.

### ***Ranger avant sortie***

Trier signifie que les objets intérieurs sont édités avant les objets extérieurs et qu'un tri est effectué selon l'axe horizontal. Réduit considérablement les mouvements indésirables du vinyle et assure une précision maximal du mouvement répétitif. Cette option est particulièrement utile pour les plotters à entraînement à rouleau ou pour les fraiseuses.

La vitesse de sortie est légèrement réduite lorsque cette option est activée.

### ***Envoyer dans un fichier***

Ouvre la boîte de dialogue permettant d'indiquer le chemin d'accès et le nom du fichier de sortie lesquels seront enregistrés sur le disque dur.

### ***Sonder automatique***

Pourra être activé si un appareil est connecté et s'il existe une fonction de sélection pour cet appareil dans les pilotes.

### ***Seulement les layers avec outil attribut***

Seuls les objets dont les layers ont un outil attribué sont envoyés.

### ***Cadre d'échenillage***

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

**Recouvrement**

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

**Distance copies**

Définit la distance entre les copies

**Distance segments**

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

**Distance d'empilement**

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

**Remarque : Dans la fenêtre d'aperçu, le premier objet est affiché "normalement". Les autres objets de l'empilement seront représentés par un 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.

**4.5.1.5 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.

### 4.5.1 Menu Paramètres standard

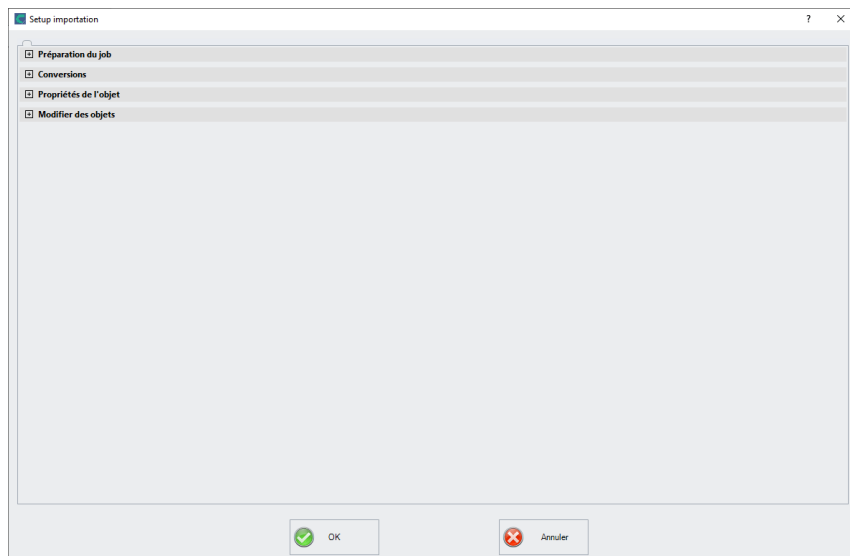


Fig. 4.5-2: Dialogue d'importation avec structure fermée Catégorie et formats de fichiers de filtre d'importation



Fig. 4.5-3: Panneau de contrôle du signe Plus

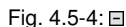



Fig. 4.5-4: 

Fig. 4.5-5: Panneau de contrôle du signe moins



Fig. 4.5-6: 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.

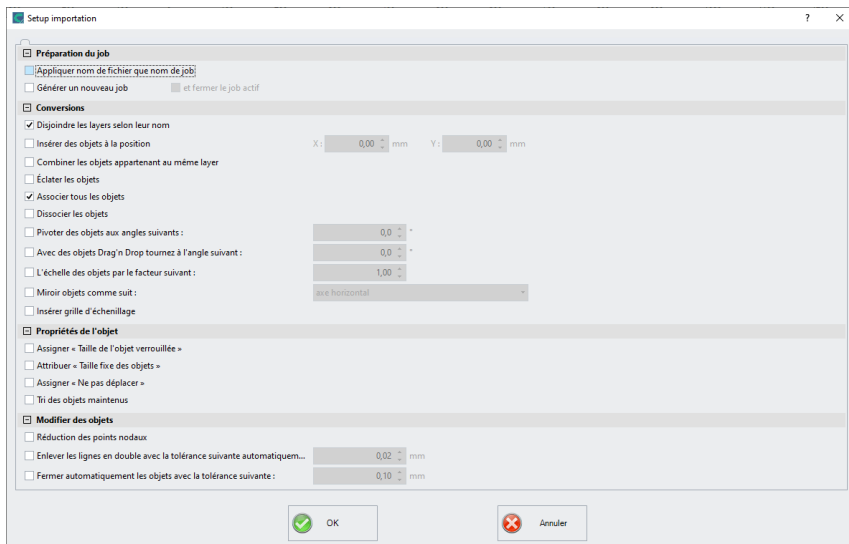


Fig. 4.5-7: Dialogue d'importation avec structure ouverte Catégorie - ici : l'ongle Généralement actif

### 4.5.1.5.1 Les paramètres spécifiques

#### 4.5.1.5.1.1 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.

#### 4.5.1.5.1.2 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.**



### - 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.

#### 4.5.1.5.1.3 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.

#### 4.5.1.5.1.4 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.

## 4.5.1 Menu Paramètres standard

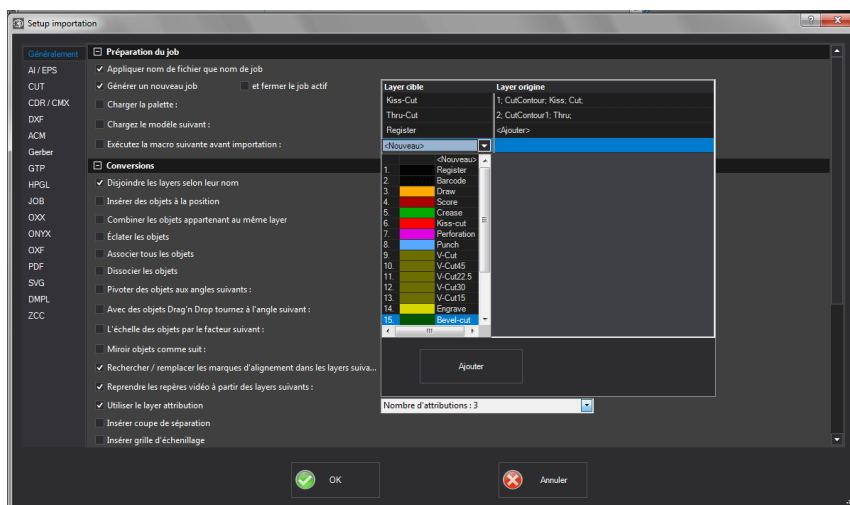
### 4.5.1.5.2 Attribution de layer - Exemple

Pourquoi *l'attribution de layer* ?

Le mapping veille à ce que **les noms des layers, les outils, les méthodes importés** soient intégrés dans la structure de la base de données. Le but de l'application des layers est d'**attribuer manuellement** des noms des layers inconnus à des outils ou méthodes existants dans la base de données CoCut.

**Remarque : l'attribution est valable pour tous les filtres. Les attributions multiples sont autorisées.**

**Remarque importante : s'il n'y a pas de nom dans la palette d'importation, il n'y a pas de sélection dans la colonne layer origine. Si la colonne est vide, l'entrée « Sample Layer » est affichée, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'attribution.**



**Exemple :**

Vous trouverez cette option sous : Paramètres, Paramètres de base, Importation..., **Conversions, Utiliser le layer attribution**. Un clic dans le **champ Nombre d'attributions** ouvre la boîte de dialogue suivante :

Layer cible	Layer origine
Kiss-Cut	1; CutContour; Kiss; Cut;
Thru-Cut	2; CutContour1; Thru;
Register	<Ajouter>
<Nouveau>	

1. <Nouveau>	
2. Register	
3. Barcode	
4. Draw	
5. Score	
6. Crease	
7. Kiss-cut	
8. Perforation	
9. Punch	
10. V-Cut	
11. V-Cut45	
12. V-Cut22.5	
13. V-Cut30	
14. V-Cut15	
15. Engrave	
16. Bevel-cut	

Ajouter

### Colonne *Layer cible*

Dans la **colonne Layer cible**, on sélectionne le/les layer(s) de base de données souhaitée(s) sur laquelle/lesquelles le mapping doit agir. Ici : **Kiss-cut** et/ou **Thru-cut** (voir ill. ci-dessus).

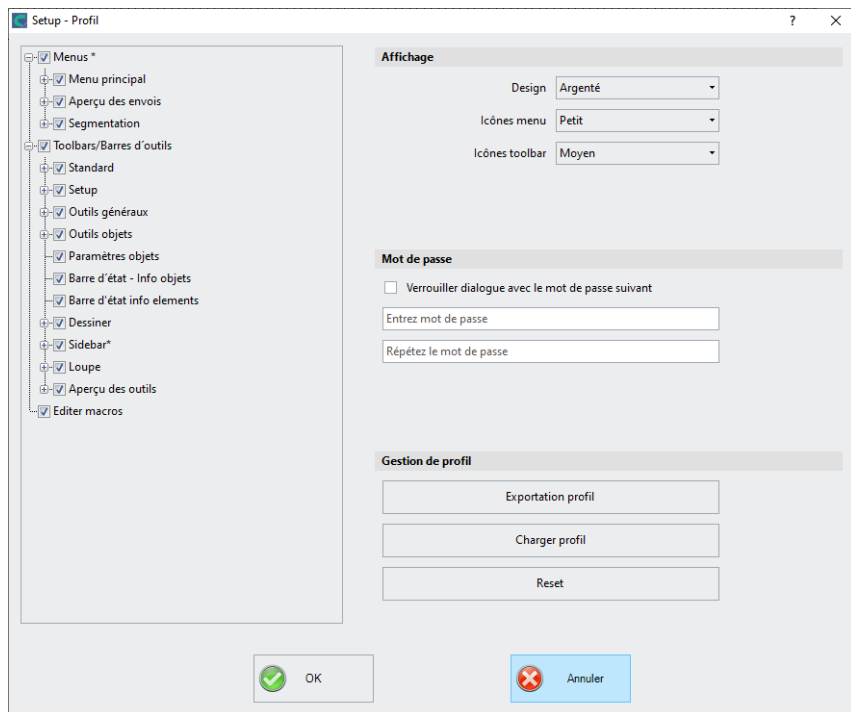
### Colonne *Layer origine*

Le nom du layer du fichier d'importation doit être saisi dans la **colonne layer origine**. Ici : **CutContour** ; **Kiss** ; **Cut** ; est attribué au **layer cible Kiss-Cut** (voir ill. ci-dessus).

### 4.5.1.6 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.

## 4.5.1 Menu Paramètres standard



### 4.5.1.6.1 Affichage

#### Design

Les options suivantes sont disponibles: **Noir**, **Argenté**, **Bleu**, **Foncé**. Toute modification sera directement affichée dans le dialogue.

#### Icônes menu

Les dimensions suivantes sont disponibles: **Petit**, **Moyen** et **Grand**.

#### Icônes toolbar

Les dimensions suivantes sont disponibles: **Petit**, **Moyen** et **Grand**.

### 4.5.1.6.2 Mot de passe

Option *Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant*

Si cette option est activée, ce mot de passe sera demandé lors de l'activation du menu Profil. Cela permet d'éviter tout changement involontaire ou involontaire de la vue.

**Remarque:** une modification de la vue n'est possible qu'avec un mot de passe connu.

#### 4.5.1.6.3 Gestion de profil

##### Bouton *Exportation profil*

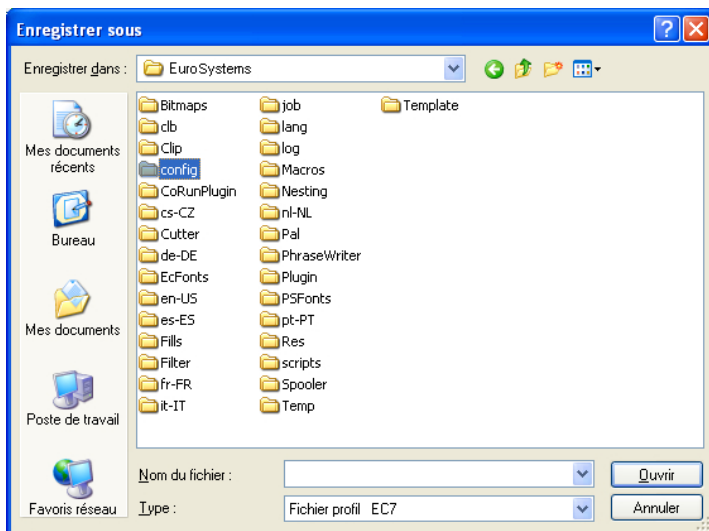


Fig. 4.5-8: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d'enregistrement standard

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.

