

EUROSYSTEMS



Manuel de l'utilisateur

Sommaire

Contrat de licence de logiciel.....	1
Informations importantes EuroCUT.....	7
Configuration requise.....	7
Restriction de garantie.....	7
Marques déposées.....	8
Info vente et support.....	8
Mentions légales.....	10
Copyright.....	11
EuroCUT uses the OpenCV.....	11
EuroCUT utilise le NLog.....	12
EuroCUT Weed-Ex.....	13
A propos de ce manuel.....	15
Conventions typographiques.....	16
1 Introduction.....	17
2 Caractéristiques principales de EuroCUT.....	19
3 Démarrage rapide et installation.....	27
3.1 Protection contre la copie / Dongle.....	27
3.1.1 Protection contre la copie.....	27
3.2 Octroi de licence.....	27
3.2.1 Activation / Désactivation en ligne.....	27
3.2.2 Activation / désactivation hors ligne.....	29
3.2.3 Conversion de la version d'essai en version complète.....	30
3.2.4 Octroi de licence via fichier *.ECFN.....	30
3.3 Démarrage rapide.....	30
3.3.1 Comment installer EuroCUT?.....	30
3.4 La barre d'outils repères de découpe.....	36
3.4.1 Le flux de travail des repères de découpe.....	36
3.4.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2026.....	37
3.4.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6 et CC.....	37
3.5 Scripts d'autoexportation.....	42
3.5.1 Installer Corun.....	42
3.5.2 Liaison du script EuroCUT dans CorelDRAW.....	43
3.5.3 Liaison du script EuroCUT dans Inkscape.....	44
3.5.4 Liaison du script EuroCUT dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	44
3.5.5 Liaison du script EuroCUT dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC.....	45
3.5.6 Liaison du script EuroCUT dans AutoCAD.....	45
4 Comment utiliser EuroCUT?.....	47
4.1 Desktop et surface de travail.....	47
4.1.1 I. Desktop.....	47
4.1.2 II. Surface de travail.....	47
4.2 Préparation du travail.....	50

Sommaire

4 Comment utiliser EuroCUT?	
4.2.1 Importer des données.....	51
4.3 Attribution d'outil par layer.....	56
4.3.1 Définition d'attribution du layer.....	56
4.3.2 Comment définir l'ordre des outils?.....	60
4.4 Exporter.....	62
4.4.1 Exportation PDF.....	64
4.5 Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour.....	65
4.5.1 1. Contour.....	65
4.5.2 2. Outline.....	67
4.5.3 3. Ligne de contour.....	68
4.6 Parenthèse : La fusion d'objets vectoriels.....	70
4.6.1 Une sélection des types de fusion les plus importants.....	70
4.7 Le mode Afficher Layout.....	72
4.7.1 Définition:.....	72
4.7.2 Définition du Conteneur.....	73
4.7.3 Aperçu des types de Conteneur.....	75
4.7.4 Travailler avec des conteneurs.....	76
4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur.....	82
4.8 Imprimer.....	91
4.8.1 Sans logiciel RIP.....	91
4.8.2 Avec logiciel Pjannto RIP.....	100
5 Références.....	101
5.1 Menu Fichier.....	101
5.1.1 Commande Nouveau.....	101
5.1.2 Commande Nouveau à partir du modèle.....	101
5.1.3 Commande Dernière version.....	101
5.1.4 Commande Ouvrir.....	101
5.1.5 Commande Enregistrer.....	101
5.1.6 Commande Enregistrer sous.....	102
5.1.7 Commande Tout enregistrer.....	102
5.1.8 Commande Envoyer par E-mail.....	102
5.1.9 Commande Importer.....	102
5.1.10 Commande Exporter.....	102
5.1.11 La commande Transfert RIP.....	102
5.1.12 Commande Imprimer.....	103
5.1.13 Commande Scanner.....	103
5.1.14 Commande Sélectionner un scanner.....	103
5.1.15 Commande Quitter.....	103
5.1.16 Historique des Jobs.....	103
5.2 Menu Edition.....	104
5.2.1 Commande Annuler.....	104
5.2.2 Commande Liste des annulations.....	104
5.2.3 Commande Rétablir.....	104
5.2.4 Commande Liste de rétablissement.....	104
5.2.5 Commande Couper.....	104
5.2.6 Commande Copier.....	105
5.2.7 Commande Coller.....	105

Sommaire

5 Références	
5.2.8	Commande Insérer les contenus.....105
5.2.9	Commande Tout sélectionner.....105
5.2.10	Commande Inverser la sélection.....105
5.2.11	Commande Info Job.....105
5.2.12	Commande Calcul du Job.....105
5.2.13	Commande Layer de couleur.....106
5.2.14	Commande Prêt à la découpe.....106
5.2.15	Commande Multi Copy.....106
5.3	Menu Objet.....107
5.3.1	Commande Changement d'axe.....107
5.3.2	Commande Changement d'axe avec page de travail.....107
5.3.3	Commande Miroir horizontal.....107
5.3.4	Commande Miroir vertical.....107
5.3.5	Commande Supprimer.....107
5.3.6	Commande Miroir sur l'axe X.....107
5.3.7	Commande Miroir sur l'axe Y.....107
5.3.8	Commande Dupliquer.....108
5.3.9	Commande Cloner.....108
5.3.10	Commande Associer.....108
5.3.11	Commande Dissocier.....108
5.3.12	Commande Combiner.....109
5.3.13	Commande Éclater la combinaison.....109
5.3.14	Commande Remplissage.....109
5.3.15	Commande Contour.....110
5.3.16	Commande Masquer le bitmap.....110
5.3.17	Commande Perspective.....110
5.3.18	Commande Enveloppe.....111
5.3.19	Commande Bloc d'ombre.....112
5.3.20	Commande Dessiner.....112
5.3.21	Commande Aligner.....115
5.3.22	Commande Ranger et simuler.....116
5.3.23	Commande Rangement manuel.....116
5.3.24	Commande Sens horaire.....116
5.3.25	Commande Sens anti-horaire.....116
5.3.26	Commande Fermer.....116
5.3.27	Commande Ouvrir.....116
5.3.28	Commande Arrondir les angles.....117
5.3.29	Commande Réduction des points nodaux.....117
5.3.30	Commande Supprimer lignes doubles.....117
5.3.31	Commande Convertir en lignes de grille.....117
5.3.32	Commande Insérer un pont.....117
5.3.33	Commande Ajouter aux groupe cliparts.....118
5.3.34	Commande Convertir en conteneur.....118
5.3.35	Commande Annuler l'état de conteneur.....118
5.3.36	Commande Paramètres conteneur.....118
5.3.37	Commande Cadre d'échenillage.....118
5.3.38	Commande Propriétés de l'objet.....119
5.4	Menu Affichage.....120

Sommaire

5 Références	
5.4.1 Commande Agrandir.....	120
5.4.2 Commande Réduire.....	120
5.4.3 Commande Toute la page.....	120
5.4.4 Commande Tout montrer.....	120
5.4.5 Commande Objets sélectionnés.....	120
5.4.6 Commande Placer au premier plan.....	120
5.4.7 Commande Placer en arrière-plan.....	121
5.4.8 Commande Vers l'avant.....	121
5.4.9 Commande Vers l'arrière.....	121
5.4.10 Commande Afficher le layout.....	121
5.4.11 Commande Mode contour.....	121
5.4.12 Commande Affichage élargi.....	121
5.4.13 Commande Toujours visible au premier plan.....	121
5.4.14 Commande Rafraîchir la fenêtre active.....	122
5.5 Menu Outils.....	123
5.5.1 Commande Vectoriser.....	123
5.5.2 Commande Revectoriser.....	123
5.5.3 Commande Ligne de contour.....	123
5.5.4 Commande PhotoCut.....	123
5.5.5 Commande Insérer un programme.....	124
5.5.6 Commande Edition des programmes.....	124
5.5.7 Commande Poser des repères d'impression.....	124
5.5.8 Commande Chercher / replacer repères de coupe.....	124
5.5.9 Commande Mesurer.....	124
5.5.10 Commande Optimisation.....	125
5.5.11 Commande Trajectoires de l'outil.....	125
5.5.12 Commande Fraiser / déblayer.....	125
5.5.13 Commande Outline.....	125
5.5.14 Commande Fusion.....	126
5.6 Menu Plugins.....	127
5.6.1 Plugin Numéros de série.....	127
5.7 Menu Image.....	128
5.7.1 Commande Réduction des couleurs.....	128
5.7.2 Commande Posteriser.....	128
5.7.3 Commande Niveaux de gris.....	128
5.7.4 Commande Inverser.....	128
5.7.5 Commande Enchaîner en fondu.....	128
5.7.6 Commande Contraste.....	128
5.7.7 Commande Luminosité.....	129
5.7.8 Commande Saturation.....	129
5.7.9 Commande Accentuation.....	129
5.7.10 Commande Correction du gamma.....	129
5.7.11 Commande Relief.....	129
5.7.12 Commande Convertir en bitmap.....	129
5.7.13 Commande Découper une partie.....	130
5.7.14 Commande Propriétés.....	130
5.8 Menu Texte.....	131
5.8.1 Commande Insérer un texte.....	131

Sommaire

5 Références	
5.8.2	Commande Éditer le texte.....131
5.8.3	Commande Éditeur de texte.....131
5.8.4	Commande Convertir en courbes.....131
5.8.5	Commande Séparer en lignes.....131
5.8.6	Commande Fontmanager.....131
5.9	Menu Paramètres.....132
5.9.1	Menu Paramètres standard.....132
5.9.2	Commande Palette de couleur.....158
5.9.3	Commande Panneau de configuration.....160
5.9.4	Commande Surface de travail.....160
5.9.5	Commande Règles.....161
5.9.6	Commande Unité de mesure.....161
5.9.7	Commande Grille.....161
5.9.8	La fonction Point zéro.....162
5.9.9	Commande Annuler / Rétablir.....164
5.9.10	Commande Curseur viseur.....165
5.9.11	Commande Lignes d'aide.....165
5.9.12	Commande Objet magnétique.....166
5.9.13	Commande Verrouiller lignes d'aide.....166
5.9.14	Commande Afficher lignes d'aide.....167
5.9.15	Commande Choix de la langue.....167
5.10	Menu Fenêtres.....168
5.10.1	Commande Nouvelle fenêtre.....168
5.10.2	Commande Mosaïque horizontale.....168
5.10.3	Commande Mosaïque verticale.....168
5.10.4	Commande Cascade.....168
5.10.5	Commande Fermer.....168
5.10.6	Commande Tout fermer.....168
5.10.7	Commande Standard.....168
5.10.8	Commande Sidebar.....168
5.10.9	Commande Réglages.....168
5.10.10	Commande Outils généraux.....169
5.10.11	Commande Texte.....169
5.10.12	Commande Outils objets.....169
5.10.13	Commande Paramètres objets.....169
5.10.14	Commande Barre d'état des objets.....169
5.10.15	Commande Barre d'état info éléments.....169
5.10.16	Voyant fenêtre active.....169
5.10.17	Commande Plus de fenêtre.....169
5.11	Menu Aide.....170
5.11.1	Commande A propos de.....170
5.11.2	Commande Aide.....170
5.11.3	Commande Installer les plugins Autoimport.....170
5.11.4	Commande Support en ligne.....170
5.11.5	Commande Pilotage à distance, support technique.....170
5.11.6	Commande Live Update.....171
5.12	Menu contextuel du bouton gauche de la souris.....172
5.12.1	Menu contextuel Règle.....172

Sommaire

5 Références	
5.13 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris.....	174
5.13.1 Liste des références des commandes menus contextuels.....	174
5.13.2 Menu contextuel Surface de travail vide.....	177
5.13.3 Menu contextuel Bloc de texte.....	178
5.13.4 Menus contextuels Éditer des points nodaux.....	186
6 Références Aperçu des envois.....	193
6.1 Menu Aide.....	193
6.1.1 Commande Support technique en ligne.....	193
7 Toolbars - Barres d'outils.....	195
7.1 La barre de menu Standard.....	195
7.2 La barre Setup.....	195
7.2.0.1.....	196
7.3 La barre d'outils.....	196
7.3.1 Mode normal.....	198
7.3.2 Mode Éditer points nodaux.....	200
7.3.3 Le Mode Main.....	202
7.3.4 La fonction Zoom.....	202
7.3.5 Les outils Dessiner.....	204
7.3.6 L'éditeur de texte On top.....	204
7.3.7 L'outil Mesurer.....	204
7.3.8 L'outil Seau à couleurs.....	205
7.3.9 L'outil Attribut de la plume.....	205
7.3.10 L'outil Envoi.....	205
7.4 La barre Éditeur de texte.....	206
7.5 La barre points nodaux.....	208
7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux.....	213
7.6 La barre des outils de l'objet.....	215
7.7 Barre des Paramètres de l'objet.....	216
7.7.1 Commande Copies multiples.....	216
7.7.2 Remplir la feuille de travail.....	218
7.8 Barre d'état Info objets.....	219
7.9 Barre d'état Info éléments.....	219
8 Tools - Outils.....	221
8.1 L'interface.....	221
8.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification.....	222
8.2 La fenêtre Éditeur de texte.....	223
8.2.1 Éditer un texte.....	232
8.3 Fonction Outline.....	237
8.4 Convertir en lignes de grille (Exemple).....	239
8.4.1 Quel est le rôle de la fonction ?.....	239
8.4.2 Exemple.....	239
8.5 Les trajectoires de l'outil.....	240
8.5.1 Coins.....	241
8.5.2 Tangentes.....	241
8.6 Liste Annulations/Rétablissements.....	244

Sommaire

8 Tools - Outils	
8.7 La fonction Aligner.....	246
8.8 Outil Tri avec simulation.....	247
8.8.1 Zone A1 - Position, barre de couleur,	247
8.8.2 Zone A2 - Le simulateur.....	249
8.8.3 Zone A3.....	249
8.8.4 Zone A4 - Ranger, paramètres,	251
8.9 L'outil Attributs de la plume.....	254
8.10 Fusion.....	258
8.10.1 Masque.....	260
8.10.2 Jonctions.....	261
8.11 L'outil Remplissage.....	262
8.12 Outil Objets symétriques.....	269
8.13 Mesurer.....	272
8.14 Le chronomètre.....	274
8.15 L'outil Vectoriser.....	275
8.15.1 Attribution de couleurs.....	275
8.15.2 Paramètres.....	277
8.15.3 Les curseurs.....	278
8.16 La Ligne de contour.....	279
8.17 Le calcul du job.....	282
8.18 L'Info JOB.....	287
8.19 Fonction PhotoCUT.....	290
8.19.1 Fenêtre PhotoCUT.....	290
9 La Sidebar.....	299
9.1 Définition de la Sidebar.....	299
9.2 Commande d'Ancre.....	299
9.3 L'onglet Layer.....	301
9.3.1 A) Les Layers.....	301
9.3.2 B) Les options Layer.....	301
9.3.3 C) Les options pour palettes.....	302
9.3.4 État du layer.....	304
9.3.5 La boîte de dialogue Réglages des layers.....	306
9.3.6 Raccourcis de la barre d'outils des layers.....	313
9.4 L'Onglet Fichiers.....	314
9.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers.....	314
9.4.2 Chemins de recherche.....	319
9.4.3 Surveillance du répertoire Hotfolder.....	321
9.4.4 Champ rechercher et affichage de fichiers.....	325
9.5 L'onglet Objets.....	329
9.5.1 L'onglet Objets (Manager d'objets).....	329
9.5.2 L'onglet Types d'objets.....	333
9.5.3 L'onglet Nom d'objet.....	335
9.5.4 L'onglet Attributs.....	335
9.6 Onglet Cliparts.....	339
9.6.1 Gestion des cliparts.....	339
9.6.2 Les menus contextuels.....	346
9.7 L'onglet Macros.....	348

Sommaire

9 La Sidebar	
9.7.1 Le lecteur macros.....	348
9.7.2 Les macros EuroCUT.....	350
10 Add ons.....	353
10.1 Imbrication Boîte (Box Nesting).....	353
11 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....	355
11.1 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou 11 (sans dongle).....	355
11.2 Calibrage de la taille de sortie.....	355
11.3 Vectoriser.....	357
11.4 Polices et Windows 10 / 11.....	358
11.5 Fusion des textes.....	358
11.6 Générer des segments circulaires.....	358
11.7 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	359
Annexes.....	361
A Aperçu des raccourcis clavier.....	361
B Tableau des caractères ANSI.....	363
C Polices de EuroCUT Design XT.....	364
D Polices de EuroCUT.....	367
E Polices des symboles de EuroCUT.....	384
E.1 Symbole Signe (ECSignsymbole).....	384
E.2 Symbole Sport (ECSportsymbole).....	387
E.3 Symbole Cadre (ECRahmensymbole).....	389
F Glossaire des termes techniques.....	390
G Glossaire.....	400
Index.....	407

Contrat de licence de logiciel

Les clauses contractuelles pour l'utilisation du logiciel Eurosystems 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 Eurosystems Neo S.à r.l. (désigné ici aussi sous le *concedant*). 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 utiliser 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 concedant 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 concedant 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 concedant vous concède le droit d'utiliser la copie ci-incluse du logiciel Eurosystems 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 concedant 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'engagement 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)

Eurosystems Neo S.à r.l. autorise RCS Systemsteuerungen GmbH à distribuer des licences de location. Eurosystems 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-licencier à un tiers tout ou partie du logiciel. Nonobstant ce qui précède, vous êtes autorisé à transférer définitivement à un tiers tous vos droits d'utilisation du logiciel, sous réserve que vous lui transfériez le présent contrat de licence 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'Eurosystems.

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

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

5. Titularité des droits

L'acquisition du logiciel ne vous concède aucun droit de propriété intellectuelle sur le logiciel. Vos droits se limitent à la possession du support physique 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 l'expiration de son droit d'utilisation, le titulaire de la licence s'engage à détruire le support informatique original ainsi que toute copie du logiciel, des exemplaires modifiés et tout autre document écrit associé. D'autre part, l'équipement informatique et le dongle fournis par Eurosystems seront à retourner au fabricant.

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'Eurosystems

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'Eurosystems. A l'encontre des commerçants également sera exclue la responsabilité de la négligence grave. Ne sera pas affectée ici la responsabilité liée aux propriétés éventuelles assurées par Eurosystems. Une responsabilité pour des dommages liés à un quelconque défaut, non exclu expressément par Eurosystems, ne saura être engagée.

10. Commerçants

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

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 Eurosystems se porte garant du produit. Cette garantie ne remplace pas ni ne limite toute réclamation éventuelle de garantie ou responsabilité à l'encontre du distributeur auprès duquel le logiciel aura été acquis.

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

* Exclusion de toute autre responsabilité: 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'Eurosystems seront responsables de tous dommages, réclamations ou coûts de quelque nature que ce soit (sans exception pour un manque à gagner, une interruption de l'activité de l'entreprise, la perte d'informations ou de données et la perte financière), qui auraient été occasionnés par l'utilisation d'un produit d'Eurosystems ou par l'incapacité d'utiliser un produit d'Eurosystems. Ceci est valable même si le concédant aura été informé de la possibilité de ces dommages. Dans tous les cas, la responsabilité

d'Eurosystems se limitera à la somme versée pour l'acquisition du produit. Les limitations susmentionnées ne s'appliquent pas dans le cas d'une responsabilité légale fixée par la loi applicable sur la responsabilité de fait des produits, de celle liée à une garantie spécifique ou de celle liée aux préjudices corporels causés de manière volontaire ou par négligence grave de la part d'Eurosystems.

Contrat de licence de logiciel

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:
Eurosystems Neo S.à r.l., Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher,
Luxembourg

© Eurosystems 2026

Informations importantes EuroCUT

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

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

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

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

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

Numéro de code

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

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

Merci de vérifier (version Professional uniquement):

1. Outre le logiciel (CD), la présence de la protection de copie (Dongle) est indispensable car elle constitue également votre licence.
2. Le numéro figurant sur votre protection de copie **doit** être identique à la première partie du numéro de série (**000123-ECDSXT-...**).

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

Configuration requise

- Ordinateur avec min. 4 Go de mémoire système
- Windows 7 / 8 / 10 / 11
- Résolution graphique minimum 1280 x 1024 pixels

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.

Restriction de garantie

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

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

Marques déposées

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

Info vente et support

Chère utilisatrice,
cher utilisateur,

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

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

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

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

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

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

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

- Numéro de Version: par ex. EuroCUT Professional 9.005
- Une description de la liste des fichiers de votre produit (Menu Aide / A propos de...)

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

Afin de vous garantir une assistance rapide et compétente, nous vous recommandons de faire enregistrer votre logiciel. Vous serez inscrit dans notre banque des utilisateurs 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 EUROSYSYSTEMS.

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

Fax: +49 6502 92 88 15

Site web: www.eurosystems.lu

Mentions légales

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: 13.03.26

Copyright

Copyright © 2026 de Eurosystems Neo S.à r. l.. Tous droits réservés.
Révision: 13.03.26

Toute reproduction de ce manuel ainsi que du logiciel EuroCUT pour Windows fera l'objet de poursuites pénales.

Les droits liés à la documentation de EuroCUT se trouvent à Eurosystems Neo 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 EuroCUT 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

EuroCUT uses the OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

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

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

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

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

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

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

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

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

EuroCUT uses the OpenCV

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

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

EuroCUT utilise le NLog

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

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

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

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

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

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

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

EuroCUT Weed-Ex

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

A propos de ce manuel

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conventions typographiques

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

1 Introduction

Cette solution logicielle a été conçue pour créer, imprimer et exporter des graphiques et dessins vectoriels. Elle offre une très haute fonctionnalité et compatibilité.

EuroCUT Design XT est d'une utilisation conviviale disposant d'outils performants pour une réalisation hautement professionnelle de vos conceptions graphiques.

Concevez des graphiques élaborés, corrigez vos objets vectoriels et vectorisez des images matricielles tels que des logos ou cliparts.

La multitude des filtres d'importation tels que eps, ai, bmp, tif et autres, permet une intégration aisée dans le flux de travail en cours. Les "macros d'autoexportation" pour AutoCAD, Illustrator, InDesign, Freehand, CorelDRAW ou Inkscape garantissent un échange des données sans faille.

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Stal XT
Outils de conception	✓	✗	✗	✗	✗
Dessiner	✓	✓	✗	✗	✗
Multi Copy	✓	✓	✓	✓	✓
Rectangle	✓	✓	✓	✓	✗
Cercle	✓	✓	✓	✓	✗
Ligne	✓	✓	✓	✓	✗
Mode de digitalisation	✓	✓	✓	✗	✗
Main levée	✓	✓	✓	✗	✗
Objet symétrique	✓	✓	✗	✗	✗
Trou de perçage	✓	✓	✗	✗	✗
Repère de découpe	✓	✓	✓	✓	✗
Objet universel	✓	✓	✗	✗	✗
Bloc d'ombre	✓	✓	✗	✗	✗
Enveloppe	✓	✓	✗	✗	✗
Perspective	✓	✓	✗	✗	✗
Fonctions bitmaps	✓	✓	✗	✗	✗
Enchaîner en fondu	✓	✓	✗	✗	✗
Propriétés	✓	✓	✗	✗	✗
Réduire les couleurs	✓	✓	✗	✗	✗
Correction du gamma	✓	✓	✗	✗	✗
Niveaux de gris	✓	✓	✗	✗	✗
Luminosité	✓	✓	✗	✗	✗
Inverser	✓	✓	✗	✗	✗
Contraste	✓	✓	✗	✗	✗
Convertir en bitmap	✓	✓	✗	✗	✗
Posteriser	✓	✓	✗	✗	✗
Découper une partie	✓	✓	✗	✗	✗
Relief	✓	✓	✗	✗	✗
Tournez par incréments de 0,1°	✓	✓	✓	✗	✗
Netteté	✓	✓	✗	✗	✗
Saturation	✓	✓	✗	✗	✗
PhotoCUT	✓	✓	✓	✓	✗
Cadre d'échenillage	✓	✓	✓	✓	✗
Résultat inversible	✓	✓	✓	✓	✗
Distance des bandes réglable	✓	✓	✓	✓	✗
Largeur des bandes réglable	✓	✓	✓	✓	✗
Forme des bandes sélect.	✓	✓	✓	✓	✗
Direction des bandes sélect.	✓	✓	✓	✓	✗
Largeur des poignées variable	✓	✓	✓	✓	✗
Différents reliefs	✓	✓	✓	✓	✗
Conversion niveaux de gris	✓	✓	✓	✓	✗
Fusionner	✓	✓	✓	✓	✗
Remplissage	✓	✓	✗	✗	✗
Automatique	✓	✓	✓	✓	✗
Manuel	✓	✓	✓	✓	✗
Selon couleur	✓	✓	✓	✓	✗
Trimmer ouvert	✓	✓	✓	✓	✗

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Stal XT
Sérialisation	✓	✓	✓	✓	✗
Trimmer	✓	✓	✓	✓	✗
Surface pleine	✓	✓	✓	✓	✗
Sidebar	✓	✗	✗	✗	✗
Clipart Manager	✓	✓	✓	✓	✗
Importation CLA	✓	✓	✓	✓	✗
Gestion des groupes Cliparts	✓	✓	✓	✓	✗
Gestion des cliparts	✓	✓	✓	✓	✗
Présentation par liste	✓	✓	✓	✓	✗
Présentation en mosaïque	✓	✓	✓	✓	✗
Fenêtre info fichier	✓	✓	✓	✓	✗
Soutien Drag & Drop	✓	✓	✓	✓	✗
Recherche par nom de fichier	✓	✓	✓	✓	✗
Prévisualisation par vignette	✓	✓	✓	✓	✗
Affichage variable	✓	✓	✓	✓	✗
Manager de fichiers	✓	✓	✗	✓	✗
Affichage par liste	✓	✓	✗	✓	✗
Affichage par mosaïque	✓	✓	✗	✓	✗
Option importation fichier	✓	✓	✗	✓	✗
Fenêtre info fichier	✓	✓	✗	✓	✗
Soutien Drag & Drop	✓	✓	✗	✓	✗
Mise à jour en arrière-plan	✓	✓	✗	✓	✗
Importation *.CDR et *.CMX 1)	✓	✓	✗	✓	✗
Option ouvrir job	✓	✓	✗	✓	✗
Surveillance d'état	✓	✓	✗	✓	✗
Recherche par nom de fichier	✓	✓	✗	✓	✗
Chemins de recherche déf.	✓	✓	✗	✓	✗
Prévisualisation par vignette	✓	✓	✗	✓	✗
Affichage variable	✓	✓	✗	✓	✗
Surveillance répertoire	✓	✓	✗	✓	✗
Aperçu *.CDR et *.CMX 1)	✓	✓	✗	✓	✗
Layer manager	✓	✗	✓	✓	✗
Libre / bloqué	✓	✓	✓	✓	✗
Palettes de couleurs individ.	✓	✓	✓	✓	✗
Fenêtre info	✓	✓	✓	✓	✗
Numéros des layers	✓	✓	✓	✓	✗
Sélectionner les objets du layer	✓	✓	✓	✓	✗
Affichage matériel	✓	✓	✓	✓	✗
Modèles CMYK / RGB / HSB	✓	✓	✓	✓	✗
Visible / invisible	✓	✓	✓	✓	✗
Couleurs spot peuvent être déf.	✓	✓	✓	✓	✗
Paramétrage outil	✓	✗	✓	✓	✗
Assignment d'outil	✓	✗	✓	✓	✗
Onglet macros	✓	✓	✗	✗	✗
Effectuer pas à pas	✓	✓	✗	✗	✗
Manager objets	✓	✓	✓	✓	✓
Onglet attributs	✓	✓	✓	✓	✓
Boutons structure arborescente	✓	✓	✓	✓	✓
Barre de couleur	✓	✓	✓	✓	✗

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Styl XT
Navigateur	✓	✓	✓	✓	✓
Afficher les attributs de l'objet	✓	✓	✓	✓	✓
Sél. des objets avec aperçu	✓	✓	✓	✓	✓
Structure arborescente objets	✓	✓	✓	✓	✓
Liste des objets	✓	✓	✓	✓	✓
Noms d'objet	✓	✓	✓	✓	✓
Onglet nom d'objet	✓	✓	✓	✓	✓
Onglet type d'objet	✓	✓	✓	✓	✓
Prévisualisation d'objet	✓	✓	✓	✓	✓
Bouton zoom	✓	✓	✓	✓	✓
Pousseur zoom	✓	✓	✓	✓	✓
Divers	✓	✓	✗	✗	✗
Changement d'axe	✓	✓	✓	✓	✓
Aligner	✓	✓	✓	✓	✓
Dimension	✓	✓	✗	✗	✗
Remplissage bitmap	✓	✓	✓	✗	✗
Tournez par incréments de 0,1°	✓	✓	✓	✓	✓
Curseur viseur	✓	✓	✓	✗	✗
Remplissage	✓	✓	✓	✗	✗
Guides (également en diagonale)	✓	✓	✓	✗	✗
Règles	✓	✓	✓	✓	✓
Loupe	✓	✓	✓	✓	✓
Unité de mesure	✓	✓	✓	✓	✓
Mesurer (distance, angle)	✓	✓	✓	✓	✗
Aide au positionnement	✓	✓	✓	✓	✓
Grille	✓	✓	✓	✗	✗
Miroiter horizontal	✓	✓	✓	✓	✓
Miroiter vertical	✓	✓	✓	✓	✓
Chronomètre	✓	✓	✓	✗	✗
Plume contour	✓	✓	✓	✓	✗
Mode plume contour	✓	✓	✓	✓	✓
Remplissage gradient	✓	✓	✓	✗	✗
Edition points nodaux	✓	✓	✗	✗	✗
Aligner horizontal	✓	✓	✓	✗	✗
Aligner vertical	✓	✓	✓	✗	✗
Entrée directe des coordonnées	✓	✓	✓	✗	✗
Ligne droite en courbe	✓	✓	✓	✗	✗
Insérer point nodal	✓	✓	✓	✗	✗
Supprimer point nodal	✓	✓	✓	✗	✗
Réduction des points nodaux	✓	✓	✓	✗	✗
Disjoindre point nodal	✓	✓	✓	✗	✗
Relier points nodal	✓	✓	✓	✗	✗
Lisser courbe	✓	✓	✓	✗	✗
Courbe en ligne droite	✓	✓	✓	✗	✗
Nouvelle origine	✓	✓	✓	✗	✗
Orthogonaliser	✓	✓	✓	✗	✗
Point nodal pointu	✓	✓	✓	✗	✗
Ponts	✓	✓	✗	✗	✗
Point nodal symétrique	✓	✓	✓	✗	✗

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Stal XT
Arrondir	✓	✓	✓	✗	✗
Outline/Inline	✓	✓	✓	✓	✗
Outils de productivité	✓	✗	✗	✗	✗
Transfert CMX (drag & drop)	✓	✓	✓	✓	✓
Applique couleurs et gradients	✓	✓	✓	✓	✓
Importation de contours TTF	✓	✓	✓	✓	✓
Exportation de CorelDRAW CMX	✓	✓	✓	✓	✓
Filtre job dans CorelDRAW	✓	✓	✓	✓	✓
Imprimer	✓	✓	✗	✓	✗
Imprimer sur rouleau	✓	✓	✗	✓	✗
Imprimer dans fichier	✓	✓	✓	✓	✗
Indiquer rapport de pression	✓	✓	✓	✓	✗
Séparation des couleurs	✓	✓	✗	✓	✗
Sélection des parts (mosaïques)	✓	✓	✗	✓	✗
Mosaïques avec recouvrement	✓	✓	✗	✓	✗
Aperçu des mosaïques	✓	✓	✗	✓	✗
Filtre d'exportation	✓	✓	✓	✗	✗
PDF	✓	✓	✓	✓	✗
Cryptage de document	✓	✓	✓	✓	✗
Gestion de l'accès	✓	✓	✓	✓	✗
Mot de passe à deux niveaux	✓	✓	✓	✓	✗
CMX	✓	✓	✓	✓	✗
DXF	✓	✓	✓	✓	✗
EMF	✓	✓	✓	✓	✗
EPS avec OPI	✓	✓	✓	✓	✗
HPGL	✓	✓	✓	✓	✗
JOB (EuroCUT 4, 5, 6)	✓	✓	✓	✗	✗
JPG, TIF, BMP, PCX, PNG	✓	✓	✓	✓	✗
SOR	✓	✓	✓	✓	✗
Fraisage & gravure	✓	✓	✗	✗	✗
Hachure	✓	✓	✗	✗	✗
Multi-Inline	✓	✓	✗	✗	✗
Trajectoires outil	✓	✓	✗	✗	✗
Aperçu trajectoire de la fraise	✓	✓	✗	✗	✗
Correction rayon fraise intérieure	✓	✓	✗	✗	✗
Correction rayon fraise extérieure	✓	✓	✗	✗	✗
Filtre d'importation	✓	✓	✗	✗	✗
GIF, JPG, TIF, BMP, PCX, PNG	✓	✓	✓	✓	✓
AI	✓	✓	✓	✓	✓
CCJ (CoCut Job)	✓	✓	✓	✓	✓
CMX, CDR, CDT 2)	✓	✓	✓	✓	✓
DXF	✓	✓	✓	✓	✓
EMF, WMF	✓	✓	✓	✓	✓
EPS	✓	✓	✓	✓	✓
GTP	✓	✓	✓	✗	✗
IK (URW Signus)	✓	✓	✗	✗	✗
PDF	✓	✓	✓	✓	✓
PLT (HPGL)	✓	✓	✓	✓	✓
SVG 3)	✓	✓	✓	✓	✓

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Sbal XT
Info job	✓	✓	✓	✓	✓
Utilisateur / temps de traitement	✓	✓	✓	✓	✓
Infos job imprimable	✓	✓	✓	✓	✓
Date de création	✓	✓	✓	✓	✓
Adresse du client	✓	✓	✓	✓	✓
Long. / hauteur / nombre / prix	✓	✓	✓	✓	✓
Matériel / numéro de couleur	✓	✓	✓	✓	✓
Champ mémo	✓	✓	✓	✓	✓
Champs opt. peuvent être définis	✓	✓	✓	✓	✓
Protection par mot de passe	✓	✓	✓	✓	✓
Calcul du Job	✓	✓	✗	✗	✗
Mode objet	✓	✓	✗	✗	✗
Surface du panneau	✓	✓	✗	✗	✗
Mode police + matériel	✓	✓	✗	✗	✗
Mode haut. caractères + matériel	✓	✓	✗	✗	✗
Option caractères spéciaux	✓	✓	✗	✗	✗
Optimisation	✓	✗	✓	✓	✗
Foils	✓	✗	✓	✓	✓
Marques	✓	✗	✓	✓	✗
Plaques	✓	✗	✓	✓	✗
Segment	✓	✗	✓	✓	✓
Smartfeed	✓	✗	✓	✓	✓
Automatisation / macros	✓	✓	✓	✓	✗
Marques de vidéo	✓	✓	✓	✓	✗
Cloner	✓	✓	✓	✓	✗
Ligne de contour	✓	✓	✓	✓	✗
Rangement manuel	✓	✓	✓	✓	✗
Modèles types (*.JTP)	✓	✓	✓	✗	✗
Sens d'orientation de l'objet	✓	✓	✓	✓	✗
Fermer objets (automatique)	✓	✓	✓	✓	✗
Positionnement exact au 10 µm	✓	✓	✓	✓	✓
Job référence (*.JRF)	✓	✓	✓	✓	✓
Numéros de série	✓	✓	✗	✗	✗
Rangement avec simulation	✓	✓	✓	✓	✓
Éditeur de texte	✓	✓	✓	✗	✗
Polices	✓	✓	✓	✗	✗
102 polices EC (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Police symboles	✓	✓	✓	✗	✗
Police symboles sport	✓	✓	✓	✗	✗
Police pièces du cadre	✓	✓	✓	✗	✗
Police code à barres (EAN)	✓	✓	✓	✗	✗
Alignement	✓	✓	✓	✗	✗
Réglage de la longueur autom.	✓	✓	✓	✗	✗
Fonction conteneur	✓	✓	✓	✗	✗
Pas de retour à la ligne - adapter	✓	✓	✓	✗	✗
Pas de retour à la ligne - diminuer	✓	✓	✓	✗	✗
Créer des tables de kerning (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Adapter valeurs de kerning (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Arc de cercle	✓	✓	✓	✗	✗

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Stal XT
Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	✓	✓	✓	✗	✗
Type police	✓	✓	✓	✗	✗
Taille de police	✓	✓	✓	✗	✗
Style	✓	✓	✓	✗	✗
Tabulations	✓	✓	✓	✗	✗
Exportation texte (TXT, RTF, ECT)	✓	✓	✓	✗	✗
Texte en exposé	✓	✓	✓	✗	✗
Importation texte (TXT, RTF, ECT)	✓	✓	✓	✗	✗
Texte en indice	✓	✓	✓	✗	✗
Polices URW BE	✓	✓	✓	✗	✗
Réglage de la hauteur capitale	✓	✓	✓	✗	✗
Inter mot	✓	✓	✓	✗	✗
Inter lettre	✓	✓	✓	✗	✗
Table de jeu de caractère	✓	✓	✓	✗	✗
Inter ligne	✓	✓	✓	✗	✗
Vectorisation	✓	✓	✓	✗	✗
Réduct. points nodaux autom.	✓	✓	✓	✗	✗
Aperçu du résultat avec zoom	✓	✓	✓	✗	✗
Fusion des couleurs	✓	✓	✓	✗	✗
Filtre contour	✓	✓	✓	✗	✗
Optimisation pour les objets texte	✓	✓	✓	✗	✗
Re-vectorisation	✓	✓	✓	✗	✗
Plugins d'auto importation	✓	✓	✓	✓	✗
Adobe Illustrator	✓	✓	✓	✓	✓
Adobe InDesign	✓	✓	✓	✓	✗
AutoCAD	✓	✓	✓	✓	✗
CorelDesigner	✓	✓	✓	✓	✓
CorelDRAW	✓	✓	✓	✓	✓
Barre d'outils workflow de découpe	✓	✓	✓	✓	✗
Inkscape	✓	✓	✓	✓	✓
Fonctions de base	✓	✓	✓	✗	✗
Surface de travail incrémentable	✓	✓	✓	✓	✓
Sauvegarde automatique	✓	✓	✓	✗	✗
Le fichier de sauvegarde	✓	✓	✓	✗	✗
Repères de découpe	✓	✓	✓	✓	✗
Bord de feuille	✓	✓	✓	✓	✓
Plans (layer)	✓	✓	✓	✓	✗
Curseur viseur	✓	✓	✓	✗	✗
Maintenance à distance	✓	✓	✓	✓	✓
Grille avec offset	✓	✓	✓	✗	✗
Groupement d'objets	✓	✓	✓	✓	✓
Combinaison d'objets	✓	✓	✓	✓	✓
Menus contextuels	✓	✓	✓	✓	✓
Règles	✓	✓	✓	✓	✓
Métrique en mm, cm, pouce	✓	✓	✓	✓	✓
Décalage du point zéro	✓	✓	✓	✓	✓
Aide en ligne	✓	✓	✓	✓	✓
Grille avec aide au positionnement	✓	✓	✓	✗	✗
Annuler et rétablir	✓	✓	✓	✓	✓

Comparaison de produits					
Touches clé semblables à Corel	✓	✓	✓	✓	✓
Envoyé par email	✓	✓	✓	✓	✗
Outils supplémentaires	✓	✓	✓	✗	✗
Fontmanager	✓	✓	✓	✗	✗
Fenêtre pour chaque type	✓	✓	✓	✗	✗
Parcourir bases de données	✓	✓	✓	✗	✗
Activer / désactiver polices	✓	✓	✓	✗	✗
Ajouter / dupliquer polices	✓	✓	✓	✗	✗
Polices dans bases de données	✓	✓	✓	✗	✗
Recherche polices par nom, type	✓	✓	✓	✗	✗
Aperçu des polices	✓	✓	✓	✗	✗
Import. base de données polices	✓	✓	✓	✗	✗
Polices TT, OT, Type 1, BE	✓	✓	✓	✗	✗
Pilotes	✗	✗	✗	✗	✗
Cutter mini	✓	✗	✓	✓	✓
Cutter à rouleau	✓	✗	✓	✓	✓
Table de découpe à plat	✓	✗	✓	✓	✗
Cutter multifonctions	✗	✗	✗	✗	✗
Graveuse laser	✗	✗	✗	✗	✗
Graveuse	✓	✗	✓	✗	✗
Gestion d'appareils	✓	✗	✗	✓	✗
Plot Manager	✓	✗	✓	✓	✓
Jobs actifs et passifs	✓	✗	✓	✓	✓
Surveiller processus d'envoi	✓	✗	✓	✓	✓
Enregistrement de la trajectoire	✓	✗	✓	✓	✓
Administration du hotfolder	✓	✗	✗	✓	✗
Historique du job	✓	✗	✓	✓	✓
Aperçu du job	✓	✗	✓	✓	✓
Répétition du job	✓	✗	✓	✓	✓
Configuration multi-périphér.	✓	✗	✓	✓	✓
Messages avant envoi	✓	✗	✓	✓	✓
Support multi-interfaces	✓	✗	✓	✓	✓
Sortie parallèle sur périphér.	✓	✗	✓	✓	✓
Fonction serveur plot (TCP/IP)	✓	✗	✓	✓	✓
Fonction spool	✓	✗	✓	✓	✓
Fonction liste d'attente	✓	✗	✓	✓	✓
Envoyer dans un fichier	✓	✗	✓	✓	✓
Aperçu des envois	✓	✗	✓	✓	✓
Conversion plume contour autom.	✓	✗	✓	✓	✓
Quelconque nombre de sorties	✓	✗	✓	✓	✓
Tout nombre de copies	✓	✗	✓	✓	✓
Découpage direct	✓	✗	✓	✓	✓
Lignes d'échenillage horiz. / vert.	✓	✗	✓	✓	✓
Grille d'échenillage autour un objet	✓	✗	✓	✓	✓
Découpage de couleur séparé	✓	✗	✓	✓	✓
Grille d'échenillage globale	✓	✗	✓	✓	✓
Taille de la sortie réglable	✓	✗	✓	✓	✓
Découpage multiple	✓	✗	✓	✓	✓
Optimisation consommation film	✓	✗	✓	✓	✓

2 Caractéristiques principales de EuroCUT

Comparaison de produits	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Test de parcours	✓	✗	✓	✓	✓
Présélection objets de découpe	✓	✗	✓	✓	✓
Segmentation avec recouvrement	✓	✗	✓	✓	✓
Empilement	✓	✗	✓	✓	✓
Affichage consommation matériel	✓	✗	✓	✓	✓
Éditeur de pilotes	✓	✗	✓	✓	✓
Attendre après segment	✓	✗	✓	✓	✓
Weed-Ex Option du pilote	✓	✗	✗	✓	✗
Type de programme					
Autonome	✓	✓	✓	✗	✗
Protection par numéro de code	✓	✓	✓	✓	✓

- 1) CDR seulement si CorelDRAW est installé
- 2) CDR / CDT seulement si CorelDRAW est installé
- 3) SVG seulement si Inkscape est installé (version non portable)

3 Démarrage rapide et installation

3.1 Protection contre la copie / Dongle

3.1.1 Protection contre la copie

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

3.1.1.1 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 : ECDSXT:00000-00000-00000-00000-00000

3.1.1.2 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.

3.2 Octroi de licence


3.2.1 Activation / Désactivation en ligne

3.2.1.1 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**.

3.2.1 Activation / Désactivation en ligne

Concession

Nom / Entreprise : 


E-mail :

Clé d'activation :

ID de l'ordinateur :

Clé de l'ordinateur :

[Accepter la politique de confidentialité](#)

Cette version expirera le 23/07/2020. 

Enregistrez logiciel

Fig. 3.2-1: Dialogue Concession


3.2.1.2 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 3.2.4: Octroi de licence via fichier *.ECFN

3.2.1.3 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.

3.2.1.4 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. 3.2-2: Bouton Info

3.2.2 Activation / désactivation hors ligne

3.2.2.1 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.

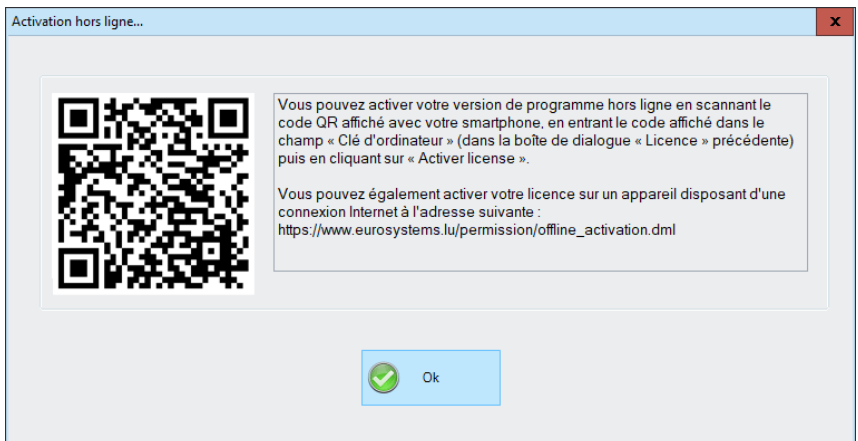


Fig. 3.2-3: Code QR pour l'activation hors ligne de la licence

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.

3.2.2.2 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.

3.2.3 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**.

3.2.4 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 EuroCUT Design 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.

3.3 Démarrage rapide

3.3.1 Comment installer EuroCUT?

3.3.1.1 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

3.3.1.2 Étape 2: Installation

Après avoir inséré le CD dans votre lecteur, la fenêtre d'installation portant le titre **EUROSYSTEMS Setup** apparaît. Sélectionnez EuroCUT Design 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. 3.3-2), afin de démarrer l'installation.

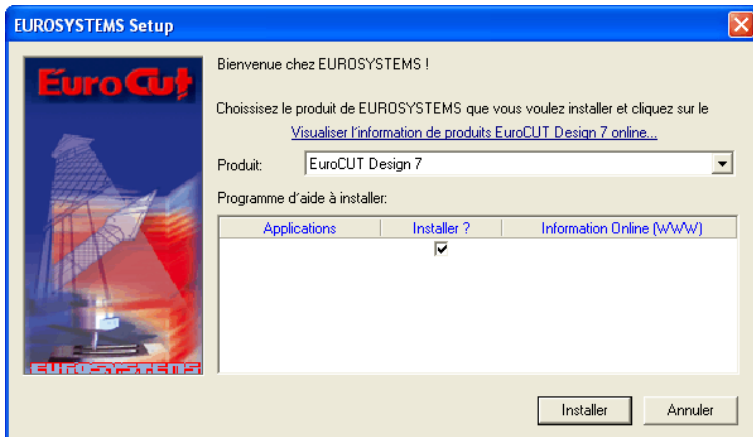


Fig. 3.3-1: Boîte de dialogue Autostart

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

3.3.1 Comment installer EuroCUT?

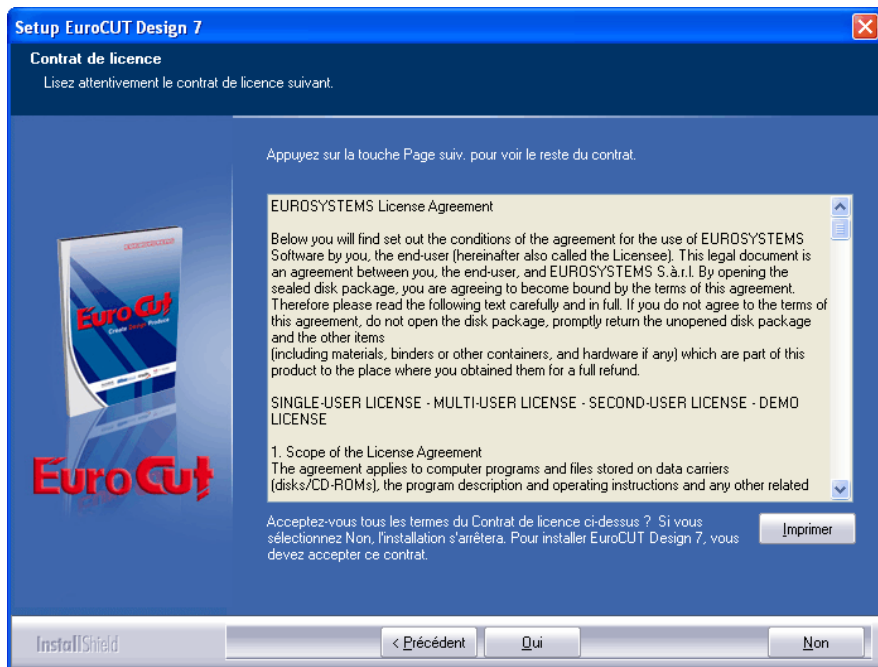


Fig. 3.3-2: Contrat de licence EUROSYSYSTEMS Software

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

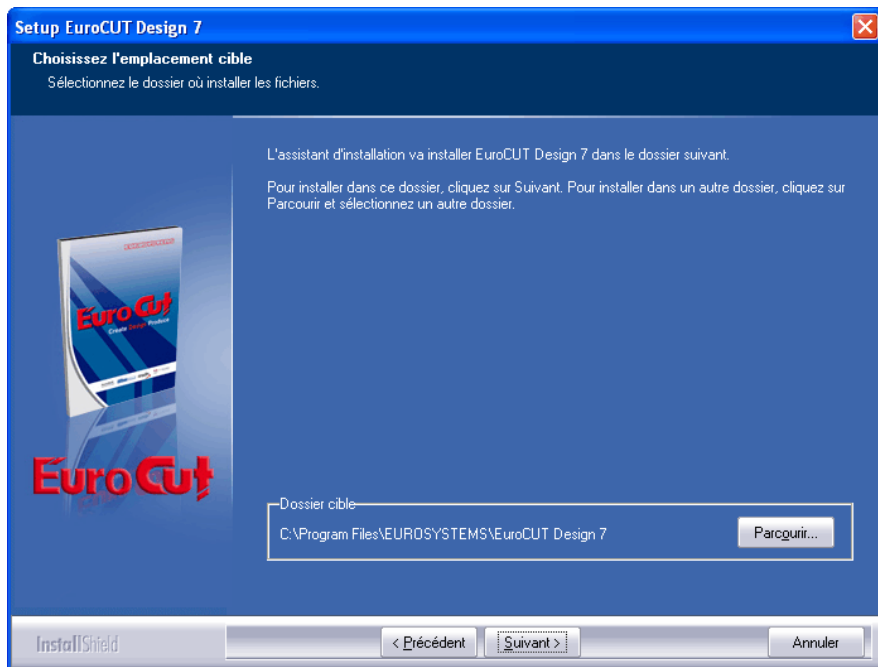


Fig. 3.3-3: Choix de l'emplacement cible sur disque dur

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

3.3.1 Comment installer EuroCUT?

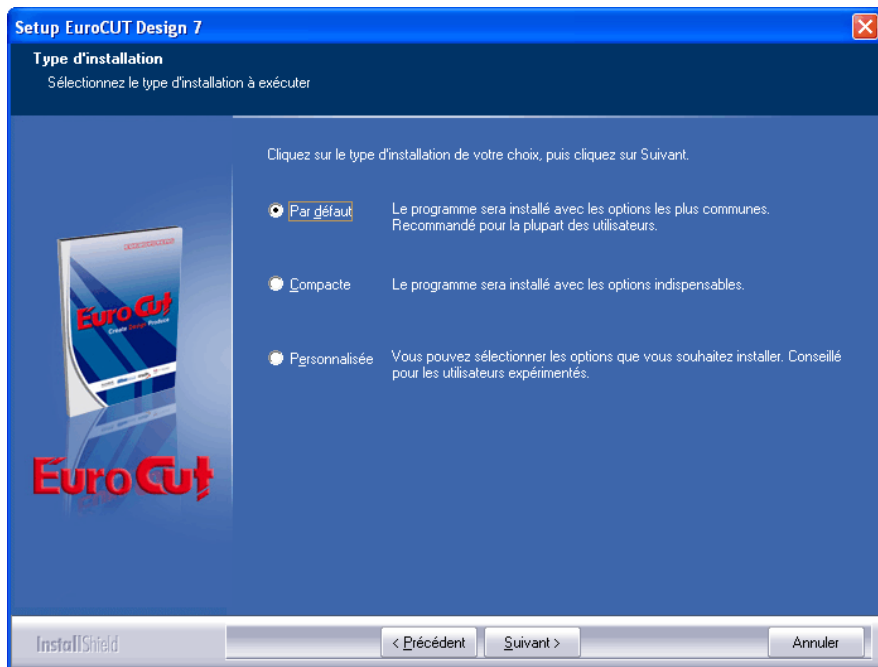


Fig. 3.3-4: Choix du type d'installation

Le répertoire EUROSYSYSTEMS\EuroCUT Design XT est proposé par défaut au menu démarrage.