##### Bouton *Charger profil*

Un clic sur ce bouton ouvre la boîte de dialogue de Windows **Ouvrir**.

**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.

#### 4.5.1.6.4 Menu Système

Un clic sur l'icône en haut à gauche de la fenêtre du programme ouvre la boîte de dialogue suivante.

#### 4.5.2 Commande Surface de travail...

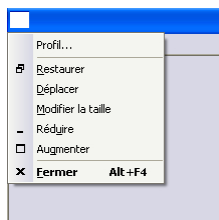


Fig. 4.5-9: Menu Système avec sous-menu *Profil...*

#### 4.5.2 Commande *Surface de travail...*

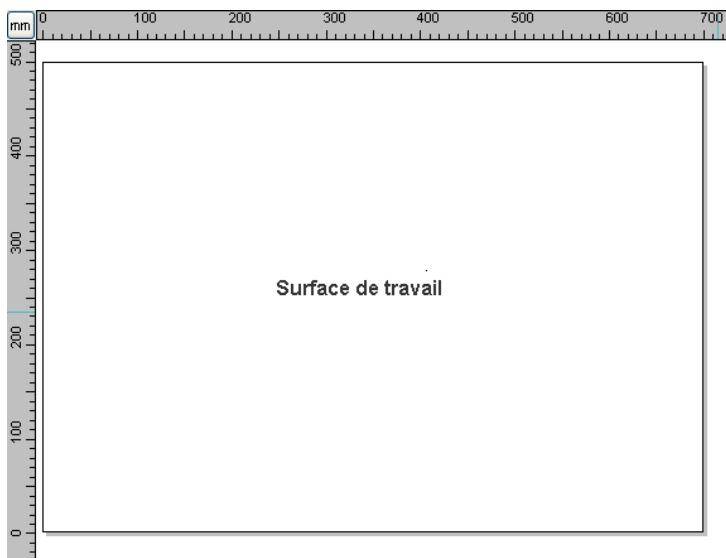


Fig. 4.5-10: Surface de travail avec ombres et règles

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 fraiseuse 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.*

### 4.5.3 Commande *Règles...*

Permet de positionner les règles. Vous pouvez renoncer à l'affichage des règles pour disposer de plus de place. Pour les affichages métriques une mesure sur cinq sera plus longue. Pour les autres affichages ce sera le cas d'une mesure sur deux.



### 4.5.4 Commande *Unité de mesure*

Change l'affichage des règles en millimètres (mm), en centimètres (cm) ou en pouces (inch).

**NB:** Vous pouvez changer l'unité de mesure directement à partir du bouton de commande à l'angle des deux règles.

### 4.5.5 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.

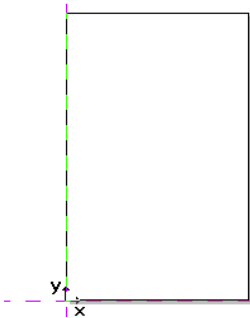


Fig. 4.5-11: Ici : Point zéro en bas à gauche

#### 4.5.5.1 Le menu *Paramètres Origine*

#### 4.5.5 La fonction Point zéro

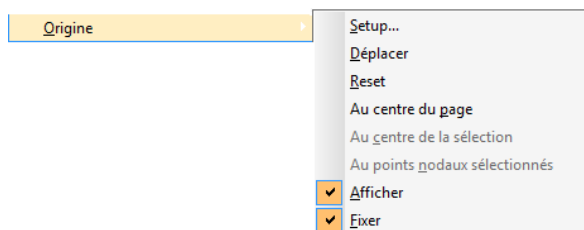


Fig. 4.5-12: Les options Point zéro

##### 4.5.5.1.1 Setup...

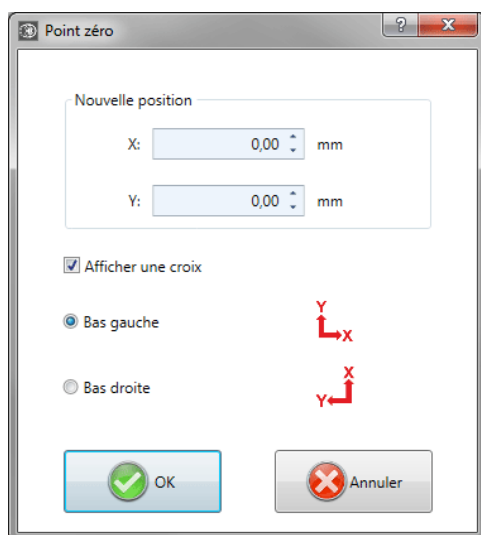


Fig. 4.5-13: Le dialogue Point zéro

#### 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.

#### 4.5.5.1.2 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.

#### 4.5.5.1.3 Reset

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

#### 4.5.5.1.4 Au centre du page

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

#### 4.5.5.1.5 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.

#### 4.5.5.1.6 Au point nodaux sélectionné

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

#### 4.5.5.1.7 Afficher

Cette option affiche le point zéro ou le rend invisible.

#### 4.5.5.1.8 Fixer

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

### 4.5.6 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

#### 4.5.6 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.

### 4.5.7 Commande *Objet magnétique*

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



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

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

#### 4.5.8.1 Langue du logiciel

La langue de l'interface utilisateur sera sélectionnée ici.

#### 4.5.8.2 Langue du fichier d'aide

La langue de l'aide sera sélectionnée ici.

## 4.6 Menu *Fenêtres*

### 4.6.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre CoCut.

### 4.6.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

### 4.6.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

### 4.6.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

### 4.6.5 Commande *Fermer*

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

### 4.6.6 Commande *Tout fermer*

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

### 4.6.7 Commande *Standard*

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



### 4.6.8 Commande *Sidebar*

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



### 4.6.9 Commande *Réglages*

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



### 4.6.10 Commande *Outils généraux*

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



### 4.6.11 Commande *Outils objets*

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



### 4.6.12 Commande *Paramètres objets*

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



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

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



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

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



## 4.7 Menu Aide

### 4.7.1 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.

### 4.7.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de CoCut.



### 4.7.3 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**.

### 4.7.4 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 2.5.1: Installer Corun](#)

### 4.7.5 Commande *Support en ligne*

Cette option menu permet d'établir une connexion internet directe avec le site du Support technique de la société EUROSYSTEMS S.à.r.l.  
[www.eurosystems.lu](http://www.eurosystems.lu).

### **4.7.6 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.

### **4.7.7 Commande *Live Update***

Lance l'actualisation du logiciel via internet.

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

## 4.8 Menu contextuel du bouton gauche de la souris

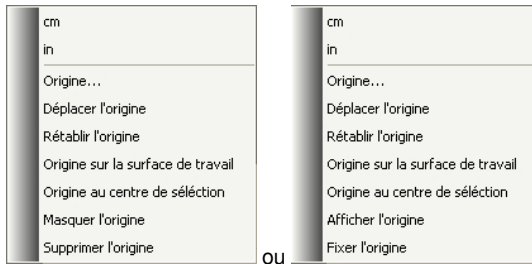
### 4.8.1 Menu contextuel *Règle*

#### 4.8.1.1 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.*



##### 4.8.1.1.1 Origine...

 [voir chapitre 4.5.5: La fonction \*Point zéro\*](#)

##### 4.8.1.1.2 Déplacer l'origine

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

##### 4.8.1.1.3 Rétablir l'origine

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

##### 4.8.1.1.4 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).

##### 4.8.1.1.5 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*

#### 4.8.1 Menu contextuel Règle

***sélectionnés sur la surface de travail.***

##### **4.8.1.1.6 Masquer l'origine**

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

##### **4.8.1.1.7 Supprimer l'origine**

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

##### **4.8.1.1.8 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).***

##### **4.8.1.1.9 Fixer l'origine**

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



## 4.9 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris

### 4.9.1 Menu contextuel surface de travail vide

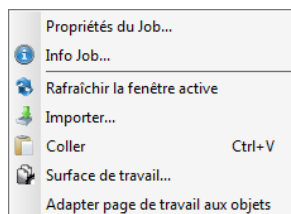


Fig. 4.9-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

#### Propriétés du Job...

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

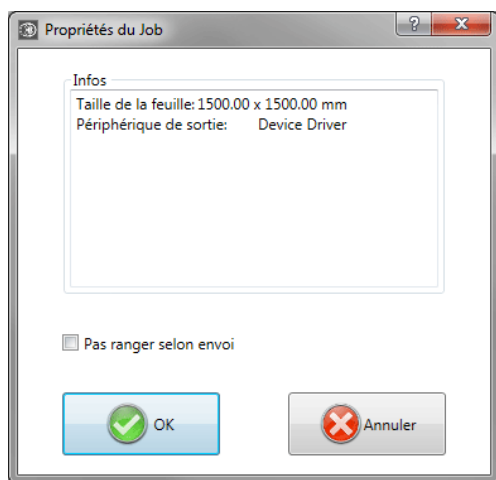


Fig. 4.9-2: Dialogue « Propriétés du Job » avec des informations sur l'emploi

#### 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.

#### 4.9.1 Menu contextuel surface de travail vide

##### **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.

## 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 3.5.1.1: Optimisation du matériau](#)


## 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 4.3.14: Commande Ranger et simuler...](#)

Détails  [voir chapitre 7.4: 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.


 [voir chapitre 3.5.1.2: Lignes d'échenillage](#)

## 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.

 **voir chapitre 3.5.1.2: Lignes d'échenillage**

## 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 3.4.3: 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**.



## 5.5 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 2.5.1: 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](http://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

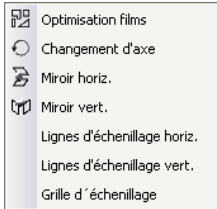


Fig. 5.6-1: Menu contextuel de l'aperçu des envois avec fonction grille d'échenillage

#### 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:** Selon le logiciel EUROSYSYSTEMS utilisé, certains outils mentionnés plus bas ne sont pas disponibles (n. d.).

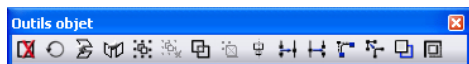


Fig. 6.3-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils de l'objet



Fig. 6.3-2: Barre d'outils fixe

### BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. <i>Suppression</i> d'objets                     | 12. n. d. |
| 2. Exécuter <i>changement d'axe</i> sur objets     | 13. n. d. |
| 3. <i>Miroiter horizontalement</i> les objets sél. | 14. n. d. |
| 4. <i>Miroiter verticalement</i> les objets sél.   | 15. n. d. |
| 5. <i>Grouper</i> objets                           | 16. n. d. |
| 6. <i>Dissocier le groupe</i>                      | 17. n. d. |
| 7. <i>Combiner</i> les objets                      | 18. n. d. |
| 8. <i>Défaire la combinaison</i> d'objets          | 19. n. d. |
| 9. n. d.   | 20. n. d. |
| 10. <i>Aligner</i> objets                          | 21. n. d. |
| 11. n. d.  |           |

## 6.4 Barre des Paramètres de l'objet

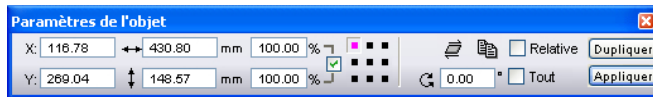


Fig. 6.4-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

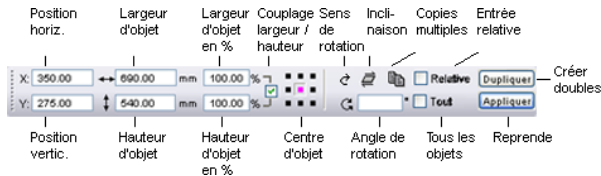



Fig. 6.4-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

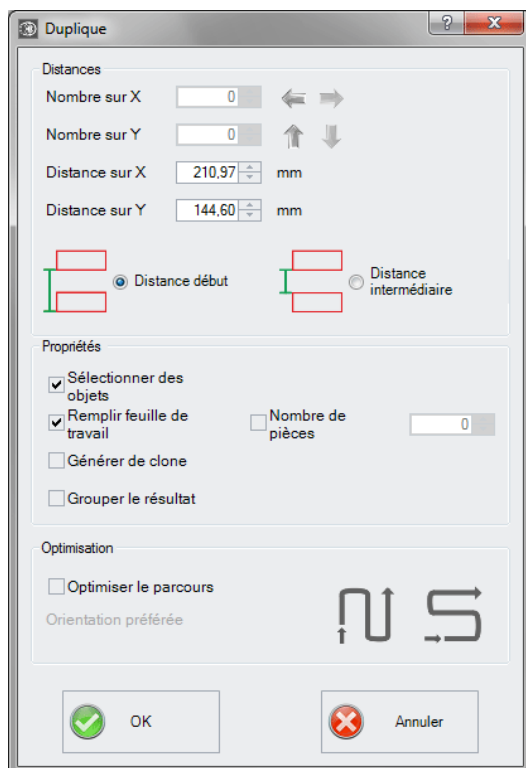
### 6.4.1 Commande *Copies multiples*

**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 Commande Copies multiples



### 6.4.1.2 Les flèches



Un clic sur la flèche souhaitée détermine si la duplication se fait de **droite à gauche**, de **gauche à droite**, de **bas en haut** ou de **haut en bas**.

### 6.4.1.3 Distance début



L'option **Distance début** indique que la distance de l'objet doit être calculée à partir du nœud de la boîte en bas à gauche, en partant de la boîte limite.

### 6.4.1.4 Distance intermédiaire



L'**option Distance intermédiaire** détermine que la distance de l'objet doit être calculée à partir de la boîte limite, du nœud de la boîte *en haut à gauche* et *en bas à gauche*.

### 6.4.2 Remplir la feuille de travail

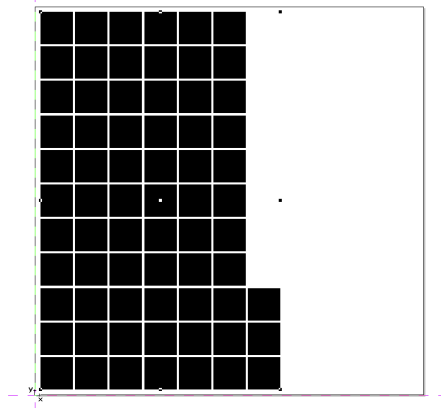
Si cette option est activée, vous pouvez alors définir le nombre de pièces avec lesquelles la feuille de calcul doit être remplie.

#### 6.4.2.1 Nombre de pièces

Une fonction supplémentaire à l'**option Remplir la feuille de travail** permet de définir un certain nombre de pièces. Si l'**option Remplissage de la feuille de travail** est activée, le nombre maximal d'objets est calculé sous **Nombre en X** et **Nombre en Y**. Le nombre total sera ensuite affiché dans le **champ Nombre de pièces**. Le nombre peut être modifié à tout moment.

#### Exemple :

Si, par exemple, 10 en X et 11 en Y = 110 sont déterminés - mais que seules 69 pièces doivent être dupliquées et placées - l'utilisateur peut fixer le nombre à 69. La direction préférentielle doit donc être Y en colonnes. Dans cet exemple, on obtient à la fin une colonne incomplète.



**Remarque :** cette option ne concerne que l'**option Remplir feuille de travail**.

### 6.4.2.2 L'option - *Générer de clone*

Si cette option est activée, ce ne sont pas des objets vectoriels identiques qui sont dupliqués, mais des clones. Il s'agit d'objets qui se réfèrent à l'original et qui en portent les propriétés. Le traitement d'un grand nombre d'objets sur le bureau est significativement accéléré par l'utilisation de clones !

### 6.4.2.3 L'option - *Grouper le résultat*

Si cette option est activée, un objet de groupe est créé à partir de tous les objets individuels après leur duplication.

### 6.4.2.4 Optimisation - L'option *Optimiser le parcours*

#### *Orientation préférée*



Le bouton crée les avantages dans la direction de l'axe Y - « colonne par colonne ».



Le bouton trie les avantages de préférence dans la direction de l'axe X - « ligne 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.

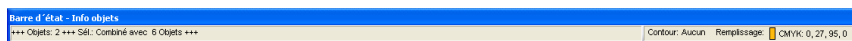


Fig. 6.5-1: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc. pouvant être déplacée



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.



Permet de générer des copies multiples des objets sélectionnés

X: 557.47 Y: 268.99



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





### 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.

 **F2**  
ou  
 **+(Num)**

### La Loupe-

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

 **F3**  
ou  
 **-(Num)**

### La Page

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

 **B**

### 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.

 **F4**

### La Loupe pour les objets sélectionnés

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


 **MAJ + F4**

### Commande Sortie

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

 **S**

## 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.**

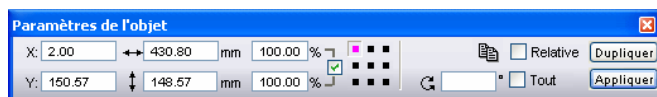
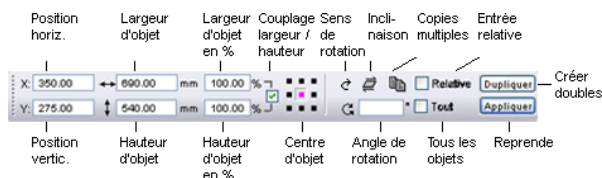


Fig. 6.8-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples ...etc



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

## 7 Tools - Outils

### 7.1 L'interface

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

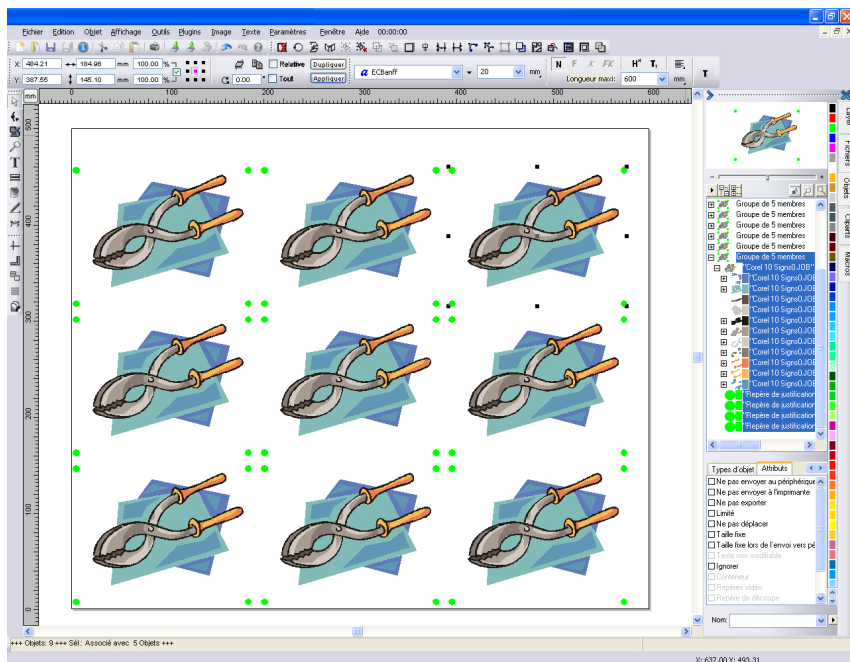


Fig. 7.1-1: Desktop CoCut avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état

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

## 7.2 Convertir en lignes de grille (Exemple)

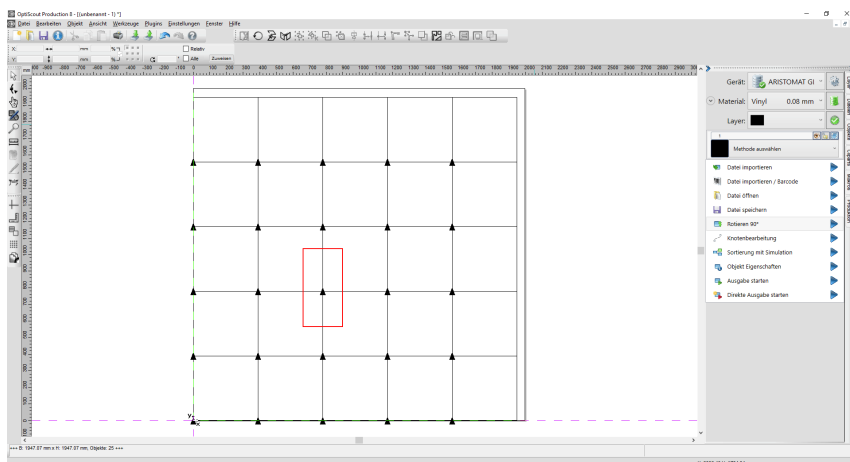
### 7.2.1 Quel est le rôle de la fonction ?

Convertit un tableau de rectangles adjacents en une grille de lignes triées sans lignes doubles.

## 7.2.2 Exemple

Situation de départ :

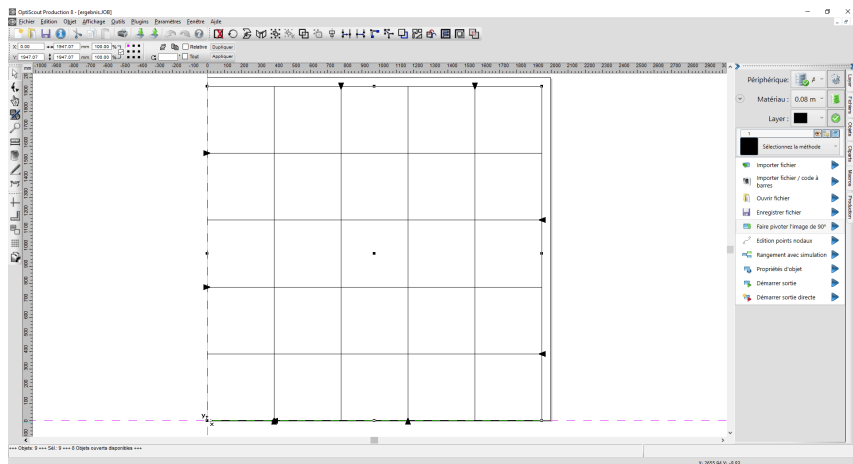
Une grille de rectangles exactement superposés. La conséquence en est que 2 lignes se chevauchent. Il en résulte le problème que chaque ligne serait traitée deux fois. Pour résoudre ce problème, la fonction « Convertir en lignes de grille » a été implémentée dans CoCut Standard XT.



Appliqué à l'exemple ci-dessus, le résultat final est le suivant :

1. Toutes les lignes en double ont été supprimées, et
2. sont fusionnés pour former une ligne continue.
3. Les parcours sont optimisés.
4. Le sens de coupe est maintenant alterné.

## 7.2.2 Exemple



Cette puissante fonction crée une grille de lignes optimisée en sortie.

## 7.3 La fonction *Aligner*



Fig. 7.3-1: Commande Aligner

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

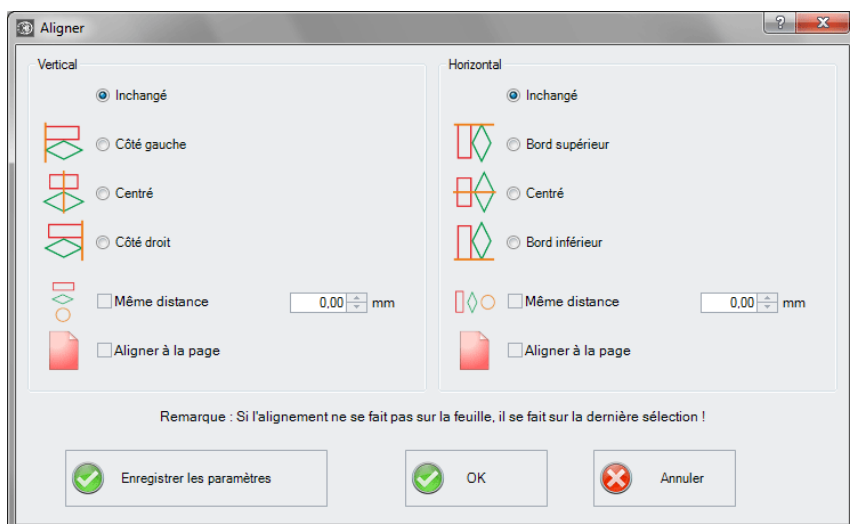


Fig. 7.3-2: Fenêtre Aligner

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.