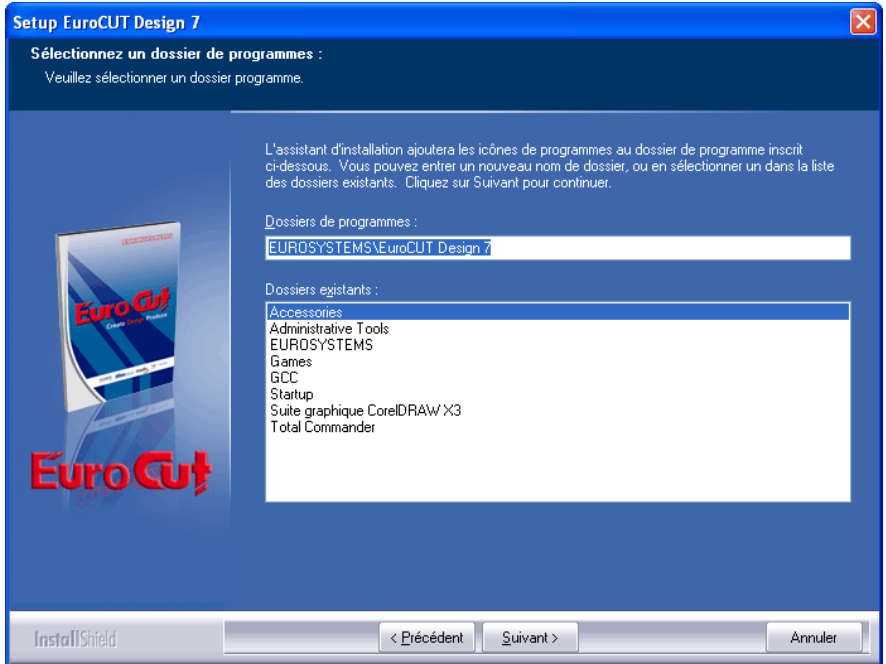


Fig. 3.3-5: Classement dans le menu Démarrer

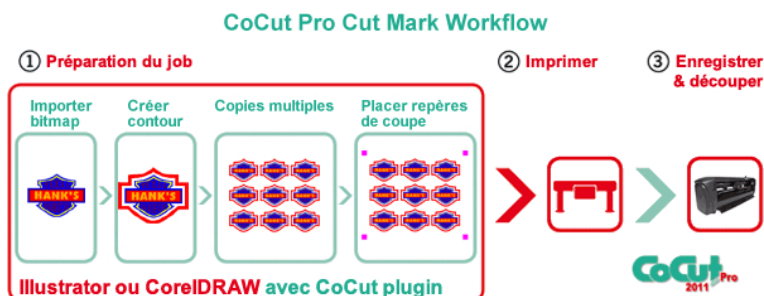
3.4 La barre d'outils repères de découpe

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

Important: Les fonctions décrites ici ne sont disponibles que sur les versions CorelDRAW X3-X8 & 2017-2026 et Illustrator CS3-CS6 & CC!

3.4.1 Le flux de travail des repères de découpe

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



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

3.4.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2026

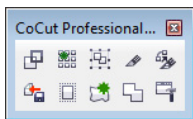


Fig. 3.4-1: Barre d'outils dans CorelDRAW X3-X8 et 2017-2026

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

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

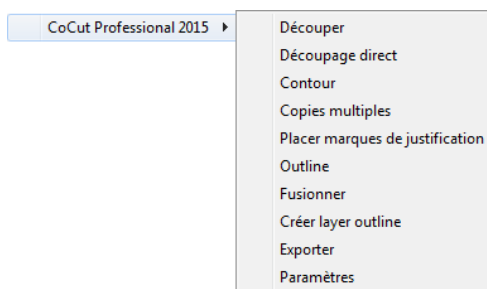


Fig. 3.4-2: Sous-menu EuroCUT Design XT dans Illustrator

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


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

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

1 Bouton Contour




Fig. 3.4-3: Icône Contour

 voir chapitre 8.16: La Ligne de contour

2 Bouton *Copies multiples*



Fig. 3.4-4: Icône Copies multiples

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

3 Bouton *Placer marques / repères de justification*



Fig. 3.4-5: Icône Placer marques / repères de justification

4 Bouton *Découper*



Fig. 3.4-6: Icône Découper

5 Bouton *Découper direct*



Fig. 3.4-7: Icône Découper direct

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

6 Bouton *Exportation*



Fig. 3.4-8: Icône Exportation


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

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

7 Bouton *Créer Outline*



Fig. 3.4-9: Icône Créer Outline

 [voir chapitre 8.3: Fonction *Outline*](#)

8 Bouton *Créer Outline Layer*



Fig. 3.4-10: Icône Créer layer outline

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

9 Bouton *Fusionner*



Fig. 3.4-11: Icône Fusionner

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

 [voir chapitre 8.10: *Fusion*](#)

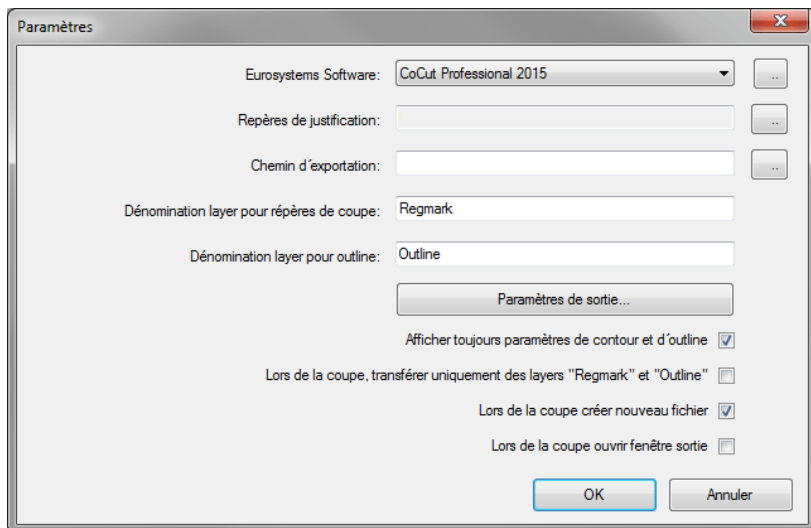
10 Bouton *Paramètres*



Fig. 3.4-12: Icône Paramètres

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

3.4.3.2 La fenêtre *Paramètres*



Champ *Eurosystems Software*



Fig. 3.4-13: Icône 2 points

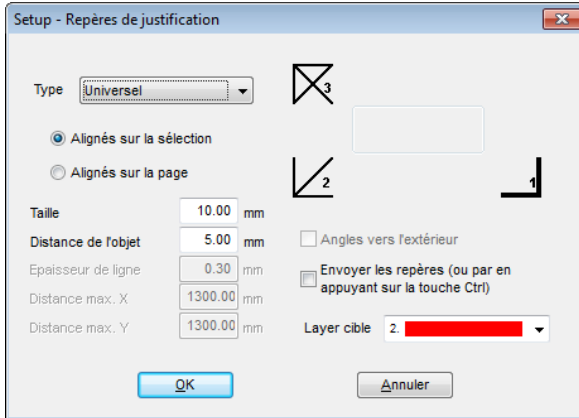
Un clic sur le bouton *2 Points* active le programme sélectionné et permet de modifier les paramètres standards.

Champ *Repères de justification*



Fig. 3.4-14: Icône 2 points

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



Cadre *Chemin d'exportation*



Fig. 3.4-15: Icône 2 Points

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

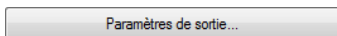
Option *Dénomination layer pour repères de coupe*

Cette option vous permet de désigner un layer sous un nom librement choisi. Le layer avec des repères sera ainsi facilement identifié et les repères facilement sélectionnés. La valeur par défaut est *Remark*.

Option *Dénomination layer pour outline*

Cette option vous permet de désigner un layer sous un nom librement choisi. Le layer avec outline sera ainsi facilement identifié et les contours facilement sélectionnés. La valeur par défaut est *Outline*.

Bouton *Paramètres de sortie...*



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

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

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

3.5 Scripts d'autoexportation

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

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

Option *Lors de la coupe créer nouveau fichier*

Après avoir activé la commande *Couper*, une nouvelle fenêtre sera ouverte dans EuroCUT Design 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.

3.5 Scripts d'autoexportation

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

3.5.1 Installer Corun

Avec le *Corun Installer* les EuroCUT Design 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 EuroCUT Design XT ou si les plugins doivent être réinstallés.

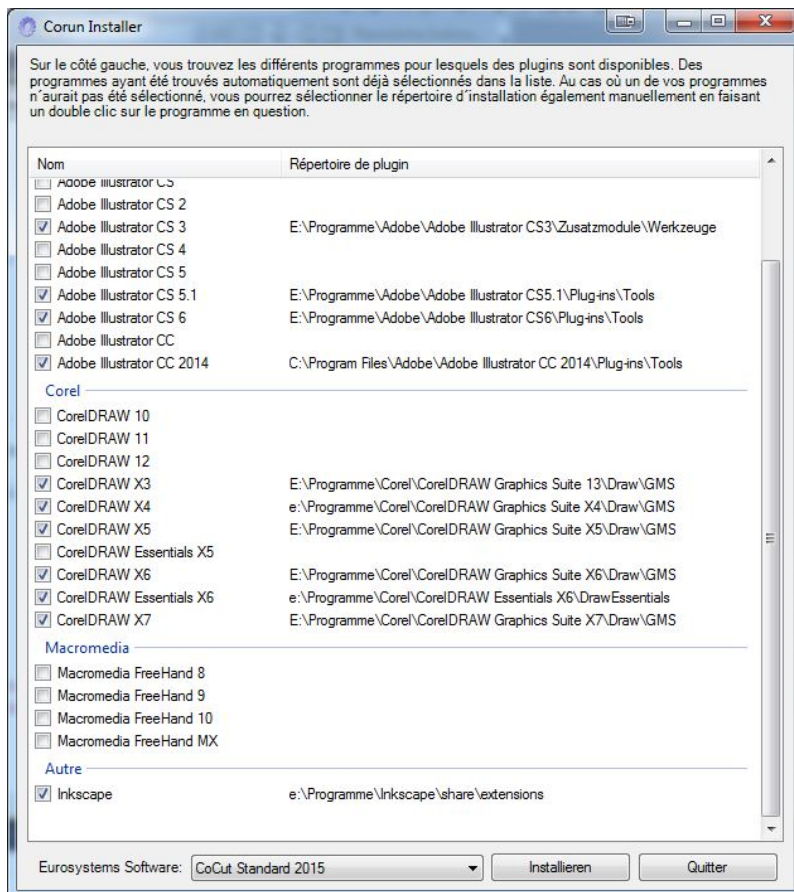


Fig. 3.5-1: Fenêtre "Corun Installer" avec les programmes d'accueil et des indicateurs de chemin.

3.5.2 Liaison du script EuroCUT dans CoreIDRAW

3.5.2.1 CoreIDRAW X3-X8 et 2017-2026

Remarque: CoreIDRAW doit être installé avec l'option "Visual Basic for Application".

Cette option peut être installée comme suit:

Insérez le CD ou la disquette CoreIDRAW dans le lecteur / Démarrer installation / Sélectionner type d'installation "**installation personnalisée**". Si une version de

3.5.2 Liaison du script EuroCUT 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 EuroCUT, vous devez réaliser la liaison du script EuroCUT avec la barre d'outils.

- Sélectionnez le menu **Outils/Personnalisation**
- Sélectionnez l'option **Espace de travail/Personnalisation/Commandes**
- Scripts d'application: A droite de l'arborescence cliquez sur le champ **Fichier** et sélectionnez **Macros**. Cliquez sur **Corun...** ou **Cocut...** et glissez le bouton dans la barre d'outils de CorelDRAW.
- 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 EuroCUT.
- Validez en cliquant sur OK.

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

3.5.3 Liaison du script EuroCUT dans Inkscape

Le EuroCUT script pour Inkscape est situé dans le menu **Extensions**. La routine de sortie est activée par l'entrée **Découper** dans le EuroCUT Design XT sous menu.

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

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

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

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

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

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

Restriction: Les remplissages spéciaux ne sont pas transférés.

3.5.5 Liaison du script EuroCUT dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC

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

3.5.6 Liaison du script EuroCUT dans AutoCAD

3.5.6.1 Fichier menu pour AutoCAD 2000(i), 2002 - 2026, LT 2002 - LT 2026

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

3.5.6.2 Fichier menu pour AutoCAD LT 98 und R14

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

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

Important: Assurez-vous lors du premier envoi que la case "Imprimer dans un fichier" soit activée, afin que tous les éléments puissent être pris en compte. La commande de changement de stylos sera interprétée comme étant 8 layers

différents. AutoCAD ne dessine pas de courbes, c'est à dire que tous les éléments ne seront composés que de lignes et les points interprétés comme des repères de perçage.

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

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

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

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

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

4 Comment utiliser EuroCUT?

4.1 Desktop et surface de travail

4.1.1 I. Desktop

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

Remarque: Une multitude d'objets peut être placée sur l'arrière plan du desktop, dont la taille ne sera limitée que par les ressources de votre ordinateur. Aussi, votre dessin pourra-t-il être conçu à l'échelle de 1:1.

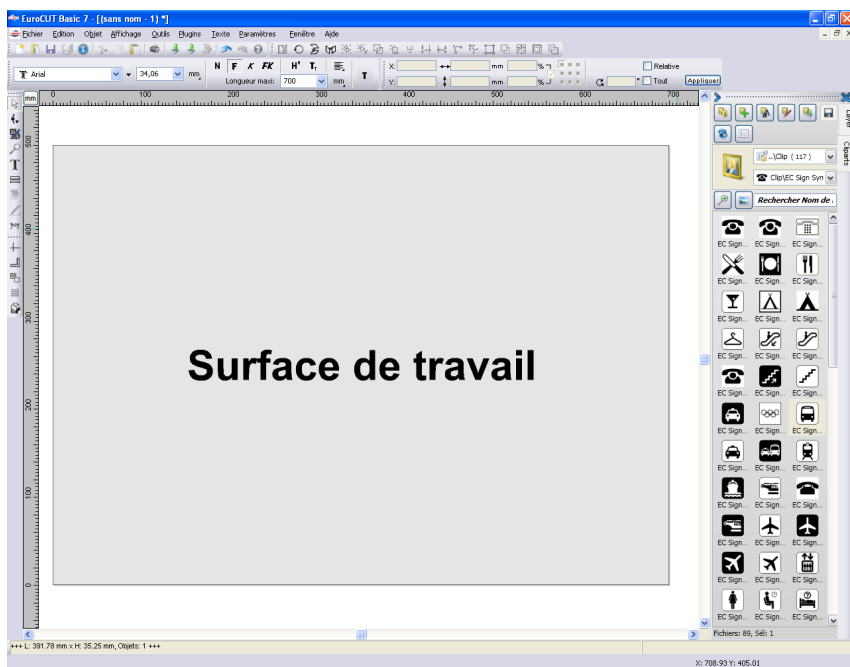


Fig. 4.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

4.1.2 II. Surface de travail

La surface de travail est une section du desktop EuroCUT. La surface de travail s'affiche le pluspart 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

4.1.2 II. Surface de travail

ajoutés au 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.

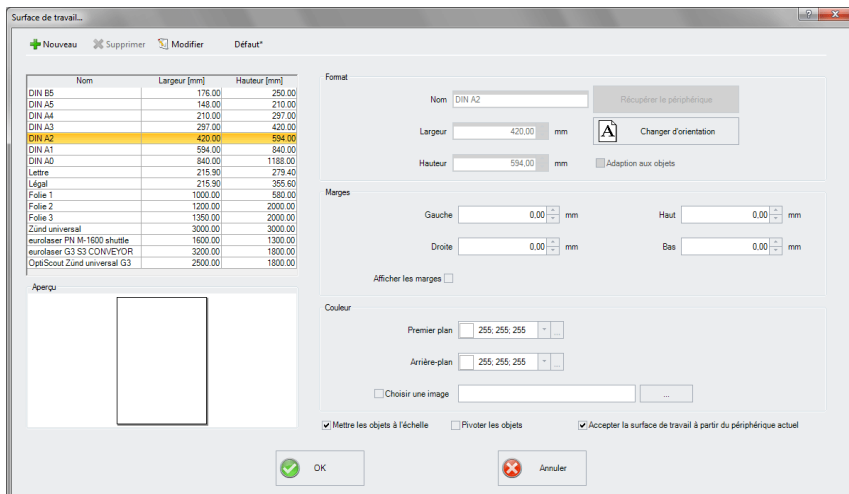


Fig. 4.1-2: Réglage de la surface de travail

4.1.2.1 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 EuroCUT 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.

4.1.2.2 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.

4.1.2 II. Surface de travail

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.

4.1.2.3 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.

4.2 Préparation du travail

4.2.1 Importer des données

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

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

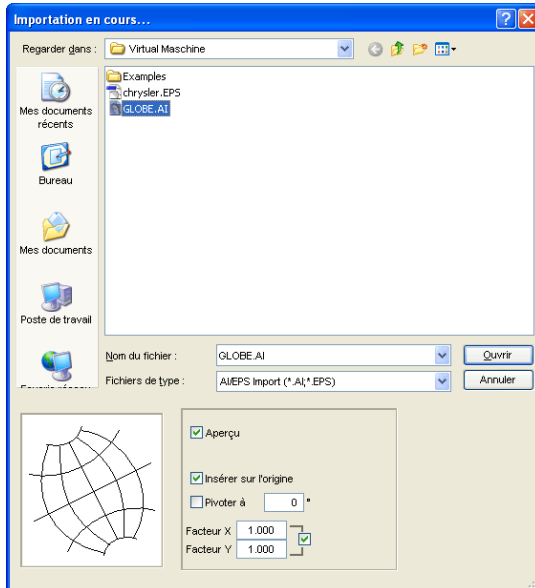


Fig. 4.2-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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.

4.2.1 Importer des données

Fichiers de type

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

Aperçu

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

Insérer sur l'origine

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

Facteur X, Facteur Y

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

4.2.1.1 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 5.9.1.8: Les réglages *Importation***

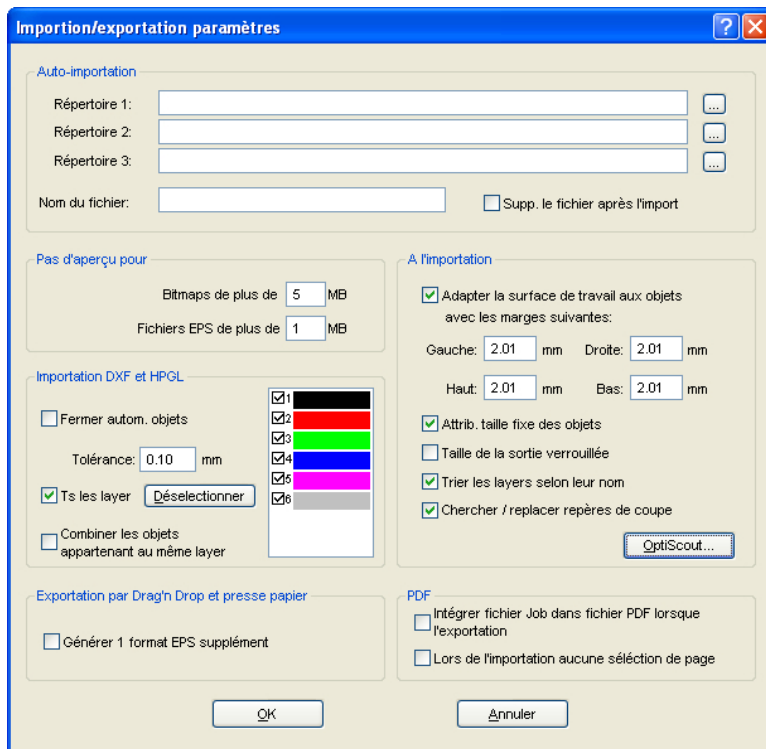


Fig. 4.2-2: Définition de condition pour l'importation de fichiers

4.2.1 Importer des données

4.2.1.2 Importation PDF

4.2.1.2.1 Options supplémentaires



Fig. 4.2-3: Option pour importation de fichiers PDF

Job intégré

Bouton **Extraire...**



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

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

Options grille

Importer comme bitmap

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

Résolution

Saisie des valeurs en dpi

Choix des éléments

Ignorer les images

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

Ignorer le texte

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

Choix des pages

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

Toutes les pages

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

4.3 Attribution d'outil par layer

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

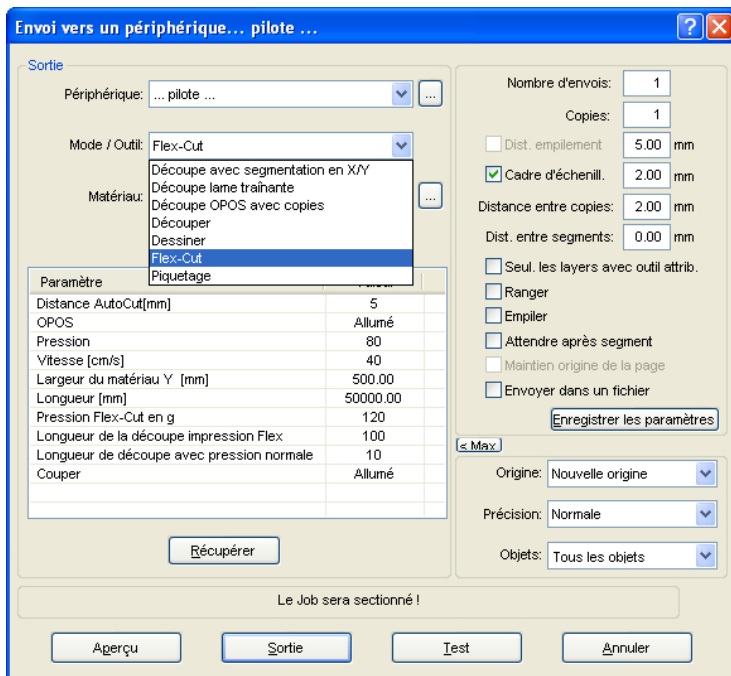


Fig. 4.3-1: Sélection des outils et réglage des paramètres définis dans le pilote

4.3.1 Définition d'attribution du layer

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

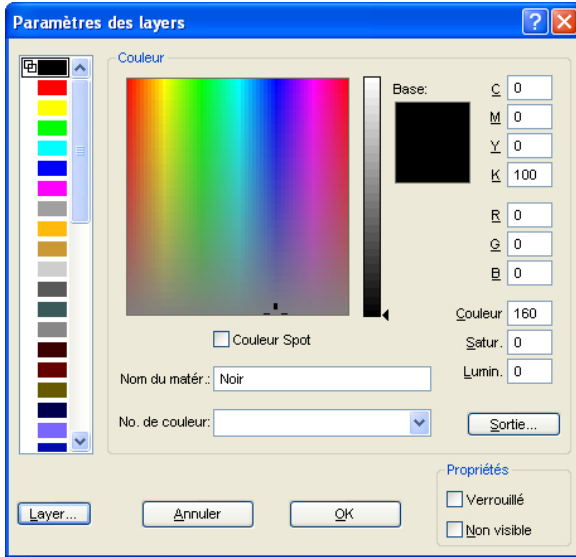
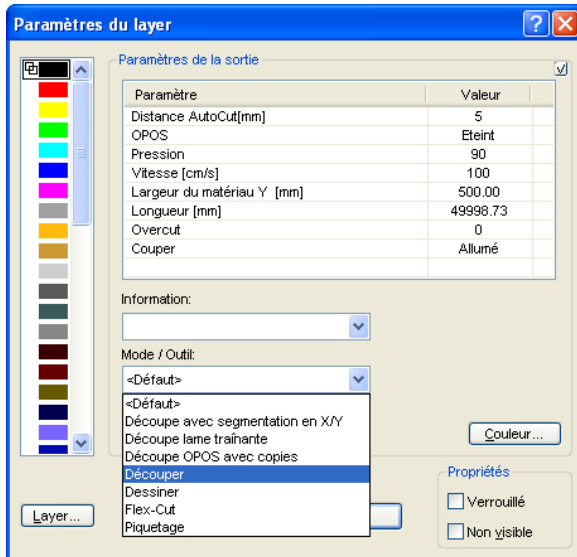


Fig. 4.3-2: Aperçu avant changement vers l'aperçu de sortie

4.3.1.1 Bouton *Sortie*

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

4.3.1 Définition d'attribution du layer



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

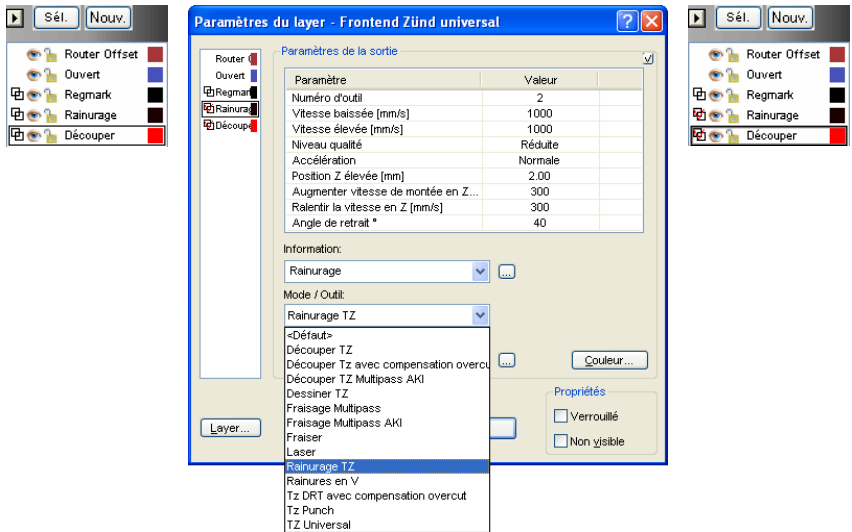


Fig. 4.3-3: Layer avec désignation d'outil (gauche) - Attribution d'outil (milieu) - Layer avec outil attribué (droite)

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

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

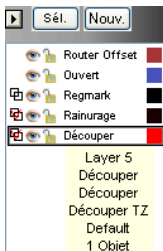


Fig. 4.3-4: Info Vérification du "Layer Découper"

4.3.2 Comment définir l'ordre des outils?

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

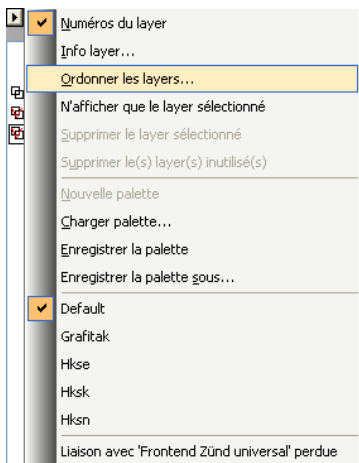


Fig. 4.3-5: L'ordre des layers sera défini

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

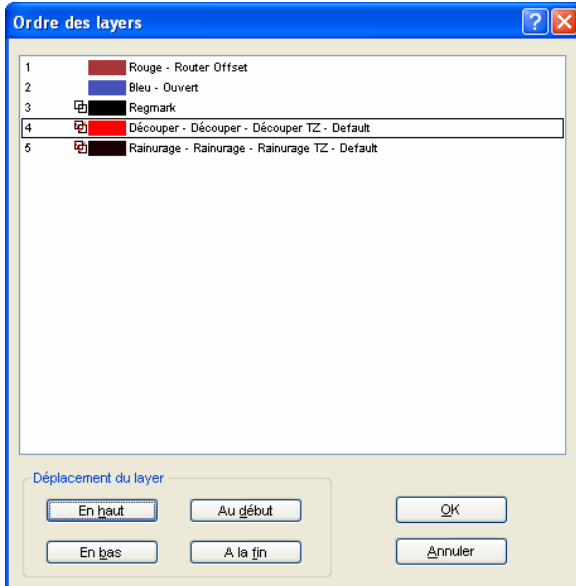


Fig. 4.3-6: Ordre des outils modifié: Découper précède maintenant le rainurage

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

4.4 Exporter

4.4 Exporter

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

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

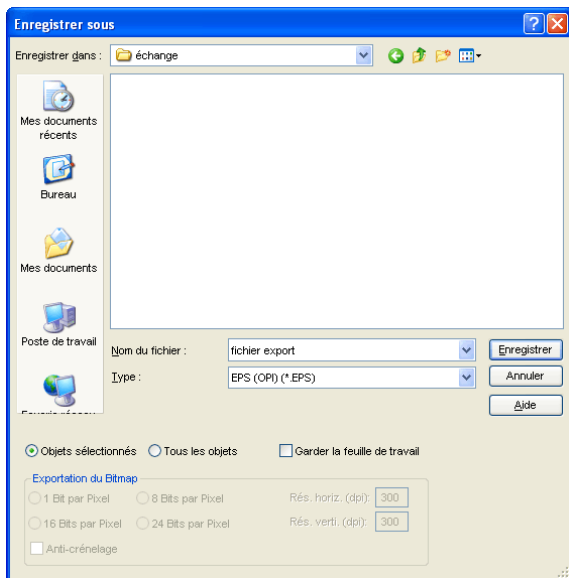


Fig. 4.4-1: EuroCUT Fenêtre d'exportation avec sélection de fichiers

Enregistrer

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

Nom du fichier

Saisir ici le nom du fichier à exporter.

Type de fichier

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

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

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

Objets sélectionnés

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

Tous les objets

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

Garder la feuille de travail

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

Exportation du bitmap

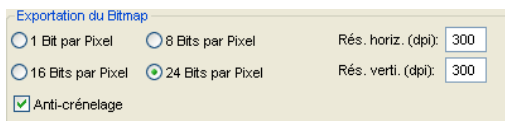


Fig. 4.4-2: Profondeur de couleur et résolution pour exportation de bitmap

Profondeur de couleur

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

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

Résolution

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

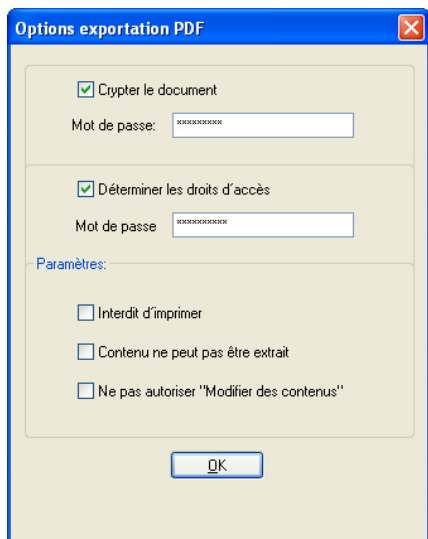
Remarque: Il est préférable de ne pas utiliser des valeurs trop élevées car la taille du fichier varie en fonction du nombre de dpi.

Anti-crânelage

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

4.4.1 Exportation PDF

4.4.1.1 Options supplémentaires



4.4.1.2 Crypter le document

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

Mot de passe

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

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

4.4.1.3 Déterminer les droits d'accès

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

Mot de passe

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

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

majuscules et de caractères spéciaux.

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

4.4.1.4 Droits d'accès

Interdit d'imprimer

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

Contenu ne peut pas être extrait

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

Ne pas autoriser "Modifier des contenus"

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


4.5 Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour

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

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

4.5.1 1. Contour

Définition

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

4.5.1 1. Contour



Fig. 4.5-1: Fenêtre Attributs



Fig. 4.5-2: Mode plein



Fig. 4.5-3: Mode de contour

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

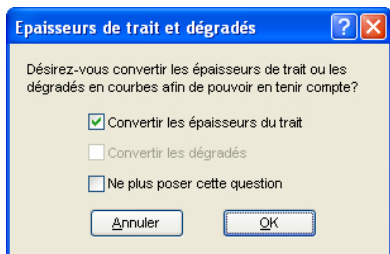


Fig. 4.5-4: Fenêtre Conversion de contours en objets prêts à la découpe

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

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

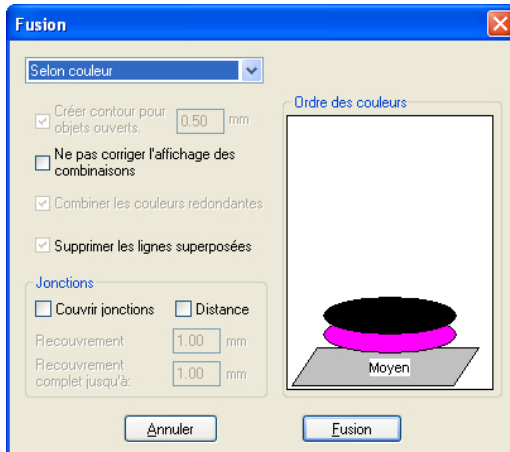


Fig. 4.5-5: Fenêtre Fusion avec présélection pour convertir les contours

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

4.5.2.2. Outline

Définition

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

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

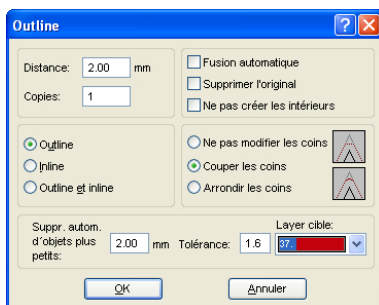


Fig. 4.5-6: Fenêtre Outline

Outline Outline

Fig. 4.5-7: Mode plein

Outline Outline

Fig. 4.5-8: Mode contour

4.5.3 3. Ligne de contour

Définition

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

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

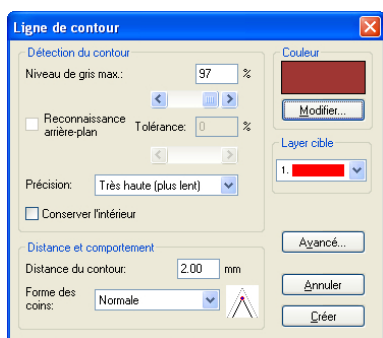


Fig. 4.5-9: Fenêtre Ligne de contour

Bitmap Bitmap

Fig. 4.5-10: Mode plein



Bitmap Bitmap

Fig. 4.5-11: Mode contour

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

4.6 Parenthèse : La fusion d'objets vectoriels

4.6.1 Une sélection des types de fusion les plus importants

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

4.6.1.1 Automatique



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

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

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

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

4.6.1.2 Selon couleur



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

4.6.1.3 Surface pleine

Vollfläche

Vollfläche



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

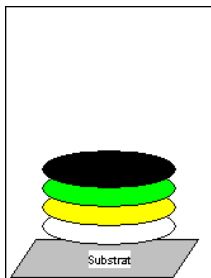
Astuce: Ce procédé est notamment utilisé pour la décoration des vitrines, l'option Selon couleur nécessitant bien souvent une pose complexe. L'option Surface pleine se prête plus aisément à l'utilisation de 2 voire maximum 3 couleurs de film, lesquels seront superposés l'un sur l'autre.

4.6.1.4 Sérigraphie



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

4.6.1.5 Superposition des couleurs pour la fusion Sérigraphie



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

4.6.1.6 Trimmer



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

4.7 Le mode *Afficher Layout*

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



4.7.1 Définition:

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

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

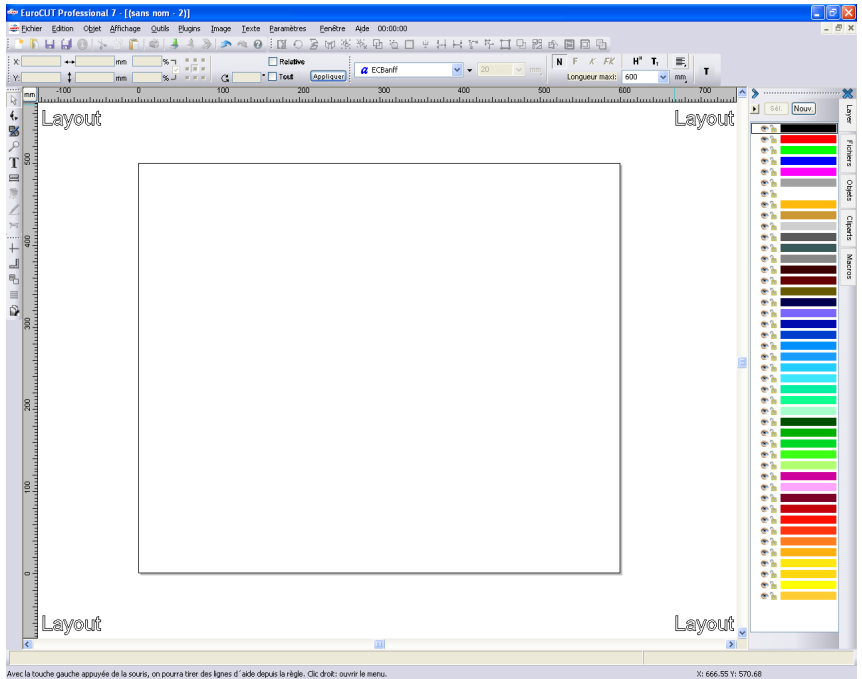


Fig. 4.7-1: Mode Afficher Layout activé

4.7.2 Définition du Conteneur

4.7.2.1 Qu'est-ce un Conteneur?

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

4.7.2.1.1 Utilité

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

4.7.2 Définition du Conteneur

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

4.7.2.1.2 Limites

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

4.7.2.1.3 Formats compatibles

- Pour conteneur **Image**: *.BMP, *.PCX, *.JPG, *.TIF, *.GIF, *.PNG
- Pour conteneur **Texte**: format de EuroCUT et au moyen de la fonction d'importation de texte disponible dans l'éditeur de texte *.ECT, *.RTF, *.TXT
- pour des fichiers **externes**: *.CSV

4.7.2.2 Parenthèse :

4.7.2.2.1 Le format CSV (Comma Separated Values)

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



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

4.7.3 Aperçu des types de Conteneur

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

4.7.4 Travailler avec des conteneurs

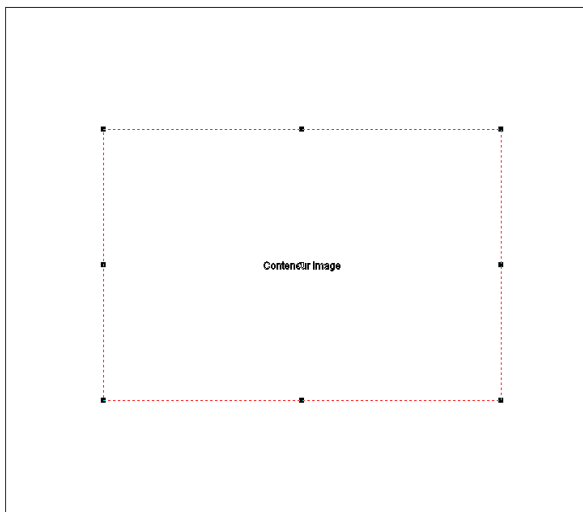
4.7.4.1 Comment dessiner un conteneur?

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

4.7.4.1.1 Affichage en mode *Afficher Layout*

Layout

Layout

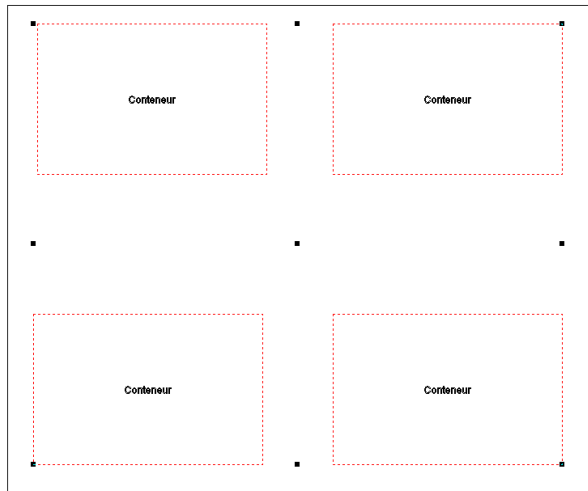


Layout

Layout

Layout

Layout



Layout

Layout

Fig. 4.7-2: Affichage d'un conteneur image et quatre conteneurs en mode Afficher Layout (F8)

4.7.4.1.2 Affichage en mode *contour* ou en mode *plein*

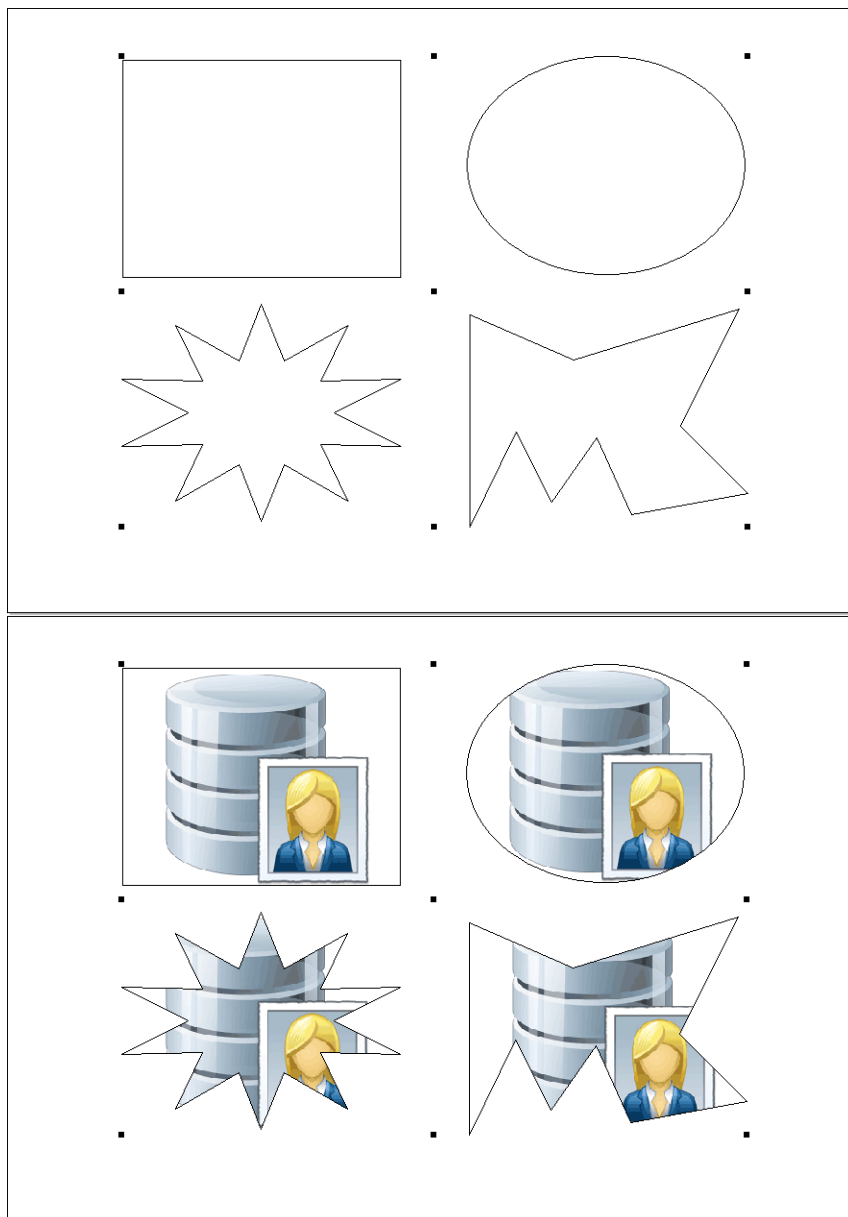
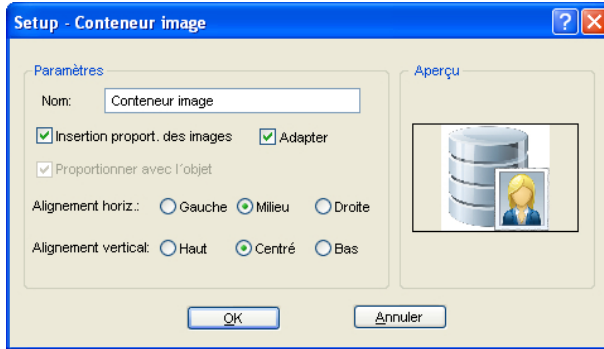


Fig. 4.7-3: Affichage normal (mode contour) et affichage normal (mode plein) avec remplissage standard

4.7.4.1.3 Setup Conteneur image

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



4.7.4.1.4 Paramètres

Nom

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

Option *Insertion proport.(ionnelle) des images*

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

Option *Adapter*

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

Option *Proportionner avec l'objet*

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

Alignement horiz.(ontal)

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

Alignement vertical

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

4.7.4 Travailler avec des conteneurs

4.7.4.1.5 Aperçu

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

4.7.4.1.6 Option Annuler l'état du conteneur

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

4.7.4.1.7 Menu contextuel - Options relatives au conteneur

Masquer contenus

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

Afficher contenu

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

Supprimer contenu

Cette option de menu supprime le contenu du conteneur image.

Remarque: Fonction identique à remplissage: aucun.

Paramètres conteneur

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

Supprimer état conteneur

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

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

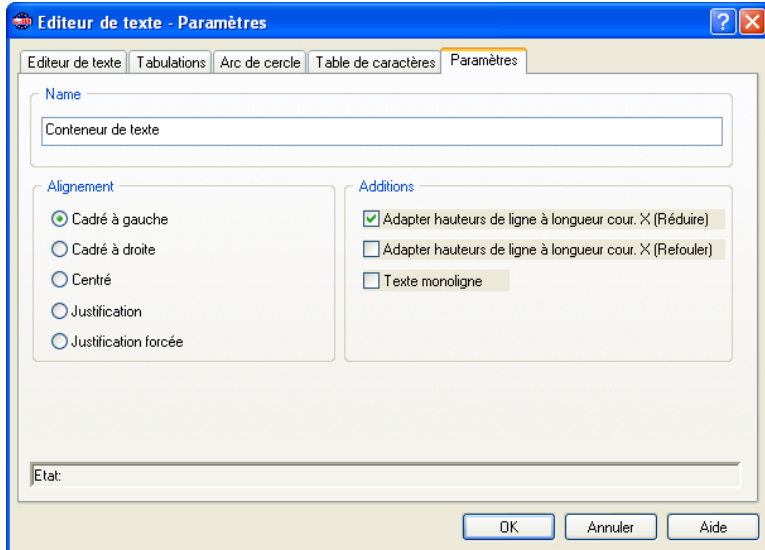
Convertir en conteneur

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

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

4.7.4.1.8 Paramètres Conteneur Texte

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



Nom

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

Alignement

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

Cadré à gauche

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

Cadré à droite

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

Centré

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

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur

Justification

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

Justification forcée

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

Additions

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

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

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

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

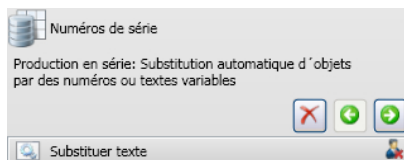
Option Texte monoligne

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

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur

4.7.5.1 Macro Numéros de série

4.7.5.1.1 Le Lecteur de macro



4.7.5.2 Éléments de commande du lecteur de macro



Aucune fonction; Symbole pour macros et fonctions de macros

4.7.5.2.1 Commande **Annuler opération**



La commande **Annuler opération** interrompt l'exécution de la macro.