## 7.4 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.

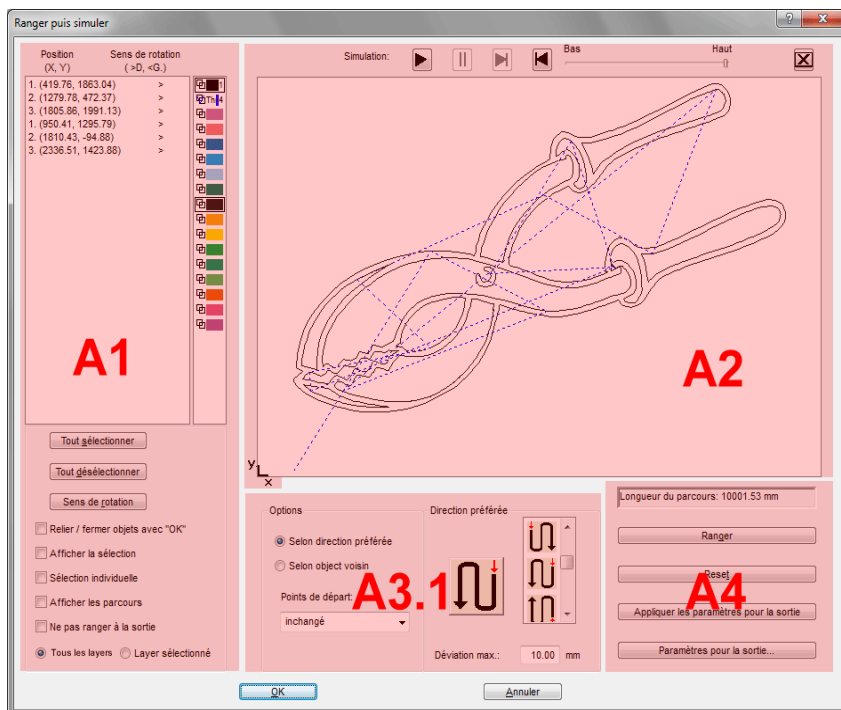


Fig. 7.4-1: Tri des objets avec fenêtre de prévisualisation et option simulation

### 7.4.1 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.

## **7.4.1.1 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.

## 7.4.2 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*.**

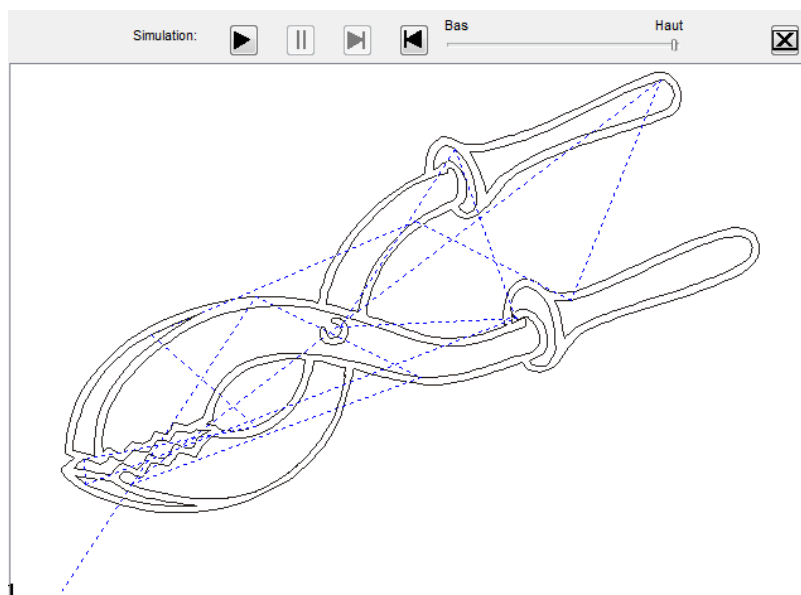


Fig. 7.4-2: Option : Afficher les parcours activé (lignes pointillées bleues)

## 7.4.3 Zone A3

### 7.4.3.1 Options

**Direction préférée**

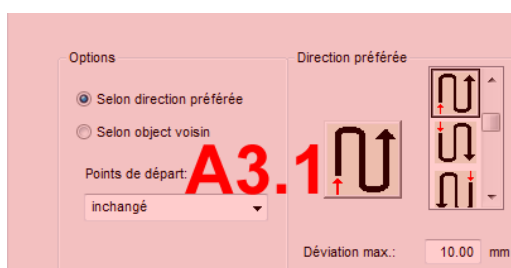
Si cette option est activée, la **zone** de **Direction préférée** devient visible.

**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**.

**7.4.3.2 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.

**Déviation 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.

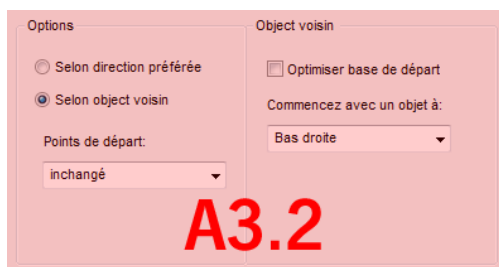
**7.4.3.3 Zone A3.2 - (Zone) Selon objet voisin**

Fig. 7.4-3: 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*.

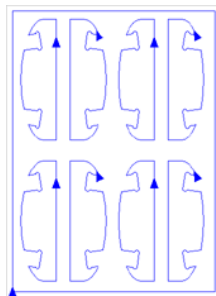


Fig. 7.4-4: Avant l'optimisation des points de départ

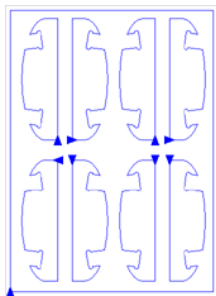


Fig. 7.4-5: Après l'optimisation des points de départ

## 7.4.4 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 3.4.3: Lancer une sortie à partir de l'interface de CoCut

## 7.4.4.1 L'onglet *Paramètres du tri*

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

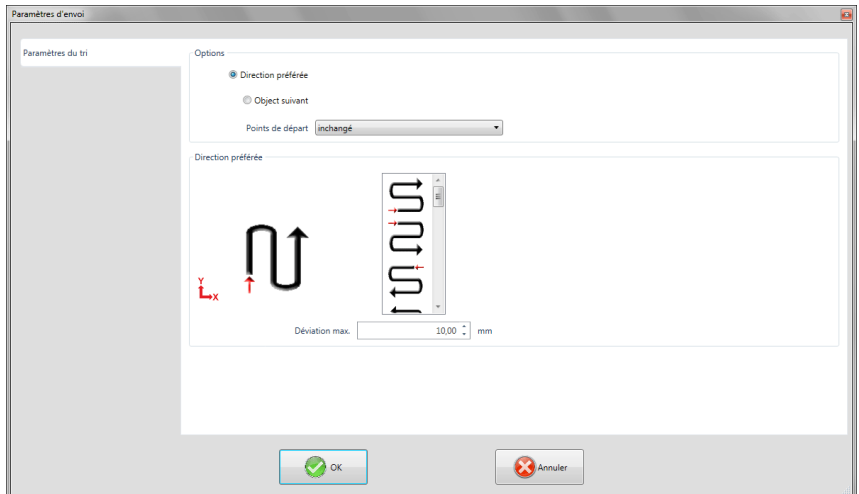


Fig. 7.4-6: Onglet Paramètres du tri avec la zone Direction préférée active

## 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.



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.



## 7.5 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

### 7.5.1 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.

### 7.5.2 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.

### 7.5.3 Choix du port de sortie

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

### 7.5.4 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.

### 7.5.5 Serveur de découpe

Le Plot Manager permet de gérer des périphériques distants et leur disponibilité afin que d'autres Plot Managers puissent utiliser ces périphériques s'ils sont disponibles. La conception du job et son exécution peuvent être alors exécutés à partir de postes différents.

Vous activerez le Plot Manager par un double-clic sur l'icône  de la barre des tâches.

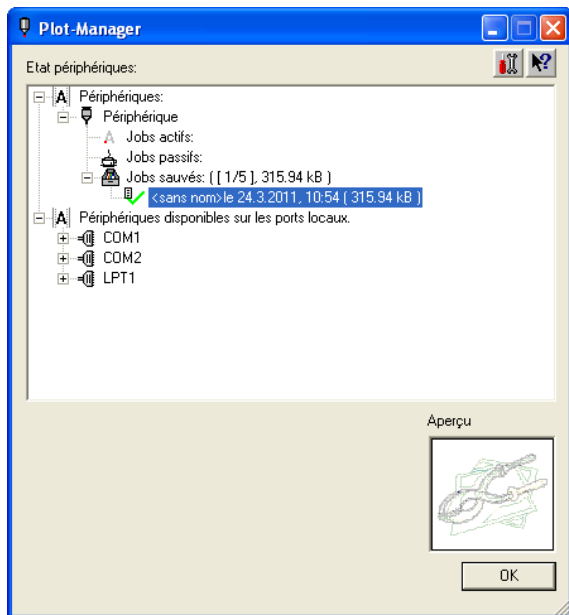


Fig. 7.5-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

## 7.5.6 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.

## 7.5.6 Périphériques

### *Envoyer dans un fichier*

Vous définissez ici si la sortie doit être envoyée dans un fichier.

### *Enregistrer sous...*

Enregistre les données du job sous un fichier.

## **Fonctions pour un périphérique du réseau:**

### ***Jobs actifs***

Pas de fonction

### ***Jobs passifs***

#### *Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

#### *Supprimer le job*

Supprime le job.

*Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il a été sélectionné.*

## **Jobs sauvés**

#### *Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

#### *Supprimer le job*

Le job est supprimé.

### *Enregistrer sous...*

Enregistre les données du job sous un fichier.

## **Fonctions pour le Hotfolder:**

### ***Jobs actifs***

Pas de fonction

### ***Jobs passifs***

#### *Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

#### *Supprimer le job*

Le job est supprimé.

*Confirmation: La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il est sélectionné.*

**Jobs sauvés***Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

*Supprimer le job*

Le job est supprimé.

*Enregistrer sous...*

Enregistre les données du job sous un fichier.

**Fonctions pour ports locaux:*****Jobs actifs***

Quand les jobs vont être envoyés:

*Stopper le job*

La découpe sera interrompue et le job sera marqué du symbole suivant ■.

*Jobs arrêtés**Continuer*

Continue l'envoi des données à l'appareil.

*Rendre le job passif*

Le job est déplacé de la liste des jobs actifs vers celle des jobs passifs.

*Supprimer le job*

Le job est supprimé.

***Jobs passifs****Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

*Supprimer le job*

Le job est supprimé.

*Confirmation:* La fenêtre de confirmation peut apparaître si le job se trouve dans la liste des jobs actifs, s'il doit être envoyé pour sortie ou s'il a été sélectionné

**Jobs sauvés***Activer le job*

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs ou passifs en fonction des réglages de l'appareil.

*Supprimer le job*

Le job est supprimé.

*Enregistrer sous...*

Enregistre les données du job sous un fichier.

## 7.5.7 Paramètres du Plot Manager

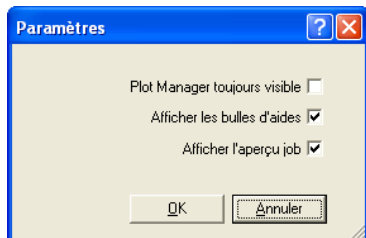


Fig. 7.5-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

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 ***ISPOOL!*** permettra au Plot Manager de rester en exécution. Il vous faudra le fermer manuellement par un clic droit sur son icône puis sur la commande ***Fermer***.

### Hotfolder

Le Hotfolder est un répertoire surveillé en permanence qui permet de traiter directement tous les fichiers que vous y placerez. Les paramètres suivants vous permettent de gérer toutes ses options:

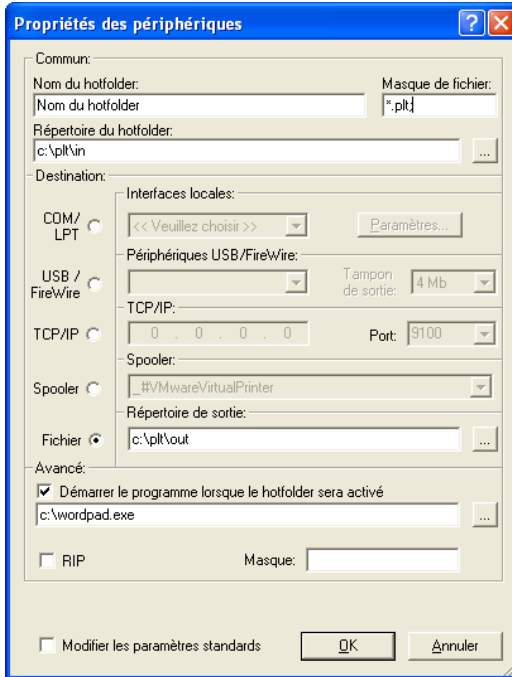


Fig. 7.5-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

## 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.

## 7.5.7 Paramètres du Plot Manager

Une fois la commande exécutée, le fichier sera supprimé.

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

### Avancé

**Démarrer le programme lorsque le Hotfolder sera activé:** Un programme supplémentaire peut être lancé pour la suite du traitement du fichier en cours. Le nom du fichier comportera les caractères %s.