4.7.5.2 Commande *Retour*



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

4.7.5.2.3 Commande *Exécuter fonction*



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

4.7.5.2.4 La fonction macro "Substituer texte"



Commande *Fermer affichage*



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

L'onglet Données

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

Fig. 4.7-4: Saisie manuelle des données sous l'onglet données

Champ de substitution

Boutons de commande des fonctions

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur



Commande *Supprimer*



Cette commande supprime toutes les données et leur formatage.

Commande *Action*



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

Bloc d'informations

Commande de navigation *Retour*



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

Commande de navigation *Avant*



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

Commande *Exécuter*



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

Remarque: La première valeur sera remise sur 1.

Commande *Exécuter entièrement*



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

Commande *Stop*



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

Commande *Nouvelle ligne*



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

Commande *Importer*



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

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

Commande *Exporter*



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



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

4.7.5.2.5 Saisie des données - Navigation dans l'onglet Données

Saisie manuelle

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

Sélection des blocs d'informations

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

Insérer des données

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

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur

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

4.7.5.2.6 L'onglet *Formatage*

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

Fig. 4.7-5: Formatage des données contenues dans l'onglet Données

4.7.5.2.7 Les boutons de commande

Commande *Actualiser*



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

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

Commande *Hauteur de la police*



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

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



Fig. 4.7-6: Affichage Action

4.7.5.2.8 L'onglet *Élargi*

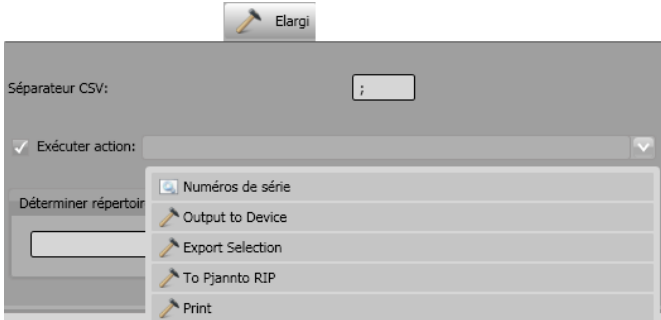


Fig. 4.7-7: Liste des actions pouvant être réalisées avec les données

4.7.5.3 Actions


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

Séparateurs CSV

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

4.7.5.3.1 Actions personnalisées

Utilisation de sélection

 **voir chapitre 9.7.2.1: Macro Nombre de poses de sélection**

Numéros de série

4.7.5.3.2 Actions générales

Cut (Couper)

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

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur

Export

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

To Pjannto RIP

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

Print (Imprimer)

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

4.7.5.3 Répertoire de sortie

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

4.7.5.4 Exemple

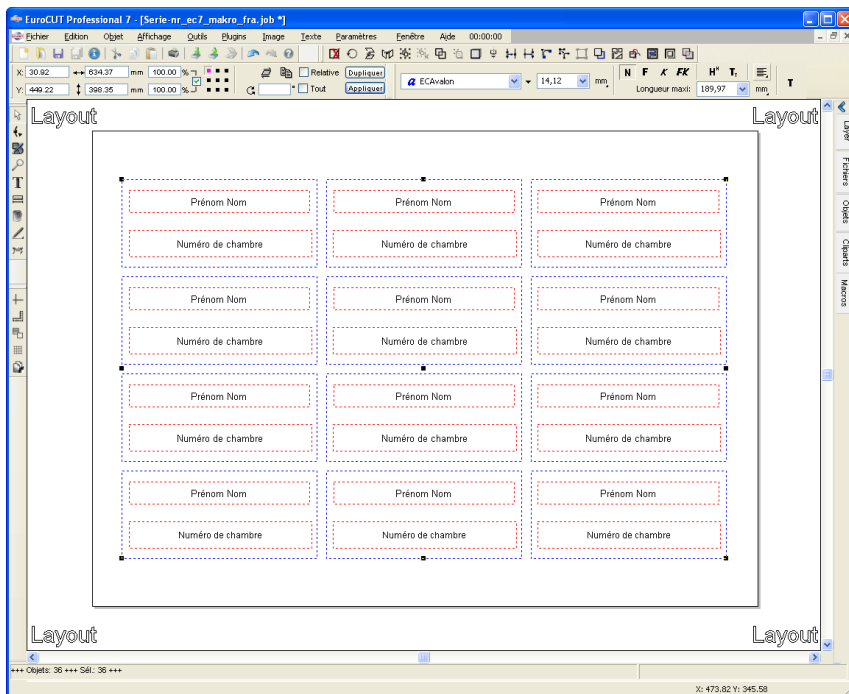


Fig. 4.7-8: Affichage en mode Layout

4.7.5.4.1 Définir compteur

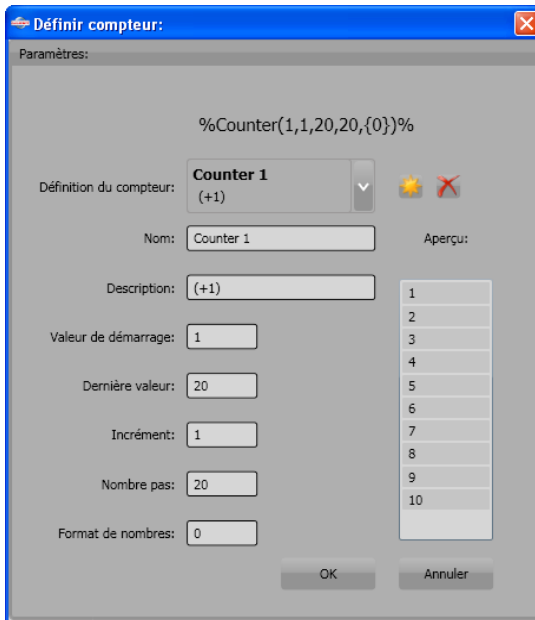


Fig. 4.7-9: Fenêtre des paramètres pour le formatage d'un compteur

Commande *Nouveau compteur*

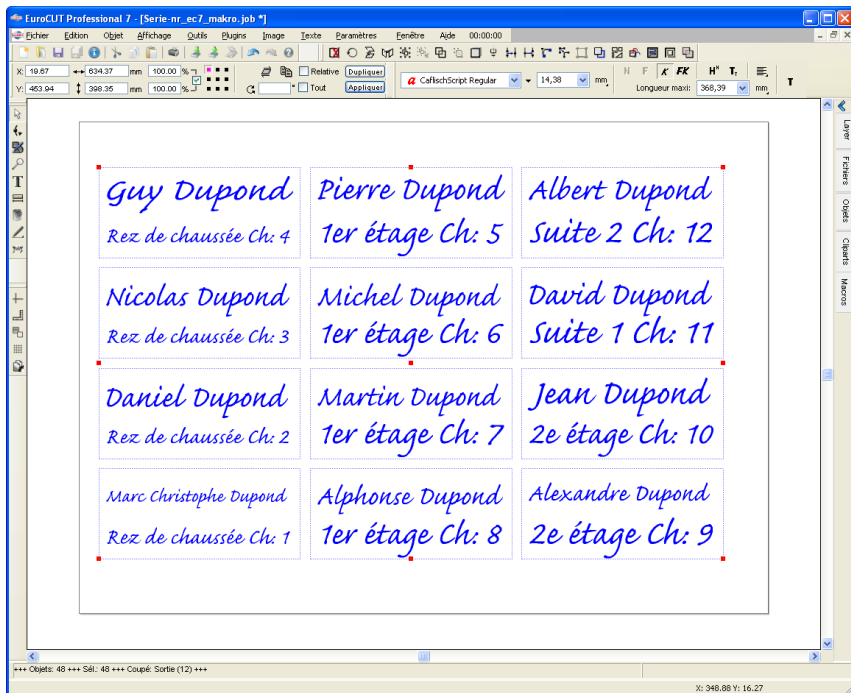


La commande ***Nouveau compteur*** restaure les valeurs par défaut du compteur et insère un nouveau compteur dans le string de formatage à la position du curseur.

4.7.5 Production en série avec la fonction Conteneur

4.7.5.4.2 Résultat

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




4.8 Imprimer



Fig. 4.8-1: Commande Imprimer dans la barre d'outils standard

4.8.1 Sans logiciel RIP

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

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

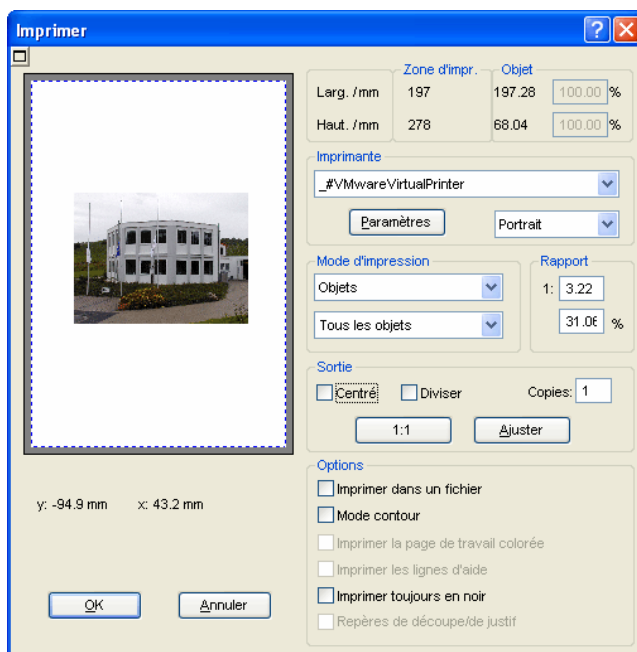


Fig. 4.8-2: Fenêtre Imprimer

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

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

Mode Ajuster

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

Aperçu du mode Ajuster

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

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

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

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

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



Fig. 4.8-3: Bouton Aperçu d'impression



Fig. 4.8-4: Aperçu d'impression plein écran

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

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

Zone d'impression et objet

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

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

Fig. 4.8-5: Zone d'impression et objet

Zone d'impression

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

Objet

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

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

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

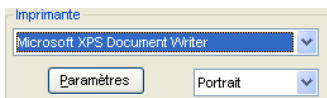


Fig. 4.8-6: Sélection et réglage de l'imprimante

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

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

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

Qu'y aura-t-il d'imprimé?

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

Objets

Tous les objets sur la surface de travail seront imprimés.

Objet avec surface de travail

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

Job Info

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

Calcul du Job

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

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

Tous les objets

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

Objets sélectionnés

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

Impression selon couleur

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

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

Imprimer couleur séparément (Layer)

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

(layer) seront affichées pour sélection.

Rapport

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

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

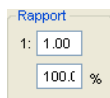


Fig. 4.8-7: Champ de saisie du rapport de dimension

Exemples de correspondance des rapports en pourcentage:

Rapport 1 : 1 correspond à 100.00 %

Rapport 1 : 2 correspond à 50.00 %

Rapport 1 : 3 correspond à 33.33 %

Rapport 1 : 4 correspond à 25.00 %

Centré

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

Diviser (Mosaïque)

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

Copies

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

1:1

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

Ajuster

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

Options

Envoyer vers fichier- Imprimer dans fichier

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

Mode contour

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

Imprimer la page de travail colorée

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

Imprimer les lignes d'aide

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

Imprimer toujours en noir

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

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

Repères de découpe/de justif

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

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

4.8.1.1 Mode Diviser (Mosaïque)

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

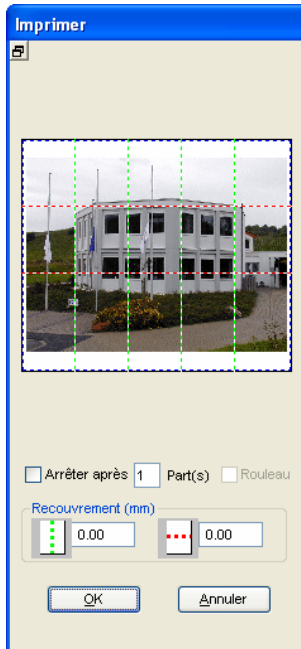


Fig. 4.8-8: Aperçu en mode mosaïque

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


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

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

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

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

Utilisation de la souris dans l'aperçu du mode mosaïque

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

4.8.1 Sans logiciel RIP

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

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

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

Exemple d'impression en mode divisé/mosaïque

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

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

Comment procéder?

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

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

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

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

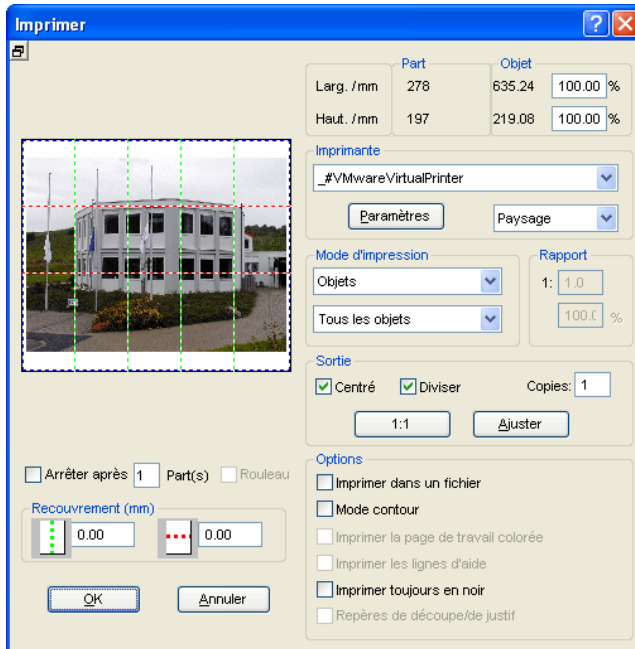


Fig. 4.8-9: Fenêtre Imprimer en mode Mosaïque (Diviser)

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

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

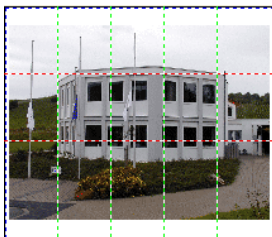


Fig. 4.8-10: Aperçu du mode Mosaïque

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

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

4.8.2 Avec logiciel Pjannto RIP

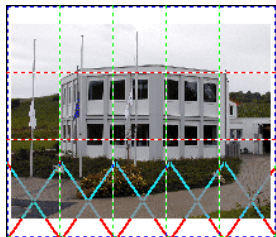


Fig. 4.8-11: Rangée inférieure: partie désactivée

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

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

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

4.8.2 Avec logiciel Pjannto RIP



Fig. 4.8-12: Bouton de commande Pjannto RIP dans la barre d'outils Standard

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

5 Références

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

5.1 Menu *Fichier*

5.1.1 Commande *Nouveau...*

Permet de créer un nouveau Job.



5.1.2 Commande *Nouveau à partir du modèle*

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

5.1.3 Commande *Dernière version*

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

5.1.4 Commande *Ouvrir...*

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



5.1.5 Commande *Enregistrer*

La commande **Enregistrer** permet d'enregistrer le job en cours. Si le job en question a déjà été enregistré auparavant, le nom du fichier et le répertoire ne seront pas modifiés. L'ancienne version du job sera écrasée et ne pourra pas être reproduite.



Vous voulez enregistrer un job que vous venez de créer. En cliquant sur la commande **Enregistrer** dans le menu **Fichier**, le programme passe automatiquement à la commande **Enregistrer sous...** Dans un premier temps s'ouvrira la boîte de dialogue **Job Info** qui vous permettra de donner d'autres informations relatives au job. Ensuite s'ouvrira la boîte de dialogue de l'enregistrement dans laquelle vous indiquerez le nom du fichier et le répertoire.

5.1.6 Commande **Enregistrer sous...**

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



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

5.1.7 Commande **Tout enregistrer**

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

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

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

5.1.9 Commande **Importer...**

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




5.1.10 Commande **Exporter...**

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



5.1.11 La commande **Transfert RIP...**

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

Attention: Cette option de menu n'est accessible que si un RIP EUROSYSTEMS a été installé et activé. Le setup du RIP pourra être ensuite exécuté dans EuroCUT Design XT:  voir chapitre 5.9.1.4: Setup RIP...

5.1.12 Commande *Imprimer...*

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



5.1.13 Commande *Scanner...*

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



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

5.1.14 Commande *Sélectionner un scanner...*

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

5.1.15 Commande *Quitter*

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



5.1.16 *Historique des Jobs*

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

5.2 Menu *Edition*

5.2.1 Commande *Annuler*

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



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

5.2.2 Commande *Liste des annulations...*

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



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

5.2.3 Commande *Rétablir*

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



5.2.4 Commande *Liste de rétablissement...*

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



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


5.2.5 Commande *Couper*

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




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

5.2.6 Commande *Copier*

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

5.2.7 Commande *Coller*

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


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

5.2.8 Commande *Insérer les contenus...*

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


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

5.2.9 Commande *Tout sélectionner*

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

Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.

5.2.10 Commande *Inverser la sélection*

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

5.2.11 Commande *Info Job...*

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

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

5.2.12 Commande *Calcul du Job...*

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

5.2.12 Commande Calcul du Job...

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

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

5.2.13 Commande *Layer de couleur...*

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



5.2.14 Commande *Prêt à la découpe...*

Permet de rendre découpables les contours et les dégradés.

Contour

Donne une épaisseur aux contours (qui sont des traits « virtuels »).

Dégradé


Transforme un dégradé en une succession de bandes de couleurs différentes.

Contour et dégradé

L'épaisseur du trait définie ainsi que le dégradé (nombre d'étapes) seront pourvus d'un outline.

5.2.15 Commande *Multi Copy...*

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

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

5.3 Menu *Objet*

5.3.1 Commande *Changement d'axe*

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



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

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



5.3.3 Commande *Miroir horizontal*

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



5.3.4 Commande *Miroir vertical*

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



5.3.5 Commande *Supprimer*

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



5.3.6 Commande *Miroir sur l'axe X*

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



5.3.7 Commande *Miroir sur l'axe Y*

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




5.3.8 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 7.7: Barre des *Paramètres de l'objet*

5.3.9 Commande *Cloner*

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

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

5.3.10 Commande *Associer*

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



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

5.3.11 Commande *Dissocier*

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



5.3.12 Commande *Combiner*

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



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

5.3.13 Commande *Éclater la combinaison*

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



5.3.14 Commande *Remplissage*

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

Sans

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

Commande **Dégradé**

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

Commande **Bitmap**

Lance la boîte de dialogue permettant le remplissage d'objets par des bits. Vous disposez d'une multitude de fonctions pour élaborer les remplissages au mode bitmap.

Commande **Couleur du layer...**

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

Commande **Transparence...**

Permet de régler la transparence entre 0 et 100% au moyen d'un curseur ou en tapant un pourcentage sans décimal.

5.3.15 Commande *Contour*

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

Commande **Sans**

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

Commande **Ligne fine**

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

Fonction **Attributs**

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

Commande **Couleur de layer**

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

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

5.3.16 Commande *Masquer le bitmap*

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

5.3.17 Commande *Perspective*

La commande Perspective vise à obtenir des effets visuels spéciaux. Cette fonction peut établir une représentation exacte en perspective. Pour les représentations en perspective, un ou deux points de perspective sont possibles.

Lors de perspectives à un point, un côté sera plus court générant ainsi un effet tridimensionnel. Le côté plus court donne ainsi l'impression d'être en arrière-plan. Si deux côtés sont raccourcis, on obtient une impression de torsion des objets.

Nouvelle perspective

Cette commande crée un cadre de perspective autour des objets sélectionnés. Sélectionnez un point et changez la perspective. Les objets traités sont affichés en pointillés bleus. Quand une perspective est en cours d'édition, vous n'avez pas accès à

certaines fonctions comme Outline, ... Pour pouvoir modifier l'objet, vous devez **fixer la perspective** pour continuer à travailler.

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

Fixer la perspective

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

Annuler la perspective

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

5.3.18 Commande Enveloppe

Cette fonction permet d'obtenir d'autres effets graphiques tout aussi intéressants.

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

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

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

Nouvelle enveloppe...

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

Fixer l'enveloppe

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

Supprimer l'enveloppe

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

5.3.19 Commande *Bloc d'ombre...*

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

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

Si plusieurs objets ou combinaisons sont sélectionnés, l'ombre sera calculée séparément pour chaque objet n'appartenant pas à une combinaison. Les combinaisons sont alors automatiquement fusionnées, les originales mais aussi les ombres qui en résultent. L'ombre des combinaisons est assimilée et les ombres de tous les objets sélectionnés seront regroupées à la fin.

5.3.20 Commande *Dessiner*

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

5.3.20.1 *Rectangle*

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

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

5.3.20.2 *Cercle*

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

Remarque : Le point initial n'est pas un point constituant l'ellipse. En appuyant sur la touche MAJ, le point initial deviendra alors le point initial de l'ellipse. La touche CTRL permet le tracé d'un cercle. En

appuyant sur les deux touches simultanément, vous obtiendrez un cercle centré.

5.3.20.3 Ligne - 4 Modes

5.3.20.3.1 Mode *Ligne*

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

Deux méthodes vous sont proposées pour tracer des lignes:

1. Lignes "fermées"

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

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

2. Lignes "ouvertes"

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

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

5.3.20.3.2 Mode *Arc*

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

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

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

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

5.3.20.3.3 Mode de *digitalisation*

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

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

Raccourcis du clavier:

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

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

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

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

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

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

5.3.20.4 Mode *Main levée*

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

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

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

5.3.20.5 *Objet symétrique...*

Permet de dessiner divers polygones, en particulier les étoiles.

 [voir chapitre 8.12: Outil Objets symétriques](#)

5.3.20.6 Repères de perçage

Cette commande permet d'intégrer au graphique des trous de perçages prédéfinis.

Remarque: Cette fonction n'est utile que si vous utilisez une fraiseuse ou un traceur de découpe à plat équipé d'une fraise.


5.3.20.7 Repère de découpe

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

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

5.3.20.8 Outil de placement universel

Cette commande vous permet d'insérer des formes de caractères prédéfinies dans le graphique.

Une description détaillée se trouve ici :  [voir chapitre 5.9.1.10: L'outil universel de placement](#)

Note : Le dialogue de paramétrage peut également être activé par un clic droit.

5.3.21 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.

5.3.22 Commande *Ranger et simuler...*

Permet de définir la priorité des sorties et le sens de rotation des objets. Le rangement peut se faire en fonction du layer. De la même manière, vous pourrez définir la direction préférée pour le rangement. La fenêtre d'aperçu vous donne une simulation graphique de l'envoi des objets mais aussi des déplacements de la tête des outils. La simulation peut être reproduite autant de fois que vous le souhaitez sans que l'objet original ne subisse de changements.



5.3.23 Commande *Rangement manuel...*

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



5.3.24 Commande *Sens horaire*

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



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

5.3.25 Commande *Sens anti-horaire*

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



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

5.3.26 Commande *Fermer*

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



5.3.27 Commande *Ouvrir*

Permet d'ouvrir les objets fermés.



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

5.3.28 Commande **Arrondir les angles...**

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



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

5.3.29 Commande **Réduction des points nodaux**

Cette commande supprime les points nodaux superposés et superflus d'un objet. Concernant les lignes droites, les points nodaux positionnés sur la ligne droite et entre ses extrémités seront automatiquement supprimés. La réduction des points nodaux diminue la complexité des objet.

5.3.30 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.*

5.3.31 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.

Exemple :  [voir chapitre 8.4: Convertir en lignes de grille \(Exemple\)](#)

5.3.32 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.*

 [voir chapitre 5.9.1.3: Setup Ponts...](#)


5.3.33 Commande *Ajouter aux groupe cliparts*

Insère l'objet sélectionné dans la bibliothèque de cliparts active.

5.3.34 Commande *Convertir en conteneur...*

Cette commande convertit un objet texte ou une image matricielle en conteneur. La boîte de dialogue correspondant au type de conteneur retenu s'ouvrira alors pour régler les paramètres.

Remarque: Après conversion, cette option sera modifiée et désignée sous: *Annuler l'état de conteneur.*

Pour plus d'informations sur le conteneur:  [voir chapitre 4.7.2: Définition du Conteneur](#)

5.3.35 Commande *Annuler l'état de conteneur*

Cette commande reconvertit un conteneur en objet texte ou en image vectorielle.

Remarque: Après conversion, cette option sera modifiée et désignée sous: *Convertir en conteneur...*

Pour plus d'informations sur le conteneur:  [voir chapitre 4.7.2: Définition du Conteneur](#)

5.3.36 Commande *Paramètres conteneur...*

Cette commande active le dialogue *Setup* pour le conteneur d'image ou l'éditeur de texte avec l'onglet *Paramètres* pour le conteneur de texte.

Remarque: Les paramètres pour le conteneur de texte peuvent être également réglés via l'option de menu *Éditeur de texte* du menu contextuel.

Pour plus d'informations sur le conteneur:  [voir chapitre 4.7.2: Définition du Conteneur](#)

5.3.37 Commande *Cadre d'échenillage*

Crée un cadre d'échenillage pour un ou plusieurs objets sélectionnés. Avec un cadre d'échenillage, il sera plus facile de retirer le film du support.

5.3.38 Commande *Propriétés de l'objet...*

Un clic sur le **menu Propriétés de l'objet** ouvre la boîte de dialogue **Propriétés de l'objet**. Cette boîte de dialogue informe sur le *type d'objet* et donne les *coordonnées du box bounding* de tous les objets sélectionnés. Des **restrictions** peuvent être définies pour les objets sélectionnés, telles que *Pas de sortie au périphérique*, *Pas visible*, etc.

En outre, un **nom** peut être attribué. Cela peut être utilisé pour personnaliser les objets et leur appliquer des macros. Par exemple, les groupes d'objets portant un certain nom peuvent être passés en mode « *Pas visible* ». Les **attributs** associés aux objets sont affichés et peuvent être désactivés si nécessaire, par exemple l'attribut « *Repère vidéo* ». En résumé, toutes les informations relatives à l'objet sont disponibles ici.

Note : *cette commande correspond au Manager d'objet dans le sidebar.*

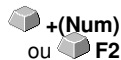
▶ voir chapitre 9.5.2: L'onglet *Types d'objets*

▶ voir chapitre 9.5.4: L'onglet *Attributs*

5.4 Menu *Affichage*

5.4.1 Commande *Agrandir*

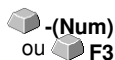
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur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



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

5.4.2 Commande *Réduire*

Réduit graduellement la surface de travail. Si elle a été auparavant agrandie plusieurs fois, la dimension sera rétablie progressivement conformément au nombre de fois où le zoom a été activé.



5.4.3 Commande *Toute la page*

Affiche la surface de travail en totalité.



5.4.4 Commande *Tout montrer*

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



NB: *En appuyant simultanément sur la touche MAJ et cette commande, vous obtiendrez un zoom sur l'objet sélectionné.*

5.4.5 Commande *Objets sélectionnés*

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



5.4.6 Commande *Placer au premier plan*

Si vous avez placé plusieurs objets les uns sur les autres, vous pourrez ici modifier l'ordre.



En activant la commande **Placer au premier plan**, l'objet sélectionné sera positionné au-dessus des autres.

5.4.7 Commande *Placer en arrière-plan*

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



5.4.8 Commande *Vers l'avant*

Remonte la sélection d'un niveau.



5.4.9 Commande *Vers l'arrière*

Descend la sélection d'un niveau.



5.4.10 Commande *Afficher le layout*

En activant cette commande, le texte sera représenté sous forme d'un rectangle avec une croix en son centre. Appuyez de nouveau sur cette option de menu pour rétablir l'affichage du texte.



Remarque: *Cette option est particulièrement utile lors du traitement de plusieurs objets texte. Elle permet d'accélérer considérablement la réorganisation de l'écran.*

 [voir chapitre 4.7: Le mode *Afficher Layout*](#)

5.4.11 Commande *Mode contour*

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



5.4.12 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.*

5.4.13 Commande *Toujours visible au premier plan*

Laisse la fenêtre EuroCUT toujours apparente.



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

5.4.14 Commande *Rafraîchir la fenêtre active*

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



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


5.5 Menu *Outils*

5.5.1 Commande *Vectoriser...*

En activant cette commande, vous accédez au programme de vectorisation intégré de EuroCUT, lequel vous permettra de convertir des images matricielles (bitmaps) numérisées en objet vectoriel.



Remarque: Les bitmaps ne peuvent pas être découpés car ils se constituent de plusieurs points isolés, lesquels sont détectés par le système optique d'un scanner. Les dessins bitmaps devront donc être convertis en vecteurs (courbes) avant découpe, fraisage ou rainurage.

Détails:  [voir chapitre 8.15: L'outil *Vectoriser*](#)

5.5.2 Commande *Revectoriser*

Cette option permet d'accélérer considérablement la vectorisation. Son utilisation est recommandée, quand il s'agit de déterminer les paramètres de vectorisation optimaux. Les différents résultats devraient être placés dans différents layers de couleurs afin de faciliter la suppression ultérieure des résultats non satisfaisants. La revectorisation se fera à partir du bitmap interne généré pour la vectorisation, et non pas à partir du bitmap original affiché sur la surface de travail.



Remarque: Si le bitmap original a entretemps subi des modifications, c'est la commande *Vectoriser* qu'il faudra alors utiliser.

5.5.3 Commande *Ligne de contour...*

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




Détails:  [voir chapitre 4.5: Parenthèse : Contour vs Outline vs Ligne de contour](#)

5.5.4 Commande *PhotoCut...*

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

5.5.4 Commande PhotoCut...

cette image, seront créés des bandes verticales et horizontales, des cercles, des carrés..., dont la largeur sera proportionnelle au niveau de gris rencontré.

 [voir chapitre 8.19: Fonction PhotoCUT](#)

5.5.5 Commande *Insérer un programme...*

Cette commande vous permet d'intégrer dans la structure des menus de EuroCUT un programme externe, à savoir un programme ne provenant pas d'EUROSYSTEMS. Vous pouvez ainsi démarrer d'autres programmes sans changer de surface de travail.

5.5.6 Commande *Edition des programmes...*

Au moyen de cette commande vous pouvez modifier ou supprimer des enregistrements faits dans les programmes.

Remarque: Cette commande n'est disponible que sur les programmes ajoutés à la structure des menus.

5.5.7 Commande *Poser des repères d'impression*

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



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

 [voir chapitre 5.9.1.5: Setup Repères de découpe et de justif...](#)

5.5.8 Commande *Chercher / replacer repères de coupe*

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

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

5.5.9 Commande *Mesurer*

Permet de mesurer, mettre à l'échelle, tourner ou dimensionner une distance quelconque. Lorsque cette commande est activée, le curseur de la souris se change en curseur viseur. Vous le positionnez au début de la distance à mesurer tout en gardant appuyée la touche gauche de la



souris. Vous placerez ensuite le curseur viseur sur l'autre extrémité de la distance et lâcherez la touche gauche de la souris. Avec la touche **MAJ**, vous pouvez brider le déplacement sur l'axe horizontal ou vertical. Une fenêtre apparaît et vous indique la longueur et l'angle mesurés.

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

5.5.10 Commande *Optimisation...*

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

5.5.11 Commande *Trajectoires de l'outil...*

La fraise ou le laser peuvent laisser des marques sur le point de départ où l'outil entame sa trajectoire. Afin de ne pas nuire à la qualité des objets, l'origine peut être déplacée à une position non visible à l'extérieur ou à l'intérieur de l'objet. C'est justement la fonction de la commande **Trajectoires de l'outil**.

Remarque: Toutes les opérations sont exécutées à partir du point d'origine de l'objet si aucun point nodal n'est sélectionné. En fonction du sens de rotation, la trajectoire de l'outil est posée sur les bords de l'objet. Pour les objets n'ayant pas de partie intérieure ou étant enchevêtrés (combinaisons exceptées), c'est le sens de rotation de l'objet qui définira l'endroit du placement de la trajectoire.

 **voir chapitre 8.5: Les trajectoires de l'outil**

5.5.12 Commande *Fraiser / déblayer...*

Cette commande active - si vous disposez d'une licence - l'application fraise. Elle permet les hachures, les multi inlines et les corrections du rayon de la fraise. Les lignes de liaison peuvent être également envoyées pour sortie.



5.5.13 Commande *Outline...*

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



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

5.5.14 Commande *Fusion*

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

 **voir chapitre 8.10: Fusion**



5.6 Menu *Plugins*

5.6.1 Plugin *Numéros de série*

Ce plugin permet de créer manuellement, automatiquement ou encore à partir de tableaux des séries de textes ou de chiffres.

Remarque: L'objet texte à remplacer devra d'abord avoir été désigné comme champ de substitution. Pour ce faire, appuyez sur la touche F8 pour passer en mode aperçu des blocs de texte et par la suite attribuez un nom au choix dans Propriétés...- Menu contextuel du champ "Propriétés du champ de substitution/Désignation".

5.7 Menu *Image*

Vous trouverez ici les outils spécifiques au traitement des images.

5.7.1 Commande *Réduction des couleurs...*

Réduit le nombre de couleurs d'une image importée. La réduction peut se faire de 1 Bit (2 couleurs) jusqu'à 32 Bit (4,2 mrd de couleurs). La quantité de données pour ces profondeurs de couleurs élevées est en effet importante et exige par conséquent un travail de calcul optimal. Pour une utilisation efficace de votre ordinateur, il est recommandé de réduire les couleurs. La découpe de vinyle ne requière pas non plus une profondeur de couleur aussi élevée.

5.7.2 Commande *Posteriser...*

Cette fonction réduit les couleurs sur une palette qui va de 2 à 64. La réduction s'effectue indépendamment sur chaque couleur.

5.7.3 Commande *Niveaux de gris*

Cette option convertit une image couleur en une image en niveaux de gris avec un maximum de 256 nuances de gris.

5.7.4 Commande *Inverser*

La commande *Inverser* génère le négatif d'une image. Cette option permet de convertir le positif d'une image numérisée en négatif et vice versa. Ce faisant, la valeur de luminosité de chaque pixel est traduite en valeur inverse de la table des couleurs, donnant par ex. 0 pour 255 ou 50 pour 205.

5.7.5 Commande *Enchaîner en fondu*

Cette commande permet la création d'effets. Deux images sont reliées: les meilleurs effets peuvent être obtenus avec un dégradé de couleurs claires vers foncées dans une couleur passant avec le logo de l'entreprise ou un logo d'entreprise de couleurs opposées.

Remarque: Cette commande sera disponible si deux images sont sélectionnées et sur la surface de travail.

5.7.6 Commande *Contraste...*

Ce réglage permet d'augmenter les écarts entre les tons foncés, moyens et clairs d'une image.

5.7.7 Commande *Luminosité...*

La commande de luminosité éclaire ou assombrit l'image dans son ensemble. La luminosité désigne les différences de l'intensité de la lumière réfléchie ou absorbée par un objet.

5.7.8 Commande *Saturation...*

La saturation est l'intensité d'une couleur ou de ses nuances.

5.7.9 Commande *Accentuation...*

Cette commande augmente l'accentuation des bitmaps. Dans un premier temps les bords des pixels sont localisés et le degré de tolérance du pixel de fond peut être réglé avec le curseur (des valeurs comprises entre -100 % et +100 % sont possibles).

Résultat: Le contraste des bords est accentué.

5.7.10 Commande *Correction du gamma...*

La correction du gamma est un procédé permettant une correction tonale des couleurs, prenant en compte la sensibilité de l'oeil humain.

La correction du gamma influe avant tout sur les teintes moyennes des représentations. Les valeurs du gamma peuvent être réglées avec un curseur, et seront comprises entre 0,01 et 4,99.

Résultat: En ajustant la valeur du gamma, vous pourrez faire ressortir avec un faible contraste des détails de vos dessins.

5.7.11 Commande *Relief...*

Ce filtre produit un effet en relief tridimensionnel, comparable à une plaque de métal repoussé. Des parties de l'image sont dessinées plus élevées ou plus profondes.

Des variations de cet effet peuvent être obtenues en sélectionnant parmi les différents "points cardinaux".

5.7.12 Commande *Convertir en bitmap...*

Tous les objets sélectionnés seront transformés en image dont la résolution et le mode de couleurs seront à définir.

Remarque: *Veillez à ne pas définir une résolution trop élevée pour ne pas créer des fichiers excessivement lourds.*

5.7.13 Commande *Découper une partie*

La commande ***Découper la partie*** est très bien adaptée à la vectorisation de parties isolées. Vous avez une image et vous ne voulez en traiter qu'un graphisme. Déposez un objet, un cercle ou un carré, toutes les formes étant possibles, sur la partie retenue de l'image .

Sélectionnez les deux objets, activez la commande ***Découper la partie*** et positionnez l'objet à une place quelconque sur la surface de travail. Vous pouvez dès lors travailler sur la partie en question.

5.7.14 Commande *Propriétés...*

Sont indiquées ici la mémoire requise par le bitmap et sa profondeur de couleur dans la mémoire vive.

Remarque: Cette commande permet également d'augmenter le nombre de pixels d'une image. Une augmentation de ce nombre fait que la taille de l'image qui en résulte augmentera en fonction de la nouvelle définition du nombre de pixels.

5.8 Menu *Texte*

5.8.1 Commande *Insérer un texte*

Le curseur se transforme en T et il vous suffit de cliquer dans la surface de travail pour insérer directement du texte. Vous obtenez le même résultat en positionnant le curseur au point d'insertion retenu de la surface de travail et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.



5.8.2 Commande *Éditer le texte*

Cette commande place le curseur texte en début du bloc de texte sélectionné. Le bloc de texte peut dès lors être modifié, édité.




Remarque: Cette commande peut également être exécutée à partir de l'outil *texte*. Le curseur texte apparaît à l'endroit sur lequel vous aurez cliqué avec la pointe du curseur *texte*.

5.8.3 Commande *Éditeur de texte...*

Cette commande active l'Éditeur de texte de EuroCUT.



 [voir chapitre 8.2: La fenêtre *Éditeur de texte*](#)

5.8.4 Commande *Convertir en courbes*

EuroCUT utilise des polices de caractères vectorielles ou de outline (à ne pas confondre avec la fonction Outline). Ces polices peuvent être continuellement agrandies ou pivotées. Les caractères sont alors définis comme vecteurs.



Remarque: L'exécution de cette commande convertit le texte en objet graphique. Les attributs de la police définis dans l'éditeur de texte ne seront plus valables.

5.8.5 Commande *Séparer en lignes*

Dans un bloc de texte composé de plusieurs lignes, vous pouvez le séparer en blocs de texte comprenant une ligne chacun. Le texte ainsi séparé peut être modifié, déplacé ou supprimé sans que les autres blocs ne soient affectés par ces changements.



5.8.6 Commande *Fontmanager*

Fontmanager pour polices URW BE, TrueType, OpenType et Adobe Type 1.

En activant cette option de menu, vous lancez le Fontmanager.

5.9 Menu *Paramètres*

5.9.1 Menu *Paramètres standard*

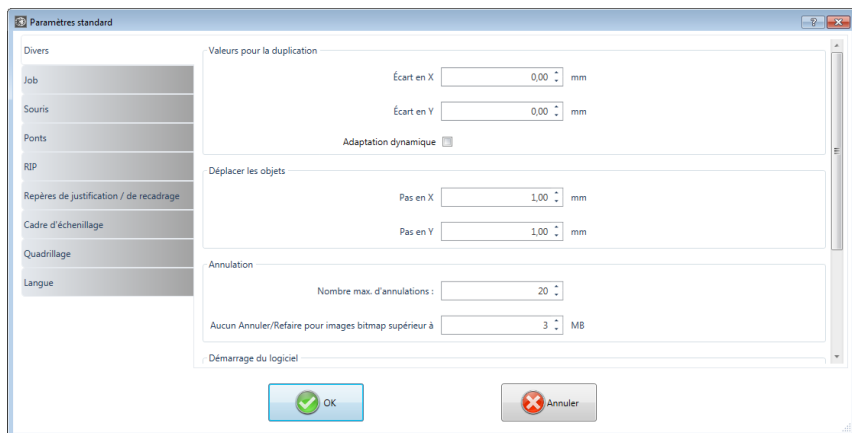


Fig. 5.9-1: Dialogue Paramètres standard - ici : onglet divers actif

5.9.1.1 Setup *Divers...*



5.9.1.1.1 Valeurs pour la duplication

- Écart en X

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

- Écart en Y

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

- Adaptation dynamique

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

5.9.1.1.2 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.

5.9.1.1.3 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.

5.9.1.1.4 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 EuroCUT.

5.9.1.1.5 Paramètres de police pour les textes de dimensionnement et d'information

- Taille de police

Cette option définit la **taille de police** de la police pour la fonction de cotation et le texte d'information. L'unité dépend de la métrique définie.

- Type de police

Cette option définit la police à utiliser pour les textes de cotation et d'information. Les polices possibles sont répertoriées.

- Aligner par rapport à l'objet

Cette option détermine l'emplacement de l'objet. Possibles sont 4 : **Gauche en haut, Droite en haut, Gauche en bas, Droite en bas.**

5.9.1.2 Setup Souris...

5.9.1.2.1 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 est 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).

5.9.1.2.2 Roue de souris (molette)

Permet de naviguer plus aisément sur le desktop EuroCUT 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).

5.9.1.3 Setup *Ponts...*

En insérant un pont, via le menu contextuel du clic droit de la souris, l'objet sera ouvert dans la longueur définie à partir du point où vous aurez cliqué.

5.9.1.3.1 Pont manuel

Manuellement, car vous pouvez déterminer l'endroit exact où le pont doit être défini, avec un clic de souris.

Longueur du pont

Ici vous spécifiez la longueur du pont. L'unité dépend de la **métrique** définie.

5.9.1.4 Setup *RIP...*

RIP Standard

En extension à EuroCUT Design XT 1 RIP sera prévu d'office: **EuroVPM**.

EuroVPM, chemin

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

5.9.1 Menu Paramètres standard

5.9.1.5 Setup Repères de découpe et de justif...

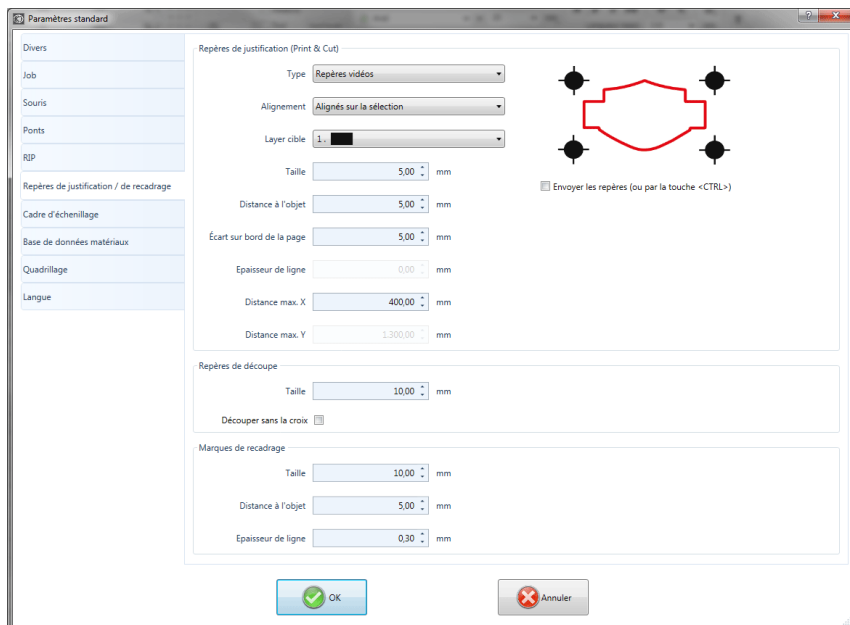


Fig. 5.9-2: Boîte de dialogue des paramètres standard : ici avec onglet repères de justification / de recadrage activé

5.9.1.5.1 Repères de justification (Print & Cut)

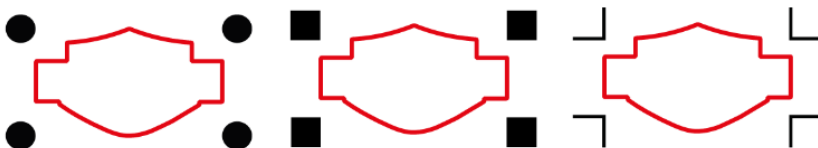


Fig. 5.9-3: Différentes marques de justification selon le fabricant

- Type

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

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

- Alignement

Alignés sur la sélection

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

Aligner sur la bord

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

- Layer cible

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

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

- Coins extérieurs

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

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

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

Si la touche **CTRL** est également enfoncée dans la boîte de dialogue de sortie avant de cliquer sur la touche **Aperçu** ou la touche **Sortie**, les repères de justification sont également envoyés.

- Taille

Cette option détermine la taille des repères de justification.

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

- Distance à l'objet

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

- Écart sur bord de la page

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

- Epaisseur de ligne

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

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

- Distance max. X

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

- Distance max. Y

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

5.9.1.5.2 Repères de découpe

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

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

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

- Taille

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

- Découper sans la croix

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

5.9.1.5.3 Marques de recadrage

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

- Taille

Vous spécifiez ici la taille des marques de recadrage.

- Distance à l'objet

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

- Epaisseur de ligne

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

5.9.1.6 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).

5.9.1.6.1 *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.

5.9.1.7 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

5.9.1 Menu Paramètres standard

sortie.

Périphérique par défaut

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

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

Port

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

Paramètres par défaut

Maintenir l'origine de la feuille

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

Empiler

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

Attendre après segment

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

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

Après le sectionnement, le vinyle devra être positionné manuellement.

Ranger avant sortie

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

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

Envoyer dans un fichier

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

Sonder automatique

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

Seulement les layers avec outil attribut

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

 **voir chapitre 4.3: Attribution d'outil par layer**

Cadre d'échenillage

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

Recouvrement

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

Distance copies

Définit la distance entre les copies

Distance segments

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

Distance d'empilement

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

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

Ne pas afficher les aides

Les 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.

5.9.1.8 Les réglages *Importation*

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

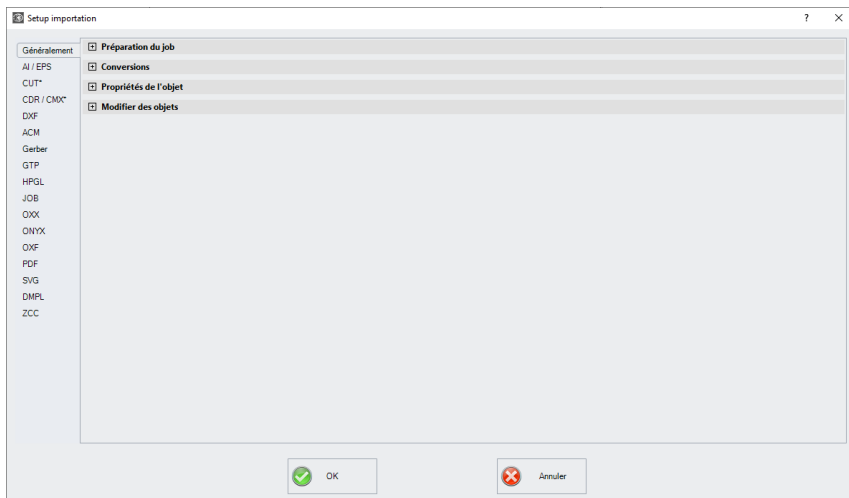


Fig. 5.9-4: Dialogue d'importation avec structure fermée Catégorie et formats de fichiers de filtre d'importation



Fig. 5.9-5: Panneau de contrôle du signe Plus

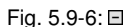


Fig. 5.9-7: Panneau de contrôle du signe moins



Fig. 5.9-8: Panneau de contrôle Check

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

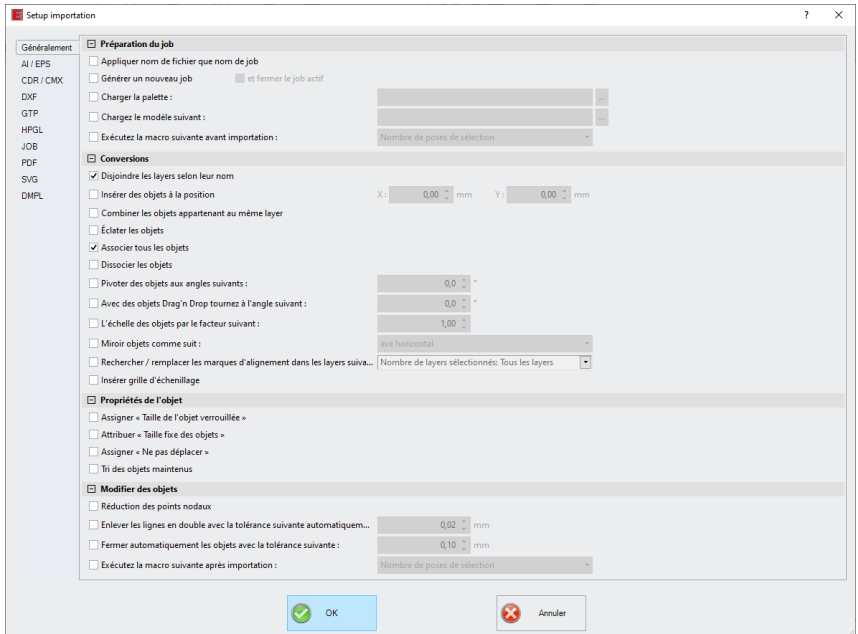


Fig. 5.9-9: Dialogue d'importation avec structure ouverte Catégorie - ici : l'ongle Généralement actif

5.9.1.8.1 Les paramètres spécifiques

5.9.1.8.1.1 Préparation du job

- Appliquer nom de fichier que nom de job

Cette option applique également le nom de **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.

5.9.1 Menu Paramètres standard

- Charger la palette

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

- Charger le modèle suivant :

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

- Exécutez la macro suivante avant importation :

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

5.9.1.8.1.2 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, EuroCUT 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.

- Insérer plusieurs fichiers avec espacement

Si cette option est activée, il est possible d'influencer le positionnement des jobs à importer lors de l'importation multiple de fichiers. Les fichiers peuvent ainsi être disposés soit dans le sens X, soit dans le sens Y. Il est également possible de définir librement l'espacement entre les jobs (espacement X/Y).

Remarque : si cette option est désactivée, le premier fichier est importé à la position [X 0 / Y 0], tandis que tous les autres fichiers sont insérés aux positions définies dans les fichiers respectifs.

- Combiner les layers appartenant aux même layer

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

- Éclater les objets

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

- Associer tous les objets

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

- Dissocier les objets

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

- Pivoter des objets aux angles suivants :

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

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

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

- L'échelle des objets par le facteur suivant :

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

- Miroir objets comme suit

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

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

Cette option recherche les objets vectoriels dans les layers sélectionnés qui ont la taille de la marque d'alignement (voir Paramètres / Paramètres standard / Repères de justification / recadrage) et les convertit en objets de marque d'alignement, c'est-à-dire que ces objets reçoivent l'attribut objet : **Repère de justification.**

- 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.

5.9.1.8.1.3 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 »

5.9.1 Menu Paramètres standard

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.

5.9.1.8.1.4 Modifier des objets

- Réduction des points nodaux

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

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

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

- Fermer automatiquement les objets avec la tolérance suivante :

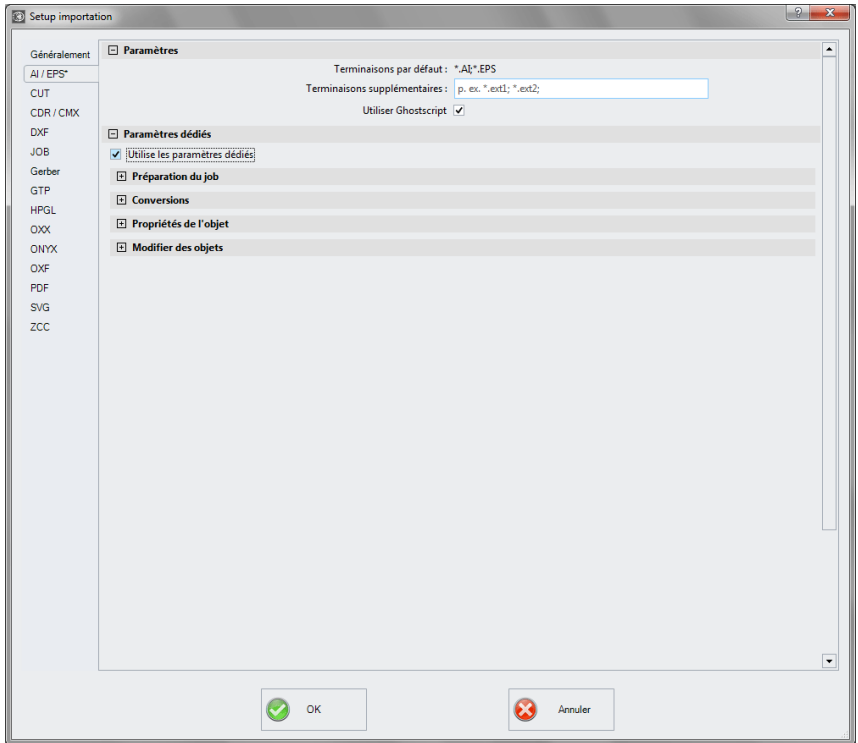
Si cette option est activée, tous les objets vectoriels sont automatiquement fermés ou connectés pendant l'importation si leur distance par rapport aux points de départ et d'arrivée se situe dans la tolérance de fermeture.

- Exécutez la macro suivante après importation :

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

5.9.1.8.2 Les paramètres

5.9.1.8.2.1 AI/EPS



Terminaisons par défaut

Ici : *.AI, *.EPS

Terminaisons supplémentaires

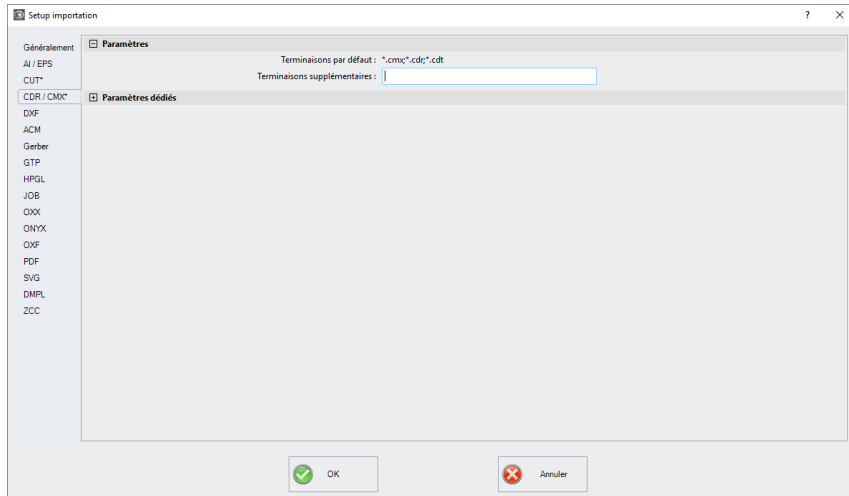
En plus des extensions standard, des extensions de fichier individuelles peuvent être spécifiées. Le filtre d'importation est configuré comme pour l'extension défaut.

Utiliser Ghostscript

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

5.9.1.8.2.2 CDR/CMX

5.9.1 Menu Paramètres standard



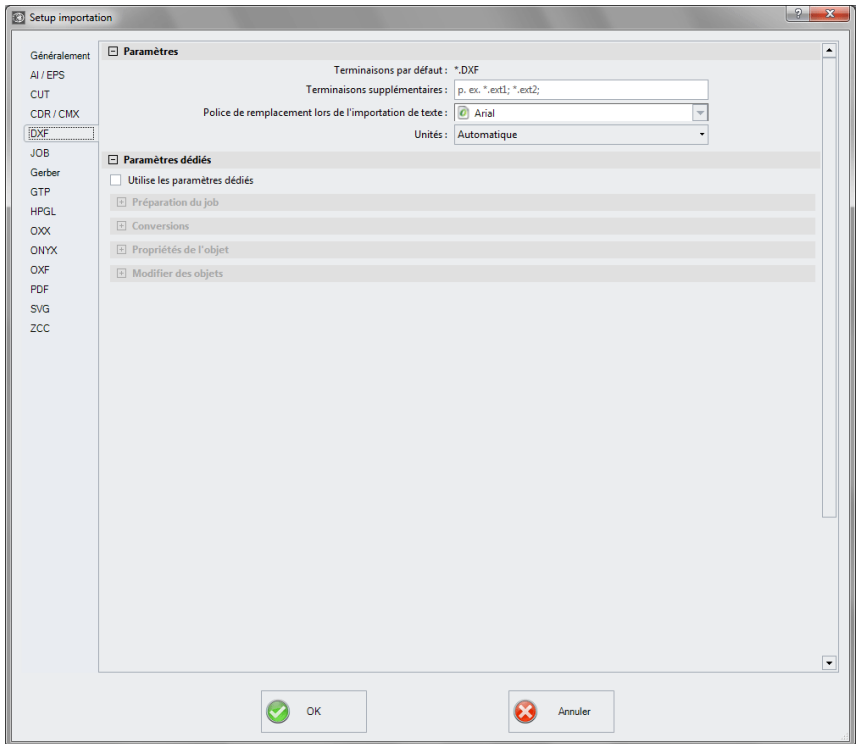
Terminaisons par défaut

Ici : *.CMX, *.CDR, *.CDT

Terminaisons supplémentaires

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

5.9.1.8.2.3 DXF



Terminaisons par défaut

Ici : *.DXF

Terminaisons supplémentaires

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

Police de remplacement lors de l'importation de texte

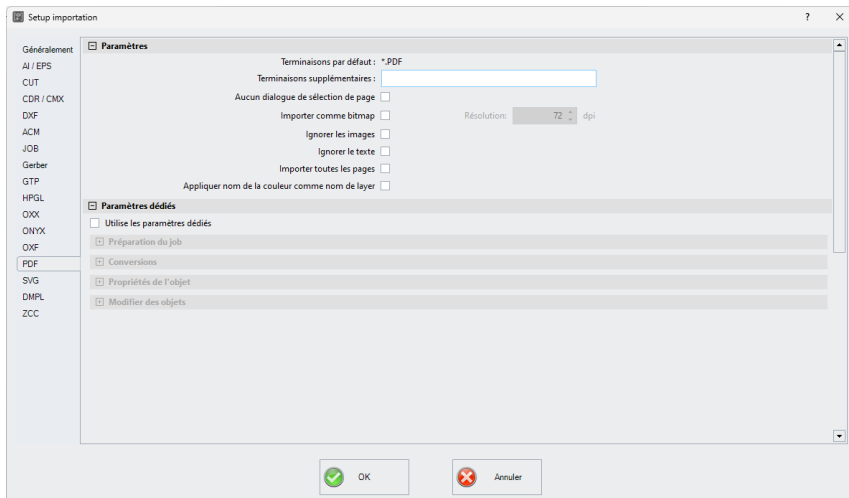
Ici, vous pouvez choisir la police utilisée pour l'importation de texte. La sélection énumère toutes les polices installées sur l'ordinateur d'importation.

Unités

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

5.9.1 Menu Paramètres standard

5.9.1.8.2.4 PDF



Terminaisons par défaut

Ici : *.PDF

Terminaisons supplémentaires

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

Aucun dialogue de sélection de page

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

Importer comme bitmap

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

Ignorer les images

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

Ignorer le texte

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

Importer toutes les pages

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

Appliquer nom de la couleur comme nom de layer

Cette option sert à reprendre les noms de couleurs individuels, par exemple les numéros RAL, dans le tableau des couleurs. Ainsi, si des **couleurs spot** sont définies dans un fichier PDF, une layer portant le nom de la couleur spot est automatiquement créée lors de l'importation.

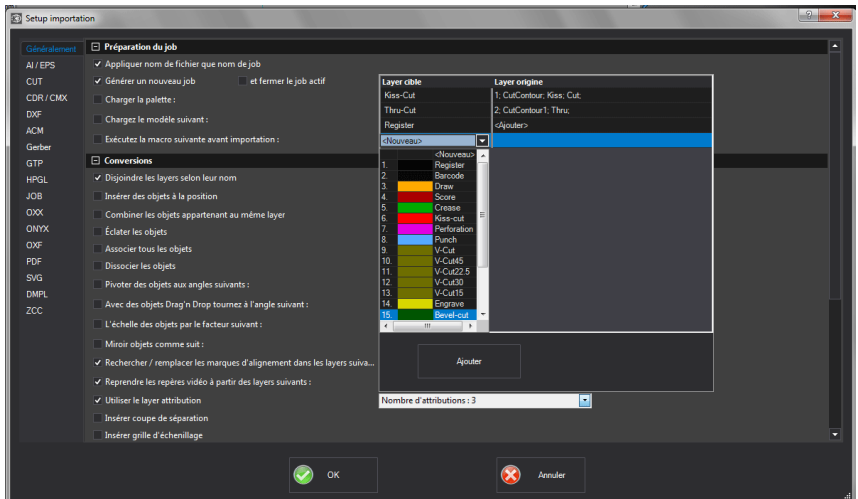
5.9.1.8.3 Attribution de layer - Exemple

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 EuroCUT.

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

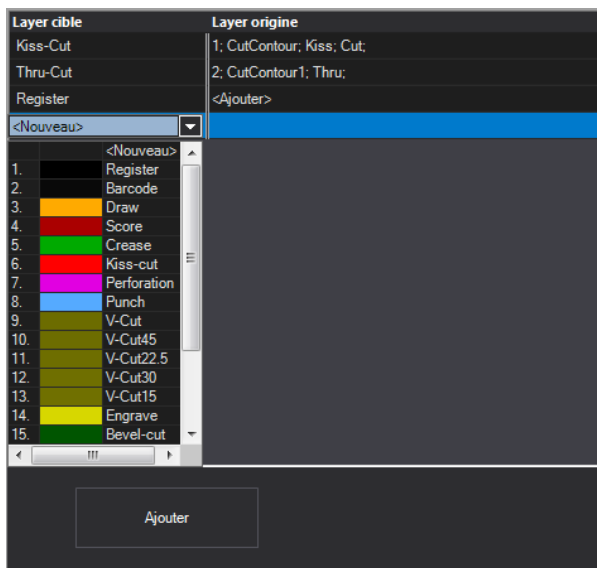
Remarque importante : s'il n'y a pas de nom dans la palette d'importation, il n'y a pas de sélection dans la colonne layer origine. Si la colonne est vide, l'entrée « Sample Layer » est affichée, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'attribution.



Exemple :

5.9.1 Menu Paramètres standard

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 :



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).

5.9.1.9 Setup *Objet symétrique...*

Permet de créer des polygones et objets symétriques depuis un cercle ou une ellipse, droites ou italiques. Vous pouvez choisir à partir d'une liste l'objet symétrique. Vous pouvez en outre également définir le cercle extérieur avec rayon 1 et rayon 2 ainsi que le cercle intérieur avec rayon 1 et rayon 2, mais aussi le nombre de coins et leur offset en °. Un aperçu vous montre comment dessiner l'objet.

 [voir chapitre 8.12: Outil Objets symétriques](#)

5.9.1.10 L'outil universel de placement

Avec cette commande, vous activez le mode de définition des formes de caractères, même non géométriques. Ces formes ou objets peuvent être placés avec la souris n'importe où sur le bureau. Dans une **zone d'aperçu**, à droite de la boîte de dialogue, un espace réservé de l'objet à placer est affiché.



Fig. 5.9-10: Encadré rouge : l'icône Outil de placement universel

Remarque : les données saisies sont reprises au moyen de la touche de tabulation.

5.9.1 Menu Paramètres standard

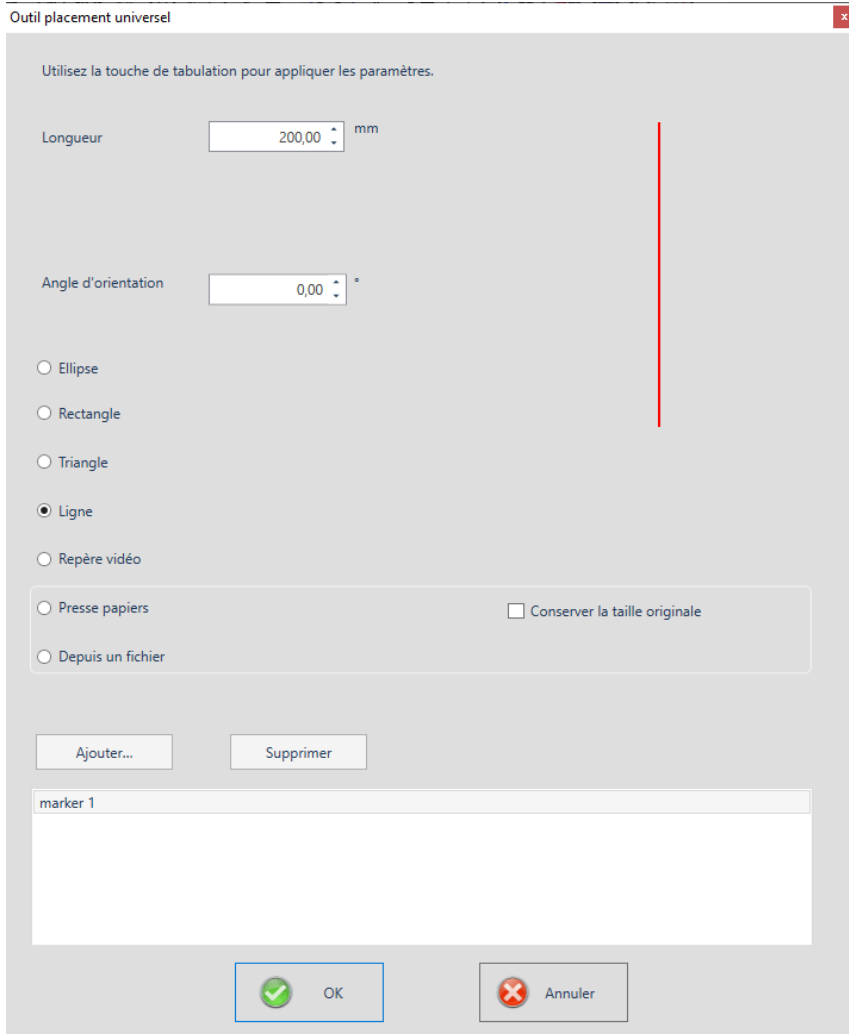


Fig. 5.9-11: Aperçu d'une ligne comme objet de placement

5.9.1.10.0.1 Largeur / Hauteur / Longueur

Ces trois champs vous permettent de spécifier les dimensions d'un objet de placement.

5.9.1.10.0.2 Ellipse

Cette option vous permet de spécifier une forme ellipsoïdale. Si des valeurs différentes pour la largeur et la hauteur sont spécifiées lors de la saisie, aucun cercle n'est généré

mais une Ellipse.

5.9.1.10.0.3 Angle d'orientation

Cette option détermine l'angle par rapport à la surface de travail dans lequel le ou les objets sont placés.

5.9.1.10.0.4 Rectangle

Cette option vous permet de spécifier une forme rectangulaire. Si la longueur et la largeur sont égales, un carré est défini.

5.9.1.10.0.5 Triangle

Cette option permet de définir une forme triangulaire. La valeur de la largeur définit l'hypoténuse ; la valeur de la hauteur définit la longueur de la perpendiculaire au milieu de l'hypoténuse.

Remarque : les triangles irréguliers, c'est-à-dire les triangles avec trois côtés de longueurs différentes, ne peuvent pas être définis de cette manière. Ils peuvent toutefois être enregistrés dans un fichier DXF et être ainsi utilisables comme objets de placement.

5.9.1.10.0.6 Ligne

Cette option permet de définir une ligne. L'**angle d'orientation** permet de définir l'inclinaison de la ligne.

5.9.1.10.0.7 Repère vidéo

Cette option prend la forme d'une "visière" (cercle avec croix)

5.9.1.10.0.8 Presse papiers

Cette option prend n'importe quel objet du presse-papiers (vecteurs, blocs de texte et bitmaps).

Remarque : Les bitmaps ne sont pas affichés dans l'aperçu.

5.9.1.10.0.9 Depuis un fichier

Cette option permet de sélectionner n'importe quel fichier DXF. Ils sont affichés dans une liste de fichiers dont le contenu peut être utilisé comme objet de placement.

Remarque : format de fichier supporté uniquement *.DXF

5.9.1.10.0.10 Le bouton Ajouter

Un clic sur le bouton **Ajouter** ouvre la **boîte de dialogue des fichiers de Windows** pour la sélection des fichiers. Le fichier sélectionné est ajouté à la liste des fichiers.

5.9.1 Menu Paramètres standard

5.9.1.10.0.11 Le bouton *Supprimer*

En cliquant sur le **bouton *Supprimer***, vous supprimez le fichier sélectionné de la liste de fichiers.

5.9.1.10.0.12 L'option *Conserver la taille originale*

Cette option spécifie que la taille d'origine des objets n'est pas modifiée.

5.9.1.10.0.13 La Zone *Liste des fichiers*

La **liste de fichiers** affiche tous les fichiers ajoutés. En cliquant sur le fichier, vous activez **l'aperçu du fichier** dans la boîte de dialogue en haut à droite.

5.9.1.11 Setup *Profil...*

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

Setup - Profil

Menus *

- Menu principal
- Aperçu des envois
- Segmentation
- Toolbars/Barres d'outils
 - Standard
 - Setup
 - Outils généraux
 - Outils objets
 - Paramètres objets
 - Barre d'état - Info objets
 - Barre d'état info elements
 - Dessiner
 - Sidebar*
 - Loupe
 - Aperçu des outils
 - Editer macros

Affichage

Design Argenté

Icônes menu Petit

Icônes toolbar Moyen

Mot de passe

Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant

Entrez mot de passe

Répétez le mot de passe

Gestion de profil

Exportation profil

Charger profil

Reset

OK

Annuler

5.9.1.11.1 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**.

5.9.1.11.2 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.

5.9.1.11.3 Gestion de profil

Bouton *Exportation profil*

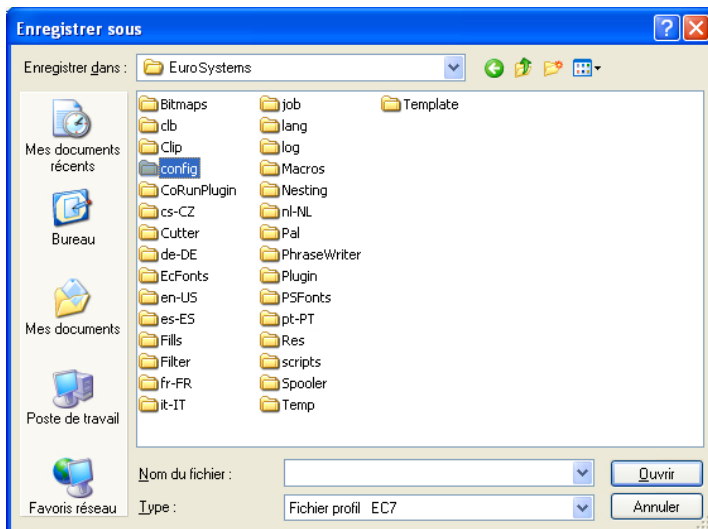


Fig. 5.9-12: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d'enregistrement standard

5.9.1 Menu Paramètres standard

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

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.

5.9.1.11.4 Menu Système

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

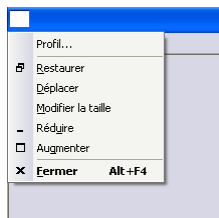


Fig. 5.9-13: Menu Système avec sous-menu *Profil...*

5.9.2 Commande **Palette de couleur**

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

Numéros de layer

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

Info du layer...

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

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

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

Ordonner des layers...

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

N'afficher que le layer sélectionné

Seuls sont affichés les objets du layer sélectionné.

Supprimer de layer sélectionné

Supprime de la liste des layers le layer sélectionné..

Supprimer les layers inutilisés

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

Nouvelle palette

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

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

Charger palette...

Pour charger une palette existante.

Enregistrer la palette

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

Enregistrer la palette sous...

Attribue à une palette un nouveau nom.

Defaut

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

Historique palette

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

5.9.3 Commande *Panneau de configuration...*

Active le Panneau de configuration de Windows, permettant de procéder à d'éventuelles modifications des paramètres du système. Concerne notamment l'installation d'imprimantes, de pilotes et la configuration des ports.

5.9.4 Commande *Surface de travail...*

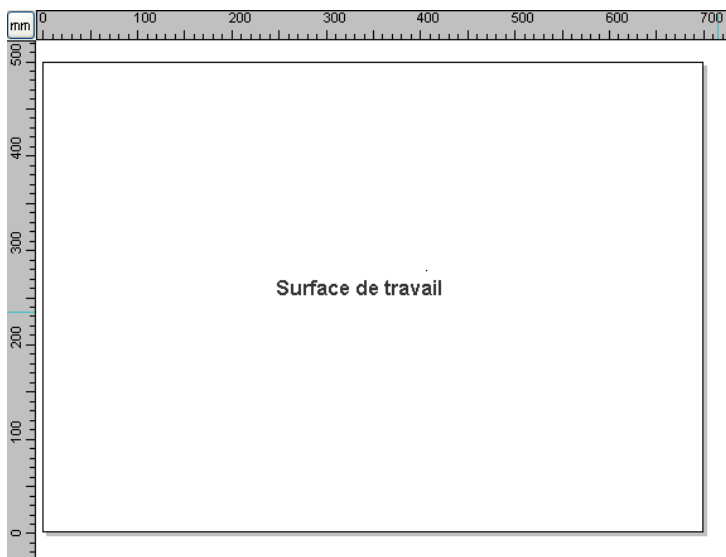


Fig. 5.9-14: Surface de travail avec ombres et règles

Vous pouvez définir ici la taille et la couleur de votre surface de travail. La surface de travail est représentée sous la forme d'une feuille cadrée avec une ombre grise sur le côté droit et sur le bas (voir illustration). Vous pouvez choisir librement la couleur de la surface de travail, vous garantissant ainsi un contrôle optimal du layout sur votre écran. Prédéfinis sont entre autres les formats standards de catégorie A. Outre des formats prédéfinis, vous pouvez personnaliser votre surface de travail et choisir de l'enregistrer comme *Standard*. À l'ouverture d'un nouveau fichier, la surface de travail personnalisée sera alors préconfigurée.

Évitez aux utilisateurs d'une fraise ou graveuse, de devoir préciser la surface de travail requise lors d'un nouveau job.

NB: Un double clic sur le bord droit de la surface de travail permet d'ouvrir la fenêtre des propriétés.

5.9.5 Commande Règles...

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



5.9.6 Commande Unité de mesure

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

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

5.9.7 Commande Grille...

Cette option affiche la grille elle-même ou les points de croisement du quadrillage sur la surface de travail. Cette fonction facilite l'alignement et le positionnement des objets sur la surface de travail.



5.9.7.1 Écart et la position de départ

- Distance X

La distance X définit la distance de la grille par rapport au bord de la surface de travail par rapport à l'axe X.

- Distance Y

La distance Y définit la distance de la grille par rapport au bord de la surface de travail par rapport à l'axe Y.

- Offset X

Cette valeur détermine la distance de la grille par rapport au point zéro de la surface de travail par rapport à l'axe X.

- Offset Y

Cette valeur détermine la distance de la grille par rapport au point zéro de la surface de travail par rapport à l'axe Y.

Remarque : Les valeurs négatives sont autorisées.

5.9.7.2 Paramètres

- Grille magnétique

Cette option active / désactive la fonction magnétique des lignes de la grille.

- Quadrillage marche/arrêt

Cette option rend la grille visible ou invisible.

- Grille ou quadrillage

Cette option permet de passer de la vue de grille à la vue de quadrillage et inversement.

- Choisir une couleur

Cette option permet de définir la couleur de la grille. La couleur est utilisée pour séparer visuellement la grille des objets.

5.9.8 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.

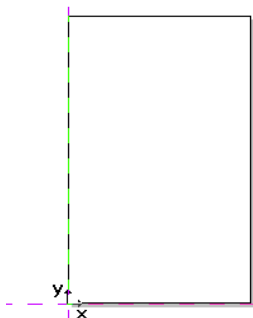


Fig. 5.9-15: Ici : Point zéro en bas à gauche

5.9.8.1 Le menu *Paramètres Origine*

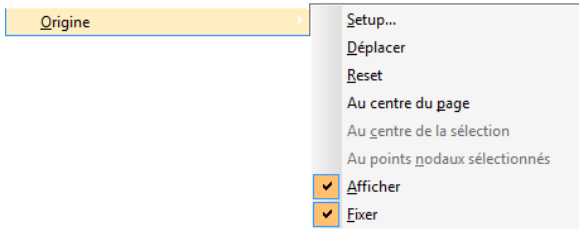


Fig. 5.9-16: Les options Point zéro

5.9.8.1.1 Setup...

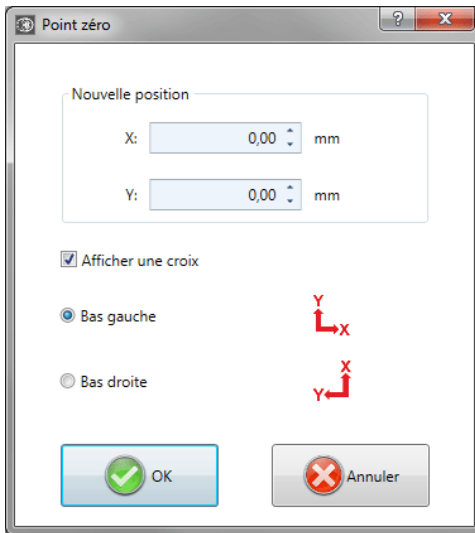


Fig. 5.9-17: Le dialogue Point zéro

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.

5.9.8.1.2 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.

5.9.8.1.3 Reset

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

5.9.8.1.4 Au centre du page

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

5.9.8.1.5 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.

5.9.8.1.6 Au point nodaux sélectionné

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

5.9.8.1.7 Afficher

Cette option affiche le point zéro ou le rend invisible.

5.9.8.1.8 Fixer

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

5.9.9 Commande ***Annuler / Rétablir***

Active ou désactive les annulations.



Avantage:

Très utile quand vous allez effectuer de nombreuses modifications. Une phase de test (État initial de l'objet .. Modification .. État final provisoire) peut comporter plusieurs étapes. Voici comment procéder pour toutes les annuler en une fois :

1. Désactivation de la commande Annuler / Rétablir
2. Modifications
3. Activation de la commande Annuler / Rétablir

En sélectionnant la commande **Annuler** dans le menu **Edition**, les modifications apportées à vos travaux seront annulées jusqu'à l'état précédent le point 1.

5.9.10 Commande *Curseur viseur*

En activant cette option, le curseur prend la forme d'un viseur qui s'étend sur toute la largeur et la longueur du desktop de EuroCUT. Dès que vous déplacez le curseur de la souris du desktop, (pour choisir un outil par ex.), le curseur reprend sa forme initiale.



5.9.11 Commande *Lignes d'aide...*

Les lignes d'aide sont des lignes d'orientation en pointillés bleus utiles à la conception. En outre, elles facilitent le positionnement sur la surface de travail des objets graphiques et des blocs de texte.



Les lignes pointillées rouges sont des guides activés. Ils peuvent être déplacés ou pivotés. Un **double-clic** sur une ligne auxiliaire ouvre la boîte de dialogue **Lignes d'aide**. Pour l'orientation et l'établissement des coûts, **la largeur et la hauteur de la feuille** de calcul actuelle sont affichées.

Astuce: Des guides sont également créés en cliquant avec le curseur de la souris sur les règles et en appuyant sur le bouton de la souris, dessine un guide sur le bureau. La règle verticale est utilisée pour créer des guides verticaux et la règle horizontale pour créer des guides horizontaux.

Remarque : En activant l'option **Aide au positionnement**, les lignes d'aide exercent un effet magnétique sur les objets rapprochés permettant un positionnement précis.

Région Type

Trois types de lignes d'aide peuvent être sélectionnés dans cette zone : **horizontal**, **vertical** et **oblique**.

Remarque : la ligne d'assistance peut être tournée en utilisant l'un des nœuds situés aux extrémités de la ligne d'aide. Le curseur de la souris se transforme en une flèche ronde. Le point de rotation peut être déplacé à l'aide de la souris. La touche <CTRL> limite la rotation à des pas de 15°.

Selon le type choisi, la **distance du bord inférieur**, la **distance du bord gauche** et/ou la **position du centre de rotation** sont également interrogées. Les valeurs négatives sont autorisées.

La *Champ de liste*

La boîte de liste affiche les **coordonnées** et les **angles** de tous les guides définis.

Copier ligne d'aide sé.

Cette option est utilisée pour créer rapidement des **grilles de lignes d'aide**. Dans la zone de liste, sélectionnez une ligne d'aide : entrez ensuite la valeur souhaitée dans le **champ *Distance***. Le **bouton *Copier*** crée un nouveau guide et l'affiche dans la zone de liste.

Insertion de lignes d'aide

Un clic sur le **bouton *Insérer*** permet d'insérer une ligne auxiliaire aux **coordonnées X, Y et/ou aux angles** saisis. Les coordonnées et l'angle en ° sont saisis dans le champ de liste. Le dialogue reste ouvert jusqu'à ce que le **bouton *OK*** soit cliqué.

Changer les lignes d'aide

Un clic sur le **bouton *Modifier*** ; permet de modifier les valeurs du guide sélectionné pour qu'elles correspondent à la valeur saisie dans le **champ X, Y et/ou angle**.

Suppression des lignes d'aide

Un clic sur le **bouton *Supprimer*** permet d'effacer le guide sélectionné. Un clic sur le **bouton *Tout supprimer*** tout efface tous les guides qui sont affichés dans la boîte de liste.

Note : Les guides peuvent également être supprimés directement sur le bureau en les sélectionnant et en les supprimant avec la touche <SUPPR.>. Ils peuvent également être replacés dans la règle à l'aide de la souris.

5.9.12 Commande *Objet magnétique*

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



5.9.13 Commande *Verrouiller lignes d'aide*

Cette option vous permet de verrouiller toutes les lignes d'aide, évitant ainsi de devoir les sélectionner ou les déplacer. Il suffit d'appuyer sur une option de menu pour les déverrouiller et pouvoir les déplacer à nouveau.



5.9.14 Commande *Afficher lignes d'aide*

Cette option vous permet de masquer les lignes d'aide. En appuyant sur la commande, les lignes d'aide seront affichées.



5.9.15 Commande *Choix de la langue...*

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

5.9.15.1 Langue du logiciel

La langue de l'interface utilisateur sera sélectionnée ici.

5.9.15.2 Langue du fichier d'aide

La langue de l'aide sera sélectionnée ici.

5.10 Menu *Fenêtres*

5.10.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre EuroCUT.

5.10.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

5.10.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

5.10.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

5.10.5 Commande *Fermer*

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

5.10.6 Commande *Tout fermer*

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

5.10.7 Commande *Standard*

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



5.10.8 Commande *Sidebar*

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



5.10.9 Commande *Réglages*

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



5.10.10 Commande *Outils généraux*

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



5.10.11 Commande *Texte*

Affiche ou masque la toolbar *Texte* sur le desktop.



5.10.12 Commande *Outils objets*

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



5.10.13 Commande *Paramètres objets*

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



5.10.14 Commande *Barre d'état des objets*

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



5.10.15 Commande *Barre d'état info éléments*

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



5.10.16 Voyant *fenêtre active*

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

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

5.10.17 Commande *Plus de fenêtre...*

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

5.11 Menu *Aide*

5.11.1 Commande *A propos de...*

Cette option menu ouvre une fenêtre Info contenant une multitude d'informations. Sur la gauche de la boîte de dialogue figurent entre autres le numéro de série, numéro de version, la mémoire libre, le coprocesseur ou le type du processeur. Sur le côté droit inférieur de la boîte de dialogue, se trouve une fenêtre de défilement affichant la liste de tous les fichiers des logiciels. Cette liste peut être imprimée en appuyant sur le bouton de commande **Imprimer**.

NB: Cette liste peut être très utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version EuroCUT.

5.11.2 Commande *Aide...*


Lance le programme d'aide de EuroCUT.



5.11.3 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 3.5.1: Installer Corun](#)

5.11.4 Commande *Support en ligne*

Cette option menu permet d'établir une connexion internet directe avec le site du Support technique de la société Eurosystems Neo S.à.r.l.
www.eurosystems-neo.lu.

5.11.5 Commande *Pilotage à distance, support technique...*

Lors d'un support technique à distance, le contenu d'un écran d'ordinateur peut être retransmis en temps réel sur un autre ordinateur. Deux utilisateurs se trouvant dans des lieux différents peuvent regarder le même desktop. Tandis que vous serez en ligne avec un de nos conseillers du support technique, vous pourrez échanger à l'écran des documents et vous montrez des applications. Le sens de la transmission ou de la visualisation des écrans peut être modifié sur simple clic de la souris. Ainsi vous pourrez choisir de partager votre écran ou alors de visualiser celui du

conseiller du support technique.

Pour bénéficier du pilotage à distance, une connexion internet active sur l'ordinateur où le logiciel est installé, est indispensable.

5.11.6 Commande *Live Update*

Lance l'actualisation du logiciel via internet.

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

5.12 Menu contextuel du bouton gauche de la souris

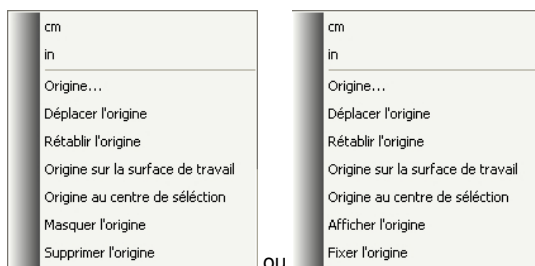
5.12.1 Menu contextuel *Règle*

5.12.1.1 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.



5.12.1.1.1 Origine...

 voir chapitre 5.9.8: La fonction *Point zéro*

5.12.1.1.2 Déplacer l'origine

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

5.12.1.1.3 Rétablir l'origine

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

5.12.1.1.4 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).

5.12.1.1.5 Origine au centre de sélection

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

Remarque: Uniquement visible lorsque un ou plusieurs éléments ont été

sélectionnés sur la surface de travail.

5.12.1.1.6 Masquer l'origine

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

5.12.1.1.7 Supprimer l'origine

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

5.12.1.1.8 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).

5.12.1.1.9 Fixer l'origine

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

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

5.13.1 Liste des références des commandes menus contextuels

Ainsi désignés car les menus contextuels varient en fonction du nombre et du type des objets sélectionnés. Les menus contextuels sont toujours activés par un clic du *bouton droit* de la souris. Ils permettent d'accéder rapidement à certaines fonctions et outils importants, parmi lesquels certains ne sont pas accessibles par le menu principal.

Les options de menu suivantes désignées en **gras** peuvent apparaître dans un menu contextuel activé par clic droit de la souris.

Modes Dessiner "ligne, courbe, mode Digit, main levée"

- En mode "Ligne": - **Arc de cercle**, - **Mode Digit**, - **Main levée**
- En mode "Courbe": - **Ligne**, - **Mode Digit**, - **Main levée**
- En mode "Dessiner à main levée": - **Ligne**, - **Arc de cercle**, - **Mode Digit**
- En mode "Digitaliser": - **Ligne**, - **Arc de cercle**, - **Main levée**

Si l'objet a plus de trois points nodaux: **Fermer**

Clones

- **Sélectionner original clone**
- **Sélectionner objets clones**

Dans l'aperçu d'envoi:

- **Optimisation des films** (non valable sur version démo et avec un seul objet)
- **Changement d'axe**, - **Miroir horizontal**, - **Miroir vertical**, - **Recalculer** (pour segmenter), - **Taille segment** (pour segmenter), - **Lignes d'échenillage horizontales** (pour cadre d'échenillage), - **Lignes d'échenillage verticales** (pour cadre d'échenillage), - **Cadre d'échenillage** (exclusivement sur original)

Si les objets ne sont pas verrouillés: - **Dissocier un regroupement** (la sélection doit contenir un groupe), - **Associer** (à partir de deux objets-pas de clone!- sélectionnés).

Edition de points nodaux lorsque les objets sélectionnés ne sont pas verrouillés:

- **Insérer** (si points nodaux sélectionnés), - **Supprimer** (si points nodaux sélectionnés) - **Disjoindre** (si un point nodal sélectionné et un autre à la suite), - **Relier** (si 2 points nodaux sélectionnés (Start/Start ou Start/End ou End/End)) - **Droit** (si courbes sélectionnées), - **Courbes** (si lignes sélectionnées), - **Point de départ** (si 1 point nodal sélectionné et si un objet verrouillé)

Si plus d'un point nodal est sélectionné: - **Aiguiser coin**, - **Arrondir coin**, - **Relier avec une droite**, - **Relier avec une courbe**

Si 2 points nodaux à l'intérieur d'un objet ou d'une combinaison sont sélectionnés: - **Aligner objet sur axe horizontal**, - **Aligner objet sur axe vertical**, - **Réduire points nodaux**

Si moins de 2 points nodaux sont sélectionnés: - **Réduire points nodaux**, - **Arrondir...**, **Origin sur nodaux sel.**

Module Hatch est installé:

S'il a été cliqué sur ou entre deux points nodaux sélectionnés à l'intérieur d'un objet verrouillé: - **Trajectoire intérieure de l'outil**, - **Trajectoire extérieure de l'outil**

Si un point nodal sélectionné et un autre situé à la suite: - **Insérer pont (xy mm)**

Si plus d'un point nodal est sélectionné: - **Créer repères vidéo sur les points nodaux**

Si propriétés disponibles (Job non protégé par un mot de passe):- **Propriétés**

Si version plugin: - **Ligne de contour**

Sur les versions avec Text Editor:

Si texte sélectionné ou texte dans le groupe ou la combinaison sélectionné(e)ion et si texte sélectionné peut être édité (non marqué comme "non modifiable"):- **Éditer texte**, - **Éditeur de texte**, - **Arc de cercle...**

Si texte sélectionné non verrouillé: - **Supprimer l'arc de cercle**, - **Texte en courbe**, - **Texte en ligne** (si plusieurs lignes dans texte), - **Supprimer attributs du texte**

Si UN bitmap non verrouillé est sélectionné: - **Réduire les couleurs**, - **Posteriser**, - **Vectoriser**, - **Revectoriser** (si opération possible), - **Ligne de contour**

Si la sélection porte sur UN objet non verrouillé de vecteur, de combinaison ou de texte avec remplissage bitmap: - **Supprimer masque**

ou si un de ces types d'objet est placé *au-dessus* d'un bitmap: - **Masquer Bitmap**, - **Découper une partie**

Si un original est sélectionné: - **Sélectionner clones** ou sinon, si un clone est sélectionné: - **Sélectionner original**

Si pas de règles, pas de clic sur un objet et pas dans l'aperçu d'envoi: - **Lignes d'aide...**

Si lignes d'aide sont verrouillées: - **Supprimer lignes d'aide** ou sinon- **Verrouiller lignes d'aide**

Si lignes d'aides dissimulées: - **Afficher lignes d'aides** ou sinon - **Cacher lignes d'aides**, - **Supprimer toutes les lignes d'aide**, - **Ligne d'aide sous forme de croix au**

centre de la surface de travail, - Origine..., - Déplacer origine, - Restaurer origine, - Origine au centre de la surface de travail

Si origine affichée: - **Masquer origine** ou sinon - **Afficher origine**

Si origine fixée: - **Supprimer origine** ou sinon - **Fixer origine**

Si il n'a pas été cliqué sur un objet: - **Rafraîchir écran, - Importer, - Insérer, - Job-Info, - Calcul du Job, - Cotation à sélection, - Dimension horiz., - Dimension verti.- Dimensions horiz. et verti., - Vers bord gauche de la feuille, - Vers bord inférieur de la feuille, - Vers bord gauche inférieur de la feuille**

Si mémoire intermédiaire ou cache Annulation n'est pas vide: - **Annuler:** <dernière action>

Si mémoire intermédiaire ou cache Rétablir n'est pas vide: - **Rétablir:** <dernière action>

Si objets présents: - **Copier, - Couper, - Inverser sélection**

Si Filtre d'exportation et objets à exporter disponibles: - **Exporter**

Si Pjannto RIP est installé: - **Pjannto RIP...**

Si PosterPrint est installé: - **PosterPrint-RIP...**

Si Posterjet est installé: - **Posterjet...**

Si des objets non verrouillés sont disponibles: - **Poser repères d'impression**

Si Nesting-DLL disponible et les objets sélectionnés peuvent être imbriqués: - **Imbrication de contours...**

Si groupe(s) sélectionné(s): - **Dissocier les objets**

Si plus d'un objet sélectionné et pas de clone: - **Associer**

Si combinaison(s) sélectionnée(s): - **Eclater combinaison**

Si éléments internes dans combinaison: - **Supprimer éléments internes**

Si plus d'un objet mais pas de bitmap ni de clone sélectionné: - **Combiner**

Si repères vidéo utilisés et si un sélection d'UN repère et d'un autre objet: - **Positionner repères vidéo sur objet**

Si plusieurs objets sélectionnés: - **Chercher / Remplacer repères vidéo**

Si seul UN objet sélectionné: - **Chercher / Remplacer repères vidéo d'une certaine taille**

Si sélection porte sur des objets mais pas de groupe et sur plus d'UN bitmap non verrouillé: - **Remplissage**, - **Sans**, - **Dégradé...**, - **Bitmap...**, - **Couleur Layer**

Si donnée initialisation "Defaults" / "Transparence" sur 1: - **Transparence...**

Si plus d'un objet ou objet avec remplissage est sélectionné: - **Couleur Layer**, - **Contour**, - **Sans**, - **Ligne très fine**, - **Attributs...**

Si plus d'un objet ou objet avec contour est sélectionné: - **Couleur Layer** ou au moins un objet non verrouillé et Si donnée initialisation "Defaults" / "Transparence" sur 1: **Transparence...**

Si sélection porte sur objets pouvant être exportés et fenêtre Cliparts ouverte: - **Ajouter au groupe Clipart**

5.13.2 Menu contextuel *Surface de travail vide*

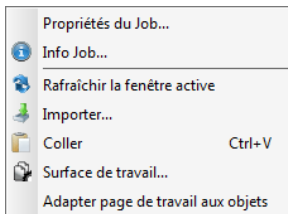


Fig. 5.13-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

Propriétés du Job...

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

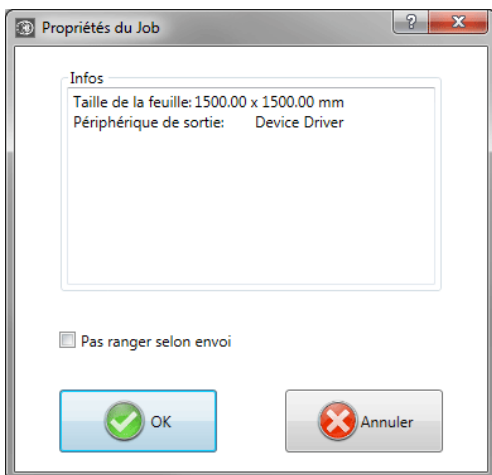


Fig. 5.13-2: Dialogue « Propriétés du Job » avec des informations sur l'emploi

Option *Pas ranger selon envoi*

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

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

Rafraîchir la fenêtre active

Réorganise la fenêtre principale.

Importer...

Ouvre la fenêtre de dialogue du menu **Importer** pour l'importation de fichiers aux formats différents.

Coller

Insère dans la surface de travail de EuroCUT des contenus à partir du presse-papiers de Windows.

Surface de travail

Ouvre la fenêtre de dialogue permettant de configurer les paramètres de la surface de travail.

Adapter page de travail aux objets

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

5.13.3 Menu contextuel *Bloc de texte*

Le menu contextuel de la touche droite de la souris vous offre un accès rapide aux fonctions les plus importantes pour le traitement de texte.

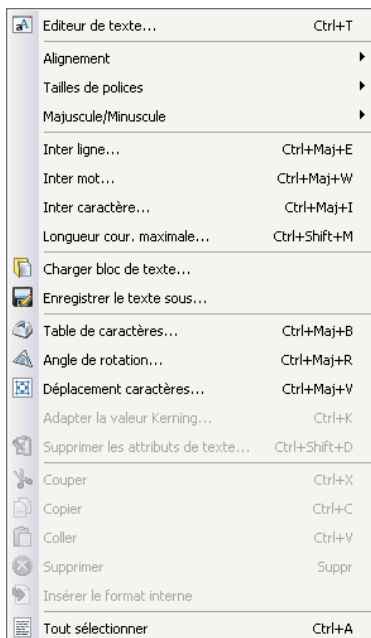


Fig. 5.13-3: Menu contextuel de la touche droite de la souris pour bloc de texte

Éditeur de texte

L'Éditeur de texte ainsi désigné comprend toutes les fonctions de texte. Description détaillée: [voir chapitre 8.2: La fenêtre Éditeur de texte.](#)

Alignement

L'option **Alignement** ouvre un menu contenant les sous-fonctions suivantes.

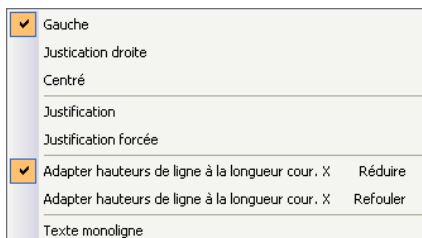


Fig. 5.13-4: Sous-menu Alignement texte du menu contextuel

La fonction **Alignement** permet d'orienter le texte, sachant que chaque ligne du texte pourra être alignée différemment. Sélectionnez les lignes du texte et choisissez l'alignement parmi les options de la liste.

Attention: Seulement disponible dans l'Éditeur de texte!

Description détaillée:  [voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte](#)

Majuscules-Minuscules

Majuscules	Ctrl+Shift+U
Minuscules	Ctrl+Shift+L
Inversion minuscules/majuscules	Ctrl+Shift+Y
Petites capitales	Ctrl+Shift+K

Fig. 5.13-5: Sous-menu Majuscules/Minuscules du menu contextuel

Majuscules-Minuscules

Sélectionnez la ou les lettres devant être mises en "MAJUSCULE" ou en "minuscule" tout en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé et en la déplaçant sur la partie voulue. Vous activez le menu contextuel par clic gauche de la souris et vous choisirez la fonction devant être appliquée à la partie du texte sélectionnée.

Vous pouvez inverser l'opération en sélectionnant l'option de menu ***Inversion minuscules/majuscules***.