**RIP:** Utile si Pjannto RIP utilise le Hotfolder comme RIP Hotfolder.

**Masque:** Formatage du nom de fichier de sortie %File Nom fichier; Date/Heure: %Y-%m-%d\_%H-%M-%S Année/Mois/Jour: Heure/Minute/Seconde

**Modifier les paramètres standards:** Prévient une modification par inadvertance des paramètres de sortie.

### 7.5.7.1 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... .

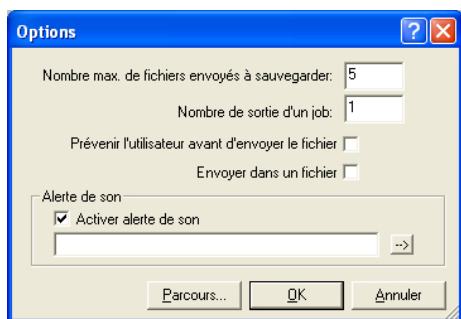


Fig. 7.5-4: Options supplémentaires pour tout appareil

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

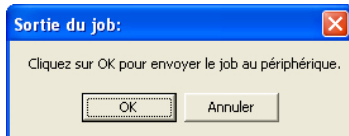
La valeur saisie sous cette option limite le nombre de fichiers d'envois à sauvegarder dans l'historique pour cet appareil.

### Nombre de sorties d'un job

La valeur saisie sous cette option définit le nombre de sorties des jobs actifs.

### Prévenir l'utilisateur avant d'envoyer le fichier

En activant cette option, un message apparaîtra avant la sortie du job permettant à l'utilisateur d'équiper correctement la machine **avant** l'envoi des données.



### Envoyer dans fichier

En activant cette option, la sortie est transférée dans un fichier. Avant l'écriture du fichier la fenêtre **Enregistrer job sous** sera activée.

### Alerte de son

#### Activer alerte de son

Si cette option est activée, un signal sonore retentira avant chaque sortie rappelant ainsi à l'utilisateur que les données sont sur le point d'être envoyées.

Au moyen du bouton [...] vous pouvez sélectionner un fichier son au format WAV.

### Bouton *Parcours...*

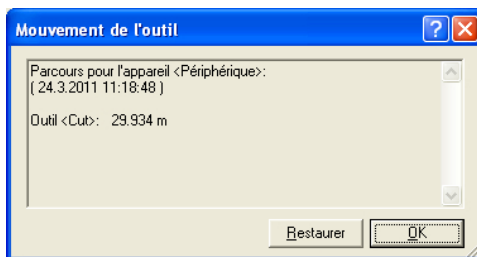
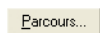


Fig. 7.5-5: Parcours des outils utilisés

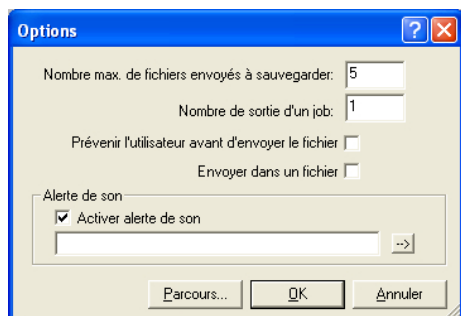
Cette fonction enregistre les parcours (mouvements de l'outil) en mètres pour chaque outil utilisé dans le périphérique. Outre le parcours, l'appareil, la date et l'heure seront également indiqués avant la sortie.

### 7.5.7.2 Boutons dépendant du contexte

Pour les fonctions qui ne seraient autrement accessibles que par le bouton droit de la souris ou un menu contextuel, des **boutons contextuels** sont affichés.

#### Bouton Options

Un clic sur le **bouton Options** ouvre la boîte de dialogue suivante :

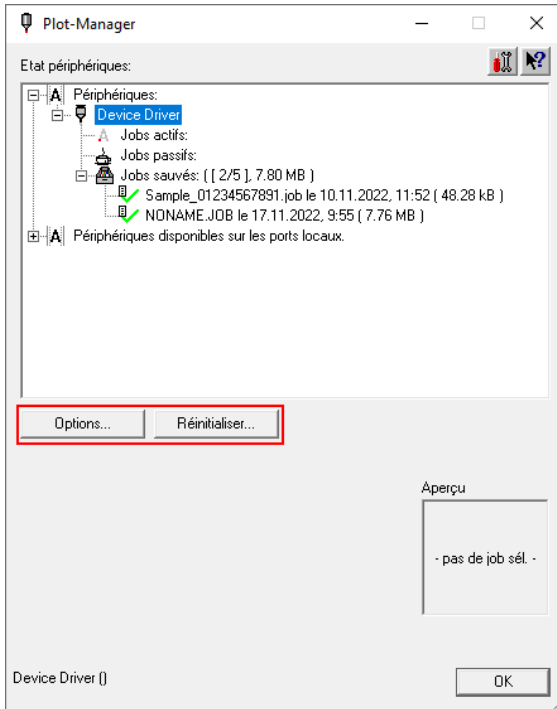


#### Bouton Réinitialiser

*Condition préalable* : le pilote est sélectionné - ici : Device Driver. Un clic sur le **bouton Réinitialiser** permet de supprimer tous les fichiers temporaires de ce pilote de la file d'attente de l'ordinateur.

**Remarque** : les cutters disposent de réservoir d'accumulation qui doit être vidées sur la machine elle-même si l'on veut s'assurer que toutes les données ont été effacées.





### Boutons Activer / Supprimer

Ces boutons sont visibles lorsqu'un travail est sélectionné. Il peut s'agir d'un **job actif**, d'un **job passif** ou d'un **job sauvé**.

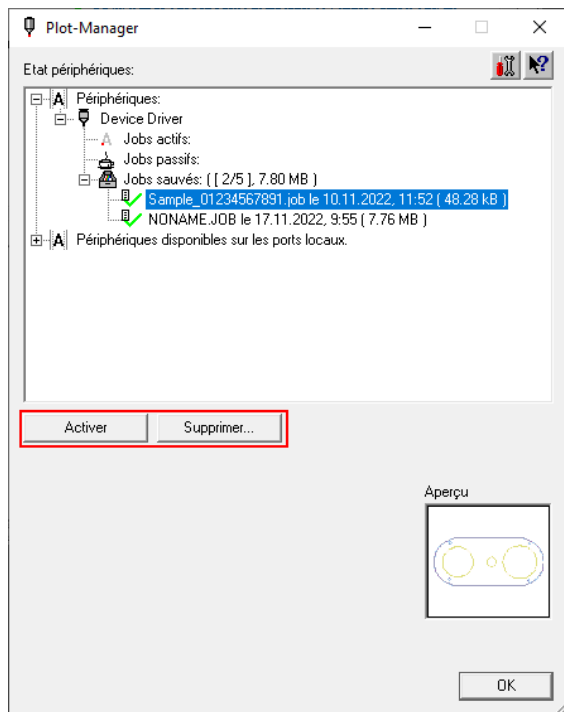
#### Bouton Activer

Un clic sur le **bouton Activer** permet d'activer un travail passif ou déjà sauvé. Les jobs déjà envoyés peuvent ainsi être répétés à l'identique autant de fois que nécessaire.

#### Bouton Supprimer

Le **bouton Supprimer** supprime la tâche sélectionnée de la liste.

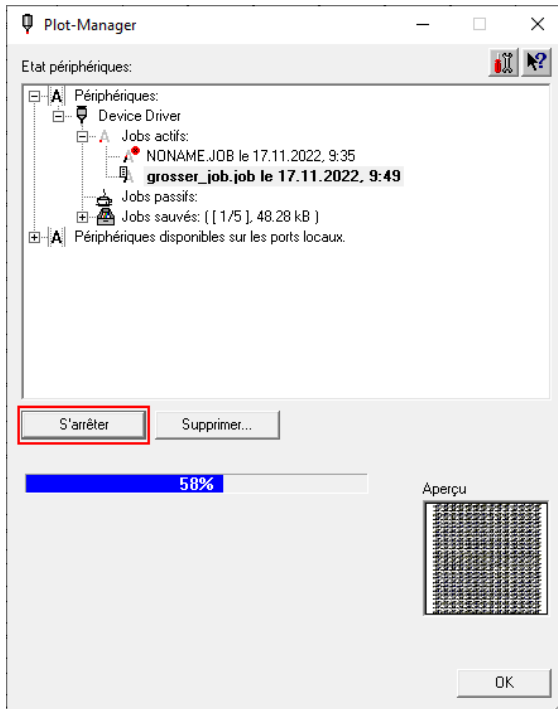
## 7.5.7 Paramètres du Plot Manager



### Bouton S'arrêter

Un clic sur le **bouton Arrêter** interrompt le flux de données du job sélectionné vers la machine.

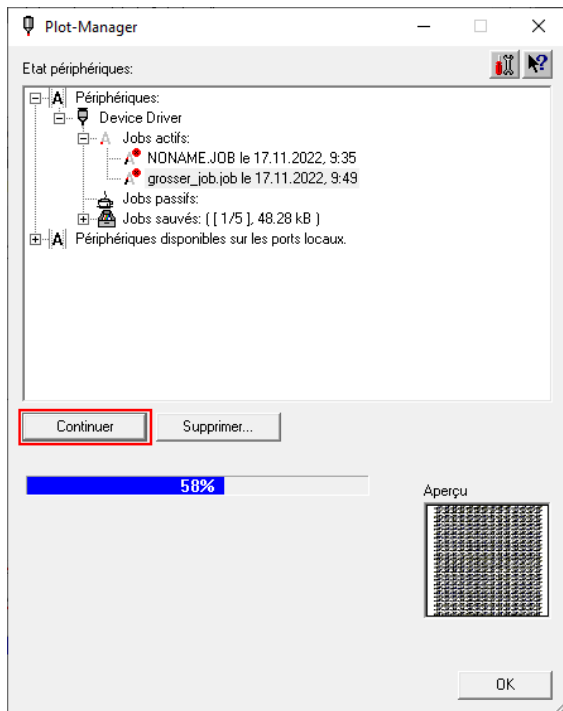
**Remarque : les unités de sortie disposent de réservoir d'accumulation qui permet d'assurer une transmission des données sans interruption. Ce n'est que lorsque le de réservoir d'accumulation est vide manuellement sur la machine que la sortie est effectivement arrêtée.**



### Bouton *Continuer*

Un clic sur le **bouton *Continuer*** permet de poursuivre la transmission des données.

## 7.5.7 Paramètres du Plot Manager



**Résumé :** Dans la **boîte de dialogue du *Plot-Manager***, des boutons supplémentaires adaptés à la situation apparaissent, en fonction **de ce qui a été sélectionné** dans le **secteur *États périphériques***.

## 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 prérégulée.

#### 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 Objets

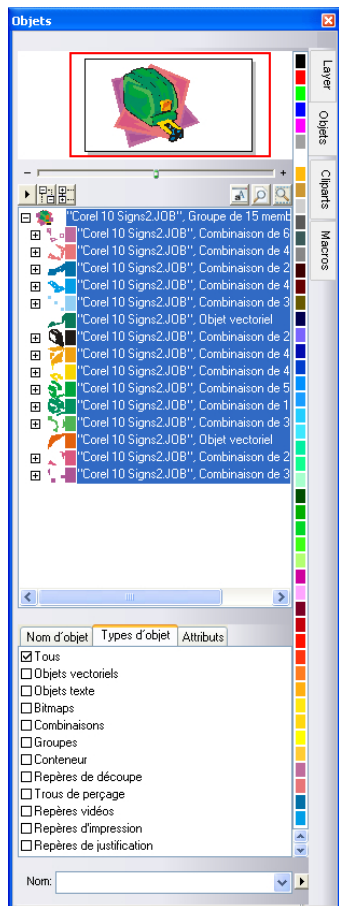
### 8.3.1 L'onglet *Objets* (*Manager d'objets*)

En principe, le **Manager d'objets** sert à lister et à représenter les éléments dans le layout du job. Cela signifie par exemple que les objets listés en haut sont également supérieurs aux éléments situés en dessous dans le layout. La liste dans la fenêtre d'ancrage reflète donc également l'ordre des niveaux dans la mise en page.

Le **Manager d'objets** vous permet de conserver l'accès et la vue d'ensemble de tous les éléments présents dans le job. Le **Manager d'objets** vous aide à tout garder à portée de main et bien classé. À partir de là, il est possible de sélectionner tous les éléments, d'attribuer des **types d'objets** ou des **noms d'objets**. Les groupes et les combinaisons d'objets sont détaillés.