Petites capitales

Les petites capitales sont en typographie des caractères capitales dont la hauteur correspond à la hauteur du x. La hauteur x désigne la hauteur des minuscules, notamment celle d'un petit x. Activez le menu contextuel par clic droit de la souris et sélectionnez l'option ***Petites capitales***. Le texte sélectionné est alors converti en petites capitales.

Charger bloc de texte

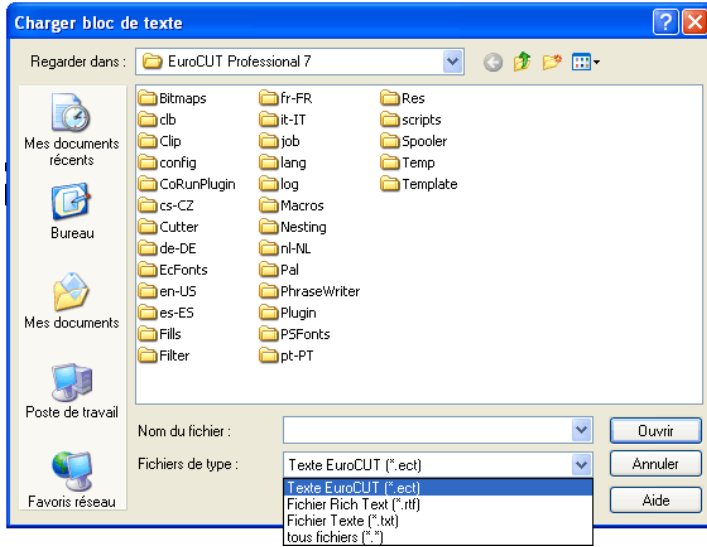


Fig. 5.13-6: Fenêtre Charger bloc de texte avec liste des formats d'importation

Enregistrer bloc de texte sous

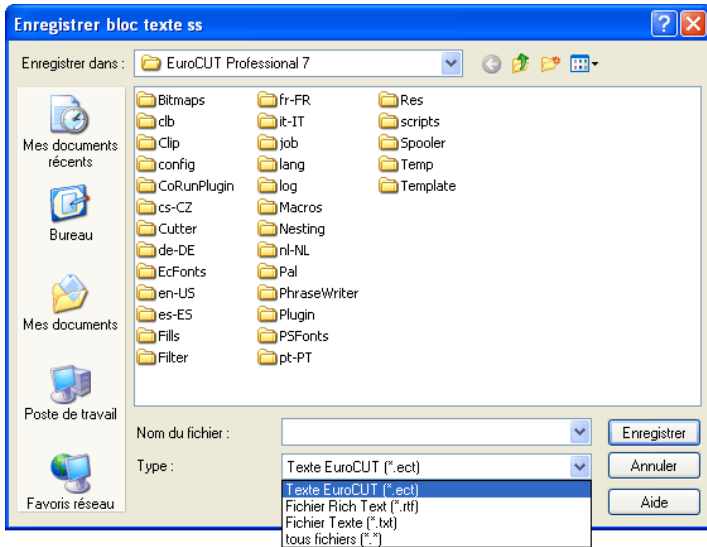


Fig. 5.13-7: Fenêtre Enregistrer sous avec liste des formats d'exportation

Banque de données Texte

Cette option du menu est sans fonction.

Inter ligne

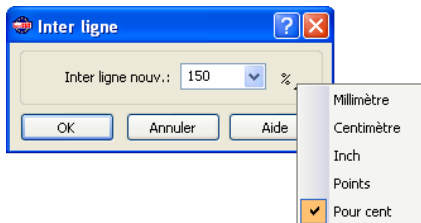


Fig. 5.13-8: Fenêtre de réglage de l'inter ligne

L' **inter ligne** indique la distance entre deux lignes de base. Il peut être donné en millimètres, centimètres, pouces (inch), points ou encore en pourcentage.

Remarque: Le réglage en % est une donnée se référant à la hauteur capitale. Cette valeur se rapporte toujours à la ligne actuelle (sur laquelle le curseur est positionné) par rapport à la ligne précédente, et ce de ligne de base à ligne de base.

Si plus de deux lignes sont sélectionnées, l'inter ligne défini s'appliquera à toutes les lignes sélectionnées. Si l'espace entre la ligne 1 et la ligne 2 doit être différent de celui entre la ligne 2 et la ligne 3, il vous faut d'abord sélectionner les lignes 1 et 2 et définir l'inter ligne correspondant. Ensuite, vous sélectionnez les lignes 2 et 3 et saisissez l'espace requis.

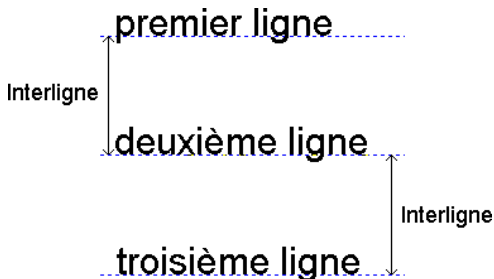


Fig. 5.13-9: Exemple d'inter ligne - ici inter ligne identique

Inter mot

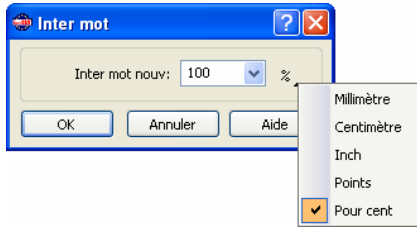


Fig. 5.13-10: Fenêtre de réglage de l'inter mot

Cette fonction permet de régler la distance qui sépare les *mots* d'une même ligne. Cette valeur peut être définie en millimètres, centimètres, pouces (inch), points ou en pourcentage d'une *espace normal*. Si l'espace entre le mot 1 et le mot 2 doit être différent de l'espace entre le mot 2 et le mot 3, sélectionnez d'abord les mots 1 et 2 et saisissez la distance voulue. Sélectionnez ensuite les mots 2 et 3 et indiquez l'espace requis.

Remarque: *Si plus de deux mots sont sélectionnés, l'inter mot défini sera appliqué à tous les mots sélectionnés.*

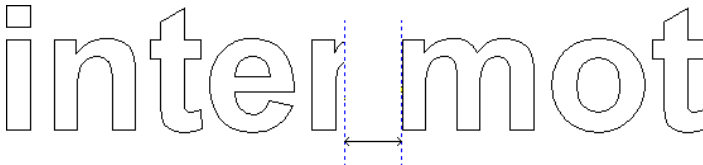


Fig. 5.13-11: Exemple Inter mot

Inter lettre



Fig. 5.13-12: Fenêtre de réglage de l'inter lettre

L'*inter lettre* indique la distance entre les lettres de votre texte.

Remarque: *100% correspond à la valeur définie dans le Kerning.*

Des valeurs inférieures à 100% *condensent* le texte et réduisent la chasse du texte. Les valeurs supérieures à 100% *étendent* le texte et rallongent la chasse du texte. La valeur

5.13.3 Menu contextuel Bloc de texte

peut être indiquée en % mais aussi en millimètres, centimètres, pouces ou points.



Fig. 5.13-13: Exemple d'inter lettre

Angle de rotation

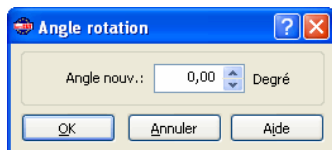


Fig. 5.13-14: Fenêtre de réglage de l'angle de rotation des caractères

L' **Angle de rotation** définit de le degré de rotation du texte sélectionné. Les valeurs sont comprises entre 0° et 360°.

Remarque: Si le curseur est positionné sur la lettre, le mot ou la ligne devant pivoter, l'angle de rotation sera appliqué à ce que vous écrirez.



Fig. 5.13-15: Exemple de rotation des lettres

En fonction du Kerning des polices, la rotation peut engendrer des résultats peu esthétiques. Pour pallier ce problème, il vous suffira de modifier l' **inter lettre**.

On peut voir dans l'exemple précédent qu'après une rotation, les lettres pivotées et le "o" se chevauchent. Sélectionnez le "o" ainsi que le texte auquel aura été appliquée la rotation et modifiez l' *inter lettre* de sorte à corriger le chevauchement.

Déplacement



Fig. 5.13-16: Fenêtre de réglage des paramètres de déplacement des lettres

Dans cette fenêtre, vous pouvez paramétrer l'incrément vertical ou horizontal du déplacement des lettres.

Comment décaler des lettres, mots ou lignes entières à l'intérieur d'un bloc de texte?

Positionnez le curseur *sur une ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la ligne vers le haut ou vers le bas au moyen des flèches directionnelles.

Positionnez le curseur *sur la première lettre d'une ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la ligne sur la droite ou sur la gauche au moyen des flèches directionnelles.

Positionnez le curseur *dans la ligne* et tout en maintenant la touche CTRL appuyée, vous pourrez déplacer la partie du texte se trouvant *derrière le curseur* sur la droite ou sur la gauche au moyen des flèches directionnelles.

Sélectionnez le texte et maintenez appuyée la touche CTRL. Vous pourrez ainsi déplacer le texte dans la direction indiquées par les flèches directionnelles.

Suppression des attributs

5.13.4 Menus contextuels Éditer des points nodaux



Fig. 5.13-17: Fenêtre de réglage de la suppression des attributs

Cette fenêtre vous permet également de supprimer les attributs d'une police qui auront été définis dans l'outil texte.

Remarque: Cette fenêtre est disponible pour tout bloc de texte.

5.13.4 Menus contextuels *Éditer des points nodaux*

Nomenclature de la présentation du menu

Si aucun objet verrouillé n'est sélectionné: - **Insérer** (si points nodaux sélectionnés), - **Supprimer** (si points nodaux sélectionnés) - **Séparer** (si 1 point nodal sélectionné et un autre situé derrière),
- **Joindre** (si 2 points nodaux sélectionnés (Start/Start ou Start/Fin ou Fin/Fin)) - **Droite** (si une courbe est sélectionnée), - **Courbe** (si une droite est sélectionnée), - **Point départ** (si 1 point nodal est sélectionné et un objet verrouillé)

Si au moins 2 points nodaux ont été sélectionnés: - **Aiguiser les coins**, - **Arrondir les coins**, - **Joindre avec droite**, - **Joindre avec courbe**

Si 2 points à l'intérieur d'un objet ou d'une combinaison ont été sélectionnés: - **Alignement horizontal des objets**, - **Alignement vertical des objets**, - **Réduction des points nodaux**

Si moins de 2 points nodaux sont sélectionnés: - **Réduction des points nodaux**, - **Arrondir...**, - **Origine aux points nodaux sélectionnés**

Les menus dans l'affichage graphique

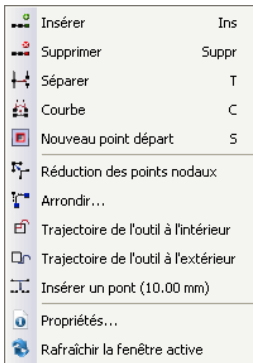


Fig. 5.13-18: 1 point nodal sélectionné

Commande *Origine aux points nodaux sélectionnés*

Cette commande définit le point d'origine de l'objet sur le nœud sélectionné.

Remarque : cette commande facilite l'attribution d'une nouvelle origine d'objet. L'origine de l'objet est le point auquel l'outil de sortie commence à modifier le contour de l'objet.

Trajectoire de l'outil à l'intérieur ou Trajectoire de l'outil à l'extérieur

La trajectoire de l'outil s'avère notamment utile pour les applications avec fraises, graveurs et lasers. Le point de descente de l'outil est déplacé vers l'intérieur ou l'extérieur de son point de départ original. L'avantage de cette option est que lorsque l'objet sera envoyé pour sortie, aucune trace de descente de l'outil ne sera alors visible. La trajectoire de l'outil se fera à l'intérieur ou à l'extérieur en fonction de la direction de rotation et de la disposition de l'objet. Les paramètres de la trajectoire de l'outil sont définis dans le menu **Outil**.

Créer repères vidéo sur points nodaux sélectionnés

Cette option permet de placer des repères vidéo à l'emplacement des points nodaux sélectionnés.

5.13.4 Menus contextuels Éditer des points nodaux













	Insérer	Ins
	Supprimer	Suppr
	Courbe	C
	Nouveau point départ	S
	Aiguiser les coins	Ctrl+S
	Arrondir	Ctrl+R
	Joindre avec droite	Ctrl+G
	Joindre avec courbe	Ctrl+K
	Réduction des points nodaux...	
	Arrondir...	
	Propriétés...	
	Rafraîchir la fenêtre active	

Fig. 5.13-19: 2 points nodaux sélectionnés

Aiguiser les coins



Cette commande relie deux points nodaux à deux lignes "polies". Les points nodaux se trouvant entre deux points sélectionnés, seront quant à eux supprimés!

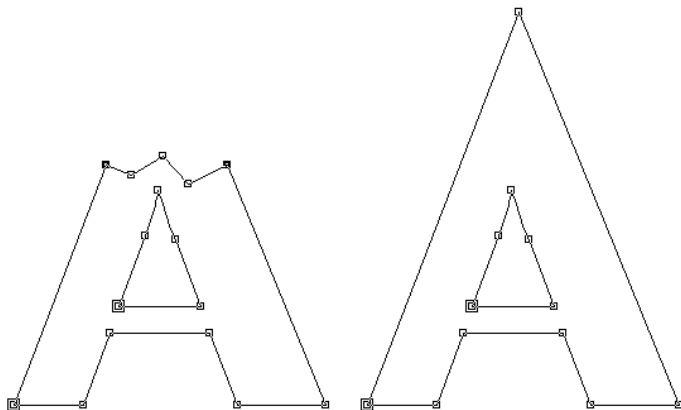


Fig. 5.13-20: Illustration de **Aiguiser coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Remarque: Si un des points nodaux sélectionnés est situé sur un bord, l'angle de départ est conservé.

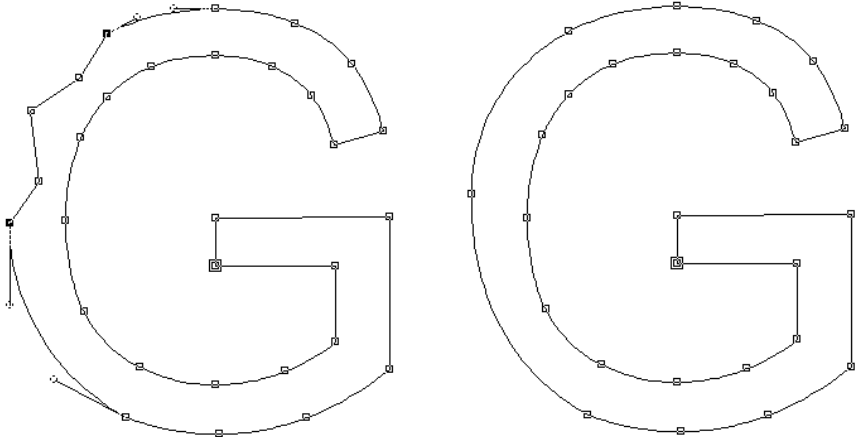
Arrondir coins

Fig. 5.13-21: Illustration de **Arrondir coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Dans l'exemple ci-dessus, il apparaît évident que le côté extérieur gauche du "G" doit être retouché. On sélectionne les points nodaux situés au-dessus et au-dessous de ce "défaut". En activant la fonction **Arrondir coins**, les points nodaux situés entre les points nodaux sélectionnés seront alors supprimés et les deux points nodaux reliés par une courbe.

Joindre avec droite

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une droite. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

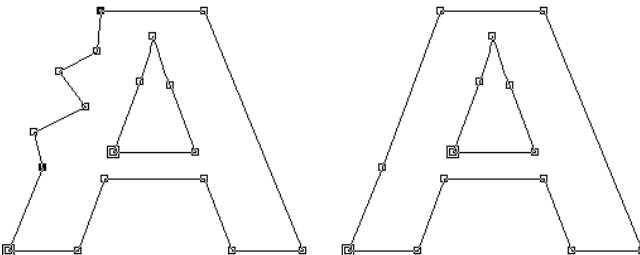


Fig. 5.13-22: Illustration de **Joindre avec droite**

Joindre avec courbe

 CTRL+K

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une courbe. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

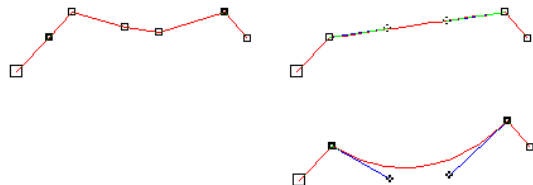


Fig. 5.13-23: Illustration *Joindre avec courbe*

Alignement horizontal ou vertical des objets

 CTRL+H
ou CTRL+V

L'objet dans lequel sont sélectionnés les points nodaux est aligné sur l'axe horizontal ou vertical.

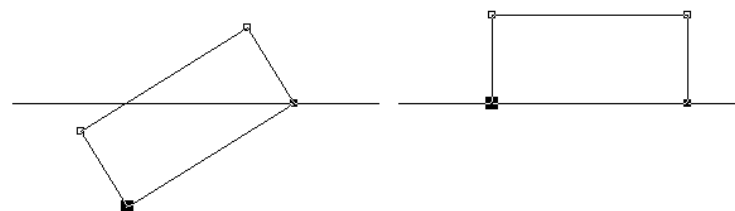


Fig. 5.13-24: Illustration d'**alignement horizontal de l'objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

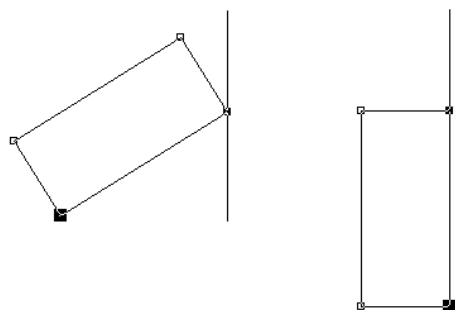


Fig. 5.13-25: Illustration d'**alignement vertical de l'objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

Réduction des points nodaux...



La fenêtre des **Paramètres de la réduction des points nodaux** apparaît, dans laquelle les réglages suivants peuvent être définis:

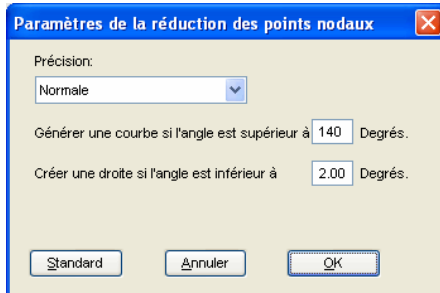


Fig. 5.13-26: Fenêtre de définition de précision de la réduction des points nodaux

Précision

Cette valeur se répercute sur la conversion des lignes en courbes Bézier. Plus la variation sera grande, moins nombreuses seront les commandes de courbes nécessaires pour reproduire la courbe originale.

Générer une courbe si l'angle est supérieur à... degrés

Si au point nodal l'angle des lignes est inférieur à la valeur limite, la courbe sera interrompue au point nodal.

Créer une droite si l'angle est inférieur à... degrés

Si une courbe est générée, dont la courbure est comprise dans la valeur de tolérance, elle sera convertie en ligne droite.

Sélection des points nodaux

Sélectionner le point nodal suivant



Sélectionner le point nodal suivant supplémentaire



Sélectionner le point nodal précédent



Désélectionner le point nodal dernièrement sélectionné



Arrondir les coins ou Aiguiser les coins en mode dynamique

En cliquant avec la souris sur une courbe tout en maintenant appuyée la touche CTRL, un point nodal sera inséré à l'endroit désigné. Ce point nodal vise à désigner la position de l'arrondissement. Lorsque le second point nodal sera sélectionné, il pourra être arrondi, aiguisé ou une toute autre fonction de traitement des points nodaux pourra être ici exécutée.

6 Références Aperçu des envois

6.1 Menu *Aide*

6.1.1 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 Neo S.à r.l.
www.eurosystems-neo.lu.

6.1.1 Commande Support technique en ligne

7 Toolbars - Barres d'outils

7.1 La barre de menu *Standard*

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



Fig. 7.1-1: Positionnement libre de la barre d'outils- Sélection d'outils standards



Fig. 7.1-2: Barre de menu Standard

Fonctions de 1 à 15

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. <i>Nouvelle fenêtre</i> | 9. <i>Imprimer objet</i> |
| 2. <i>Ouvrir Job...</i> | 10. <i>Importer fichier</i> |
| 3. <i>Enregistrer Job</i> | 11. <i>Exporter objet</i> |
| 4. <i>Tout enregistrer</i> | 12. <i>Numériser</i> |
| 5. <i>Infos Job</i> | 13. <i>Annuler</i> |
| 6. <i>Couper dans Clipboard</i> | 14. <i>Rétablir</i> |
| 7. <i>Copier dans Clipboard</i> | 15. <i>Aide</i> |
| 8. <i>Coller à partir du Clipboard</i> | |

7.2 La barre *Setup*

Vous activez et désactivez la toolbar **Setup** via le menu **Fenêtre**.

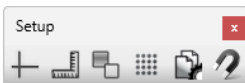


Fig. 7.2-1: Setup Barre d'outils librement positionnables



Fig. 7.2-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE 1 A 6

- 1 *Curseur viseur* (dés)activé
- 2 *Règle* (dés)activée
- 3 *Mode contour* (dés)activé
- 4 *Grille* (dés)activée
- 5 *Régler surface de travail*
- 6 *Surface de travail magnétique*(dés)activé

7.2 La barre Setup

Remarque : Vous pouvez également définir les réglages de la surface de travail en double-cliquant sur l'ombre de celle-ci.

Remarque concernant 4 Grille (des)activée : en cliquant plusieurs fois sur l'icône de la grille, vous pouvez agrandir ou réduire les points de la grille en 4 étapes !

7.2.0.1

La fonction *aimante*

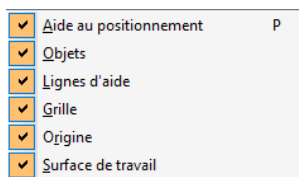
Fig. 7.2-3: Le bouton *aimant*



Fig. 7.2-4: Le bouton *aimant*

La fonction **aimante** permet d'activer de manière sélective les aides au positionnement magnétiques.

Un clic sur le bouton le menu contextuel suivant :



1 Aide au positionnement magnétique activée/désactivée

2 Objets magnétique activé/désactivé

3 Lignes d'aide magnétiques activées/désactivées

4 Grille magnétique activée/désactivée

5 Origine magnétique activée/désactivée

6 Surface de travail magnétique activée/désactivée

Remarque : la position 1 active ou désactive globalement l'aide au positionnement. Les positions 2 à 6 peuvent être activées ou désactivées de manière sélective d'un simple clic de souris.

7.3 La barre d'outils

Vous (dés)activez la barre d'**outils** via le menu **Fenêtre**.





Fig. 7.3-1: Barre d'outils librement positionnable



Fig. 7.3-2: Barre d'outils ancrée

COMMANDES DE 1 A 9

1. Mode normal *Curseur*
2. Mode *Points nodaux*
3. Mode *Main*
4. *Dessiner*
5. *Loupe*
6. *Éditeur de texte*
7. *Mesurer*
8. *Remplissage*
9. *Plume (contour)*
10. *Envoyer objet*

A) Sous-menu Dessiner



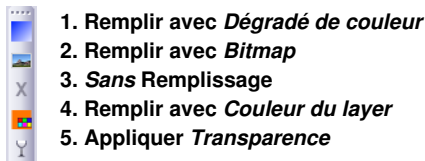
1. Dessiner *Carré et rectangle*
2. Dessiner *Cercle, Ellipse*
3. Dessiner *Ligne/Courbe*
4. *Mode digit*
5. Dessiner *Main levée*
6. Dessiner *Objets géométriques*
7. Dessiner *Repères de perçage*
8. Dessiner *Repère de pose*

B) Sous-menu Zoom

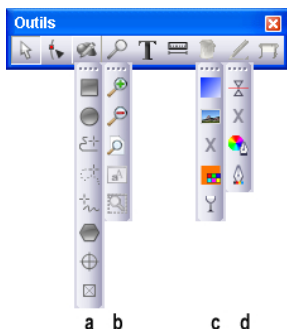
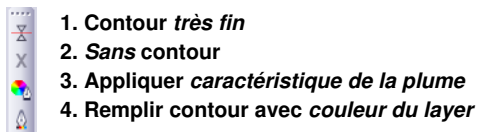


1. *Zoom avant*
2. *Zoom arrière*
3. *Zoom sur la surface de travail*
4. *Zoom sur tous les objets*
5. *Zoom sur les objets sélectionnés*

C) Sous-menu Remplissage



D) Sous-menu Plume (Contour)



Toolbar **Outils** avec sous-menus (commandes volantes).

- a. Sous-menu pour chaque outil de dessin
- b. Sous-menu pour chaque outil du zoom
- c. Sous-menu pour chaque attribut du remplissage
- d. Sous-menu pour chaque attribut de la plume

7.3.1 Mode normal



Fig. 7.3-3: Commande Curseur

Cet outil vous permet de *sélectionner*, *déplacer*, *regrouper temporairement* (cadre de sélection) ou de *modifier la taille* des objets et blocs de texte.

7.3.1.1 Cadre de sélection

Pour sélectionner un ou plusieurs objets, vous pouvez tirer un **cadre de sélection** en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé puis en déplaçant le curseur. Une fois tous les objets ciblés réunis à l'intérieur de ce cadre, vous pourrez relâcher le bouton.

Sélectionner

Cliquez sur un point quelconque de l'objet. L'objet est sélectionné.

Remarque : En mode contour (F9) cliquez sur le contour de l'objet lui-même pour le sélectionner.

Pour sélectionner une ou plusieurs lettres d'un bloc de texte, il faut avant tout convertir le texte en courbes au moyen de la commande **Texte en courbes** du menu **Editer**. Avec MAJ+L, éclatez cette combinaison puis combinez les lettres séparément.

Déplacer

Sélectionnez l'objet et positionnez-le au choix sur la surface de travail au moyen du bouton gauche de la souris.

Modifier la taille

Pour agrandir ou réduire proportionnellement les objets, cliquez sur une des *quatre poignées des coins*. Un double-clic sur une *poignée* placera le curseur dans la fenêtre d'objet, dans la case Taille, pour y indiquer des valeurs absolues.

Remarque: Un double-clic sur les bords de l'objet permet une modification de la taille non proportionnelle. Si vous voulez définir la taille à l'œil nu, cliquez sur une poignée et maintenez appuyé le bouton gauche de la souris jusqu'à la position voulue.

7.3.1.2 Sélection optimisée d'objets

Marquage avec cadre + touche ALT

Si l'on dessine un cadre en appuyant sur la touche ALT en mode flèche, tous les objets qui sont touchés par le cadre en pointillés sont alors sélectionnés. Cela facilite la sélection d'objets - en particulier pour les objets imbriqués avec des parties internes.

Remarque : ce type de marquage d'objet fonctionne aussi bien en mode pleine surface qu'en mode contour

7.3.2 Mode Éditer points nodaux

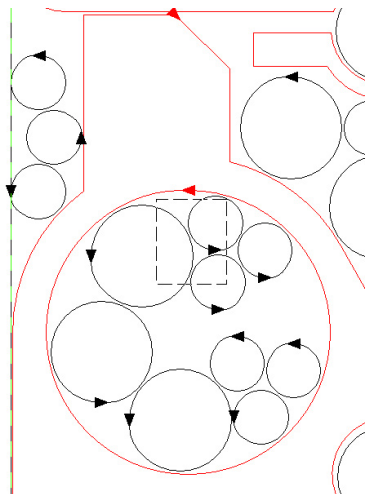


Fig. 7.3-4: À gauche : Ligne en pointillés sur 3 objets

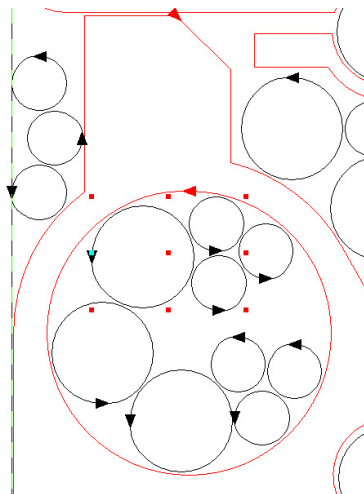


Fig. 7.3-5: À droite : sélection des 3 objets

Sélection d'objets fermés en mode contour et touche ALT

Si l'on clique dans un objet fermé **en mode contour** ! en maintenant la touche ALT enfoncée, cet objet est alors sélectionné.

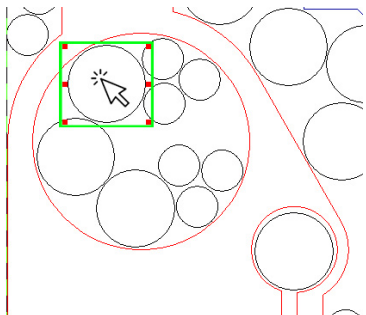


Fig. 7.3-6: En appuyant sur ALT+clik, l'objet entouré en vert est sélectionné

7.3.2 Mode Éditer points nodaux

Le mode **Éditer points nodaux** vous permet d'*ajouter*, de *relier*, de *séparer*, d'*aligner*... etc. des points nodaux.



Fig. 7.3-7: Commande Points nodaux

Cliquez tout d'abord sur la commande et ensuite sur un point de l'objet.

Vos objets sont représentés alors comme ci-dessous:

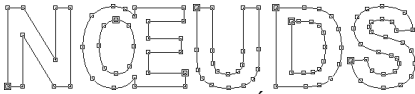


Fig. 7.3-8: Objet en mode Éditer points nodaux

Astuce: *En appuyant sur la barre ESPACE vous basculerez entre le mode normal et le mode d'édition des points nodaux.*

Tous les points droits des objets sont pourvus de petits carrés, les **points nodaux**. Sur les courbes ces points sont ronds. Ils sont désignés sous **points de tangentes**.

Le **point d'origine** d'un objet est distingué par un contour extérieur supplémentaire du carré. Les points nodaux ou de tangentes sont sélectionnés en cliquant avec l'outil points nodaux et seront alors représentés en couleur. De la sorte, vous repérez plus facilement les points nodaux sélectionnés ou ceux de référence, simplifiant considérablement le traitement des points nodaux. Vous pouvez cliquer sur différents points et les déplacer au moyen de la souris.

Le déplacement d'une tangente influera sur la courbe à laquelle elle est rattachée.

Remarque: *Vous sélectionnez plusieurs points nodaux en appuyant sur la touche MAJ et en cliquant sur les différents points. Vous obtenez la même fonction en traçant un cadre de sélection autour des points à l'aide de la souris.*

Un double-clic avec le curseur sur un point nodal active la toolbar des points nodaux. Vous pouvez fixer la barre d'outils des points nodaux au premier plan sur la surface de travail de EuroCUT avec la commande représentant une **Punaise**.

Astuce: *Une fois fixée la toolbar des points nodaux sur la surface de travail, vous pourrez permuter entre les modes d'édition des points nodaux et Objets en appuyant sur la barre ESPACE.*

Remarque: *Vous souhaitez éditer les points nodaux dans un bloc de texte, convertir alors le texte en objet graphique avec la commande "Texte en courbes", sinon le bloc de texte sera hachuré en gris.*

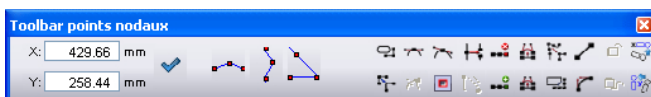


Fig. 7.3-9: Toolbar points nodaux

Description détaillée:  voir chapitre 7.5: La barre *points nodaux*.

7.3.3 Le Mode *Main*




Fig. 7.3-10: Le bouton Main

Le mode **Main** vous permet de déplacer le bureau entier, y compris tous les objets qui s'y trouvent.

Remarque: Le mode Main peut être activé avec un clic de souris sur le bouton de la main ou - alternativement - avec la combinaison de touches <CTRL + Barre d'espace>.

Passage en *mode main* à l'aide de la molette de la souris

Lorsque l'on actionne et maintient la molette de la souris, on passe en **mode**

main  pour déplacer la surface de travail. En relâchant la pression, le curseur précédent (nœud ou normal) redevient actif. De plus, la **fonction zoom** est activée lorsque la molette de la souris est actionnée. Cela facilite l'utilisation.

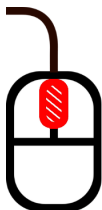


Fig. 7.3-11: Rouge : molette de la souris

7.3.4 La fonction **Zoom**

Cette option **agrandit** ou **réduit** certaines zones du desktop ou de la surface de travail.



Fig. 7.3-12: Commande **Zoom**

Un clic sur cette commande active une barre d'outils volante avec 5 commandes.



Fig. 7.3-13: Flyout avec 5 sous-fonctions du zoom

Loupe +

La commande marquée du signe plus (+) agrandit certaines zones du desktop. Tracez un cadre de sélection autour de la zone devant être agrandie.

Cette opération peut être exécutée plusieurs fois à la suite. Un signal acoustique vous informe que la dernière possibilité est atteinte.

Remarque: *En appuyant sur la touche de fonction F2 et le signe plus du pavé numérique vous pourrez également exécuter cette fonction d'agrandissement.*

Loupe -

La commande marquée du signe moins (-) réduit *progressivement* certaines zones du desktop ou de la surface de travail.

Remarque: *En appuyant sur la touche de fonction F3 et le signe moins du pavé numérique vous pourrez également exécuter cette fonction de réduction.*

Feuille

La commande représentée par une feuille de papier permet un affichage maximal de la surface de travail.

Écran

La commande représentée par un écran permet un affichage maximal des objets situés sur la surface de travail. L'extrait sera sélectionné de sorte à ce que la représentation soit la plus grande possible dans laquelle tous les objets sont visibles.

Représenter la sélection agrandie

La dernière commande représente tous les objets sélectionnés dans un agrandissement maximal.

Remarque: *Maintenez appuyée la touche MAJ en activant cette commande, les objets sélectionnés seront agrandis au maximum.*

7.3.5 Les outils *Dessiner*



Fig. 7.3-14: Toolbar Dessiner et menu volant avec 8 sous-fonctions

Remarque: Vous trouverez une description détaillée des fonctions Dessiner sous la partie **Références**: [voir chapitre 5.3.20: Commande Dessiner](#)

7.3.6 L'éditeur de texte *On top*



Fig. 7.3-15: Commande Texte

Vous (dés)activez la barre d'outils **Texte** dans le menu **Fenêtre** ou par les touches de raccourci **CTRL+5**.

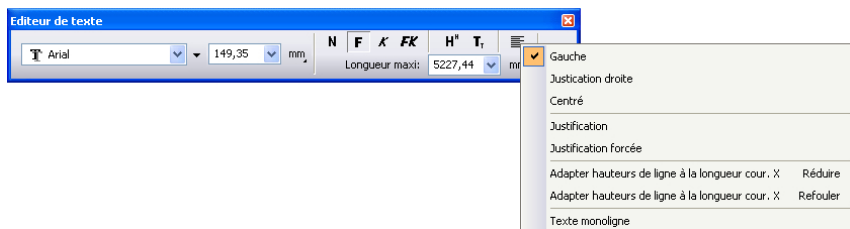


Fig. 7.3-16: Toolbar Texte avec affichage sous-fonctions et explications

Pour plus de détails: [voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte](#) et [voir chapitre 8.2.1: Éditer un texte.](#)

7.3.7 L'outil *Mesurer*



Fig. 7.3-17: Commande Mesurer/Cotation

Cet outil sert à déterminer et modifier les cotations des objets. Il permet en outre d'entreprendre une cotation d'objet, laquelle pourra être imprimée.

Pour plus de détails: [voir chapitre 8.13: Mesurer](#)

7.3.8 L'outil *Seau à couleurs*



Fig. 7.3-18: Commande Seau à couleurs avec sous-fonctions

Pour plus de détails: [voir chapitre 8.11: L'outil Remplissage](#)

7.3.9 L'outil *Attribut de la plume*



Fig. 7.3-19: Commande Attribut de la plume avec sous-fonctions

Pour plus de détails: [voir chapitre 8.9: L'outil Attributs de la plume](#)

7.3.10 L'outil *Envoi*



Fig. 7.3-20: Commande Envoi

En activant la commande ci-dessus, les données d'envoi sont transmises au Plot Manager, lequel enregistre les données traitées sur le périphérique connecté.

7.4 La barre Éditeur de texte



Fig. 7.4-1: Toolbar Éditeur de texte

Police de caractère

Vous choisissez ici le nom de la police de caractères. Dans un premier temps, vous sélectionnez le texte en maintenant appuyée le bouton gauche de la souris ou au moyen du curseur en appuyant sur la touche MAJ, vous déplacerez le curseur jusqu'à la partie du texte à sélectionner. Si vous voulez sélectionner la totalité du texte, appuyer sur **CTRL + A**.

Remarque: Un double clic sur le point d'insertion (position du curseur) sélectionne la totalité du texte.

Changer Base de données des polices de caractères

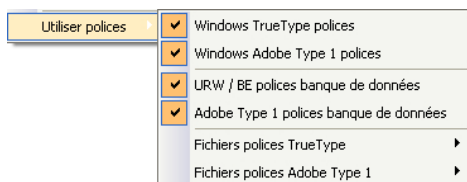


Fig. 7.4-2: Base de données des polices des caractères avec 4 formats de police actifs

Toutes les bases de polices actives dans le font manager (gestionnaire des polices) sont répertoriées ici. Les 4 formats de police suivants sont installés:

1. **Polices Windows TrueType** - Contient toutes les polices TrueType activées dans Windows.
2. **Polices Windows Adobe Type 1** - Contient toutes les polices Type 1, activées dans Windows.
3. **Polices Standard (Adobe Type 1)** - Contient toutes les polices Type 1 activées par défaut dans la banque de polices du font manager.
4. **Base de données de fonts URW-/BE** - Contient toutes les polices Ikarus BE, activées dans la banque de polices BE du font manager.

Remarque: Tous les formats de police activés ici (marqués d'un crochet) seront affichés dans la liste de sélection des polices de EuroCUT Design XT et seront donc disponibles.

Taille des caractères

Saisissez dans le champ **Taille des caractères** la taille des capitales (hauteur capitale). Juste à côté vous définissez également l'unité de mesure. Les unités suivantes sont disponibles: **millimètre**, **centimètre**, **pouce** ou **points**.

L'inter lettre (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Touche	–	CTRL	MAJ	MAJ + CTRL
Inter lettre	1/1 cadratin	1/2 cadratin	1/4 cadratin	1/8 cadratin

Style de police

Le style d'une police peut être choisi en appuyant sur l'un des quatre symboles. Vous choisirez entre normal, **gras**, *italique* ou **gras italique**.

Remarque: Si une police ne dispose pas des quatre styles, le symbole sera alors grisé et ne pourra pas être activé.

Indice

Un texte mis en indice est représenté plus bas par rapport au reste du texte avec une taille inférieure. Des caractères mis en indice sont souvent utilisés dans les formules scientifiques.

Exemple: y_2 , le 2 devrait figurer plus bas comme suit: Résultat: y_2

Exposé

Un texte mis en exposé est représenté plus en hauteur par rapport au reste du texte avec une taille inférieure. Des caractères mis en exposé sont également souvent utilisés dans les formules scientifiques.

Exemple: x puissance 2, le 2 devrait figurer plus haut comme suit: Résultat: x^2

Orientation (alignement)

La fonction **Orientation** définit l'alignement du texte. Chaque ligne peut être différemment alignée. Sélectionnez la ou les lignes du texte et choisissez l'orientation choisie parmi les options proposées.

Remarque: Lors d'une justification forcée, chaque ligne doit être séparée au moyen de la touche ENTREE. La justification forcée influera sur l'inter mot pour que le texte occupe toute la largeur possible.

Attention: Si l'option Justification est activée, les différentes lignes ne doivent pas être séparées par la touche ENTREE. Ici, l'inter mot sera ajusté de sorte à aligner le texte sur la droite et sur la gauche.

Adapter Hauteur capitale

L'option **Adapter hauteur capitale** prend en compte la longueur maximale et agrandit ou réduit la taille de la police des caractères en conséquence. Une fois un changement fait de la taille, celle-ci ne sera pas affichée numériquement. La taille pourra être contrôlée au moyen de l'outil **Mesurer**.

En appuyant sur le bouton **T** dans la barre d'outils ou via le menu **Texte** ou encore ici via l'option de menu **Saisir Texte** le curseur de la souris prend la forme d'un grand T sur l'écran. Une fois appuyée sur la touche ENTRÉE, vous pourrez saisir votre texte. Vous déterminerez la position exacte du texte en positionnant la pointe du curseur de la souris au point d'insertion.

Pas de retour à la ligne - Réduire hauteur ligne

Si cette option est activée, aucun retour à la ligne ne se fera si la longueur maximale est dépassée, mais la hauteur des lignes sera réduite. Cette option peut être notamment très utile pour la saisie de numéros de série.

Pas de retour à la ligne - Adapter toutes les hauteurs de ligne

Si cette option est activée, aucun retour à la ligne ne se fera si la longueur maximale est dépassée, mais la hauteur des lignes de **tous** les textes justifiés sera réduite. Cette option peut être notamment très utile pour la saisie de numéros de série.

Longueur maximale

La valeur saisie dans le champ **Longueur maximale** détermine à quel endroit se fera le retour à la ligne.

Éditeur de texte

Le bouton de commande **T** lance l'**Éditeur de texte**. L'éditeur de texte permet l'édition de textes, la définition des tabulateurs, le paramétrage des arcs de cercle ainsi que la sélection de caractères spéciaux contenus dans une table de polices de caractères.

7.5 La barre *points nodaux*

Cet outil sert à la modification des objets vectoriels. Au moyen de ces outils, vous pouvez librement modifier vos objets vectoriels.



Fig. 7.5-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils points nodaux

Remarque: La *toolbar points nodaux* permutera avec celle des paramètres de l'objet (voir illustration ci-dessous) en passant en mode points nodaux. Ce mode peut être activé par double-clic sur un point nodal ou en sélectionnant le bouton de commande point nodal dans la toolbar des outils.

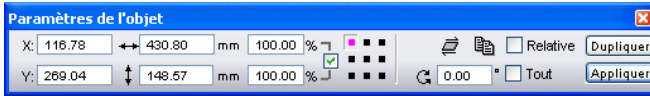


Fig. 7.5-2: Barre d'outils librement positionnable - Ensemble des paramètres de l'objet

Astuce: Les fonctions pour l'édition des points nodaux les plus utilisées sont directement accessibles par clic droit de la souris. Les fonctions attribuées au clic droit varieront selon que la sélection portera sur un seul ou sur plusieurs points nodaux.

Détails:  voir chapitre 5.13.4: Menus contextuels Éditer des points nodaux

Remarque: Vous pouvez sélectionner plusieurs points nodaux en maintenant appuyée la touche MAJ tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les points nodaux choisis.

Bouton Arrondi



Fig. 7.5-3: Fenêtre d'arrondi des points nodaux

Dans la fenêtre d'**Arrondi** vous disposez des commandes de réglage suivantes:

Arrondi intérieur

Si cette fonction est activée, **seuls** les **points nodaux sélectionnés** ou **tout l'objet**, selon l'option cochée dans la fenêtre, seront arrondis vers l'intérieur suivant le rayon que vous aurez indiqué.

Arrondi extérieur

Si cette fonction est activée, **seuls** les **points nodaux sélectionnés** ou **tout l'objet**, selon l'option cochée dans la fenêtre, seront arrondis vers l'extérieur suivant le rayon que vous aurez indiqué.

Rayon

Sur le côté droit supérieur de la fenêtre, la case **Rayon** vous permet de paramétrer la taille à laquelle les coins devront être arrondis.

Objets fins

Ici deux options vous sont offertes:

En choisissant l'option **Utiliser petit rayon**, EuroCUT calculera le rayon adapté à l'arrondi de l'objet fin.

En choisissant l'option **Ne pas arrondir** aucun arrondi ne sera exécuté sur les objets fins.

Commande **Réduction des points nodaux**



Réduire les points nodaux

Si cette commande est activée dans l'édition des points nodaux, tous les points nodaux superflus d'un objet seront supprimés, à savoir tous ceux dont la suppression sera sans incidence sur le tracé des courbes.

Attention: La réduction des points se fait toujours sur l'objet entier.

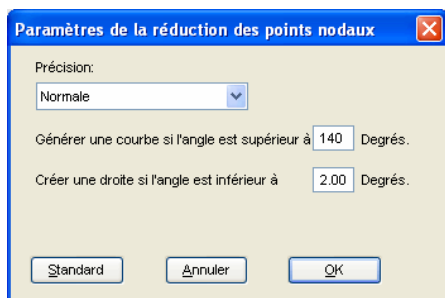


Fig. 7.5-4: Fenêtre des paramètres de la réduction des points nodaux

Commande **Point nodal symétrique**



En activant la commande **Point nodal symétrique** les deux tangentes pivotent en même temps autour du point auquel elles appartiennent **et** que les points de contrôle des deux cotés seront à la même distance du point nodal.

Commande **Point nodal aigu**



En activant la commande **Point nodal aigu** la symétrie et le lissage d'un point nodal seront annulés. Les tangentes sont indépendantes en taille et en orientation. Aucun changement n'apparaît encore dans la représentation de la courbe.

Commande **Lisser courbe**

Ici, les tangentes sont alignées avec une rotation minimale de sorte à ne former plus qu'une droite. Ce faisant, une modification minimale des tangentes est toujours recherchée. Cette commande adapte la tangente exactement à la droite, au point où la droite devient une courbe.

L'avantage de la commande **Lisser courbe** réside dans l'exécution en souplesse des transitions de courbes en droites et du tracé de la courbe. Cette fonction permet de ne pas avoir d'angles disgracieux lors de la découpe.

Remarque: Cette commande n'est pas disponible si des droites sont sur les deux cotés du point nodal devant être édité. Lors du déplacement des tangentes, les deux tangentes d'un point nodal perdront leur alignement. Avec la commande Lisser courbe, elles seront de nouveau converties en droites.

Commande **Nouveau point de départ**



Pour l'exécution de travaux à la fraise, il est essentiel de connaître la position de descente de la fraise ou plus généralement de savoir où l'outil va entamer le matériau. Le point nodal de départ se distingue par son aspect: il s'agit d'un **double carré**. Cette option déplace le point de départ vers le point nodal sélectionné.

Commande **Disjoindre points nodaux**



Cette option génère des objets ouverts. Sélectionner le point nodal à disjoindre et appuyer sur la commande **Disjoindre points nodaux**.

Commande **Joindre points nodaux**



Cette fonction permet de relier entre eux des objets ouverts. Cliquez sur le premier point nodal, appuyez sur la touche MAJ et sélectionnez le deuxième point nodal. Les points nodaux sélectionnés sont alors coloriés en noir et la barre d'état vous renseigne sur le nombre d'objets sélectionnés. Activez enfin la commande **Joindre points nodaux** et l'objet sera fermé.

Astuce: Pour sélectionner des points nodaux, vous pouvez également tracer un cadre de sélection autour des points choisis en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris.

Remarque: Relier des points nodaux n'est possible que si les deux points sélectionnés sont des extrémités d'un objet ouvert.

Commande **Supprimer points nodaux**



Cette option supprime le point nodal sélectionné.

S'il s'agit de l'extrémité d'un objet ouvert, les deux points nodaux voisins seront reliés à une courbe, pourvu que figurent des courbes sur un côté ou sur les deux côtés du point supprimé. Les points nodaux sont reliés à une droite pourvu que des droites figurent sur les deux côtés du point nodal supprimé.

Remarque: Vous pouvez supprimer un point nodal sélectionné en appuyant sur la touche **Suppr** de votre clavier.

 **Commande Insérer points nodaux**

 I/Ins


Pour insérer des points nodaux, positionnez le curseur sur un point du segment de l'objet où le point nodal devra être inséré. Activez enfin la commande **Insérer points nodaux**.

Remarque:  **Ctrl- Clic** insère directement un point nodal à la position voulue.

 **Commande Droite en courbe**

 K

Cette option convertit un segment droit en courbe.

 **Commande courbe en droite**

 G

Cette option convertit un segment courbe en droite.

Remarque: Les informations de la courbe disparaissent alors.

 **Commande Trajectoire de l'outil à l'intérieur**

Cette option ajoute au point nodal sélectionné une trajectoire de l'outil à l'intérieur (fonction spéciale dans les applications de fraisage ou les émissions de faisceaux laser).

 **Commande Trajectoire de l'outil à l'extérieur**

Cette option ajoute au point nodal sélectionné une trajectoire de l'outil à l'extérieur (fonction spéciale dans les applications de fraisage ou les émissions de faisceaux laser).

 **Commande Alignement horizontal des points nodaux**

 H

Cette fonction permet un alignement horizontal des points nodaux sélectionnés. En double-cliquant sur un point nodal- lequel sera marqué en rouge-, vous pourrez déterminer par rapport à quel point nodal l'alignement devra s'effectuer.

 **Commande Alignement vertical des points nodaux**

 V

Cette fonction permet un alignement vertical des points nodaux sélectionnés. En double-cliquant sur un point nodal- lequel sera marqué en rouge-, vous pourrez déterminer par rapport à quel point nodal l'alignement devra s'effectuer.

Les commandes graphiques- Aligner

Cette fonction aligne les points nodaux exactement à l'horizontale ou à la verticale.

Sélectionnez au moins deux points nodaux devant être alignés et double-cliquez sur le **point de référence**.

Le point de référence est le point sur lequel l'alignement doit s'effectuer.

**Commande Alignement horizontal**

Cette fonction permet d'aligner horizontalement des points nodaux.

**Commande Alignement vertical**

Cette fonction permet d'aligner verticalement des points nodaux.

**Commande Orthogonaliser**

Il existe un autre mode d'alignement des points nodaux qui est l'alignement des coins. Cette fonction aligne les points nodaux voisins se trouvant approximativement sur la même horizontale ou la même verticale. **Orthogonaliser** est en fait la combinaison des alignements horizontal et vertical. De la sorte, vous obtiendrez plus rapidement des angles droits.

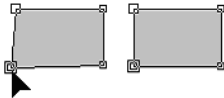


Fig. 7.5-5: Alignement des coins- avant/après

L'illustration précédente montre le fonctionnement de l'**orthogonalisation**. La figure de gauche représente le carré dans son état d'origine. Le coin inférieur gauche est sélectionné et en double-cliquant dessus vous activez la **toolbar points nodaux**. Le point nodal sélectionné sera aligné horizontalement et verticalement sur les points nodaux voisins. Un angle droit est ainsi créé, représenté sur la figure de droite.

7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux

X: Position (mm) - Y: Position (mm) - Bouton Déplacer

Sous la partie **Position (mm)** de la toolbar **Points nodaux**, vous pouvez directement saisir les **coordonnées** en X et en Y visant à positionner les points nodaux. Dans ce positionnement, une différence est faite entre les valeurs *absolues* et *relatives*. Cette opération s'exécute au moyen du bouton **Déplacer**.

Valeurs absolues

Lorsque vous saisissez des valeurs absolues, ces valeurs seront attribuées au point nodal **sélectionné**.

Valeurs relatives



Lorsque vous saisissez des valeurs relatives, le déplacement du point nodal sélectionné s'effectuera en fonction des valeurs des coordonnées entrées sur la verticale

7.5.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux

et l'horizontale *par rapport au point nodal sélectionné*. Les coordonnées saisies et les coordonnées de sortie seront donc additionnées.

Méthode:

Saisissez tout d'abord les coordonnées et maintenez enfoncée la touche MAJ, pendant que vous activez la commande **Déplacer**.

Déplacements limités suivant un axe pour les courbes, les droites ou les points



Si vous appuyez sur CTRL pendant le déplacement d'un objet, vous limiterez ce déplacement en conservant un alignement vertical ou horizontal, à savoir que le déplacement ne sera possible que dans une direction.

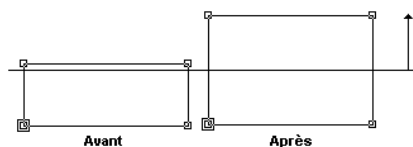


Fig. 7.5-6: Déplacement limité des points nodaux voire des lignes

Vous pouvez déformer une courbe en cliquant dessus puis en déplaçant la souris. La déformation entraîne la modifications des tangentes, telle qu'illustrée par la figure suivante.

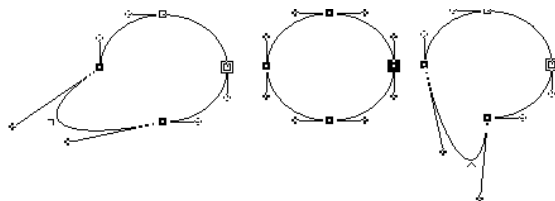


Fig. 7.5-7: Déplacement limité des courbes

Remarque: La propriété lisse du point nodal est automatiquement enregistrée lorsque le point nodal sélectionné et celui qui suit sont une courbe.

Astuce: Les fonctions Zoom sont également disponibles en mode Édition des points nodaux.

7.6 La barre des outils de l'objet

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

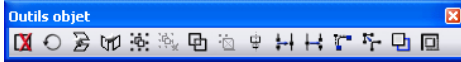


Fig. 7.6-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils de l'objet



Fig. 7.6-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

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

7.7 Barre des Paramètres de l'objet

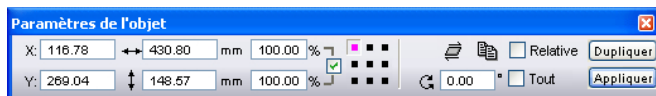


Fig. 7.7-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

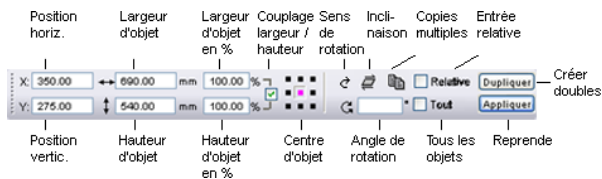



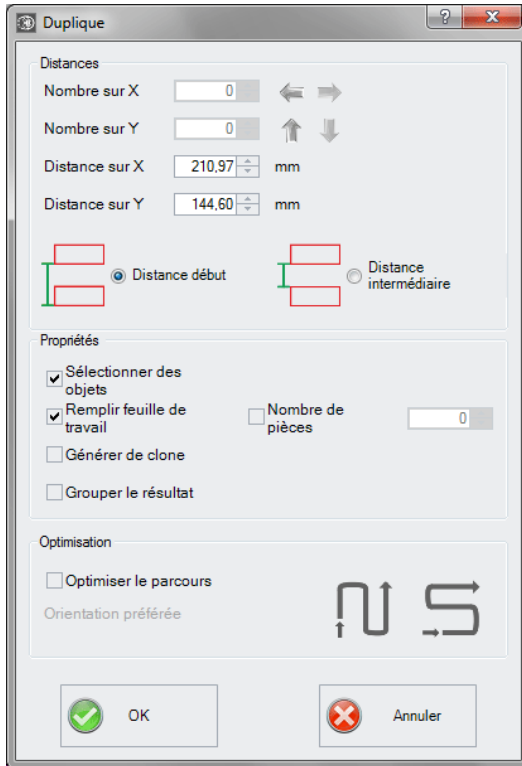
Fig. 7.7-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

7.7.1 Commande *Copies multiples*

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

7.7.1.1 Bouton *Copies multiples*

Le bouton  active la fenêtre suivante:



7.7.1.2 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**.

7.7.1.3 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.

7.7.1.4 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*.

7.7.2 Remplir la feuille de travail

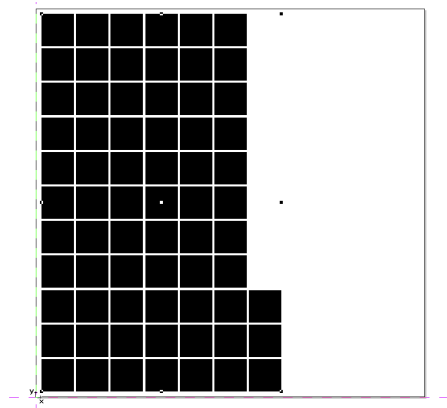
Si cette option est activée, vous pouvez alors définir le nombre de pièces avec lesquelles la feuille de calcul doit être remplie.

7.7.2.1 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**.

7.7.2.2 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 !


7.7.2.3 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.

7.7.2.4 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 ».

7.8 Barre d'état *Info objets*

Cette barre d'état contient les informations sur les paramètres et les attributs des objets sélectionnés dans EuroCUT. Ces informations renseignent sur le nombre, le type d'objet, le modèle ou la valeur de couleur ainsi que sur d'autres paramètres tout aussi nécessaires pour l'évaluation de données importantes.

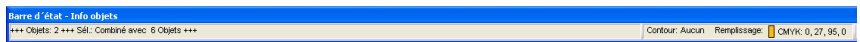


Fig. 7.8-1: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc. pouvant être déplacée



Fig. 7.8-2: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc. fixe

7.9 Barre d'état *Info éléments*

Cette barre d'état renseigne sur la position actuelle du curseur de la souris sur les axes X et Y. De plus, des informations utiles de la boîte Info layer sont indiquées à gauche des coordonnées du curseur. Ces informations peuvent porter par exemple sur le *matériau* ou encore sur le pilote où vous pourrez afficher la profondeur de l'outil définie pour un layer particulier.

7.9 Barre d'état Info éléments



Fig. 7.9-1: Barre d'état Éléments avec indications et informations sur les éléments. Ici : les coordonnées.

8 Tools - Outils

8.1 L'interface

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

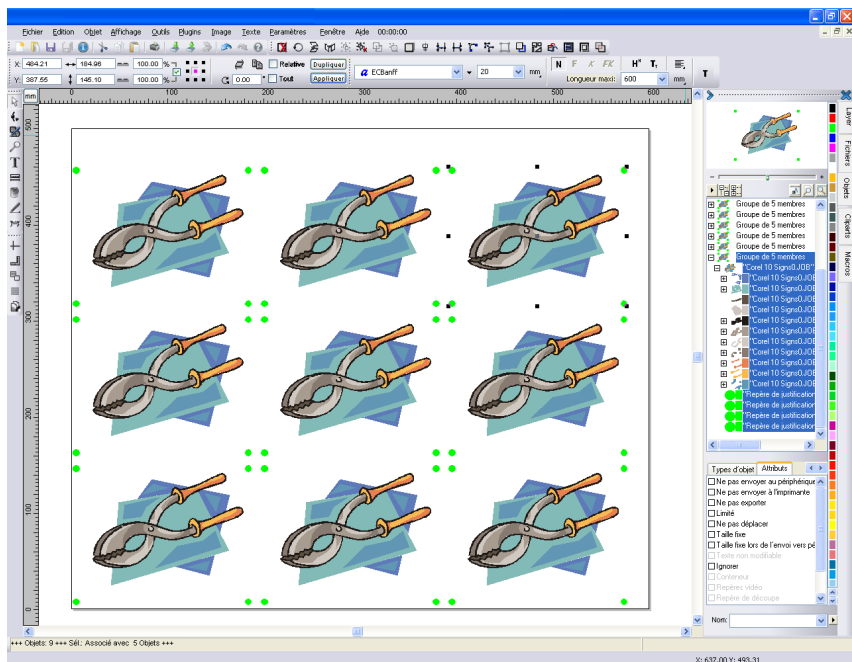


Fig. 8.1-1: Desktop EuroCUT avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état


La **Surface de travail** est représentée par un cadre noir avec une ombre grise sur le bord vertical droit et sur le bord inférieur horizontal. La surface de travail offre une aide pour l'orientation et la dimension.

Les **Règles** peuvent être déplacées au choix voire même désactivées. La barre des **Layers** est intégrée à la **Sidebar**. Vous pouvez changer l'**unité de mesure** (cm, mm, pouce) par un simple clic sur le bouton qui se trouve à l'intersection des deux règles. Vous pouvez aussi modifier la position d'origine sur la règle. A ce sujet, vous disposez des options suivantes: Établir l'origine sur coordonnées absolues, Déplacer l'origine, Rétablir l'origine, Origine sur la surface de travail, Afficher l'origine et Supprimer l'origine.

La **barre d'état** fournit une quantité d'informations importantes au sujet des objets se trouvant sur la surface de travail. Sont affichées entre autres, les indications suivantes: **Contour**, **Remplissage**, **Cotation** et **nombre d'objets**,

Combinaison ou **Association**.




8.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification

Apparence du curseur	Signification
	Aucun objet sélectionné




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

Apparence du curseur	Signification
	Déplacer des objets

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

Apparence du curseur	Signification
	Étirer l'objet verticalement
	Étirer l'objet horizontalement
	Homothétie

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

Apparence du curseur	Signification
	Objet en mode Italisation/Rotation
	Pivoter objet
	Italiser objet (positionnement oblique horizontal/vertical)

8.2 La fenêtre *Éditeur de texte*

L'éditeur de texte de EuroCUT comprend quatre fenêtres, lesquelles seront présentées plus en détail ci-dessous.

La fenêtre *Éditeur de texte - Éditeur*

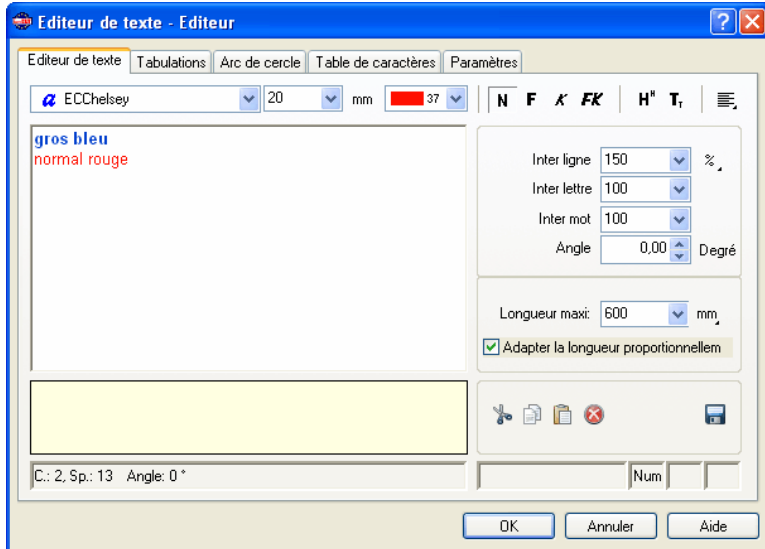


Fig. 8.2-1: Fenêtre Éditeur de texte - Éditeur

Une grande partie des fonctions de cette fenêtre correspond aux fonctions de la **toolbar Éditeur de texte**. ▶ [voir chapitre 7.4: La barre Éditeur de texte](#)

Vous pouvez en plus choisir ici la couleur des polices.

Sur le côté gauche de la fenêtre apparaît le texte en cours d'édition. En dessous, la police sélectionnée est affichée en agrandi. Si un texte est sélectionné, il sera affiché à cet endroit. Si aucun texte n'est sélectionné, seul *le nom de la police utilisée* sera affiché.

Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Touche	–	CTRL	MAJ	MAJ+CTRL
ESPACE	1/1 cadratin	1/2 cadratin	1/4 cadratin	1/8 cadratin

Sous l'aperçu du texte se trouve la barre d'état qui dispose des données suivantes:

C.: indique la position du curseur sur la ligne - Sp.: position du curseur dans une colonne
 X: Position X du curseur sur la surface de travail - Y: Position Y du curseur sur la surface de travail

8.2 La fenêtre Éditeur de texte

Angle: Rotation appliquée aux objets - (Angle de rotation de l'objet)

A droite du champ d'aperçu figurent les fonctions du **Clipboard** (Presse-papiers de Windows).

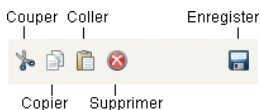


Fig. 8.2-2: Boutons de commandes avec légende du presse-papiers de Windows

En activant la fonction **Enregistrer** les valeurs paramétrées seront sauvegardées. Lors de la prochaine utilisation de l'éditeur de texte, les paramètres dernièrement enregistrés seront appliqués au nouveau texte.

Longueur maxi(male)

La **Longueur maxi.** définit la longueur du champ de saisie d'un texte avant retour automatique à la ligne. La valeur saisie ici correspond à la longueur de votre surface de travail. Une valeur inférieure entraînera un changement de ligne plus tôt.

Remarque: Cette valeur peut s'appliquer au bloc de texte entier ou alors seules aux lignes sélectionnées dans le champ de saisie du texte.

Adapter la longueur proportionnellement

Cette option permet d'adapter automatiquement la longueur du texte lors d'un agrandissement ou d'une réduction de blocs de texte.

La fenêtre Éditeur de texte - Tabulations Texte

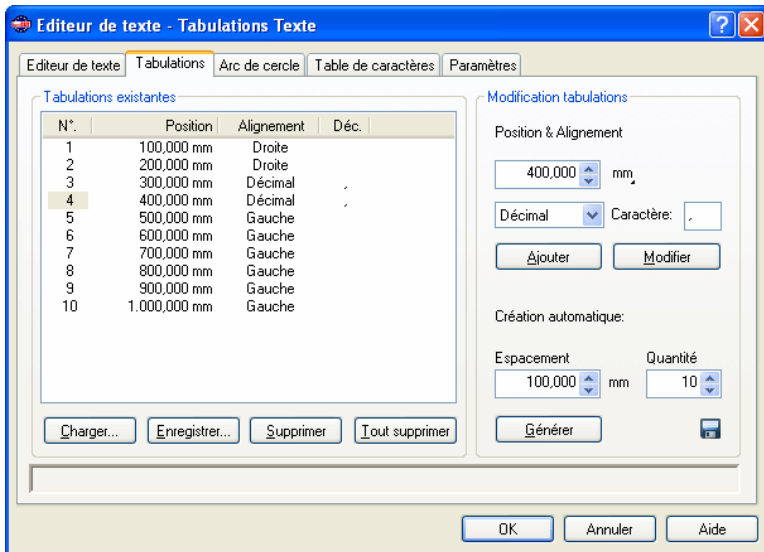


Fig. 8.2-3: La fenêtre Éditeur de texte - Tabulations Texte

Les tabulations assurent l'alignement exact des caractères à une position définissable numériquement dans un bloc de texte ou sur la ligne d'un texte.

Remarque: La liste des tabulations sur le côté gauche de la fenêtre ne contient aucune information lors de la première utilisation.

Sous **N°** seront listées toutes les tabulations existantes dans un ordre croissant. La **Position** indique la distance du tabulateur par rapport au bord gauche du texte. **Alignement** détermine sous quel mode le texte devra être aligné par rapport au tabulateur, à savoir **gauche**, **droite**, **centré** ou **décimal**. Les tabulations décimales, répertoriées sous **Déc.**, se définissent généralement avec une virgule ou un point mais il est possible d'en choisir d'autres.

Les commandes situées sous la fenêtre de tabulations permettent de **charger** des modèles de tabulations existantes, d'**enregistrer** de nouveaux modèles et de **supprimer** certaines ou toutes les tabulations.

Éditer les tabulations

Sous **Position & Alignement** vous pourrez fixer la position ainsi que l'alignement des tabulateurs. Pour définir une nouvelle tabulation, indiquez une valeur dans le champ de position et validez en appuyant par la suite sur le bouton de commande **Ajouter**. Sur le côté droit l'**unité** de tabulation peut être choisie. Le choix est donné entre **Millimètre**, **Centimètre** et **Pouce**.

8.2 La fenêtre Éditeur de texte

La commande **Modifier** vous permet de redéfinir la position de la tabulation conformément à la nouvelle valeur saisie. Lorsque vous activez ce bouton de commande, le champ de saisie apparaît en bleu et les valeurs retenues peuvent être alors entrées. Cette opération peut s'effectuer au moyen du curseur de la souris que vous placerez sur la position voulue et indiquerez donc la nouvelle valeur dans le champ prévu à cet effet. Toutes les tabulations existantes sont affichées sur le côté gauche de la fenêtre d'aperçu.

Création automatique

La **Création automatique** de tabulations est un outil très utile lorsqu'il s'agit d'aligner de grandes quantités de texte tels que listes de prix, menus ou autres éléments identiques.

Il vous suffit seulement d'indiquer l'**espacement** et le **nombre** et d'appuyer sur la commande **Générer**. En appuyant sur la commande **Enregistrer** à droite, les réglages entrepris ici seront enregistrés comme *Paramètres standards* et seront aussitôt disponibles à la prochaine ouverture de l'éditeur de texte.

La commande **Charger** active la fenêtre permettant de charger un modèle déjà enregistré.

La fenêtre Éditeur de texte - Arc de cercle Texte

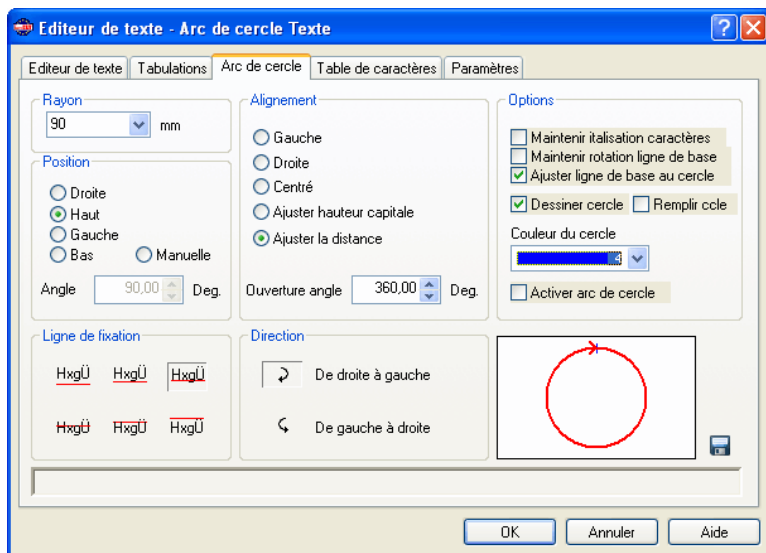


Fig. 8.2-4: La fenêtre Éditeur de texte - Arc de cercle Texte

Rayon

Cette valeur définit le rayon du cercle dans lequel s'inscrira le bloc de texte. L'aperçu sur le côté inférieur droit vous montre la position du texte par rapport au bord du cercle.

Position

Vous pouvez modifier la position du texte sur le cercle. Elle peut être à **droite**, **gauche** ou en **haut**, **bas**. Si vous choisissez l'option **manuelle**, vous pourrez indiquer dans le champ **Angle** l'angle d'amorce du texte.

Ligne de fixation

Ces commandes déterminent l'accolement du texte par rapport à la ligne de fixation ou ligne de base. Vous avez le choix entre:

	Hauteur de la quille en bas
	Accolé jambe
	Ligne de base
	Haut des minuscules
	Haut des majuscules
	Hauteur de la quille en haut

Alignement

Vous définissez ici comment le texte devra être aligné par rapport au cercle, ce que vous aurez défini sous Position. En indiquant par exemple **centré**, le logiciel positionnera exactement le milieu du tracé des caractères sur le point de position retenu. La fenêtre d'aperçu montre l'*alignement*, la *position* et la *longueur du texte*.

Avec **Ajuster hauteur capitale** la taille des lettres de votre texte sera modifiée proportionnellement à la taille du cercle. Plus le cercle sera grand, plus les lettres le seront aussi et vice-versa.

Ajuster distance uniformise l'inter lettres. L'**ouverture d'angle** alloue une correction individuelle de la distance entre les signes lorsque l'option **Ajuster distance** a été activée.

Direction

Cette option permet de modifier la direction du texte à savoir dans le **sens des aiguilles d'une montre** ou alors dans le **sens opposé**.

Remarque: Avec cette option, le texte peut être placé dans le cercle. L'angle est alors de 180°.

Options

Maintenir italisation caractères conserve l'inclinaison définie dans le premier onglet. L'arc de cercle s'ajoute à cette inclinaison.

Si vous avez choisi l'option **Maintenir rotation ligne de base**, les lettres n'effectueront pas de rotation sur la ligne du cercle. Le texte "tourne" autour du texte mais les lettres restent alignées par rapport à une ligne horizontale.


Si vous avez choisi l'option **Ajuster ligne de base au cercle** la ligne du cercle sera alors ligne de base, à savoir que les lettres du texte seront tournées en cercles.

8.2 La fenêtre Éditeur de texte

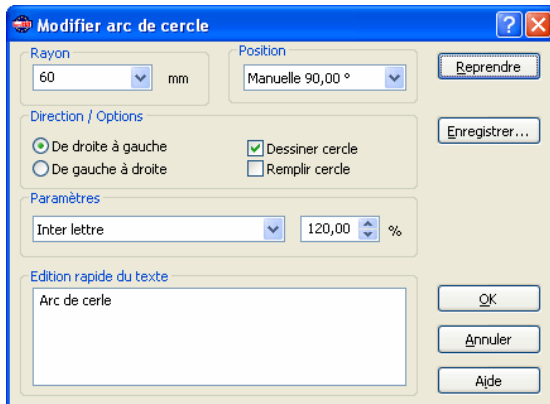
Dessiner cercle affiche le cercle qui sert de référence sur la surface de travail. Cette option permet de vérifier les options choisies en visualisant le cercle.

Remplir cercle remplit le cercle dans la **couleur** choisie sur la surface de travail. Sinon, vous ne verrez que son contour.

Avec l'option **Activer arc de cercle** et le bouton de commande **OK** vous confirmez les paramètres de l'arc de cercle lequel sera dessiné sur la surface de travail.

En appuyant sur le symbole  vous procédez à l'enregistrement des paramètres définis ici pour une utilisation ultérieure.

La boîte de dialogue suivante apparaît dès lors qu'un arc de cercle est sur la surface de travail et que le bouton de commande **T** ou encore le sous-menu **Arc de cercle** du menu contextuel aura été activé.



Les paramètres interactifs disponibles correspondent à ceux indiqués plus avant. La touche **Reprendre** permet l'exécution des modifications apportées directement sur la surface de travail.

La fenêtre *Éditeur de texte - Table de caractères Texte*

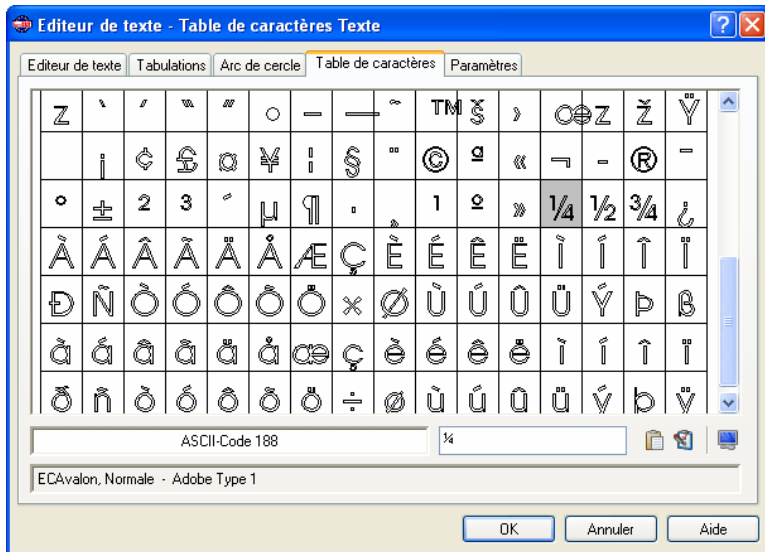





Fig. 8.2-5: La fenêtre *Éditeur de texte - Table de caractères Texte*

Le bouton de commande pour la table de caractères vous permet d'accéder à des caractères spéciaux ou étendus ne figurant pas sur le clavier. Ces caractères sont accessibles par une combinaison composée de la touche ALT associée à un numéro (N° Code ASCII).

Sur la partie supérieure de la fenêtre sont affichés tous les caractères associés à une police. Suivent le **code ASCII**, le **Nom du caractère** ainsi que la **Police** (ici : ECAvalon) et le **Style** (ici : Normale) actuellement utilisés.

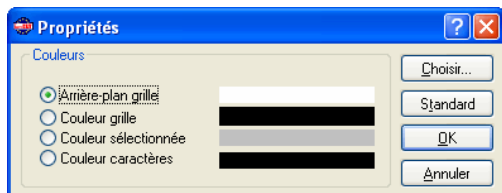
Remarque: Seuls sont affichés les caractères attribués à une police. Un jeu de caractères rempli est une indication de la qualité d'une police.

Sur le côté droit, les caractères sélectionnés sont répertoriés. Pour sélectionner des caractères, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Un clic sur le bouton droit de la souris vous donne un aperçu du caractère mais celui-ci ne sera pas sélectionné.

En appuyant sur le symbole  votre sélection sera appliquée et la fenêtre bascule sur l'*Éditeur de texte*. La commande  agrandit le caractère choisi. La commande  lance la fenêtre **Propriétés**.

Dans cette fenêtre vous pouvez personnaliser la table de caractères avec des couleurs.

8.2 La fenêtre Éditeur de texte



Fenêtre *Propriétés Éditeur de texte*

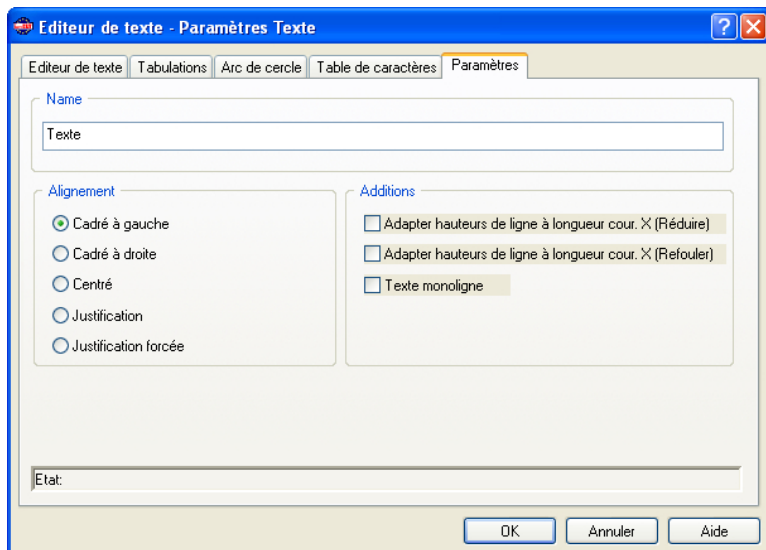


Fig. 8.2-6: Paramètres pour textes et conteneurs texte

Nom

Vous pouvez attribuer dans ce champ un nom à un bloc de texte. Le nom par défaut est "Texte". Le nom s'affiche dans l'onglet **Objet** de la sidebar et dans l'onglet **Nom d'objet**.

Alignement

L'**Alignement** du bloc de texte sera prédéfini ici; ces options sont en corrélation avec les entrées faites dans la toolbar du **Texte**.

Cadré à gauche

Si l'option **Cadré à gauche** est activée, le bloc de texte sera alors aligné à gauche.

Cadré à droite

Si l'option ***Cadré à droite*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors aligné à droite.

Centré

Si l'option ***Centré*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors aligné au centre.

Justification

Si l'option ***Justification*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors justifié.

Justification forcée

Si l'option ***Justification forcée*** est activée, le bloc de texte sélectionné sera alors soumis à la justification forcée.

Additions

Option Adapter hauteur de ligne à longueur cour. X (Réduire)

Si cette option est activée, le bloc de texte sera proportionnellement réduit en fonction des modifications apportées.

Option Adapter hauteur de ligne à longueur cour. X (Refouler)

Si cette option est activée, le bloc de texte sera proportionnellement refoulé, c'est à dire l'inter lettres sera réduit, en fonction des modifications apportées.

Option Texte monoligne

Si cette option est activée, un changement de ligne sera évité.

8.2.1 Éditer un texte

8.2.1.1 Navigation avec les touches pour outils texte

Navigation Curseur

Touche	Action
A droite	Passe de caractère en caractère vers la droite. Passe à la ligne suivante en début de phrase. Annule une sélection en cours.
A gauche	Passe de caractère en caractère vers la gauche. Passe à la ligne suivante en fin de phrase. Annule une sélection en cours.
En bas	Passe sur la ligne du dessous. Une fois positionné sur la dernière ligne, aucune action ne se produit. Annule la sélection en cours.
En haut	Passe sur la ligne du dessus. Une fois positionné sur la première ligne, aucune action ne se produit. Annule la sélection en cours.
Début	Positionne le curseur au début de la ligne. Annule la sélection en cours.
Fin	Positionne le curseur à la fin de la ligne. Annule la sélection en cours.
CTRL + Droite	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur sur la droite. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Gauche	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur sur la gauche. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Bas	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur vers le bas. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Haut	Déplacement des caractères! - Déplace tous les caractères à partir de la position du curseur vers le bas. Si un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Début	Place le curseur au début du bloc de texte. Annule la sélection en cours.
CTRL + Fin	Place le curseur à la fin du bloc de texte. Annule la sélection en cours.

Sélections

MAJ + Droite	Sélectionne le caractère suivant et l'ajoute/l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Gauche	Sélectionne le caractère précédent et l'ajoute/ l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Bas	Sélectionne la ligne entière à partir de la position jusqu'au caractère situé à la même position sur la ligne inférieure et l'ajoute/l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Haut	Sélectionne la ligne entière à partir de la position jusqu'au caractère situé à la même position sur la ligne supérieure et l'ajoute/l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Début	Sélectionne le début de la ligne depuis l'emplacement du curseur et l'ajoute/l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Fin	Sélectionne la fin de la ligne depuis l'emplacement du curseur et l'ajoute/l'enlève à la sélection en cours.
MAJ + Image vers le bas	Sélectionne le texte depuis la position du curseur jusqu'à la fin du bloc de texte.
MAJ + Image vers le haut	Sélectionne le texte depuis la position du curseur jusqu'au début du bloc de texte.
CTRL + A	Sélectionne tout le texte et positionne le curseur au début du bloc de texte.

Sélection existante

CTRL + Droite	Déplace la sélection sur la droite.
CTRL + Gauche	Déplace la sélection sur la gauche.
CTRL + Bas	Déplace la sélection vers le bas.
CTRL + Haut	Déplace la sélection vers le haut.

Suppression

Suppr	Supprime le caractère qui se trouve à droite du curseur. Si le curseur se trouve en fin de texte, le saut de ligne sera supprimé.
-------	---

Remarque: Si un bloc de texte est sélectionné, il sera entièrement effacé!

8.2.1 Éditer un texte

Retour Supprime le caractère qui se trouve à gauche du curseur. Si le curseur se trouve en début de phrase, cette dernière sera reliée à la phrase précédente.

Remarque: Si un bloc de texte est sélectionné, il sera entièrement effacé!

Insertion

MAJ + Espace Insère 1/2 espace.

CTRL + Espace Insère 1/4 d'espace.

CTRL + MAJ + Espace Insère 1/8 d'espace.

Touche Entrée

En **Fin** de la ligne actuelle Insère une nouvelle ligne et place le curseur en début de cette ligne.

Au **Milieu** de la ligne actuelle Sépare la ligne actuelle et place le curseur au début de la ligne suivante.

En **Début** de la ligne actuelle Insère une nouvelle ligne devant la ligne actuelle et laisse le curseur sur cette ligne. Au début de la première ligne (Position 0/0), aucune ligne ne peut être insérée. Si un texte est sélectionné, la sélection sera supprimée.

Presse-papiers / Clipboard

CTRL + X / MAJ + SUPPR Déplace la sélection dans le presse-papiers.

CTRL + C / CTRL + INS Copie la sélection dans le presse-papiers.

CTRL + V / MAJ + INS Insère du texte du presse-papiers à la position du curseur.

Annuler / Rétablir

F5 / CTRL + Z Annule la dernière action (Undo)

F6 / CTRL + Y Rétablit la dernière action annulée (Redo)

Autres

CTRL + T Ouvre la fenêtre **Formater texte**

CTRL + MAJ + T Ouvre la fenêtre de l'éditeur de texte

INS Intervertit les modes *Insertion* et *Remplacement*

F9	Intervertit l'affichage des modes <i>Contour</i> ou <i>Plein</i>
CTRL + W	Rafraîchit l'affichage du texte
CTRL + MAJ + U	Upper - Met en majuscules les caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + L	Lower - Met en minuscules les caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + R	Switch - Inversion majuscule / minuscule des caractères sélectionnés
CTRL + MAJ + X	Revert - Inverse l'ordre des lettres avant / arrière
	<i>Remarque: fonction utile, si la sélection ne se situe que sur une seule ligne.</i>
CTRL + MAJ + K	Petites capitales pour tous les caractères sélectionnés
CTRL + K	Enregistrer la valeur du Kerning entre deux caractères dans la structure de la police.
	<i>Remarque: Disponible s'il existe un déplacement des caractères sur l'axe X, pour pouvoir calculer la valeur du Kerning. Actuellement, cette fonction n'est valable que pour les polices offertes par EUROSYSTEMS.</i>


8.2.1.2 Utilisation de la souris dans l'éditeur de texte on top

Clic gauche	Place le curseur à la position voulue et annule une sélection.
MAJ + Clic gauche	Sélectionne le texte depuis le curseur jusqu'à l'emplacement de la souris.
Clic gauche maintenu	Sélectionne le texte suivant le mouvement de la souris.
Double-clic gauche	Sélectionne toute la ligne.
Clic droit	Active un menu contextuel contenant les commandes appropriées.
CTRL + Déplacement vers le bas	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné vers le bas. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Déplacement vers le haut	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné vers le haut. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
CTRL + Déplacement sur la droite	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné sur la droite. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.

8.2.1 Éditer un texte

CTRL + Déplacement sur la gauche	Déplacement de caractères! Déplace le texte sélectionné sur la gauche. Si tout un texte est sélectionné, seuls les caractères sélectionnés seront déplacés.
Page suivante	Éditeur de texte on top: Déplacement du curseur toutes les 5 lignes vers le bas. Une sélection en cours est annulée. Éditeur de texte: Le nombre de lignes sautées dépend de la taille de la fenêtre.
Page précédente	Éditeur de texte on top: Déplacement du curseur toutes les 5 lignes vers le haut. Une sélection en cours est annulée. Éditeur de texte: Le nombre de lignes sautées dépend de la taille de la fenêtre.
CTRL + Page suivante	Déplacement des caractères sur l'axe Y (négatif). <i>Si aucune sélection en cours:</i> Déplace tout le texte vers le bas à partir de la position du curseur. <i>Si sélection en cours:</i> Seuls les caractères sélectionnés seront déplacés vers le bas.
CTRL + Page précédente	Déplacement des caractères sur l'axe Y (positif). <i>Si aucune sélection en cours:</i> Déplace tout le texte vers le haut à partir de la position du curseur. <i>Si sélection en cours:</i> Seuls les caractères sélectionnés seront déplacés vers le haut.

8.3 Fonction *Outline*

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



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

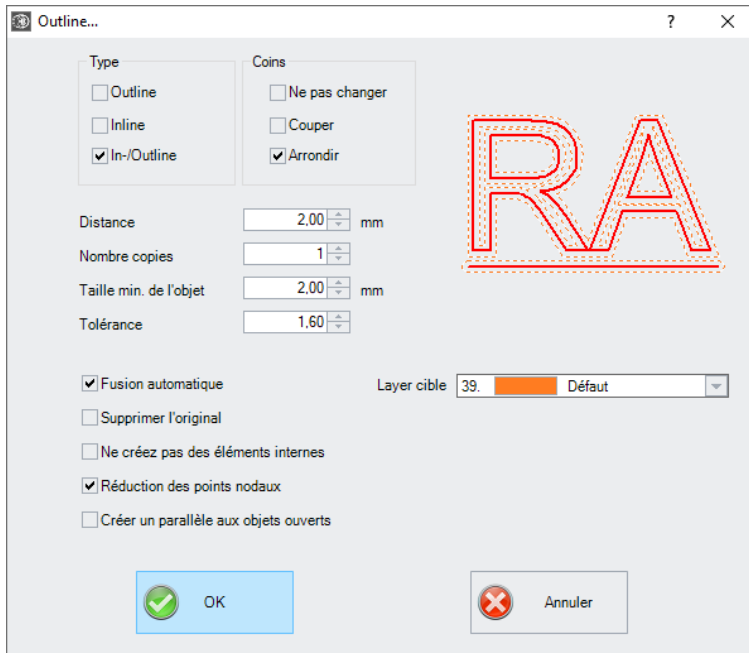


Fig. 8.3-1: Fenêtre des paramètres Outline

Sector *Type*

Outline

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

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

Inline

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

In- /Outline

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

Sector Coins

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

Ne pas modifier les coins

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

Arrondir les coins

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

Distance

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

Copies

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

Fusion automatique

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

Supprimer l'original

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

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

Suppression automatique d'objets plus petits

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

8.4 Convertir en lignes de grille (Exemple)

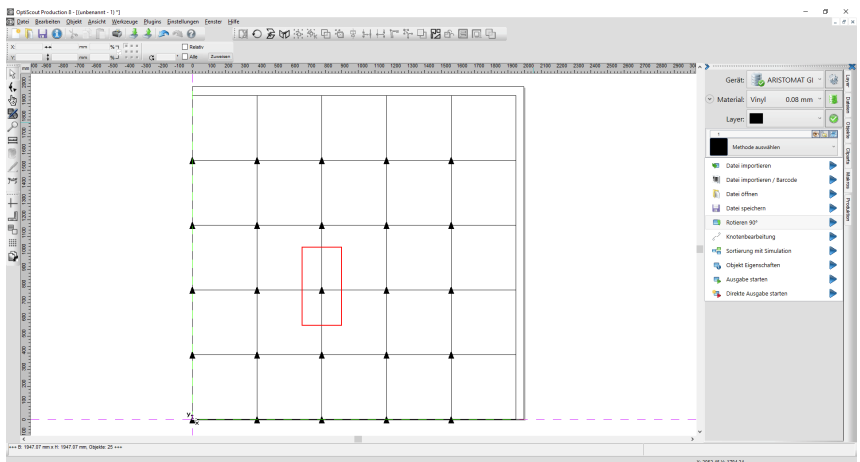
8.4.1 Quel est le rôle de la fonction ?

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

8.4.2 Exemple

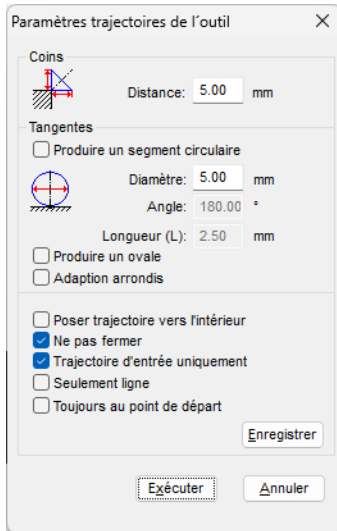
Situation de départ :

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 EuroCUT Design 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.



8.5.1 Coins

8.5.1.1 Distance

La valeur indiquée dans le champ **Distance** détermine la longueur des lignes de la trajectoire - à partir des points nodaux sélectionnés.

8.5.2 Tangentes

8.5.2.1 Option *Produire un segment circulaire*

Crée des segments circulaires (quart ou demi-cercle) sur courbes ou cercles aux points nodaux sélectionnés.

Diamètre

Détermine le diamètre du cercle de la trajectoire.

Angle

Un cercle est divisé en 360 segments horizontaux. Le nombre de segments circulaires est généré en fonction de l'angle.

Longueur

Détermine la longueur de l'ovale.

8.5.2.2 Option *Produire un ovale*

Génère un ovale (ellipse) proposé en alternative au cercle. La valeur saisie dans le champ longueur déterminera la largeur de l'ovale.

8.5.2.3 Option *Adaptation arrondis*

La valeur saisie dans le champ longueur détermine la longueur de la courbe pour la trajectoire. Selon les conditions, la trajectoire s'effectuera vers l'extérieur ou vers l'intérieur aux points nodaux sélectionnés.

8.5.2.4 Option *Poser trajectoire vers l'intérieur*

La trajectoire sera posée au bord voire dans l'objet en fonction du sens de rotation de l'objet.

8.5.2.5 Option *Ne pas fermer*

Cette option laisse ouvert le segment circulaire créé.

8.5.2.6 Option *Trajectoire d'entrée uniquement*

Cette option ne permet qu'une trajectoire d'entrée.

Remarque: valable sur les segments circulaires et les lignes.

8.5.2.7 Option *Seulement ligne*

Avec cette option seules des lignes et non pas des cercles pourront être posées comme trajectoire de sortie.

Remarque: les lignes peuvent être posées comme trajectoires pour les cercles et les lignes.

8.5.2.8 Option *Toujours au point de départ*

Si cette option est activée, le point de départ actuel du contour sélectionné est utilisé pour insérer le trajectoire d'outil de départ. Si cette option n'est pas activée, la routine recherche automatiquement une position appropriée, par exemple un coin, mais pas un arrondi ou un coin intérieur.

8.5.2.9 Commande *Enregistrer*

Enregistrer


En appuyant sur la commande **Enregistrer** les paramètres définis ci-dessous seront sauvegardés. Ces paramètres seront appliqués lorsque la commande de la trajectoire de l'outil est exécutée.

8.5.2.10 Commande *Exécuter*



La commande **Exécuter** démarre l'action pour tous les objets sélectionnés.

8.6 Liste *Annulations/Rétablissements*

Vous pouvez activer la liste des Annulations/Rétablissements au moyen de  **MAJ+F5**
ou
la combinaison des deux touches:

MAJ+F6

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

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

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

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

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

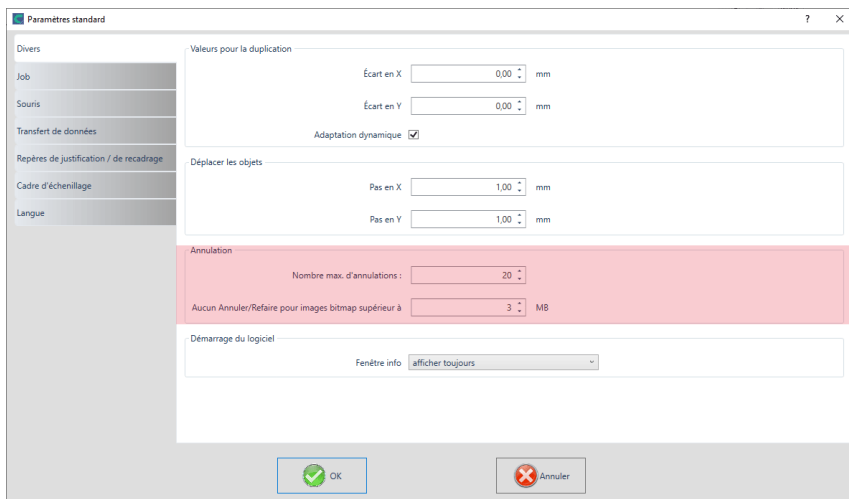


Fig. 8.6-1: Paramètres de la liste des annulations (ici : marqué en rouge)

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

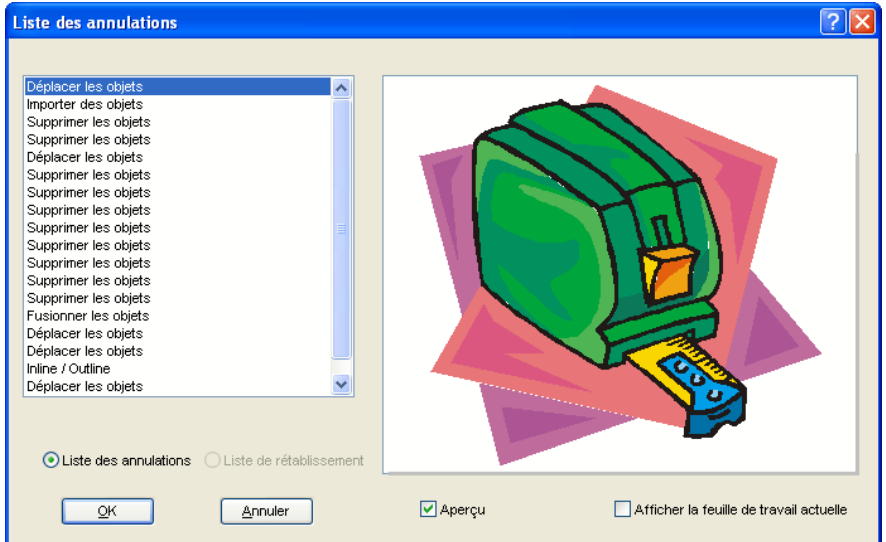


Fig. 8.6-2: Liste des annulations avec aperçu et surface de travail

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

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

8.7 La fonction *Aligner*



Fig. 8.7-1: Commande Aligner

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

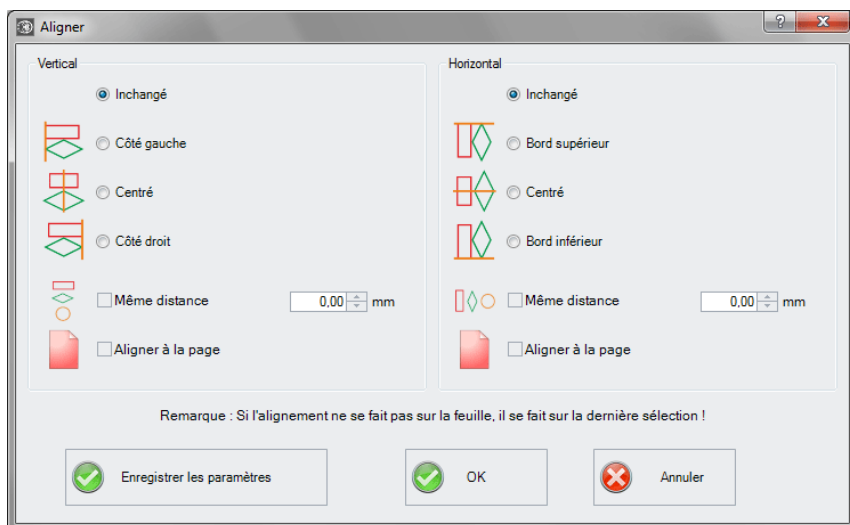


Fig. 8.7-2: Fenêtre Aligner

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.

8.8 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.

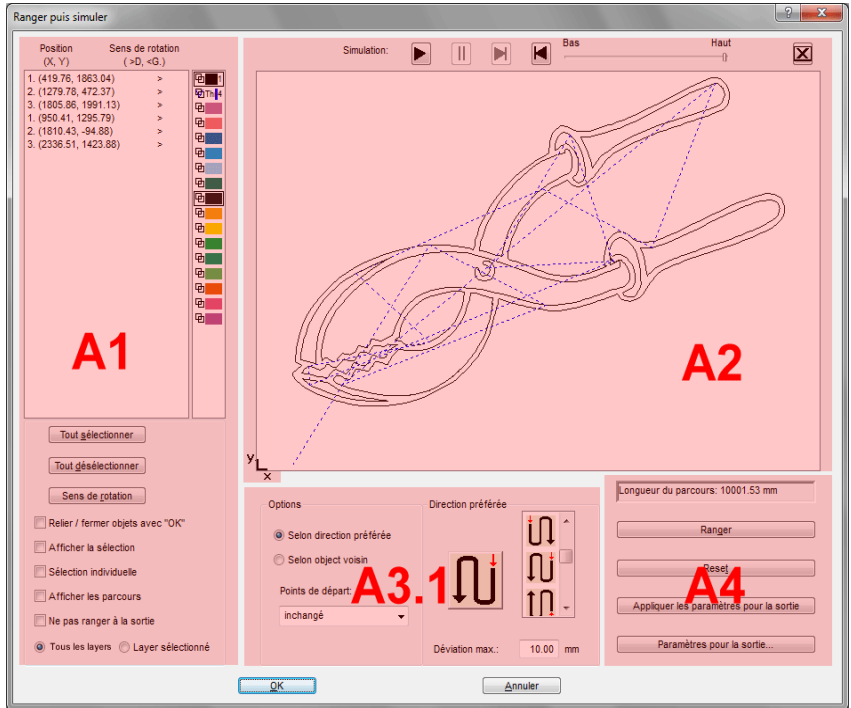


Fig. 8.8-1: Tri des objets avec fenêtre de prévisualisation et option simulation

8.8.1 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.