La **barre latérale** peut être (dés)activée via le menu **Fenêtre**. La sélection  **CTRL+2** s'effectue via l'onglet **Objets**

### 8.3.1 L'onglet Objets (Manager d'objets)



#### 8.3.1.1 Éléments du Manager d'objets

##### 8.3.1.1.1 Le navigateur

#### Fonctions

- Aperçu de l'objet
- Navigation sur le bureau et la surface de travail
- Zoom avant, zoom arrière du bureau et de la surface de travail



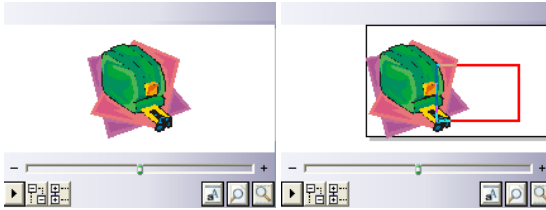


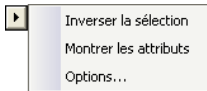
Fig. 8.3-1: Navigateur avec régleur de zoom, commandes, navigation et rectangle (rouge) de déplacement

### Le curseur Zoom



Le **curseur du zoom** sert à agrandir ou réduire l'affichage sur le desktop. Chaque clic à droite ou à gauche du bouton du milieu agrandit ou réduit l'affichage. Le bouton peut être également directement déplacé sur la droite ou la gauche. Lors des réglages du zoom à plus de 100% apparaît un **rectangle rouge** dans l'aperçu. Ce rectangle rouge peut être déplacé avec la souris.

### Liste déroulante



#### **Inverser la sélection**

Inverse la sélection dans la liste des objets: ce qui a été sélectionné sera désélectionné.

#### **Montrer les attributs**

Affiche dans la barre d'état toutes les options retenues dans l'onglet **Options**.

#### **Options...**

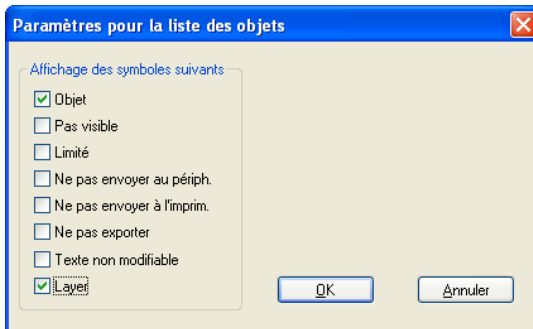


Fig. 8.3-2: Restrictions pour la liste d'objet dans le Manager d'objets

### L'arborescence des commandes



1. **Développer** toutes les parties
2. **Réduire** toutes les parties

### Les commandes Zoom



1. Afficher page - Touche raccourci <B>
2. Afficher tous les objets <F4>
3. Afficher les objets sélectionnés <MAJ+F4>

#### 8.3.1.1.2 La barre des couleurs



Fig. 8.3-3: Extrait de la barre des couleurs du Manager d'objets

### Fonctions de la barre des couleurs

- Changement de couleur et attribution de couleur (Layer)

#### 8.3.1.1.3 La partie *Liste des objets* - Structure en arborescence des objets

### Sélection par clic souris

1. Un simple clic sélectionne
2. MAJ+clic sélectionne plusieurs objets à la suite les uns des autres
3. CTRL+clic sélectionne plusieurs objets dispersés

Un clic sur plus/moins développe ou réduit l'arborescence. (cf. Windows Explorer)

#### 8.3.1.1.4 Type d'objets et sélection d'attribut de la liste des objets

**Fonction:** Définition des objets devant figurer dans la liste des objets.

### 8.3.1.1.5 Le champ *Nom*

**Fonction:** Définir un pseudonyme voire un nom

**Objectif:** Appliquer des macros ou scripts à la "valeur" entrée dans ce champ, par ex. remplacement d'objets, propriétés...

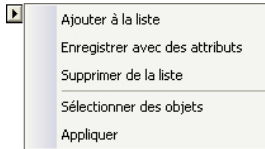


Fig. 8.3-4: Menu contextuel du champ *Nom*

#### Option menu *Ajouter à la liste*

Ajoute l'entrée du champ *Nom* à la liste de suggestions de noms.

#### Option menu *Enregistrer avec des attributs*

Sous "ce nom" sont également enregistrés les attributs choisis dans l'onglet "Attributs" (propriétés de l'objet).

#### Option menu *Supprimer de la liste*

Supprime de la liste de suggestions de noms l'entrée sélectionnée.

#### Option menu *Sélectionner des objets*

Sélectionne tous les objets de la surface de travail ayant ce même *Nom*.

#### Option menu *Appliquer*

Applique à tous les objets sélectionnés le "nom" défini dans le champ *Nom*.

### 8.3.2 L'onglet *Types d'objets*



**Remarque:** Une sélection au choix et multiple des types d'objet à afficher est à tout moment possible.

### **Tous**

Affiche tous les types d'objet dans la liste des objets.

### **Objets vectoriels**

Affiche tous/seulement les objets vectoriels dans la liste des objets.

### **Objets texte**

Affiche tous/seulement les objets texte dans la liste des objets.

### **Bitmaps**

Affiche tous/seulement les bitmaps dans la liste des objets.

### **Combinaisons**

Affiche toutes/seulement les combinaisons dans la liste des objets.

### **Groupes**

Affiche tous/seulement les groupes dans la liste des objets.

### **Conteneur**

Affiche tous/seulement les conteneurs dans la liste des objets.

### **Repères de découpe**

Affiche tous/seulement les repères de découpe dans la liste des objets.

### **Trous de perçage**

Affiche tous/seulement les trous de perçage dans la liste des objets.

### **Repères vidéo**

Affiche tous/seulement les repères vidéo dans la liste des objets.



### **Repères d'impression**

Affiche tous/seulement les repères d'impression dans la liste des objets.

### **Repères de justification**

Affiche tous/seulement les repères de justification dans la liste des objets.

### Commande Retour/Avant

La commande  apparaît automatiquement lorsque la sidebar n'est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets. Au moyen de  vous pouvez passer d'un onglet à un autre.

### 8.3.3 L'onglet *Nom d'objet*

L'**onglet *Nom d'objet*** répertorie tous les noms définis individuellement, qui ont été attribués à certains objets dans le **champ *Nom***. Ces noms peuvent être alors utilisés pour distinguer des objets et leurs appliquer des macros.

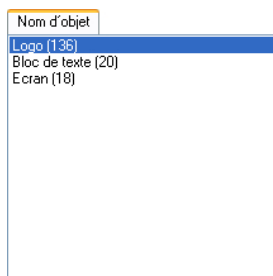




Fig. 8.3-5: Liste de tous les noms d'objet

### Commande Retour/Avant

La commande  apparaît automatiquement lorsque la sidebar n'est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets. Au moyen de  vous pouvez feuilleter d'un onglet à un autre.

### 8.3.4 L'onglet *Attributs*

L'onglet ***Attributs*** répertorie toutes les restrictions et limitations pouvant être appliquées à un objet au choix.

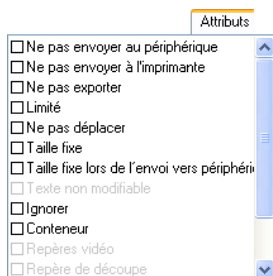


Fig. 8.3-6: Liste des restrictions d'objet possibles

**Remarque:** Une sélection au choix et multiple des attributs de restrictions est à tout

***moment possible.***

**Ne pas envoyer au périphérique**

L'option **Ne pas envoyer au périphérique** permet de ne pas envoyer l'objet sélectionné vers un appareil connecté (plotter de découpe, fraiseuse).

**Remarque: Appareil signifie ici les périphériques gérés par le Plot Manager.**

**Ne pas envoyer à l'imprimante**

L'option **Ne pas envoyer à l'imprimante** permet de ne pas envoyer l'objet sélectionné à une imprimante connectée.

**Ne pas exporter**

L'option **Ne pas exporter**, permet de ne pas exporter l'objet sélectionné.

**Limité**

L'option **Limité** marque l'objet avec des poignées rouges. Le nombre de manipulations de l'objet est limité.

Les propriétés suivantes de l'objet ne sont plus accessibles après l'activation de l'attribut :

- Changer de layer
- Modifier le sens de rotation
- Supprimer l'objet
- Arrondir l'objet
- Modifier les nœuds
- Insérer des ponts
- Effectuer une quelconque manipulation de bitmap
- Découper une région
- Convertir le texte en courbes / lignes
- Placer des tangentes
- Outline
- Fusionner
- Effectuer des manipulations d'objets à partir du menu "Objet" qui modifient l'objet
- Remplacer des marques

**Remarque importante : l'objet ne peut être sélectionné qu'individuellement, pas en tant que groupe ou combinaison ; ni avec CTRL-A, ni avec la sélection de la couche ou autre.**

**Ne pas déplacer**

L'option **Ne pas déplacer**, empêche que l'objet sélectionné puisse être déplacé. Sa position est donc fixe.

### Taille fixe

L'option **Taille fixe**, empêche une mise à l'échelle (agrandissement/réduction) de l'objet sélectionné. Sa taille reste fixe.

### Taille fixe lors de l'envoi vers périphérique

L'option **Taille fixe lors de l'envoi vers périphérique**, empêche une mise à l'échelle (agrandissement/réduction) par inadvertance de l'objet sélectionné. Sa taille de sortie reste fixe.

### Texte non modifiable

L'option **Texte non modifiable**, empêche qu'un bloc ou un objet de texte ne soit modifié par inadvertance. Le texte est non modifiable.

### Ignorer

L'option **Ignorer** cache l'objet sélectionné sur la surface de travail. Cette option peut s'avérer très utile pour obtenir une vue d'ensemble plus claire.

### Conteneur

L'option **Conteneur**, transforme l'objet sélectionné sur la surface de travail en un conteneur ou alors en l'objet de départ. Conteneur:

### Repères vidéo

Attribut ou objet spécial nécessaire pour une reconnaissance des repères au moyen d'une caméra. Le module vidéo passe alors sur les objets sélectionnés avec la caméra.

### Repères de découpe

Objet spécial, qui lors de l'envoi vers un traceur de découpe sera toujours découpé à la même position indépendamment de la couleur du layer. L'objectif étant de permettre par la suite l'assemblage multicolore ajusté des sorties des matériaux.

### Trou de perçage

Attribut spécial pour des applications à la fraiseuse. L'objet n'a pas d'extension et ne peut pas être mis à l'échelle.

**Remarque: Les trous de perçage peuvent être obtenus avec l'outil Dessiner**



### Repères d'impression

Les repères d'impression ou de découpe seront également imprimés sur les objets d'impression. Taille, épaisseur des lignes et distance entre les objets peuvent être ici prédéfinies.

#### Repères de justification

Objets spéciaux, nécessaires pour une découpe au contour exacte lors de l'envoi sur des traceurs de découpe équipés d'un capteur optique. Chaque fabricant utilise ses propres repères de justification. La sélection des repères de justification appropriés s'effectue dans le menu des *Paramètres standards*.

#### Commande avant/retour

La commande  apparaît automatiquement, lorsque la colonne de la sidebar n'est pas assez large pour pouvoir afficher tous les onglets. À l'aide de la commande  vous pouvez passer d'un onglet à un autre.



## 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 11 (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 Standard XT 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

**Sortie rectangle**

**Mesurer (Étape 2)**

Entrez la taille de votre rectangle de sortie mesurée.

Longueur (X)  mm Largeur (Y)  mm

**Calibrer**

**Résultat**

Plotpoint X: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

Plotpoint Y: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

**Restaurer les valeurs originaux**

**OK** **Annuler**

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 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

**Importation de fichiers dans CoCut provenant ordinateurs Apple**

**Astuce 9**

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, ...) compatibles sur des ordinateurs Apple peuvent exporter des fichiers au format EPS.

## 9.9 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

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. Le nom de fichier devra avoir pour extension \*.EPS (Ne pas utiliser de caractères spéciaux tels que les trémas, accents, guillemets...).

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

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

**Astuce 10**

**Conséquence:** La lame déplace le film pendant la découpe et les contours ne sont pas entièrement fermés.

**Solution:** Assurez-vous de positionner le vinyle correctement et de manière égale, de sorte à éviter les ondulations.

### b) La vitesse est trop élevée

**Conséquence:** Certaines petites parties des films, notamment empattements et contrepoinçons, sont sectionnées.

**Solution:** Réduire la vitesse et diminuer la pression.

### c) La pression en plongée est trop élevée

**Conséquence:** Le support est fendillé, certains éléments des lettres sont sectionnés et des parties du matériau de support restent accrochées aux lettres. L'échenillage devient plus compliqué.

**Solution:** Réduire la pression et le cas échéant corriger la profondeur de la lame.

### d) La pression en plongée est trop faible

**Conséquence:** Vinyle et colle ne sont que partiellement sectionnés. L'échenillage est difficile voire impossible.

**Solution:** Augmenter la pression et le cas échéant corriger la profondeur de la lame.

### e) Le réglage de la lame est trop profond

**Conséquence:** Vinyle, colle et matériau de support ont été sectionnés. Le vinyle est inutilisable.

**Solution:** Corriger la profondeur de la lame.

#### f) La lame est usée

**Conséquence:** Seul le vinyle et non plus la colle sera découpé.

*Remarque:* L'utilisation de films standards n'utilise que très peu les lames.