8.8.1.1 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.

8.8.2 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*.

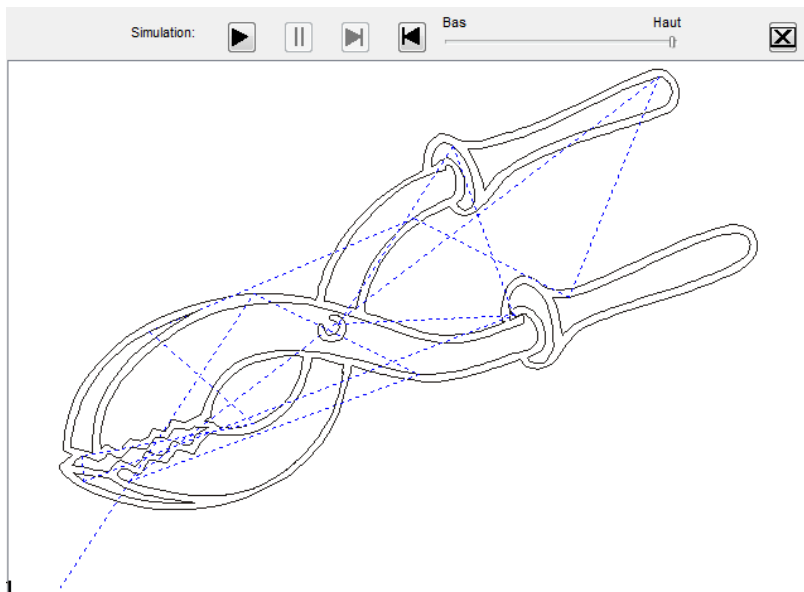


Fig. 8.8-2: Option : Afficher les parcours activé (lignes pointillées bleues)

8.8.3 Zone A3

8.8.3.1 Options

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*.

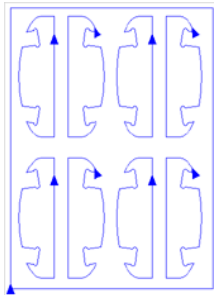


Fig. 8.8-4: Avant l'optimisation des points de départ

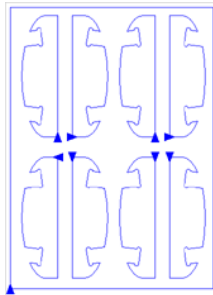


Fig. 8.8-5: Après l'optimisation des points de départ

8.8.4 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.

8.8.4.1 L'onglet *Paramètres du tri*

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

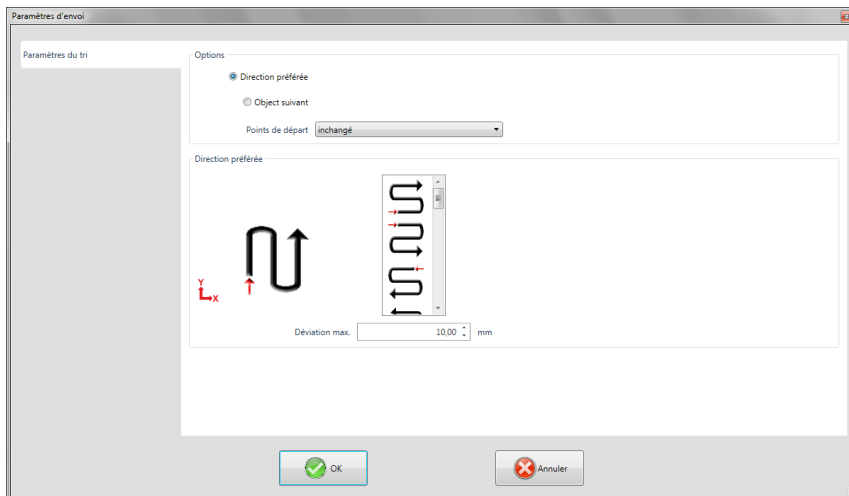


Fig. 8.8-6: Onglet Paramètres du tri avec la zone Direction préférée active

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.

8.9 L'outil *Attributs de la plume*

Cet outil vous permet d'attribuer aux objets des contours et autres propriétés de la plume. Les attributs de la plume sont entre autres la couleur, l'épaisseur du contour, le traitement des coins et extrémités...



Crée une ligne très fine (0,001 mm)

Supprime les attributs de la plume

Ouvre la fenêtre des paramètres des attributs de la plume

Attribue au contour la couleur du layer de l'objet

Fig. 8.9-1: Outil Attributs de la plume avec sous-fonctions et description

Créer Ligne très fine



Fig. 8.9-2: Commande Ligne très fine

Cette commande crée un contour à la ligne très fine autour de l'objet sélectionné.

Remarque: L'épaisseur de cette ligne n'est pas modifiable et sera de 0,01 mm.

Supprimer les Attributs de la plume



Fig. 8.9-3: Commande Supprimer les Attributs de la plume

La commande **Supprimer les attributs de la plume** supprime *tous* les attributs de la plume.

La fenêtre Attributs de la plume



Fig. 8.9-4: Commande Attributs de la plume

Dans la fenêtre des **Attributs de la plume**, vous pouvez paramétrer un contour pour les objets vectoriels, les combinaisons ou les blocs de texte. Les plumes de contour sont notamment utilisées pour le tracé des contours d'objet en mode plein ou en mode aperçu ou encore pour l'impression.

Remarque: Les contours créés avec cet outil ne sont pas visibles en mode contour (F9). On ne distinguera ici que le bord de l'objet dans sa couleur de layer.



Fig. 8.9-5: Fenêtre des Paramètres des Attributs de la plume

Pas de contour

En choisissant l'option **Pas de contour**, l'objet ne sera pas pourvu de contours. En mode plein ou aperçu, les courbes seront tracées comme des surfaces sans contour. Les courbes ouvertes seront dessinées, à l'instar du mode contour, comme contour dans la couleur de leur layer.

Ligne très fine

En choisissant l'option **Ligne très fine** l'objet sera pourvu d'une ligne très fine de la même épaisseur.

Couleur

Vous définirez la **couleur** du contour dans le champ désigné sous le même nom.

Remarque: Cette couleur pourra être différente de la couleur du layer. Ainsi la couleur du contour de l'objet pourra être mise en relief par rapport à celle de remplissage même en mode plein.

Épaisseur du trait

L'option **Épaisseur du trait** permet de définir au choix une épaisseur du trait dans le champ prévu à cet effet.

Proportionner avec objet

Proportionner avec objet permet une modification de la taille proportionnelle en cas de déformation ou de mise à l'échelle de l'objet. En cochant ce champ, la plume de contour reste proportionnelle à l'objet.

Contour sous remplissage

L'option **Contour sous remplissage** évite que le contour ne se confonde avec le remplissage de l'objet. Le contour est donc tracé en arrière-plan permettant ainsi de conserver l'aperçu de l'objet dans son intégralité.

Coins

L'apparence des coins est également paramétrable. Vous avez le choix entre les coins *coupés*, *arrondis* ou *en pointe*. Cliquez sur l'icône correspondante et observez le résultat dans l'aperçu affiché dans la fenêtre.

Extrémités

En outre vous pouvez définir la forme des **Extrémités** des *objets ouverts*. Les **Extrémités** peuvent apparaître *coupées*, *arrondies* ou *prolongées*.

Champ couleur

La couleur actuelle de la plume est affichée dans le **champ couleur** à gauche de la palette, ainsi que dans le cadre d'aperçu.

Vous avez le choix entre deux méthodes pour définir la couleur de la plume.

1. Pour un nouveau mélange de la couleur de la plume, *cliquez deux fois sur le champ de couleur* ce qui ouvrira la fenêtre suivante pour la sélection de la couleur. Celle-ci vous donne les indications sur les valeurs de la couleur actuelle de la plume:

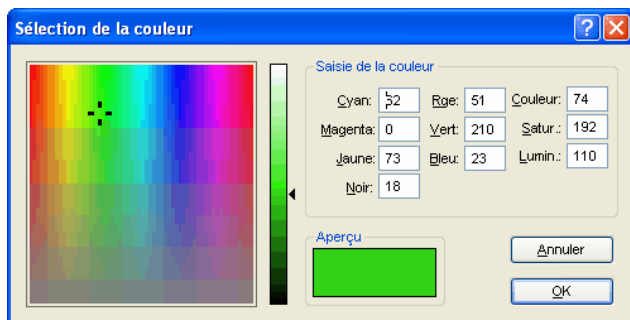


Fig. 8.9-6: La sélection de la couleur des attributs de la plume

Une fois la couleur sélectionnée, celle-ci apparaît dans la fenêtre des **Attributs de la plume** sous le **Champ couleur** à gauche de la palette des couleurs. La couleur de la plume est également affichée dans le cadre d'aperçu.

2. La palette contient un large choix de couleurs. Un clic sur la couleur de votre choix l'attribuera au contour en cours de création. L'ascenseur sur la droite permet de régler l'intensité des couleurs et par là-même d'accéder à d'autres couleurs en modifiant l'intensité.


Attribuer au contour la couleur layer de l'objet au contour



Fig. 8.9-7: Commande Attribuer au contour la couleur layer de l'objet

Cette commande attribue au contour d'un objet sélectionné la couleur du layer.

8.10 Fusion

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



Cette fonction fusionne un ou plusieurs objets entre eux. Suivant les caractéristiques des objets sélectionnés, vous disposerez de plusieurs commandes: **Manuellement**, **Automatiquement**, **Trimmer** (découpe des objets entre eux), **Trimmer ouvert**, **Remplissage**, **Selon couleur**, **Surface pleine** ou **Sérigraphie**.

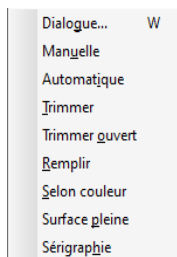


Fig. 8.10-1: Menu Outils - Fusion

Dialogue...

Cette option ouvre la fenêtre classique de l'outil Fusion

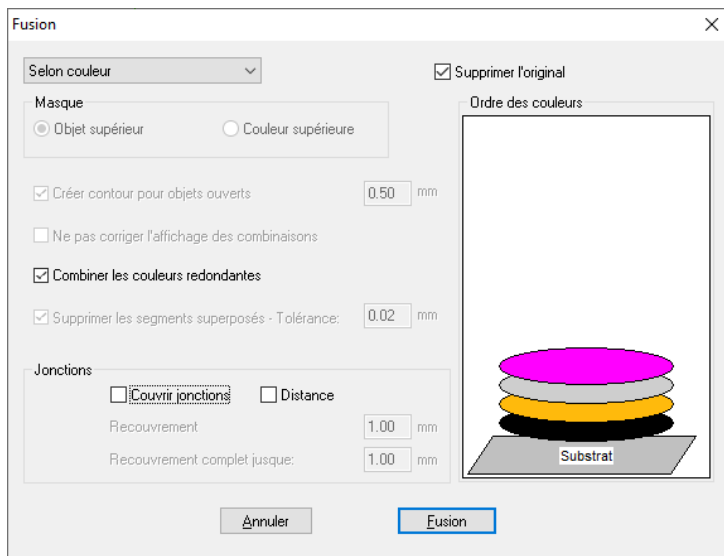


Fig. 8.10-2: Fenêtre Fusion

Manuellement

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

Automatiquement

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

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

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

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

Conseil: Certaines parties manquent après une fusion automatique? Réduisez l'inter lettres à 99% au lieu de 100% dans l'éditeur de textes! Vous obtiendrez une précision accrue et si la modification semble invisible, elle peut être très utile.

Trimmer

Le **Trimmer** coupe des objets fermés suivant des droites ou des courbes et ferme automatiquement les objets ainsi créés. De simples lignes peuvent être utilisées comme des "lames". La seule condition est qu'elles doivent appartenir à un même layer, ou alors être combinées. L'objet ainsi découpé doit être d'une couleur différente. Les lignes peuvent se chevaucher sans problème. Le résultat de cette fusion est un ensemble de plusieurs groupes qui sont fonction des "lames" utilisées ou des objets ayant servi de "lames".

Trimmer Ouvert

Le **Trimmer Ouvert** fonctionne de manière identique au Trimmer à la différence qu'il laisse les objets ouverts et ne les ferme pas automatiquement.

Remplissage

Remplissage permet de remplir la surface d'un objet avec ceux le superposant. Il sert alors de contenant, masque ou vitrail.

Remarque: Les contours des objets à remplir doivent être fermés.

8.10.1 Masque

Par couleur

Le champ **Par couleur** détermine si l'objet supérieur sera utilisé pour la fusion ou bien si tous les objets appartenant au layer supérieur seront pris en compte. La fusion par couleur élimine les surfaces cachées par les recouvrements. Le nombre d'objets ou de couleurs impliqués n'est pas limité. Si des objets ouverts sont sélectionnés, ils pourront être alors fermés ou épaissis.

Surface pleine

L'option **Surface pleine** modifie les objets inférieurs pour les adapter aux objets qui les recouvrent. Vous procéderez comme sous l'option **Automatiquement** pour les objets ouverts.

Conseil: Ce procédé est le plus souvent utilisé pour la décoration de vitrines, car l'option Par couleur serait ici beaucoup trop laborieuse. Avec un maximum de 2 à 3 couleurs de vinyles, il est recommandé de procéder conformément à l'option Surface pleine où les films sont collés l'un sur l'autre.

Sérigraphie

L'option de fusion **Sérigraphie** est un outil particulièrement efficace pour le sérigraphe. Au lieu de réaliser une véritable fusion bord à bord, un sillon est créé entre les surfaces permettant ainsi le passage de l'encre. Les recouvrements des couches de couleur sont dans un premier temps supprimés. Ensuite, les couleurs sont empilées l'une sur l'autre comme défini dans le champ **Ordre des couleurs**. Un pont est finalement ajouté sur les **jonctions** entre les différentes couches de couleurs.

L'ordre des couleurs pour la fusion sérigraphique

Modifier l'ordre des couleurs: En sérigraphie l'impression se fait dans l'ordre du plus clair au plus foncé. Dans l'aperçu de superposition des couches, vous pouvez déplacer une ou plusieurs couleurs à l'aide de la souris. En cliquant sur la couleur de votre choix, vous la glisserez ensuite dans sa nouvelle position.

Supprimer Original

En cochant la case **Supprimer original**, les objets originaux seront supprimés une fois la fusion réalisée.

8.10.1 Masque

Objet supérieur

Si cette option est activée, l'**objet supérieur** sera défini comme objet de fusion pour les fonctions de fusion **Trimmer**, **Trimmer ouvert** et **Remplissage**.

Couleur supérieure

Si cette option est activée, tous les objets de la couleur supérieure, seront définis comme objets de fusion pour les fonctions de fusion **Trimmer**, **Trimmer ouvert** et **Remplissage**.

Créer contour pour objets ouverts... mm

Si des objets ouverts ont également été sélectionnés, vous pouvez définir grâce à l'option **Créer contour pour objets ouverts...** l'épaisseur des contours à créer pour en faire des objets fermés.

Ne pas corriger l'affichage des combinaisons

Cette option vous permettra d'obtenir une fusion des combinaisons comme affichées en mode surface pleine. Les recouvrements dans les combinaisons restent transparents.

Combiner les couleurs redondantes

Il peut arriver que la même couleur apparaisse dans différents regroupements ou combinaisons d'objets. En sélectionnant l'option **Combiner les couleurs redondantes**, ces couleurs seront combinées dans un même layer.

Remarque: Ceci est particulièrement important pour l'élaboration des masques de sérigraphie. En effet, lors de l'impression, la couleur la plus sombre est la dernière imprimée, et il vous faut absolument éviter les lignes blanches dues à un décalage des couleurs. Cette option permet le cas échéant de détecter et de prévenir ce défaut.

Supprimer les lignes superposées

Si plusieurs lignes sont exactement superposées l'une sur l'autre, cette option permettra de les supprimer pour n'en laisser qu'une.

8.10.2 Jonctions

Couvrir jonction - Distance

Ces options ne sont disponibles que si l'option **Selon Couleur** a été préalablement sélectionnée. Dans le champ **Recouvrement**, vous pouvez saisir les valeurs dans **Couvrir jonctions** et **Distance**.

Recouvrement ... mm

Si l'option **Sérigraphie** est sélectionnée, vous pouvez saisir ici la valeur du **Recouvrement** des couleurs en mm.

Recouvrement complet jusqu'à:

Vous pouvez ici saisir une valeur limite définissant la largeur du recouvrement.

8.11 L'outil *Remplissage*

Cette fonction permet de remplir les objets avec des dégradés de couleurs ou des bitmaps. Pour ce faire vous disposez de cinq boutons de commande.

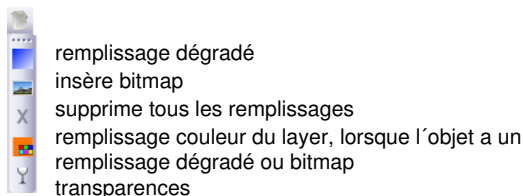


Fig. 8.11-1: L'outil Remplissage avec sous-fonctions

Créer un dégradé



Fig. 8.11-2: Bouton remplissage dégradé

Cette commande active la fenêtre **Dégradé de la couleur**, dans laquelle vous pouvez définir les dégradés devant remplir les *objets fermés*, les *blocs de texte* ou les *combinaisons*.

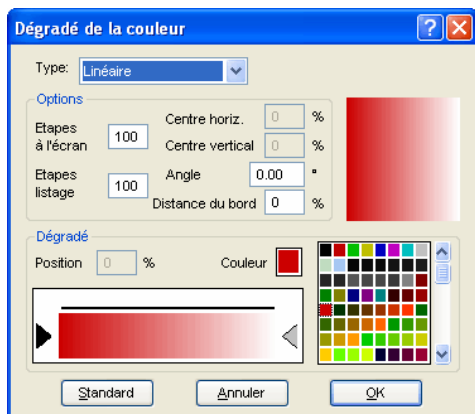


Fig. 8.11-3: La fenêtre des dégradés avec options de réglage

Paramètres du dégradé

Dans le champ désigné sous le même nom, choisissez le **Type** de dégradé. Vous pouvez choisir entre **Linéaire**, **Circulaire**, **Conique** et **Carré**. Sur le haut à droite de la fenêtre, un aperçu de chaque type vous est donné.

Options

Dans le champ **Étapes à l'écran**, vous définissez la précision ou le nombre de bandes du dégradé devant être représentées à l'écran.

Étapes listage (étapes imprimées) correspond à la finesse d'impression du dégradé.

Vous pouvez déplacer le centre du dégradé avec les cases **Centre horizontal** et **Centre vertical**.

Remarque: Ces champs ne sont pas disponibles pour un dégradé de type Linéaire.

Si la valeur saisie est de 0%, le dégradé sera centré sur l'objet. Vous pouvez définir un décalage horizontal atteignant jusqu'à 100% de la largeur de l'objet sur la droite ou sur la gauche ou même encore un décalage vertical jusqu'à 100% de la hauteur de l'objet, vers le haut ou vers le bas. Le point d'origine peut être fixé avec la souris. Déplacez le curseur dans la fenêtre d'aperçu et cliquez côté gauche sur le point choisi comme point d'origine.

Le champ **Angle** définit l'orientation du dégradé lorsque celui-ci est de type **linéaire**, **conique** ou **carré**.

Lorsque **linéaire** est sélectionné, vous pouvez régler l'angle du dégradé à l'aide de l'aperçu. Cliquez à un endroit quelconque du champ et en maintenant la touche gauche appuyée, déplacez la souris. Une ligne, partant du point d'origine, apparaît suivant le mouvement de la souris. Une fois la touche gauche relâchée, l'angle du dégradé sera défini en fonction du tracé de la ligne.

Distance du bord

La valeur saisie ici, qui sera comprise entre 0% et 45%, désigne la position de la première et de la dernière couleur, par rapport au centre du dégradé.

Remarque: La Distance du bord n'est modifiable que pour les modes linéaire et carré.

Définir la couleur de départ

Dans la partie **Dégradé** vous choisirez la couleur des extrémités du dégradé ainsi que la **Position** et la **Couleur** des étapes intermédiaires éventuelles. La barre située entre les deux triangles, la barre du dégradé, reproduit le tracé des couleurs.

Cliquez sur le triangle de gauche pour fixer la couleur de départ. Pour modifier les couleurs du dégradé, il vous suffit de cliquer deux fois sur le triangle correspondant ou bien de cliquer deux fois sur le champ **Couleur** qui activera la fenêtre **Sélection de la couleur**.

Sélection de la couleur de fin et d'autres composantes

Le triangle sur le bord droit de la barre verticale des couleurs permet de sélectionner une couleur. Pour accéder à des **composantes supplémentaires** il suffit de *double-cliquer* sur la couleur désirée. Un petit **Triangle**, indiquant la position de la couleur en question dans le dégradé, sera affiché à la position souhaitée. La position exacte sera indiquée en

8.11 L'outil Remplissage

pourcentage dans le champ **Position**. Vous modifierez la position en déplaçant le triangle ou en indiquant la valeur retenue dans le champ **Position**. Pour sélectionner la couleur à la position souhaitée, sélectionnez d'abord le triangle indiquant la position. Vous pouvez ensuite désigner une autre couleur selon les méthodes indiquées plus haut. Pour supprimer une composante du dégradé, cliquez sur le triangle indiquant sa position et appuyez sur la touche Suppr du clavier. Le triangle disparaît de la barre et la couleur ne sera pas prise en compte dans le dégradé.

Remarque: Les couleurs de début et de fin ne peuvent pas être supprimées.

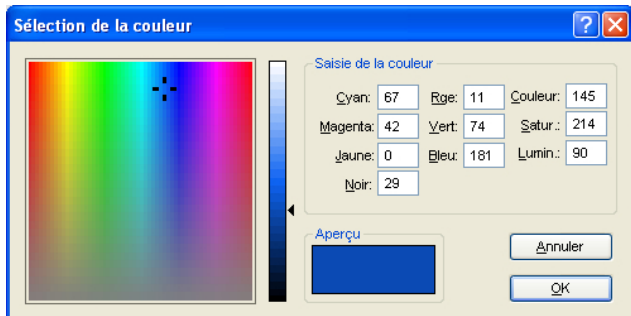


Fig. 8.11-4: Fenêtre Sélection de la couleur

La couleur de début peut être ici modifiée. Un clic sur l'affichage des couleurs à gauche sélectionne une teinte, le curseur vertical permet le réglage de l'intensité et l'**Aperçu** affiche la couleur sélectionnée.

Saisie de la couleur

La valeur d'une couleur peut être également définie numériquement. Vous disposez des modèles suivants: CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir), RVB (Rouge, Vert, Bleu) et CSL (Couleur, Saturation, Luminosité).

Insérer remplissage bitmap



Fig. 8.11-5: Commande Remplissage bitmap

En activant cette commande, vous ouvrez la fenêtre **Remplissage bitmap**, permettant le remplissage d'objets vectoriels par un bitmap.

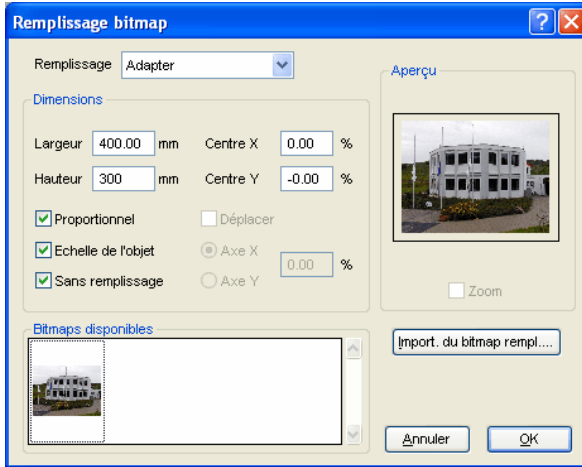


Fig. 8.11-6: Fenêtre Remplissage bitmap

Choix d'un bitmap de remplissage

Dans un premier temps, il faut récupérer le bitmap de remplissage. Trois méthodes sont proposées:

1. Numérisation d'un bitmap de remplissage

Numérisez à partir de l'interface Twain de EuroCUT (Menu **Fichier**, option **Acquérir une image**) l'image, devant servir au remplissage. Ouvrez la fenêtre de remplissage Bitmap. Le bitmap apparaît dans le cadre d'aperçu ainsi que dans celui des **Bitmaps disponibles**. Procédez aux réglages voulus et validez avec la touche OK. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez revenir à l'état original de l'image numérisée. Pour ce faire, choisissez ici dans le menu contextuel l'option **Annuler Attribution remplissage bitmap**.

2. Importation d'un bitmap

Appuyez sur **Importation du bitmap rempli...** pour sélectionner un nouveau bitmap de remplissage. La fenêtre de sélection de fichiers s'ouvrira dans laquelle vous pourrez choisir un bitmap.

Le bitmap sélectionné sera affiché dans l'aperçu et apparaît dans la barre des bitmaps disponibles sur le côté inférieur gauche de la fenêtre.

8.11 L'outil Remplissage

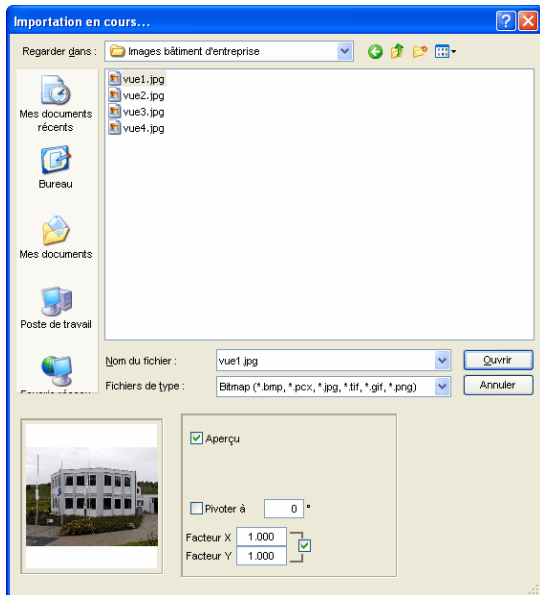


Fig. 8.11-7: La fenêtre de sélection de fichiers pour l'importation de bitmap

Les formats d'importation disponibles sont: jpg, pcd, pcx, tif et bmp.

3. Insérer bitmaps déjà disponibles

Si vous voulez accéder à un bitmap déjà utilisé, choisissez-le dans la barre des bitmaps disponibles. Un simple clic de la souris sélectionne le bitmap. Utiliser la barre de défilement pour afficher les bitmaps.

Mode de remplissage

Sous le champ **Mode de remplissage**, quatre options vous sont offertes: **a) Mosaïque**, **b) Mosaïque sans bordure**, **c) Adapter** et **d) Taille de l'objet**.

a) Mosaïque

Mosaïque remplit l'objet de petites mosaïques composées du bitmap de remplissage. Largeur et hauteur des mosaïques peuvent être définies dans les champs équivalents de la partie **Dimensions**. En cochant la case **Proportionnel**, la largeur ou la longueur changera proportionnellement aux modifications apportées à l'une des deux valeurs et le bitmap ne sera pas déformé.

Avec l'option **Échelle de l'objet**, les dimensions des mosaïques seront automatiquement modifiées en cas d'une déformation de l'objet. La première mosaïque sera placée par défaut dans le coin supérieur gauche de l'étendue de l'objet. Vous pouvez définir librement la position de départ à l'aide des champs **Centre X** et **Centre Y**. Saisissez ici

une *valeur négative* comprise entre 0% et -100%, pour déplacer la mosaïque vers la gauche ou vers le haut. Une *valeur positive* comprise entre 0% et 100% déplacera le centre de la première mosaïque vers la droite ou vers le bas.

L'option **Déplacer** vous permet de définir un décalage au sein d'une rangée de mosaïques. Avec **Axe X** ou **Axe Y**, vous déterminez dans quelle direction le décalage devra s'opérer. Le champ % à droite sert à indiquer la taille du décalage de la largeur ou de la hauteur de la mosaïque en pourcentage.

b) Mosaïque sans bordure

La **Mosaïque sans bordure** correspond pour l'essentiel à l'option précédente. La différence est dans la représentation des bitmaps. Les bords sont ajustés pour permettre un remplissage plus complet des objets donnant une image plus homogène.

Remarque: L'inconvénient de cette méthode est que la position de certaines mosaïques peut varier en fonction de l'agrandissement de l'affichage.

c) Adapter

En mode **Adapter** le bitmap n'est dessiné qu'une fois dans l'objet. L'aperçu montre les proportions exactes du bitmap et de l'objet. Avec les champs **Largeur** et **Hauteur** vous définissez la taille du bitmap à remplir.

La position du bitmap à l'intérieur de l'objet peut également être modifiée des deux façons suivantes.

1. Dans les champs **Centre X** et **Centre Y**, indiquez en pourcentage le décalage du centre du bitmap par rapport au centre de l'objet.
2. Vous pouvez aussi déplacer le bitmap dans l'aperçu. Cliquez sur le bitmap dans l'aperçu et maintenez la touche appuyée. En déplaçant la souris, vous positionnez l'image. Une croix apparaît alors, symbolisant la position exacte. Une fois la touche de la souris relâchée, la position choisie sera enregistrée.

d) Taille de l'objet

Le dernier mode **Taille de l'objet** adapte la taille du bitmap de façon optimale. Largeur et hauteur sont calculées de sorte à ce que la surface entière de l'objet soit exactement remplie.

Supprimer Remplissage



Fig. 8.11-8: Commande Supprimer Remplissage

En activant cette commande, tous les remplissages et bitmaps de remplissage seront supprimés dans les objets sélectionnés. Il ne reste donc plus que le contour des objets dans la couleur du layer qui aura été attribuée.

8.11 L'outil Remplissage

Attribuer couleur de layer



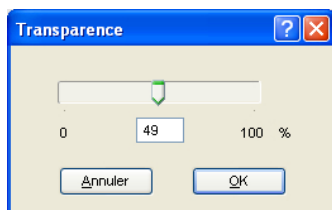
Fig. 8.11-9: Commande Attribuer couleur de layer

En activant cette commande, la couleur de layer sélectionnée sera attribuée comme remplissage, lorsque l'objet aura un remplissage dégradé ou bitmap.

Attribuer Transparence



Fig. 8.11-10: Commande Attribuer Transparence



En activant cette commande, la transparence d'un remplissage couleur pourra être réglée de façon linéaire entre 0 et 100%.

8.12 Outil Objets symétriques

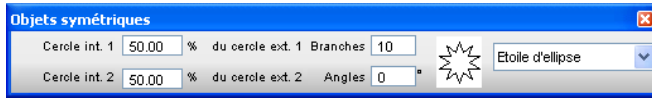


Fig. 8.12-1: Barre d'outils (toolbar) flottante



Fig. 8.12-2: Barre d'outils ancrée

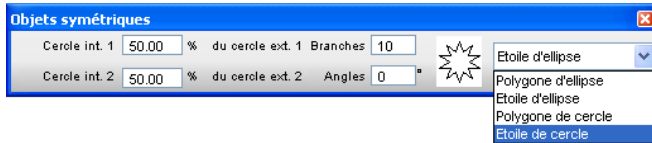
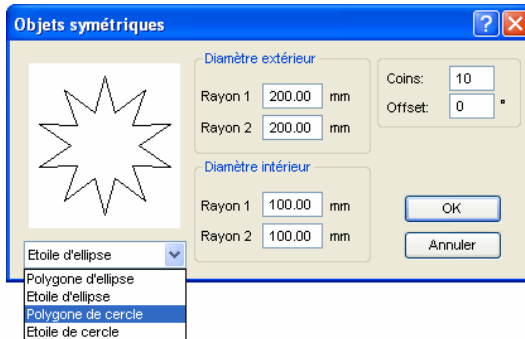


Fig. 8.12-3: Fenêtre des paramètres pour la création d'objets symétriques

Vous accédez à la fenêtre ci-dessous via le menu **Paramètres** -> Sous-menu **Paramètres standards** -> Sous-menu **Objets symétriques...**



Cet outil permet de créer des objets symétriques et des polygones depuis un cercle ou une ellipse.

Exemple 1: Étoile depuis un cercle

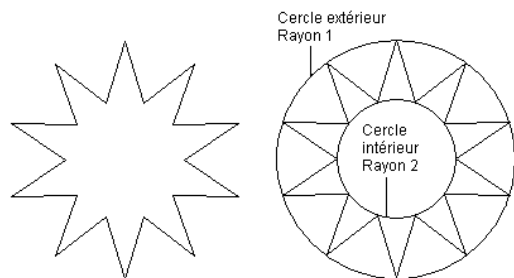


Fig. 8.12-4: Étoile à gauche comme résultat obtenu depuis un cercle

Dans l'exemple ci-dessus, on voit à gauche l'étoile créée à partir du cercle. On voit sur la droite le rayon extérieur et intérieur du cercle. Dans la fenêtre des paramètres, le rayon 1 du diamètre extérieur a été défini sur 100 mm et le rayon 2 du diamètre extérieur sur 50.

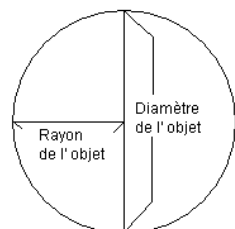


Fig. 8.12-5: Exemple Rayon/Diamètre

Le **rayon** d'un cercle correspond à la moitié du diamètre.

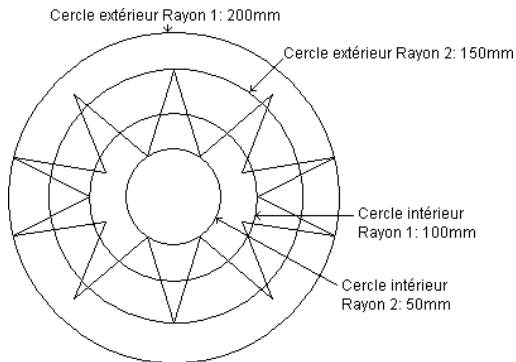
Exemple 2: Étoile depuis une ellipse

Fig. 8.12-6: Étoile depuis une ellipse

Concernant les figures d'ellipse, tous les 4 rayons sont utilisés, car une ellipse ne représente pas un cercle régulier. Les 4 rayons sont mis ici en évidence à travers les cercles ayant pour résultat l'étoile à l'intérieur.

8.13 Mesurer



Fig. 8.13-1: L'outil Mesurer

Cliquez à l'aide de la souris sur le bouton de commande **Mesurer** dans la boîte à outils. Le curseur a maintenant une forme ronde. Déplacez le curseur sur la surface de travail. Positionnez le centre du curseur sur le premier point de la distance à mesurer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez maintenant le curseur jusqu'au point final. Lâchez le bouton gauche. Une ligne symbolisant la distance mesurée apparaît alors.

Remarque: Si vous effectuez la mesure avec la touche MAJ enfoncée, vous pouvez brider l'angle sur l'horizontale ou la verticale. Ceci facilite les mesures exactes de distances droites.

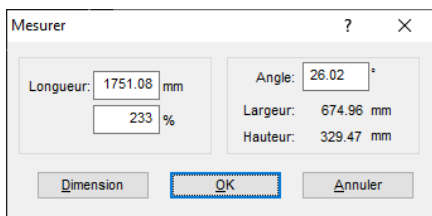


Fig. 8.13-2: Fenêtre Mesure

Dans le champ désigné sous **Longueur** s'affiche le résultat de votre mesure. Vous pouvez modifier cette valeur en cliquant sur le champ en question et en saisissant par la suite une nouvelle valeur. Dans le champ se trouvant juste en-dessous, vous pourrez indiquer des valeurs en *pourcentage* permettant d'*agrandir ou réduire proportionnellement* les objets.

Vous disposez d'autre part d'informations supplémentaires relatives à l'angle de la ligne mesurée, à la largeur de l'objet au point d'origine de la cotation ainsi que sur la différence de niveau entre les deux extrémités de la mesure. Différence liée à l'angle de mesure.

Dimension

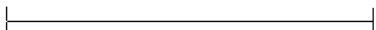


Fig. 8.13-3: Distance et outils de cotation

En appuyant sur la commande **Dimension**, vous changerez d'outil (cf. illustration). Cet outil reste "accolé" au curseur de la souris et peut être positionné où vous voudrez. Relâchez la touche de la souris et la valeur calculée sur la distance de cotation vous sera indiquée en mm.

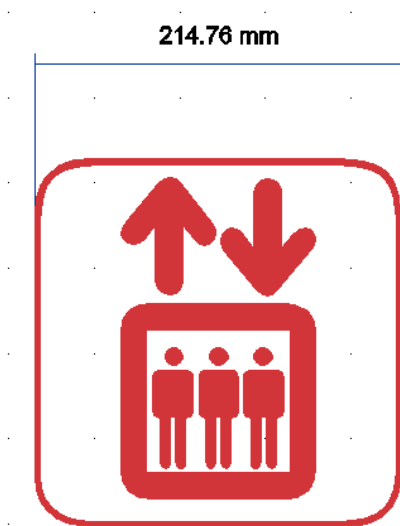


Fig. 8.13-4: Distance de cotation avec valeur calculée en mm

Remarque: Dans le menu *Paramètres/Paramètres standards/Autres...*, vous pouvez définir la taille standard des textes de cotation.

8.14 Le *chronomètre*

Le chronomètre est intégré dans la barre de menu de EuroCUT. Un clic sur le menu **00:00:00** (au format: hh:mm:ss) ouvre les sous-menus pour le réglage de l'heure.



Fig. 8.14-1: Le chronomètre intégré dans la barre de menu de EuroCUT

Démarrer

En activant le menu **Démarrer**, le chronomètre sera enclenché. Le menu **Démarrer** pourra être plusieurs fois activé pour interrompre le chronomètre pour les temps intermédiaires. Le temps total continue à être comptabilisé jusqu'à activation du menu **Reset**.

Arrêter

En activant le menu **Arrêter** le chronomètre s'arrête et inscrit la durée dans le champ prévu à cet effet sous l'**Info Job**.



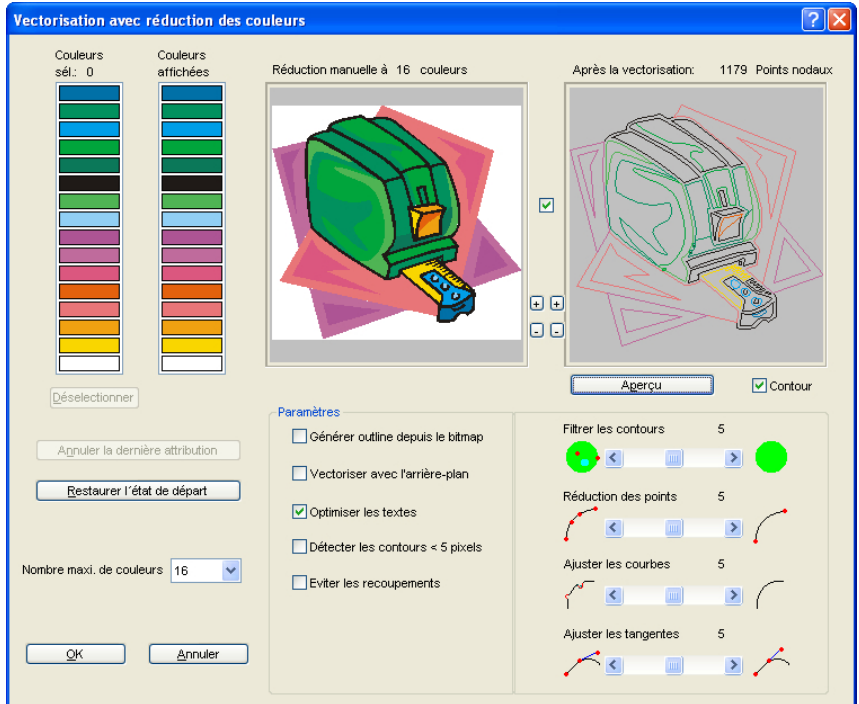
Fig. 8.14-2: Champ Durée de l'Info Job

Reset

Le menu **Reset** remet le chronomètre à zéro (00:00:00).

8.15 L'outil *Vectoriser*

Vectoriser consiste à créer des contours de découpe (vecteurs) à partir d'une image matricielle (bitmap).



8.15.1 Attribution de couleurs

Couleurs sél.: (Nombre)

Vous choisirez dans cette colonne par simple clic les couleurs que vous souhaitez voir affichées dans la colonne de droite (couleurs affichées). L'affichage vous montre un aperçu de l'image après combinaison des couleurs. Cette fonction peut être très utile pour la réduction manuelle des couleurs en vous offrant un contrôle du résultat.

Remarque: 16 couleurs sont sélectionnées par défaut.

Couleurs affichées

Si vous sélectionnez par exemple tous les tons verts dans la première colonne, vous pouvez choisir par simple clic la couleur devant être attribuée à ces tons verts. La première image vous donne un aperçu du bitmap après attribution ou réduction des couleurs.

Désélectionner

Annule la dernière sélection dans la colonne de gauche.

Annuler la dernière attribution

Si cette option est activée, la dernière attribution de couleur sera annulée dans les deux colonnes.

Restaurer l'état de départ

Restaure l'état initial des deux barres de couleurs à l'ouverture de la fenêtre.

Nombre maxi. de couleurs

Réduit à la valeur indiquée le nombre des couleurs de l'image matricielle. Vous pouvez choisir entre un minimum de 16 couleurs et un maximum de 256 couleurs.

Remarque: Un nombre trop élevé de couleurs n'apporte aucun avantage dans la mesure où il deviendra impossible de réaliser une attribution de couleur.

Aperçu 1

Réduction manuelle à x couleurs

Cette aperçu vous permet de juger si la réduction à x couleurs du bitmap original est satisfaisante. Le nombre des couleurs affichées correspond à celui saisi sous l'option **Nombre maxi. de couleurs**.

Remarque: Le contenu peut être déplacé au moyen de la souris. Si vous avez coché la case Déplacer, le contenu des deux aperçus pourra être déplacé ou mis à l'échelle simultanément.

Aperçu 2

Après la vectorisation: (nombre) points nodaux

L'aperçu 2 vous permet de juger du résultat de la vectorisation réalisée avec les paramètres définis. Le nombre de points nodaux générés lors de la vectorisation sera en plus indiqué. Le nombre de points nodaux renseigne sur la complexité du résultat et peut être un indice sur les retouches éventuelles.

Remarque: Le contenu peut être déplacé au moyen de la souris. Si vous avez coché la case Déplacer, le contenu des deux aperçus pourra être déplacé ou mis à l'échelle simultanément.

Case Contour

Si la case **Contour** est cochée, le résultat (les vecteurs) sera représenté dans ses contours.

Case Déplacer

La case située entre les deux cadres d'aperçu relie les deux affichages lors des déplacements de l'image.

Plus / Moins

Les boutons Plus / Moins à côté des deux aperçus permet de régler (agrandissement ou réduction) l'affichage.

Bouton Aperçu

Le **Bouton Aperçu** lance la vectorisation et affiche le résultat sur la fenêtre de droite (aperçu 2). Vous pouvez choisir ici entre le mode plein ou le mode contour.

8.15.2 Paramètres

Générer outline depuis le bitmap

L'option **Générer outline depuis le bitmap** permet de générer une reproduction identique sans remplissage du contour de l'image matricielle originale. L'outline du bitmap apparaît alors sur la surface de travail sous forme de lignes dentelées dans un groupe avec le contour vectoriel. L'outline du bitmap est placé dans un layer gris, lequel sera ajouté à la liste des couleurs des layers.

Astuce: Une autre couleur permettrait de mieux le distinguer: choisissez le layer gris (R 128, G 128, B 128) et attribuez à l'outline du bitmap la nouvelle couleur.

L'outline du bitmap facilite et accélère les retouches éventuelles du contour vectoriel, lequel apparaît seulement sous forme de lignes dentelées sur la surface de travail. La qualité du résultat ne sera pas affectée.

Vectoriser avec l'arrière-plan

Avec l'option **Vectoriser avec l'arrière-plan**, un objet vectoriel sera également généré pour la surface se trouvant à l'arrière-plan de l'image matricielle.

Optimiser les textes

L'option **Optimiser les textes** permet de meilleurs résultats lors de la vectorisation des textes.

Détecter les contours < 5 pixels

Si l'option **Détecter les contours < 5 pixels** est activée, des objets fermés seront alors générés à partir d'éléments dont la taille est inférieure à 5 pixels.

Remarque: Avec cette option le premier curseur ne sera pas fonctionnel.

Éviter les recouvrements

L'option **Éviter les recouvrements** élimine automatiquement les recouvrements éventuels des contours vectoriels .

8.15.3 Les curseurs

La vectorisation est définie par quatre paramètres, représentés ici par 4 curseurs, desquels dépend la précision finale de l'objet vectoriel:

Curseur 1 - Filtrer les contours

Filtrer les contours: ~ écarte les poussières rapportées et permet d'ignorer les éléments inférieurs à 5 pixels, lesquels ne seront donc pas reproduits.

Curseur 2 - Réduction des points

Réduction des points: ~ réduit le nombre de points composant une courbe. Plus cette valeur est élevée, plus le tracé de la courbe divergera de l'original résultant sur une courbe moins précise.

Astuce: Un nombre moins élevé des points nodaux réduira considérablement le temps nécessaire aux retouches éventuelles. Une valeur moyenne constitue un bon compromis.

Curseur 3 - Ajuster les courbes

Ajuster les courbes: ~ permet de limiter les écarts inopportuns sur une courbe ou une droite sur l'axe vertical et horizontal. Ainsi, les points nodaux compris dans la plage de tolérance ne seront pas pris en compte lors de la vectorisation.

Curseur 4 - Ajuster les tangentes

Ajuster les tangentes: ~ lisse les *tangentes* se trouvant en fin de courbes pour éviter les pointes. Plus la valeur sera importante, plus lisses seront les points générés. Des courbes lisses se caractérisent par le fait que les tangentes sont sur une droite et les transitions lissées pour l'envoi sur un traceur de découpe.

Remarque: Une valeur trop élevée influencera la aussi la précision du résultat. Aussi une valeur moyenne constituera un bon compromis entre le résultat de découpe et la reproduction de l'original.

8.16 La *Ligne de contour*

La fonction **Ligne de contour** permet de créer une ligne à une distance réglable d'un ou plusieurs objets. Contrairement à la fonction Outline, il est possible de créer un contour sur les bitmaps. En outre les objets peuvent être totalement indépendants et peuvent ne pas se superposer. Le contour sera calculé de manière optimale et englobera la totalité des objets sélectionnés. Cette fonction est surtout utilisée pour créer la ligne de découpe des autocollants. Les objets des autocollants peuvent être librement combinés.

Au moyen de la fonction décrite ici, le contour de l'objet à une distance définie est alors calculé. La ligne de contour servira plus tard à la découpe des autocollants.

Sélectionnez tout d'abord les objets pour lesquels vous voulez créer un contour. Sélectionnez l'option **Ligne de contour...** dans le menu **Outils**.

La fenêtre pour le réglage des paramètres apparaît alors :



Fig. 8.16-1: Réglage des paramètres pour la création de ligne de contour

Détection du contour

Les différents champs du groupe **Détection du contour** permettent de paramétrer le calcul. Ce calcul est établi à partir des objets qui ne sont pas blancs. Pour pouvoir être facilement différenciés des objets, le fond devrait être blanc. Ceci s'applique notamment aux bitmaps comportant des zones en niveau gris, zones généralement occasionnées lors de la numérisation.

Niveau de gris max.

L'option **Niveau de gris max.** permet de régler la sensibilité de la détection des bords de 50 à 99%. 50% sera la détection la moins sensible aux contrastes alors que 99% correspond à une bordure d'objet ou de bitmaps quasiment blanche.

Précision

Dans le champ **Précision** vous avez le choix entre trois options pour une détection des bords plus ou moins fidèle. La précision moyenne est suffisante dans la plupart des cas. Une précision plus accrue demandera plus de temps de calcul suivant la complexité des objets sélectionnés.

Remarque: Le champs Précision ne sera pas activé si seul un bitmap est sélectionné.

Conserver l'intérieur

L'option **Conserver l'intérieur** permet de créer ainsi une découpe supplémentaire à l'intérieur des objets. De la sorte, vous avez la possibilité de découper des parties du graphique en y posant des "pavages" plus clairs.

Voici un exemple:



Fig. 8.16-2: Option: Conserver l'intérieur

A gauche se trouve un cercle noir sur lequel un cercle blanc de taille plus petite a été centré. A droite, avec l'option **Conserver l'intérieur** activée, le premier contour est créé, puis un second qui est calculé à partir du petit cercle blanc. Sans cette option seul le contour extérieur aurait été créé.

Remarque: Cette option est désactivée par défaut.

Distance et comportement

Le groupe **Distance et comportement** vous permet d'influer sur l'aspect de la ligne de contour.

Distance du contour

Le champ **Distance** vous permet de définir la distance entre le contour des objets et la ligne de contour. Si cette valeur est égale à 0, la ligne sera collée au bord des objets. Si vous saisissez des valeurs négatives, la ligne de contour dépassera sur l'intérieur des objets.