**Solution:** Remplacer la lame par une lame originale.

#### g) Les lettres sont sectionnées

**Conséquence:** L'échenillage est plus compliqué. Les parties sectionnées restent accrochées au vinyle et ne peuvent plus être détachées.

*Règle générale:* plus la taille de police des caractères est petite, plus le vinyle devra être fin et la colle puissante.

**Solution:** Réduire la vitesse et le cas échéant la pression.

#### h) Le papier support est également découpé

**Conséquence:** Le matériau de support reste attaché au vinyle rendant difficile voire impossible l'échenillage.

**Solution:** Corriger le réglage de la lame et le cas échéant réduire en plus la pression de perforation.

## 9.11 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

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

**Astuce 11**

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.*

## 9.12 Plotter Summa ne lit pas les données!


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

**Astuce 12**

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

9.13 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés

## 9.13 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 13**

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

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

**Astuce 14**

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](http://www.eurosystems.lu/driver).

### Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

### Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

### Aristo

AG 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL		

### Artsign

Artsign

### ASC365

ASC365

### 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 CR1200	PCUT CR630
PCUT CR900	PCUT CS1080	PCUT CS1200
PCUT CS630	PCUT CS900	PCUT CT1000

## A Liste des pilotes

PCUT CT1200  
PCUT CT630  
PCUT CTN1080E  
PCUT CTN630  
PCUT CTN900E

PCUT CT1300  
PCUT CT635  
PCUT CTN1200E  
PCUT CTN630E

PCUT CT1600  
PCUT CT900  
PCUT CTN1500  
PCUT CTN900

## Creation HK

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

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

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

## DAS

SmartCutter 12

SmartCutter 24

## DCS

DCS-F300

## Desay

XP-300P  
XP-540P

XP-380P  
XP-660P

XP-450P

## DGI

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

Omega OM-130  
Omega OM-60

Omega OM-150  
Omega OM-70

## Emblem

EC 120

EC 60

## Encad

NovaCut Series

## Foison

C12  
CT-1200  
FS-48

C24  
CT-630  
S24

C48  
FS-24

## GCC

AR 24  
Expert 24  
Expert 52 LX  
Expert II 52  
Expert Pro-60  
Jaguar II 132  
Jaguar III 132  
Jaguar IV 101  
Jaguar IV 61  
Jaguar JG 61  
Jaguar V 101 LX

Bengal BN-60  
Expert 24 LX  
Expert II 24  
Expert II 52 LX  
i-Craft  
Jaguar II 61  
Jaguar III 183  
Jaguar IV 132  
Jaguar JG 101S  
Jaguar JG 76S  
Jaguar V 132

Bobcat BI-60  
Expert 52  
Expert II 24 LX  
Expert Pro-132S  
Jaguar II 101  
Jaguar III 101  
Jaguar III 61  
Jaguar IV 183  
Jaguar JG 132S  
Jaguar V 101  
Jaguar V 132 LX

Jaguar V 160	Jaguar V 160 LX	Jaguar V 183
Jaguar V 183 LX	Jaguar V 61	Jaguar V 61 LX
Puma II 132	Puma II 60	Puma III 132
Puma III 60	Puma IV 132	Puma IV 132 LX
Puma IV 60	Puma IV 60 LX	Puma SP 132S
Puma SP 30	Puma SP 60	RX II-101S
RX II-132S	RX II-183S	RX II-61
RX II-61-CR	RX-101S	RX-132S
RX-183S	RX-61	Sable SB-60
SignPal GRC Series	SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30
SignPal LYNX S-60	Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S
Ultra GRC-50	Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S
<b>Gerber</b>		
EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	GS15	HS 15 /750
Odyssey	P2C 1200	P2C 1400
P2C 1400 Tangential	P2C 1600	P2C 1600 Tangential
P2C 600	Sprint/4B old	Sprint/4B Fastboard
Sprint/4B new		
<b>Grafityp</b>		
CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
<b>Graphtec</b>		
(HPGL) old	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
CE 7000-130	CE 7000-160	CE 7000-40
CE 7000-60	Craft ROBO	Craft ROBO PRO II
FC Series (GPGL)	FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)
FC4100-75 (HPGL)	FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)
FC5100-75 (HPGL)	FC7000-100	FC7000-130
FC7000-160	FC7000-60	FC7000-75
FC8000-100	FC8000-130	FC8000-160
FC8000-60	FC8000-75	FC8600-100
FC8600-130	FC8600-160	FC8600-60
FC8600-75	FC9000-100	FC9000-140
FC9000-160	FC9000-75	JX 1060 (HPGL)
JX 1130 (HPGL)	w/o perforation old	Sign Jet Series
<b>Helo</b>		
HSP 1360	HSP 360	HSP 720
<b>Hengxing</b>		
Rabbit HX-1000	Rabbit HX-1120	Rabbit HX-1360
Rabbit HX-630	Rabbit HX-720	Rabbit HX-800
Rabbit HX-960		

## A Liste des pilotes

### HobbyCut

ABH-1351

ABH-361

ABH-721

### Houston

100C DMPL

69C DMPL

### HP

Latex 54

Latex 54B

Latex 64

### Ioline

Ioline

Artpro 4000

SmarTrac I/S 110

SmarTrac I/S 85

Super 88

Artpro 3500

Classic

SmarTrac I/S 130

Studio 7

Artpro 3700

Signmaker 5000

SmarTrac I/S 60

Studio 8

### Jiachen

JC-1100DS

JC-1350DS

JC-720DS

JC-850E

JC-1100E

JC-1350E

JC-720E

JC-850H

JC-1100H

JC-1350H

JC-850DS

### Kimoto

Freecut 130

Freecut 75

Freecut 150

Freecut 60

### LG Palopoli

MLP-24

### Liyu

HC 1201

MC 631

SC 631

HC 751

MC 801

SC 801

HC 901

SC 1261

### Master

XP-300P

XP-540P

XP-380P

XP-660P

XP-450P

### Masterplot

Masterplot

### MAX

CM-200

### Mimaki

CG-100

CG-100Lx

CG-101

CG-130 FX II

CG-130FX

CG-100AR

CG-100SR II

CG-12

CG-130AR

CG-130Lx

CG-100EX

CG-100SR III

CG-121

CG-130EX

CG-130SR II

CG-130SR III  
 CG-45  
 CG-51  
 CG-60EX  
 CG-60SR II  
 CG-61  
 CG-9  
 CJV-30-100  
 CJV-30-60  
 MY CUT

CG-160 FX  
 CG-5  
 CG-6  
 CG-60i  
 CG-60SR III  
 CG-75 FX  
 CG-90i  
 CJV-30-130  
 ME 500

CG-160 FX II  
 CG-50  
 CG-60AR  
 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  
 901

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

1300

### PERITEC

1000/1200

### Redsail

RS1120C  
 RS800C

RS1360C

RS720C

### Refine

PixMax PME 720  
 EH-721  
 MH-1351

EH-1101  
 EH-871  
 MH-721

EH-1351  
 MH-1101  
 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
GR2-540	GR2-640	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		

## Seiki Tech

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

## Silhouette

Cameo

## Summa

S One D120	S One D140	S One D140 FX
S One D160	S One D60	S One D75
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 3 S120 D	S-Class 3 S120 T	S-Class 3 S140 D
S-Class 3 S140 T	S-Class 3 S160 D	S-Class 3 S160 T
S-Class 3 S160 TC	S-Class 3 S75 D	S-Class 3 S75 T
S-Class 3 S75 TC	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
----------------------	----------------------

**Universal Drivers**

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

**USCutter**

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

**Vinyl Express**

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40
Panther II 50	Panther III 24	Panther III 30
Panther III 40	Panther III 50	Puma I
Puma II	Q Series 100	Q Series 130
Q Series 160	Q Series 24	Q Series 30
Q Series 42	Q Series 54	Q Series 60
Q Series 64	Q Series 75	Qe60
Qe60+	R Series 19	R Series 24
R Series 31	R Series 39	R Series 44
R Series 53	ULTRA 24	ULTRA 30
ULTRA 40	ULTRA 50	

**VULCAN**

FC-500VC
----------

**VyTek**

GEM40	GEM54
-------	-------

## B Glossaire des termes techniques

<b>Éditeur de texte</b>	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.
<b>Affichage consommation matériel</b>	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.
<b>Affichage matériau</b>	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.
<b>Aperçu des thumbnails</b>	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.
<b>Arc de cercle</b>	Est sur une fonction spécifique de l'éditeur de texte avec peuvent être placés les blocs de texte á, sur, ou dans un cercle.
<b>Attendre après segment</b>	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.
<b>Attribution de l'outil</b>	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.
<b>Autonome</b>	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.
<b>Cloner</b>	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.



<b>Contrôle des périphériques</b>	La section contrôle des périphériques traite des fonctions de la sortie.
<b>Conversion automatique de plumes contour</b>	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 !
<b>Couleurs spot définissables</b>	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.
<b>Créer / modifier des modules de texte</b>	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.
<b>Découpage Multiple</b>	Option de plus facile à couper des matériaux épais et résistants.
<b>Découpage direct</b>	Couper sans fenêtre avant la sortie sur le traceur de découpe
<b>Découper région</b>	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.
<b>Empilement</b>	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.
<b>Enregistrement de la parcours</b>	La distance parcourue de chaque outil est enregistré. En outre, la date, l'heure et le nom de périphérique sont stockés.
<b>Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)</b>	Fonction spéciale qui produit des espaces typographiques correctes. Cet espace spécial peut être entré directement à partir du clavier.
<b>Fermer objets (automatique)</b>	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](http://www.optiscout.com)

<b>Hachurer</b>	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.
<b>Importation texte (TXT / RTF / ECT)</b>	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.
<b>Info Job</b>	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.
<b>Job calculation</b>	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.
<b>Job de référence (*.JRF)</b>	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.
<b>Jobs actifs et passifs</b>	Les jobs actifs sont ceux qui sont maintenant coupés. Jobs passifs sont prêt à être sortis dans une queue d'attente.
<b>Licences multi-utilisateurs disponibles</b>	Licences multi-utilisateurs peuvent être achetés à une licence majeure. Les licences supplémentaires ont ici le même numéro de série que la licence principale
<b>Ligne de contour (Print &amp; Cut)</b>	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.
<b>Lignes d'échenillage horiz. / vert.</b>	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.
<b>Modèles types (*.JTP)</b>	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.

<b>Surface pleine</b>	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.
<b>Surveillance des répertoires</b>	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.
<b>Surveiller processus de sortie</b>	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.
<b>Test de parcours</b>	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.
<b>Traceurs à plat</b>	Les traceurs à plat sont les traceurs de découpe équipés d'une table de découpe à plat.
<b>Traceurs multifonctionnels</b>	<p>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.</p> <p>✗ - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logicielle OptiScout. Informations détaillées sur : <a href="http://www.optiscout.com">www.optiscout.com</a></p>
<b>Traitement des points nodaux</b>	Outil principal pour créer et éditer des objets vectoriels.
<b>Trajectoires outil</b>	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.



<b>Transfert de données CMX</b>	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.
<b>Tri avec simulation</b>	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.
<b>Trimmer</b>	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.
<b>Trimmer ouvert</b>	Est une fonction de fusion qui laisse ouvert les objets une fois qu'ils ont été séparés à la jonction.
<b>Type de programme</b>	Cette section résume certains critères qui caractérisent le champ d'application du programme.
<b>Vectorisation</b>	La vectorisation est la conversion des bitmaps (images matricielles) en contours vectoriels.
<b>Weed-Ex - Option du pilote</b>	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

<b>Alignement</b>	Position du texte sur la surface de travail. CoCut vous offre les alignements suivants: Gauche, Droit, Centré, Justification, Justification forcée, Ajusteur hauteur capitale.
<b>Antialiasing</b>	Anti-crénelage lors de la visualisation de certaines images numériques.
<b>Associer</b>	Rassemblement de plusieurs objets au choix en un seul, tout en conservant leur intégrité. La position des objets entre eux n'est plus modifiable.
<b>Backup</b>	Sauvegarde des fichiers.
<b>Bitmap</b>	Image numérique composée de points appelés pixels.
<b>Byte</b>	Appelé aussi octet, il se compose de 8 bits et il constitue le plus petit espace mémoire utilisable d'un ordinateur.
<b>Cadre de sélection</b>	Un ~ permet la sélection d'objets au moyen de la touche gauche de la souris. En maintenant cette dernière enfoncée, vous tracerez un cadre autour des objets à sélectionner jusqu'à ce que tous les objets désirés se retrouvent à l'intérieur du cadre.
<b>Calibrage</b>	Réglage de l'imprimante, du moniteur, du traceur afin qu'ils produisent les couleurs désirées. Plus généralement on parle de calibrage pour le réglage des valeurs à atteindre.
<b>Chevauchement</b>	Fine partie commune à deux surfaces pour ne pas les assembler bord à bord. Ce ~ permet d'obtenir un joint parfait.
<b>Clipart(s)</b>	~ sont des jobs ou partie de jobs ayant été insérés à la barre d'outils des Cliparts. Ils sont placés dans un répertoire (C:\Programmes\EUROSYSYSTEMS\CoCut Standard XT\CLIP)
<b>Clipboard</b>	Le presse-papiers de Windows est également désigné sous le nom de ~. Le ~ permet de transférer rapidement des données d'un programme à un autre.
<b>CMYK (CMJN)</b>	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) qui sont les couleurs de base pour la quadrichromie.
<b>Compensation</b>	Change la distance entre deux lettres ou deux mots pour obtenir un rendu plus harmonieux. Pour des espaces inférieurs à 100% on parlera de crénage et ceux supérieurs à 100% sont désignés sous le nom d'approche.

<b>Conteneur</b>	~ ou plus précisément conteneur d'images ou de textes est un objet vectoriel, pouvant contenir à l'instar d'un container, divers formats d'images ou textes. Associé à des macro scripts, le conteneur permettra un échange plus ou moins automatique des fichiers regroupés.
<b>Contraste</b>	Niveau de lumière entre les zones sombres et claires d'une image.
<b>Correction Gamma</b>	La ~ est une méthode de correction des degrés de couleurs. Elle combine la luminosité et le renforcement des couleurs d'une image.
<b>Couleurs adaptives</b>	Les ~ sont basées sur le mélange des couleurs spectrales additives que sont le rouge, vert et bleu (RVB). On les retrouve par exemple dans les téléviseurs ou les moniteurs en couleurs.
<b>Couleurs Process</b>	Ensemble des couleurs pouvant être créées à partir des encres Cyan, Jaune (Yellow), Magenta et Noir (Key). Le mélange de ces couleurs rend possible une reproduction typographique de toutes les couleurs.
<b>Crénage</b>	Espace séparant deux lettres moins important que sa valeur par défaut. Permet d'harmoniser l'écriture en fonction des groupe de lettres. La combinaison "Te" par exemple rend un graphisme harmonieux.
<b>Curseur</b>	~ est la petite ligne verticale, clignotante mise en mouvement par la souris dans un champ à éditer.
<b>Desktop</b>	C'est la partie se trouvant autour de la surface de travail servant à la conception de la maquette. Elle peut être comparée à un bureau sur lequel se trouvent les outils.
<b>Dongle</b>	Protection physique du logiciel fournie avec CoCut. Sous forme de clé, elle se connecte au port USB de votre ordinateur. Sans ~ le logiciel ne peut pas être utilisé.
<b>Download</b>	Le téléchargement à partir d'internet de programmes ou de fichiers sur un ordinateur est désigné sous le nom de ~.
<b>DPI</b>	Sigle de <b>Dots Per Inch</b> ; Unité de la résolution d'une image. 1 pouce vaut 2,54 cm
<b>Echeniller</b>	Désigne le fait de supprimer le vinyle indésirable après une découpe sur un traceur de courbes.
<b>EPS</b>	Sigle de " <b>Encapsulated Postscript Format</b> ". Dans ce format de fichier, les informations de texte et d'images sont écrites en PostScript. Ce format contient en outre également un bitmap permettant de visualiser les données sur l'écran.

<b>Exposant</b>	Ces caractères sont en règle générale plus petits que ceux de la même ligne et situés en hauteur.
<b>Gras</b>	Attribut d'une police. Génère des lettres plus épaisses.
<b>Hauteur capitale</b>	Hauteur d'une majuscule, mesurée sur une lettre droite. En règle générale, on retient la lettre "H" comme élément de comparaison et de définition de la hauteur.
<b>Hauteur x</b>	Hauteur de la lettre/du signe "x" voire d'une petite lettre sans la longueur supérieure. Cette dimension est également désignée sous le nom de longueur moyenne.
<b>Hotfolder</b>	Un hotfolder est un répertoire régulièrement scruté par le Plot Manager. Dès lors qu'un fichier y est importé, le Plot Manager exécute automatiquement certaines fonctions qui auront été configurées.
<b>Image demi-ton</b>	On désigne par ~ des images en nuance de gris ou de couleurs. Le demi-ton est la différence entre la couleur concernée et le noir ou le blanc.
<b>Job</b>	Extension du nom de fichier de CoCut; Désignation des fichiers de CoCut.
<b>Justification</b>	Alignement étalé sur toute la longueur du bloc de texte entre les deux marges. L'espace entre les mots d'une même ligne varie (il sera en général étiré), de sorte à obtenir des bords réguliers sur la droite comme sur la gauche. Permet aussi le retour à la ligne automatique. Ne s'applique pas ici à la dernière ligne. Voir aussi la justification forcée.
<b>Justification forcée</b>	Le bloc de texte prendra la totalité de la largeur disponible. Elle sera donc adaptée à la largeur d'une colonne ou de la surface de travail. Cet alignement dans CoCut est désigné sous le nom de "justification forcée"
<b>Laminer</b>	Pose d'un film transparent comme protection
<b>Ligne d'aide</b>	Les lignes d'aide servent à aligner rapidement les objets sur la surface de travail ou sur le bureau. Les lignes d'aide ne sont visibles qu'à l'écran. Elles ne sont ni découpables ni utilisables pour l'impression numérique.
<b>Ligne de base</b>	En typographie, la ~ ou la ligne de pied représente une ligne imaginaire sur laquelle la plupart des lettres reposent. Même si sur une même ligne, différentes tailles et sortes de police sont utilisées, tous les caractères devront reposer sur la ligne en question.

<b>Live Update</b>	Mise à jour logicielle à partir d'internet
<b>Longueur inférieure</b>	Longueur moyenne au-dessous d'un caractère.
<b>Longueur supérieure</b>	Terme désignant la longueur moyenne au-dessus d'un caractère.
<b>Macro</b>	Une ~ automatise des instructions dans les programmes. L'automatisation peut être réalisée soit avec des instructions propres au programme soit au moyen d'un langage macro.
<b>Menu contextuel</b>	Ainsi désignés car la structure des menus contextuels se modifie et s'adapte en fonction du nombre et du type des objets sélectionnés. Les menus contextuels sont toujours activés par clic droit de la souris. Ils permettent d'accéder rapidement à des fonctions et outils importants ainsi qu'à ceux non disponibles dans les menus principaux.
<b>Mise en relief</b>	Mise en relief de parties de texte au moyen de modification des attributs du texte, p. ex. <b>gras</b> , <i>italique</i>
<b>Nuancier CMYK (CMJN)</b>	~ quantité de toutes les couleurs, pouvant être générées par les couleurs (CMJN) utilisées lors de l'impression.
<b>Numérisation</b>	Transformation des images en courbes reliant des points. La saisie est effectuée par point ou par ligne au moyen d'un tableau de digitalisation ou à l'aide d'un scanner.
<b>Papier transfert</b>	Papier transfert permettant après l'échenillage de désolidariser le vinyle de son support et de conserver la position des objets découpés. L'adhérence doit être assez forte pour que le texte, y compris les lettres les plus petites, puissent être enlevés du support sans problème. Après avoir été posé, le ~ doit pouvoir être également retiré sans difficulté.
<b>Poignée</b>	Le terme ~ désigne les 9 carrés noirs apparaissant autour et au milieu d'un objet sélectionné.
<b>Police</b>	Une police contient des contours des caractères à découper. Les polices peuvent être normales, <b>grasses</b> , <i>italiques</i> ou <b>gras italiques</b> . Les polices contiennent en général les quatre styles, mais lors de la découpe le programme fait appel aux quatre fichiers séparément.
<b>Pouce</b>	Unité anglaise de dimension 1 pouce = 1 Inch = 2,54 cm
<b>Profil</b>	Avec un ~ sera défini l'aspect de la surface du programme. L'affichage des outils et des options de menus peut être réglé individuellement en fonction de l'utilisateur, le but étant de faciliter l'interface d'utilisation.

<b>Profondeur de bit</b>	<p>~ correspond à la quantité de couleurs disponibles pour un nombre de bits, p. ex.:</p> <p>1 Bit = <math>2^1</math> = 2 couleurs (noir et blanc)</p> <p>8 Bits = <math>2^8</math> = 256 couleurs ou niveaux de gris</p> <p>24 Bits = <math>2^{24}</math> = 16,8 millions de couleurs</p>
<b>Profondeur de couleurs</b>	<p>Sous ~ on désigne le nombre de teintes colorées possibles pouvant être numérisées par un scanner ou rendues par un écran en couleurs.</p>
<b>Raster Image Processeur</b>	<p>Communément appelé RIP. Logiciel permettant de convertir les fichiers en données exploitables par une imprimante.</p>
<b>Recouvrement</b>	<p>Lorsque des couleurs imprimées sur des plaques distinctes se chevauchent ou sont adjacentes, un défaut de repérage de presse peut produire des blancs entre les couleurs sur impression finale. Pour assurer la continuité des couleurs entre les différentes couleurs on utilise une technique appelée ~ afin de créer une petite zone de chevauchement (recouvrement) entre deux couleurs adjacentes.</p>
<b>Résolution</b>	<p>Nombre de points composant une image sur une distance donnée (pixel). On parle de DPI (Dot Per Inch), dont la traduction est PPP (Point Par Pouce). Les imprimantes laser ont une résolution de 600 à 1200 dpi.</p>
<b>Résolution de numérisation</b>	<p>Précision de la résolution lors de la numérisation d'images analogiques</p> <p><b>Formule:</b></p> <p>Résolution (en DPI) = halftoning ou tramage (L/cm) x 2 (facteur de qualité) x facteur d'agrandissement x 2,54 (par conversion des cm en inch)</p>
<b>Taille de police</b>	<p>~ est la taille d'une police de caractère. Elle correspond à la taille de la quille, à savoir qu'elle comprend les longueurs inférieure et supérieure ainsi qu'un certain espace au-dessus et au-dessous du caractère.</p>
<b>Toolbar</b>	<p>Barre d'outils pouvant être positionnée au choix sur la surface de travail. Les outils peuvent également être le plus souvent sélectionnés librement.</p>
<b>Upload</b>	<p>Par ~ on entend le chargement de fichiers et programmes sur un serveur connecté en réseau.</p>
<b>Vinyle</b>	<p>Il existe deux types de vinyles courants: le vinyle coulé et le vinyle surfacé. Le vinyle coulé est produit en un seul bloc et a moins de risque de se froisser. En général, il est plus onéreux que l'autre. Le vinyle surfacé quant à lui est certes moins cher mais également moins durable. Il a une moins bonne tenue</p>

que le précédent.

Le vinyle est composé de 3 couches:

1. Le support ou liner est la couche inférieure
2. La colle, qui se trouve entre le support et le film
3. Le vinyle à proprement dit.





# Index

## A

AI 37

AutoCAD 7

## B

Backup 178

BMP 37

## C

CDR 174

Changement d'axe 65, 99, 108

Clipart 141, 172, 178

Cloner 168

CMX 174, 177

CMYK 178, 181

Combiner 66, 80, 108

CorelDRAW 7, 15, 26, 28, 29, 30, 141, 173, 177

CoRUN 28, 29, 30, 93, 103

Curseur viseur 89

## D

DXF 37, 38, 169

## E

EMF 37

EPS 169, 177, 179

F

## F

Fraiser 27, 31, 34, 42, 52, 176

Freehand 7, 28

## G

GIF 37

GTP 37

## H

HPGL 37, 38, 159, 163, 167, 169

## I

IK 37

Illustrator 7, 15, 26, 28, 30, 157, 173

Inline 173

## M

Macro 179, 181

## N

Nombre de copies 47, 48, 168

Nombre d'envois 47

## O

OpenType 174

OPI 169

## P

PCX 37

PDF 7, 38, 40

PhotoCUT 173

PhraseWriter 173

## **R**

Remplissage 41, 53, 111, 115

Repères de découpe 52, 148, 151, 174

## **S**

Segment 48, 49, 57, 58, 59, 76, 168

Sens de rotation 67, 74, 100, 120, 121, 150

Sérigraphie 170, 175

## **T**

TIF 37

TrueType 174

Type 1 174

## **W**

WMF 37