Forme des coins

L'option **Forme des coins** vous permet d'obtenir trois types d'angles.

Normale est une reproduction fidèle du contour des objets. Dans certains cas particuliers, il se peut que le résultat ne soit pas très esthétique, avec par exemple des objets ayant des angles très aigus. Dans ces cas-là, les modes **Couper** et **Arrondir** s'imposent comme des choix plus judicieux.

Couper

Couper fait tourner la ligne de contour au plus court entre les segments.

Arrondir

Arrondir procède de la même manière avec un arc de cercle à la place d'une droite.

Couleur

Sur la partie droite supérieure se trouve la sélection de la couleur du contour. En cliquant sur le bouton **Modifier**, la fenêtre de **sélection des couleurs** s'affichera. A l'aide de cette fenêtre, vous pourrez attribuer des couleurs aux contours.

Layer cible

Ce champ détermine dans quelle couleur de layer - et donc par là-même avec quel outil - la ligne de contour devra être travaillée.

Remarque: La couleur de contour peut apparaître différente en mode Plein (Impression) et en mode Contour (Envoi).

8.17 Le calcul du job

À l'aide du calcul du job, vous pouvez facilement établir des estimations. Le calcul du job est notamment très utile pour évaluer les coûts des matériaux générés.

La fenêtre de dialogue offre à l'utilisateur différents modes d'affichage, sous lesquels les objets graphiques ou texte d'un même matériau, d'une même taille de police ou de même police seront regroupés. Pour chacune de ces possibilités, une liste peut être établie et imprimée sur laquelle l'utilisateur n'aura plus qu'à inscrire ses prix.

Remarque: Le calcul du job peut être également imprimé à partir de la fenêtre d'impression.

Vous activez la fenêtre du **Calcul du job** via l'option menu du même nom dans le menu **Editer** ou encore via le menu contextuel (bouton droit de la souris)

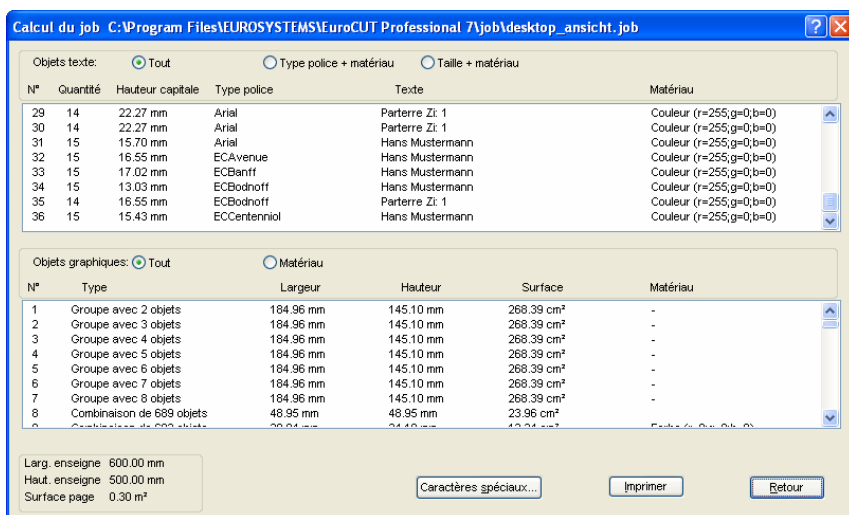


Fig. 8.17-1: Fenêtre Calcul du job en mode "Tout"

Des guillemets devant un index signalent qu'un job contient des regroupements ou des combinaisons constitués aussi d'objets texte.

Chaque groupe ou combinaison sera désigné par son propre index [].

Remarque: Dans la partie graphique l'index d'un groupe ou d'une combinaison n'indique que le nombre des objets, tandis que dans la partie texte chaque objet d'un groupe ou d'une combinaison est listé individuellement.

Le calcul du job est divisé en deux parties, les objets textes et les objets graphiques étant traités séparément.

A) Objets texte

Dans la partie supérieure de la fenêtre l'utilisateur dispose de trois modes différents:

Le mode *Tout*

Tous les objets texte du job sont répertoriés et classés selon la taille des majuscules.

Mode *Type police + matériau*

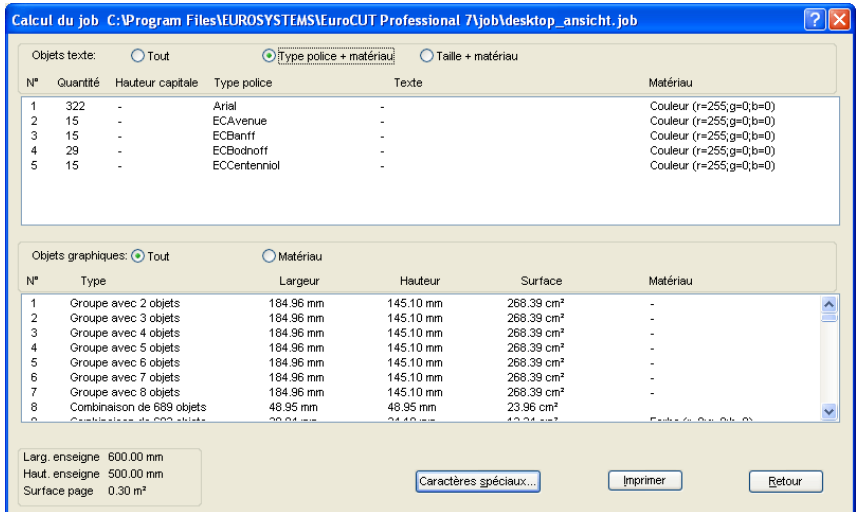


Fig. 8.17-2: Affichage des objets texte en mode Type police et matériau

Ce mode regroupe les objets texte ayant la même police et utilisant le même matériau. Les objets des colonnes intitulées *hauteur capitale* et *texte* ne sont pas répertoriés sous ce mode.

Remarque: Les objets texte sont classés par ordre alphabétique selon le nom de la police utilisée.

8.17 Le calcul du job

Mode *Taille police + matériau*

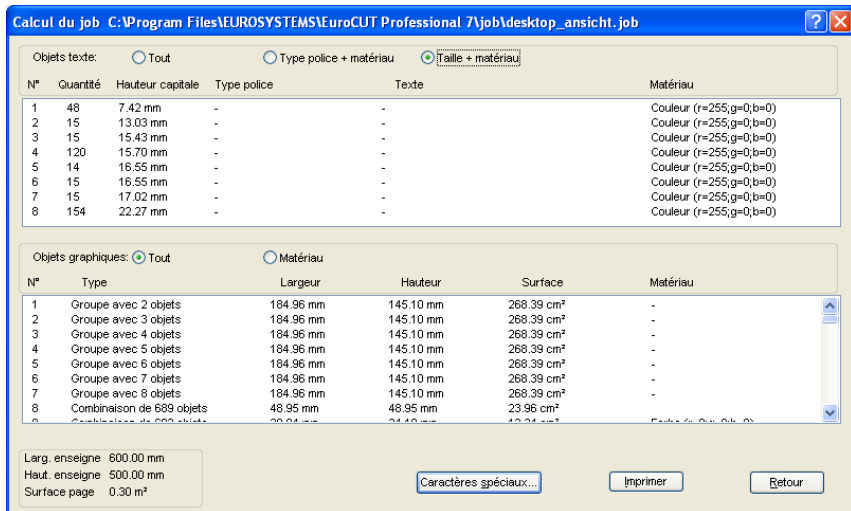


Fig. 8.17-3: Mode Taille police et matériau

Ce mode regroupe les objets texte ayant la même taille de police et utilisant le même matériau. Les objets de la colonne intitulée **Texte** ne sont pas répertoriés sous ce mode.

Remarque: Les objets texte sont classés par ordre de grandeur de la police utilisée.

B) Objets graphiques

Mode *Tout*

Tous les objets graphiques du job sont répertoriés. L'utilisateur dispose de deux modes différents:

Calcul du job C:\Program Files\EUROSYSTEMS\EuroCUT Professional 7\job\desktop_ansicht.job

Objets texte: Tout Type police + matériau Taille + matériau

N°	Quantité	Hauteur capitale	Type police	Texte	Matériau
29	14	22.27 mm	Arial	Parterre Zi: 1	Couleur (r=255,g=0,b=0)
30	14	22.27 mm	Arial	Parterre Zi: 1	Couleur (r=255,g=0,b=0)
31	15	15.70 mm	Arial	Hans Mustermann	Couleur (r=255,g=0,b=0)
32	15	16.55 mm	ECAvenue	Hans Mustermann	Couleur (r=255,g=0,b=0)
33	15	17.02 mm	ECBanff	Hans Mustermann	Couleur (r=255,g=0,b=0)
34	15	13.03 mm	ECBodnoff	Hans Mustermann	Couleur (r=255,g=0,b=0)
35	14	16.55 mm	ECBodnoff	Parterre Zi: 1	Couleur (r=255,g=0,b=0)
36	15	15.43 mm	ECCentennial	Hans Mustermann	Couleur (r=255,g=0,b=0)

Objets graphiques: Tout Matériau

N°	Type	Largeur	Hauteur	Surface	Matériau
1	Groupe avec 2 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
2	Groupe avec 3 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
3	Groupe avec 4 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
4	Groupe avec 5 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
5	Groupe avec 6 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
6	Groupe avec 7 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
7	Groupe avec 8 objets	184.96 mm	145.10 mm	268.39 cm ²	-
8	Combinaison de 689 objets	48.95 mm	48.95 mm	23.96 cm ²	-
9	Combinaison de 689 objets	20.84 mm	24.48 mm	13.24 cm ²	-

Larg. enseigne 600.00 mm
Haut. enseigne 500.00 mm
Surface page 0.30 m²

Caractères spéciaux... Imprimer Retour

Fig. 8.17-4: Objets graphiques en mode Tout

Classement de la liste:

1. Groupes
2. Combinaisons
3. Objets seuls

Le mode *Matériau*

Ce mode regroupe tous les objets graphiques du même type et utilisant le même matériau.

8.17 Le calcul du job

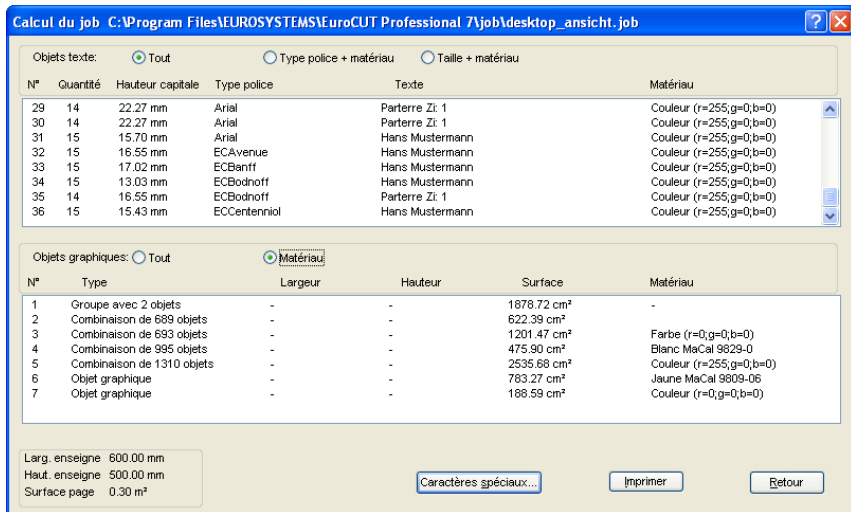


Fig. 8.17-5: Mode: Matériau objets graphiques

Remarque: Sur le côté gauche inférieur de la fenêtre du Calcul du job, la largeur et la hauteur de l'enseigne ainsi que la surface de la page sont indiquées.

Caractères spéciaux

En activant la commande des **Caractères spéciaux** une fenêtre s'affiche pour la saisie des caractères que vous souhaitez exclure du calcul.

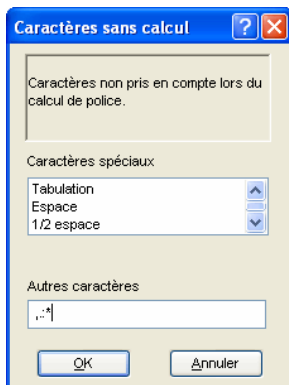


Fig. 8.17-6: Caractères spéciaux, sans prise en compte

Dans le champ **Autres caractères** indiquez au moyen du clavier les autres caractères ne devant pas être pris en compte dans le calcul.

8.18 L'Info JOB

L'Info JOB peut être ouverte de trois manières:

1. Via le menu **Éditer / Option menu Info JOB...**
2. Automatiquement lors de l'enregistrement d'un nouveau Job
3. Via l'option menu du même nom dans le menu contextuel (clic droit de la souris)

The screenshot shows the 'Info JOB' window with the following fields and values:

Options de recherche (Job Manager)			
N° Com.	<input type="text"/>	Créé le	05/04/2011
Société	Euro-Systems S.à.r.l.	Auteur	AME
Nom	Gérant	Durée	00:00:00
Rue	1 Rue Kummert	Nombre	<input type="text"/>
Ville	L-6743 Grevenmacher	Prix	<input type="text"/>
Tél.	352-267456-03	Fax	<input type="text"/>
Email	sales@eurosystems.lu	Larg. Job:	365.47 mm
		Haut. Job:	347.36 mm
Notes	Ici, plus d'informations seront enregistrées dans votre Job.		
Matériaux	Coeur: Noir 56.3		
Libellé supplémentaire	Libellé <input type="text"/>		


Buttons at the bottom: OK, Restrictions..., Imprimer, Annuler

Fig. 8.18-1: Fenêtre principale Info JOB

L'Info JOB vous offre la possibilité d'enregistrer des informations supplémentaires relatives à chaque Job. Vous pouvez imprimer et utiliser ces informations pour la facturation ou même comme fiche d'accompagnement de vos travaux. En imprimant l'Info Job, le chemin d'accès dans lequel se trouve le Job y figurera également.

En plus des informations telles que **Numéro de commande** et **société** l'Info Job renseigne également sur les **Matériaux**, la **durée de production**, le **nombre** de Jobs découpés ou imprimés mais aussi sur le **prix** prévu et celui facturé. Sous le champ **Notes** vous pouvez saisir les mots-clé de vos remarques supplémentaires.

Dans le menu **Paramètres/Option menu Paramètres standards/Option menu Info JOB...** vous pourrez élargir à volonté les champs de l'Info JOB.

Remarque: Les informations contenues sous le champ Matériaux ne seront insérées automatiquement que si vous avez attribué ces informations à la couleur de layer dans la fenêtre des paramètres du layer et choisi les palettes appropriées durant la conception. Pour plus d'informations:  [voir chapitre 9.3: L'onglet Layer](#)

Astuce: Déplacez-vous plus rapidement d'un champ à un autre en appuyant sur la touche Tabulateur.

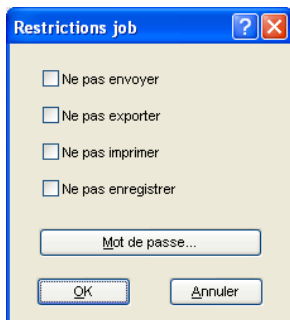


Fig. 8.18-2: Restrictions Job

Chaque Job peut être accompagné des restrictions suivantes:

Ne pas envoyer

Ce job ne peut pas être envoyé.

Ne pas exporter

Ce job ne peut pas être exporté, donc ne pourra pas être converti dans un autre format.

Ne pas imprimer

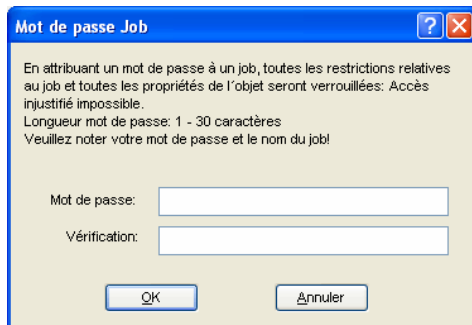
Ce job ne peut pas être imprimé.

Ne pas enregistrer

Ce job ne peut pas être enregistré.

Mot de passe

En addition à toutes les restrictions mentionnées ci-dessus, un mot de passe peut être attribué à chaque job EuroCUT. Ainsi l'accès injustifié aux données du job ne sera pas possible.



Mot de passe Job [?] [X]

En attribuant un mot de passe à un job, toutes les restrictions relatives au job et toutes les propriétés de l'objet seront verrouillées: Accès injustifié impossible.
Longueur mot de passe: 1 - 30 caractères
Veuillez noter votre mot de passe et le nom du job!

Mot de passe:

Vérification:

Fig. 8.18-3: Fenêtre de définition d'un mot de passe pour un job

8.19 Fonction *PhotoCUT*

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

8.19.1 Fenêtre PhotoCUT

Pour activer la fenêtre **PhotoCUT**, sélectionnez l'option correspondante dans le menu **Outils**.

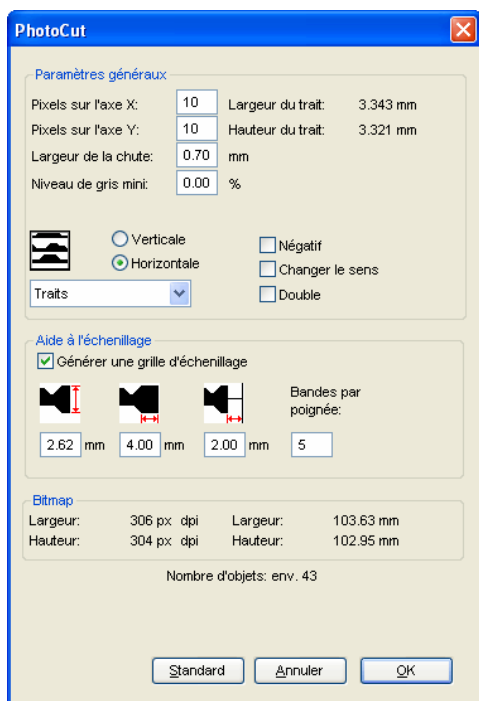


Fig. 8.19-1: Fenêtre avec réglage des paramètres

Paramètres généraux

Pixel sur l'axe X

Saisir le nombre de **Pixels** devant être pris en compte pour la définition de l'image sur **l'axe X**, dans la largeur. Plus cette valeur est faible, plus l'objet vectoriel sera fidèle à l'image originale.

Pixel sur l'axe Y

Saisir le nombre de **Pixels** devant être pris en compte pour la définition de l'image sur **l'axe Y**, dans la longueur. Plus cette valeur est faible, plus l'objet vectoriel sera fidèle à l'image originale.

Largeur de la chute

Cette valeur permet de définir l'échenillage des lignes ou des colonnes en millimètres.

Contraste (réglable dans le menu *Bitmap, contraste*)

La répartition des bitmaps en pixels logiques définit la taille des lignes ou des colonnes. La largeur des rayures dépendra du réglage du niveau de gris et du contraste. La largeur maximale se compose de la taille de la ligne ou de la colonne moins la largeur de chute.

La largeur des rayures est calculée en fonction de la valeur du contraste à partir de la valeur moyenne du niveau de gris. Le contraste est le rapport en pourcentage entre le blanc et le noir. Ainsi pour un contraste de 100%, on aura 100% de noir sur la largeur maximale d'une rayure et 100% de blanc sur la largeur minimale. En réduisant le contraste, les 100% de noir ne seront calculés que sur par ex. 50% de la largeur maximale de la rayure.

Niveau de gris mini

Le **Niveau de gris mini** permet de régler plus finement la sensibilité de PhotoCUT lors de la détection des pixels.

Remarque: Fonction à utiliser si la partie principale de l'image est plus sombre que le fond.

L'image qui suit servira d'illustration pour nos exemples: (Chemin de recherche standard: C:\Programmes\EUROSYSTEMS\EuroCUT\Bitmaps\photo.bmp)

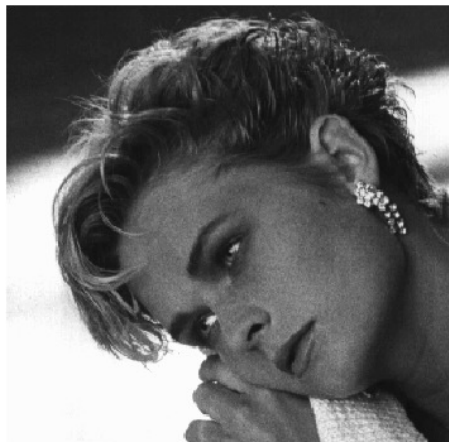


Fig. 8.19-2: Illustration des exemples à suivre

Négatif

Les lignes à écheniller sont inversées suivant la couleur du support, 100% noir devient 100% blanc et vice-versa.

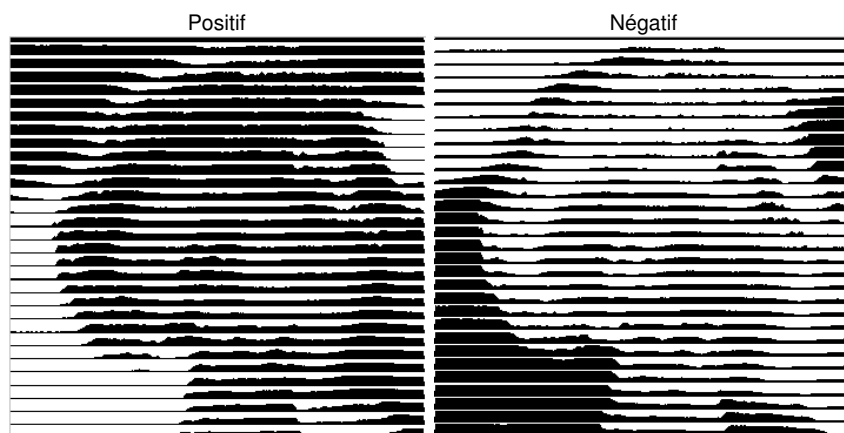


Fig. 8.19-3: Exemple d'inversion des lignes

Changer le sens (uniquement pour les rayures)

Les rayures seront créées vers le bas de l'image et non plus vers le haut.

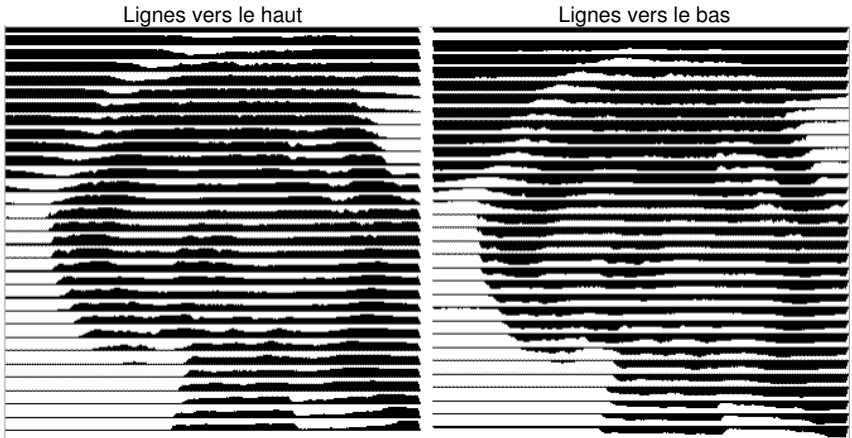


Fig. 8.19-4: Exemple de sens de création des rayures

Aperçu



Double (uniquement pour les lignes)

Les rayures seront créées vers le haut *et* vers le bas.

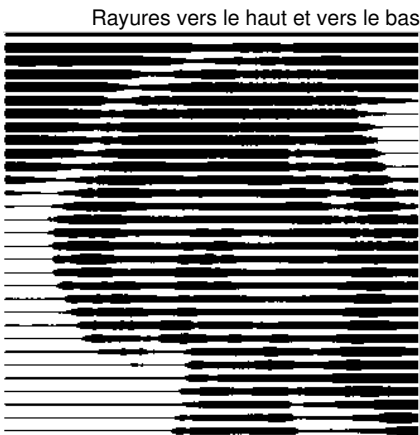


Fig. 8.19-5: Exemple pour la fonction "double"

Horizontal ou vertical

Avec les options **Horizontal** ou **Vertical**, vous définissez la direction générale des rayures.

Bitmap

Dans la partie intitulée **Bitmap**, les données relatives à l'image sont affichées. Dans la partie supérieure sont indiquées les dimensions **largeur** et **hauteur** de la photographie en pixel, ainsi que sa **résolution** en dpi. Plus bas sont indiquées les dimensions en millimètre.

En fonction des options sélectionnées dans la partie **Paramètres généraux**, vous obtiendrez différents effets.

Exemple 1

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 1
Pixel sur l'axe Y = 10
Largeur de la chute = 0
Contraste = 80
Niveau de gris mini = 0
Direction = horizontal
Négatif = inactif
Changer le sens = inactif
Double = inactif

Résultat

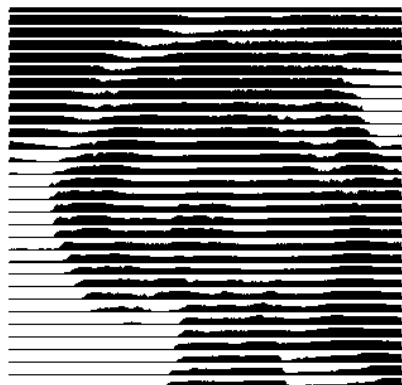


Fig. 8.19-6: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 1

Exemple 2

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 3
 Pixel sur l'axe Y = 15
 Largeur de la chute = 5
 Contraste = 60
 Niveau de gris mini = 0
 Direction = horizontal
 Négatif = inactif
 Changer le sens = inactif
 Double = inactif

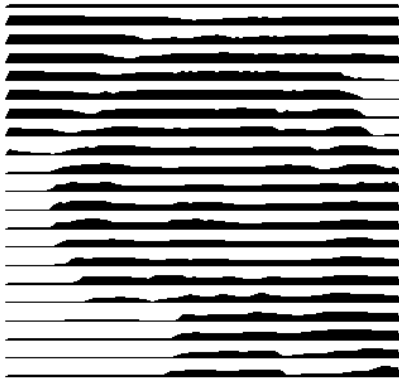
Résultat

Fig. 8.19-7: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 2

Les deux exemples illustrent bien à quel point de simples modifications peuvent influencer sur le résultat final.

Aide à l'échenillage**Générer un cadre d'échenillage**

Les rayures seront épaissies sur les bords pour faciliter l'échenillage.

Bandes par poignée

Vous définirez ici le nombre de rayures devant être échenillées en même temps.

Largeur de languette

Vous définirez ici la largeur de la languette.

Pour information sera indiqué sous ces champs le **nombre prévisionnel des objets**. Vous pourrez ainsi décider si le temps investi pour l'échenillage est nécessaire.

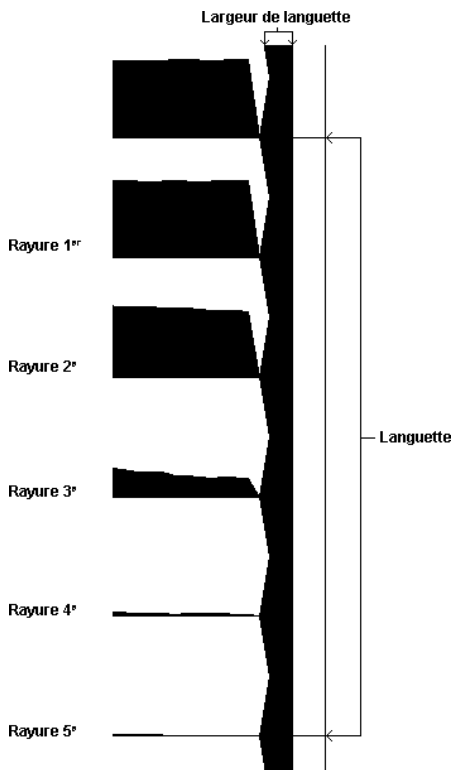


Fig. 8.19-8: Exemple de rayures par poignée, largeur de poignée et bandes

Les différents modes

PhotoCut vous offre le choix entre: **Traits, Losanges, Cercles, Rectangles, Carreaux séparés, Cercles séparés, Rectangles séparés, Spirale.**

Quel que soit le mode sélectionné, le résultat dépendra de vos réglages. En général, des modèles avec contrastes sont mieux adaptés si vous voulez obtenir de meilleurs résultats optiques.

Conseil: Pour plus de sécurité et avoir un meilleur aperçu du rendu final (l'écran ne reproduisant que rarement une image fidèle), il est préférable d'imprimer la maquette avant de découper les objets. Vous limiterez ainsi le risque de gaspiller

vos matériaux!

8.19.1 Fenêtre PhotoCUT

9 La Sidebar

La **Sidebar** peut être activée et désactivée dans le menu **Fenêtre**.



9.1 Définition de la Sidebar

Une "Sidebar" désigne une barre de fonctions latérale avec des onglets (comparable à la fenêtre de menus fixes dans CorelDRAW). Cette barre regroupe maintenant le traitement des layers, le Clipart Manager, le gestionnaire d'objets, le gestionnaire de fichiers et les macros.

Fonctionnalité de la Sidebar pour l'utilisateur:

La sidebar réunit différents outils. Répartis avant dans des barres d'outils séparées, les layers, et le clipart manager sont regroupés sous des onglets. La sidebar est un **élément central de la gestion des objets**.

9.2 Commande d'Ancrage



Fig. 9.2-1: Commande d'Ancrage avec flèche et ligne pointillée servant au déplacement et au positionnement

Remarque: La commande d'ancrage sera activée et visible que si la fenêtre de menu fixe est ancrée.

Commande **Masquer**



En activant la commande **Masquer**, la Sidebar disparaît pour ne laisser apparaître sur le côté droit que la barre d'onglets et le bouton de commande **Afficher**.

Commande **Afficher**



En appuyant sur **Afficher** la Sidebar apparaîtra dans la taille pré réglée.

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. 9.2-2: Barre d’onglets avec onglet Layer activé

La sélection se fera en cliquant sur l’onglet correspondant.

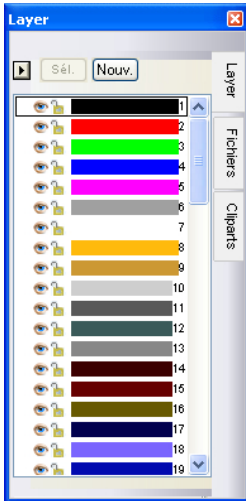
Remarque: En fonction de la version logicielle, la barre pourra contenir plus, moins ou encore d’autres onglets que ceux montrés ici.

9.3 L'onglet *Layer*

Vous activez ou désactivez la **Sidebar** dans le menu **Fenêtre**. Sélection via  **CTRL+2** l'onglet *Layer*

Les **Layers** permettent de définir la couleur des objets, de la surface de travail ou des vinyles, d'effectuer une sélection par couleur mais également de verrouiller ou de masquer certains d'entre eux.

9.3.1 A) Les Layers



Remarque : La boîte de dialogue **Réglages des layers** s'ouvre en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le layer sélectionné !

9.3.2 B) Les options Layer

Nouv.

Fig. 9.3-1: Commande *Nouveau*

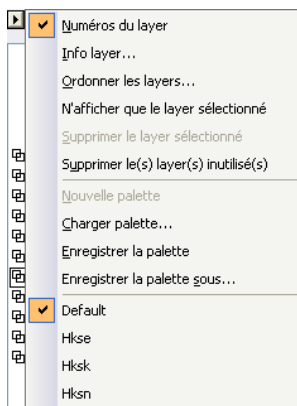
Crée un nouveau layer et ouvre la fenêtre correspondante.

Sél.

Fig. 9.3-2: Commande *Sélectionner*

Sélectionne le layer sur lequel vous aurez cliqué.

9.3.3 C) Les options pour palettes



Numéro des layers

Si cette option est activée, vous verrez le numéro des layers dans le rectangle de couleur correspondant.

9.3.3.1 Fenêtre Info layer...

Info layer...

Ouvre la fenêtre suivante du réglage des layers.

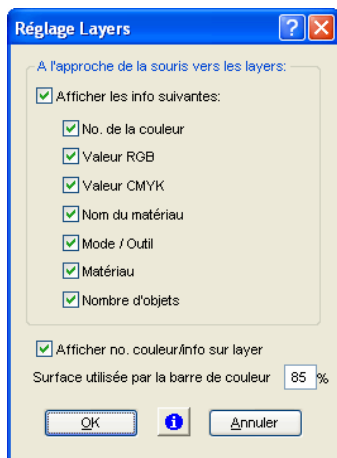


Fig. 9.3-3: Fenêtre Réglage Layers

A l'approche de la souris vers les layers, afficher les infos suivantes:

Cette option permet d'afficher les informations cochées dans des info-bulles.

La **surface occupée (en %)** par une **barre de couleur** ou **le nombre de layers visibles** peuvent être définis ainsi que la **largeur de la fenêtre** des **Layer** modifiée.

9.3.3.2 Fenêtre Ordre des layers

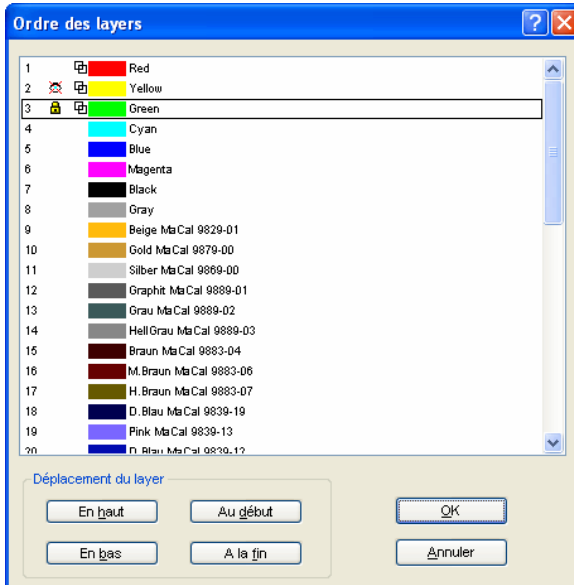


Fig. 9.3-4: Fenêtre du déplacement des layers

L'ordre des layers peut être modifié au choix. Pour ce faire, vous disposez des commandes **en haut**, **en bas**, **au début**, **à la fin**.

9.3.3.3 N'afficher que le layer sélectionné

Affiche seuls les objets appartenant au layer sélectionné.

9.3.3.4 Supprimer le layer sélectionné

En activant cette option le layer sélectionné sera supprimé.

Remarque: Cette option ne pourra être utilisée que si aucun objet n'appartient au layer, c'est à dire si le layer n'est pas utilisé.

9.3.3.5 Supprimer le(s) layer(s) inutilisé(s)

Tous les layers non utilisés seront supprimés.

9.3.3.6 Nouvelle palette

Cette option permet la création d'une nouvelle palette.

Remarque: La nouvelle palette comportera les 6 premières couleurs. Ordre et couleur peuvent être modifiés à tout moment.

9.3.3.7 Charger palette...

Permet le chargement de palettes existantes.

9.3.3.8 Enregistrer la palette

Cette commande sauvegarde sur le disque dur la palette nouvellement définie ou modifiée.

Remarque: Vous pouvez enregistrer cette palette en tant que palette par défaut afin de la retrouver à chaque démarrage de EuroCUT.

9.3.3.9 Enregistrer la palette sous...

Pour enregistrer la palette sous un autre nom.

9.3.3.10 Défaut

Cette commande rechargera la palette par défaut de EuroCUT. Il s'agit ici d'une table de couleurs Mac Tac.

9.3.4 État du layer








-  Objet(s) dans couleur layer
-  Layer invisible
-  Layer bloqué
-  Outil attribué
-  Layer actif et non occupé
-  Objet(s) dans layer actif

Fig. 9.3-5: Affichage état du layer

Objet(s) dans couleur layer

Ce symbole caractérisant un layer, signifie que sur le desktop se trouvent justement des objets dans la couleur du layer en question. La sélection se fera tout simplement en tapant sur la touche  Sél.

Layer invisible

Si un layer est caractérisé par ce symbole (œil barré), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer sont momentanément masqués pour ne pas gêner lors de la conception. Vous pouvez les rendre visibles à tout moment.

Layer bloqué (verrouillé)

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadenas fermé), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer ne sont pas modifiables, ni sélectionnables.

Outil attribué

Si un layer est marqué de ce symbole, cela signifie qu'un outil de l'appareil sélectionné a été attribué à cet layer. Tous les objets de cet layer seront édités avec cet outil lors de la sortie.

Layer actif et non occupé

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadre), cela signifie que le layer est actif même si aucun objet n'appartient au layer en question. Des objets peuvent donc être attribués à ce layer ou même pourvus de contours de la couleur correspondant au layer. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

Objet(s) dans layer et actif

Si un layer est caractérisé par le cadre et le symbole « occupé », cela signifie que le layer est actif et que des objets lui appartenant se trouvent sur la surface de travail. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

9.3.5 La boîte de dialogue *Réglages des layers*

9.3.5.1 L'onglet *Couleur*

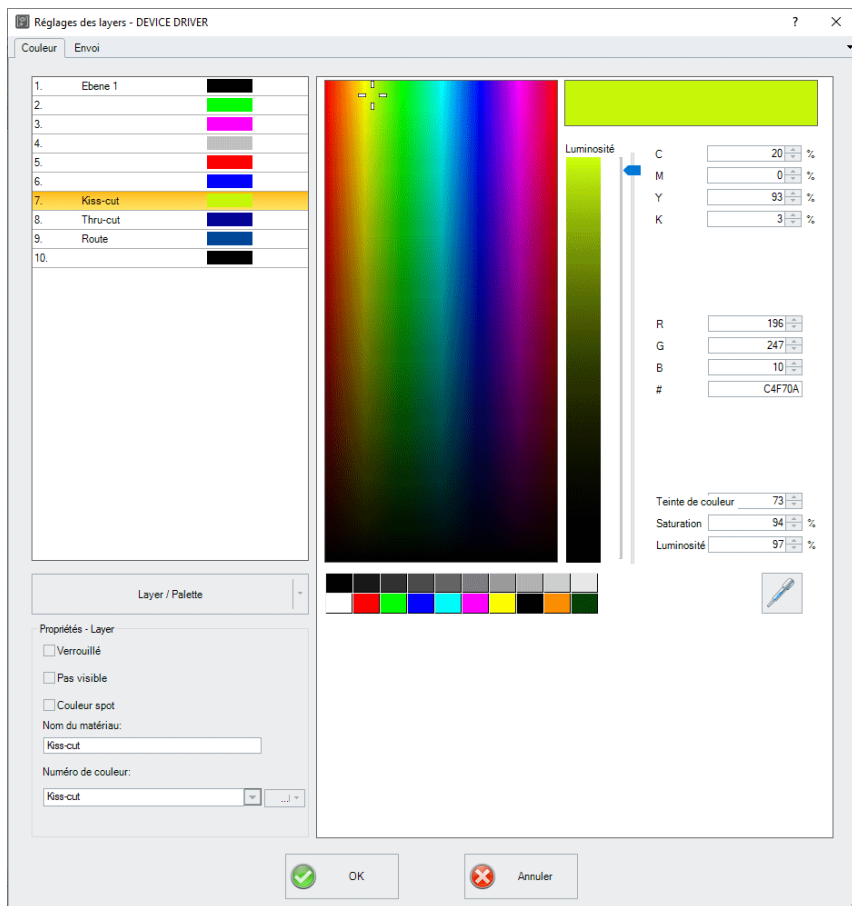


Fig. 9.3-6: Vue par défaut de la fenêtre de l'onglet *Couleur*

9.3.5.1.1 Le *choix des couleurs*

La sélection de la couleur peut se faire en cliquant dans le grand champ de couleur au centre ou en cliquant sur l'un des champs de couleur situés en dessous du champ de couleur central. Le champ de couleur inférieur permet de sélectionner directement des nuances de gris en gradation de 10%, sur le rouge, le vert, le bleu, le cyan, le magenta, le jaune, le noir, ainsi que les couleurs secondaires orange et vert foncé. Les paramètres sont appliqués en cliquant sur **OK**. Le bouton **Annuler** ferme la fenêtre sans modification.

Modèle de couleur

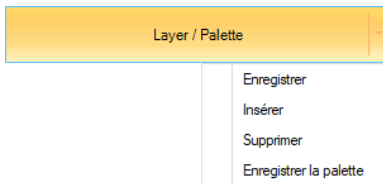
Dans la **boîte de dialogue** des **Réglages des layers**, l'utilisateur a le choix entre trois modèles de couleurs :

1. **CMYK** [CMJN] - **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ey [Cyan, Magenta, Jaune, Noir]
2. **RGB** [RVB] - **R**ed, **G**reen, **B**lue [Rouge, Vert, Bleu]
3. **HSB** [TSL] - **H**ue, **S**aturation, **B**rightness [Teinte, Saturation, Luminosité]

Control Luminosité

La **luminosité** de la couleur active peut être réglée de 100 à 0% à l'aide du curseur à droite de la bande de luminosité. La valeur en % est affichée dans le **champ Luminosité** du modèle de couleurs HSB.

Le bouton Layer / Palette



Enregistrer

Enregistre un layer supplémentaire avec les paramètres individuels.

Insérer

Insère un layer dans la **barre d'outils Layer**.

Supprimer

Supprime un layer de la **barre d'outils Layer**.

Enregistrer la palette

Cette option enregistre toutes les modifications effectuées dans le fichier de palette correspondant dans le **sous-répertoire Pal**.

9.3.5.1.2 Options Propriétés / Layer

Verrouillé

Si cette option est activée, le layer sélectionné est bloqué, ce qui signifie que les objets de cette couleur ou de ce layer ne peuvent pas être modifiés, déplacés ou mis à l'échelle. Le layer est marqué d'une icône de verrouillage.

Invisible

Si cette option est activée, tous les objets de cette couleur, de cet layer sont rendus invisibles. Le layer sera marqué de l'icône **Invisible**.

Couleur spot

Une couleur spot est une couleur dont la valeur chromatique RGB ou CMYK est définie avec précision. Contrairement aux couleurs de processus, une couleur spot peut être imprimée en un seul passage, elle n'est pas mélangée à d'autres couleurs.

Remarque : souvent, cette option est utilisée pour définir des trajets de découpe ou la couleur spot est traitée comme un canal spécial dans Photoshop. Le nom de la couleur saisi dans ce champ sera également écrit dans le fichier de sortie lors de l'exportation EPS.

Nom du matériau

Ce champ permet d'attribuer un matériau à un layer. Cette information est affichée à l'utilisateur lorsque le curseur de la souris se trouve sur le layer correspondant.

Numéro de couleur

Ce champ permet d'attribuer un numéro à un layer. Cette information est affichée à l'utilisateur lorsque le curseur de la souris se trouve sur le layer correspondant.



9.3.5.1.3 La Pipette

La **fonction pipette** peut prendre des couleurs d'objets vectoriels ou de n'importe quel endroit d'une image et les ajouter ainsi aux couleurs de la palette.

Après avoir cliqué sur le bouton Pipette, le curseur de la souris se transforme en pipette. Vous pouvez maintenant prélever la couleur d'un contour, d'un remplissage ou d'un pixel d'une image bitmap avec la pointe de la pipette. La couleur capturée est ensuite affichée dans le champ d'affichage en haut à droite de la boîte de dialogue et la valeur de la couleur est saisie dans les champs de valeur de couleur (CMYK et RGB).

Vous pouvez ensuite enregistrer la valeur de couleur du layer à l'aide du **Bouton Layer / Palette**. Il est possible d'enregistrer soit le layer individuel (Enregistrer...), soit la palette de couleurs complète (Enregistrer la palette...).

Pour quitter la fonction pipette, il suffit d'appuyer sur la **touche ESC** ou de cliquer sur le **Bouton Pipette**.

Remarque : La boîte de dialogue des layers s'ouvre par un clic avec le bouton droit de la souris.

9.3.5.2 L'onglet *Envoi*

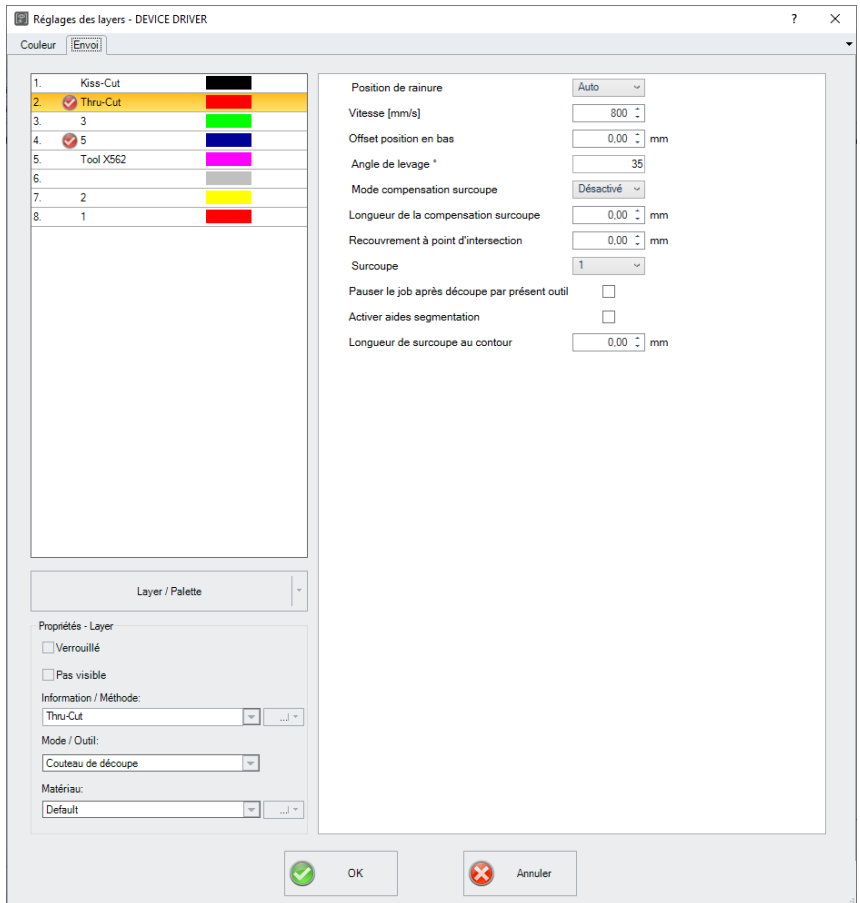
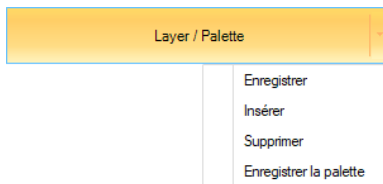


Fig. 9.3-7: Vue par défaut de la fenêtre de l'onglet d'envoi

Le bouton *Layer / Palette*



Enregistrer

Enregistre un layer supplémentaire avec les paramètres individuels.

Insérer

Insère un layer dans **la barre d'outils Layer**.

Supprimer

Supprime un layer de **la barre d'outils Layer**.

Enregistrer la palette

Cette option enregistre toutes les modifications effectuées dans le fichier de palette correspondant dans le **sous-répertoire Pal**.

9.3.5.2.1 Options Propriétés / Layer

Verrouillé

Si cette option est activée, le layer sélectionné est bloqué, ce qui signifie que les objets de cette couleur ou de ce layer ne peuvent pas être modifiés, déplacés ou mis à l'échelle. Le layer est marqué d'une icône de verrouillage.

Invisible

Si cette option est activée, tous les objets de cette couleur, de cet layer sont rendus invisibles. Le layer sera marqué de l'icône **Invisible**.

Information / Méthode

Dans ce champ, une **information** ou une **méthode** peut être attribuée à un layer. Cette information est affichée à l'utilisateur lorsque le curseur de la souris se trouve sur le layer correspondant.

Remarque : Si des attributions sont déjà prédéfinies dans le pilote de l'appareil, la méthode peut alors être sélectionnée dans la liste.

Mode / Outil

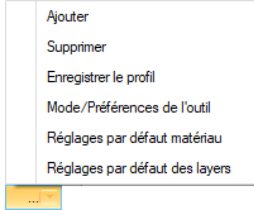
Ce champ permet d'attribuer un **mode** ou un **outil** à un layer. Cette information est affichée à l'utilisateur lorsque le curseur de la souris se trouve sur le layer correspondant.

Remarque : Si des attributions sont déjà prédéfinies dans le pilote de l'appareil, l'outil peut alors être sélectionné dans la liste.

Après avoir sélectionné l'outil, une option supplémentaire apparaît :

Matériau

Dans ce champ, un **matériau** peut être attribué à un **outil**. Cette information est affichée à l'utilisateur lorsque le curseur de la souris se trouve sur le layer correspondant.



Ajouter

Un clic sur l'option Ajouter ouvre une fenêtre pour saisir un nouveau **matériau**.

Remarque : Les paramètres du matériau ajouté peuvent maintenant être modifiés. Si les modifications doivent être permanentes, il faut le faire avec l'option Enregistrer le profil.

Supprimer

Un clic sur le bouton **Supprimer** supprime le **matériau** sélectionné de la liste des matériaux.

Enregistrer le profil

Cette option enregistre les paramètres modifiés dans un **profil de matériau** associé au **matériau**.

Mode/Préférences de l'outil

L'activation de cette option réinitialise les valeurs aux valeurs par défaut du **Mode/Préférences de l'outil** définies dans le pilote du périphérique.

Réglages par défaut matériau

L'activation de cette option réinitialise les valeurs aux **valeurs par défaut du matériau** définies dans le pilote de périphérique.

Réglages par défaut des layers

L'activation de cette option réinitialise les valeurs aux valeurs par défaut des layers.

Paramètres

Les **paramètres de l'outil** sont affichés à droite de la boîte de dialogue. Les modifications des paramètres correspondants peuvent être effectuées ici.

9.3.5 La boîte de dialogue Réglages des layers

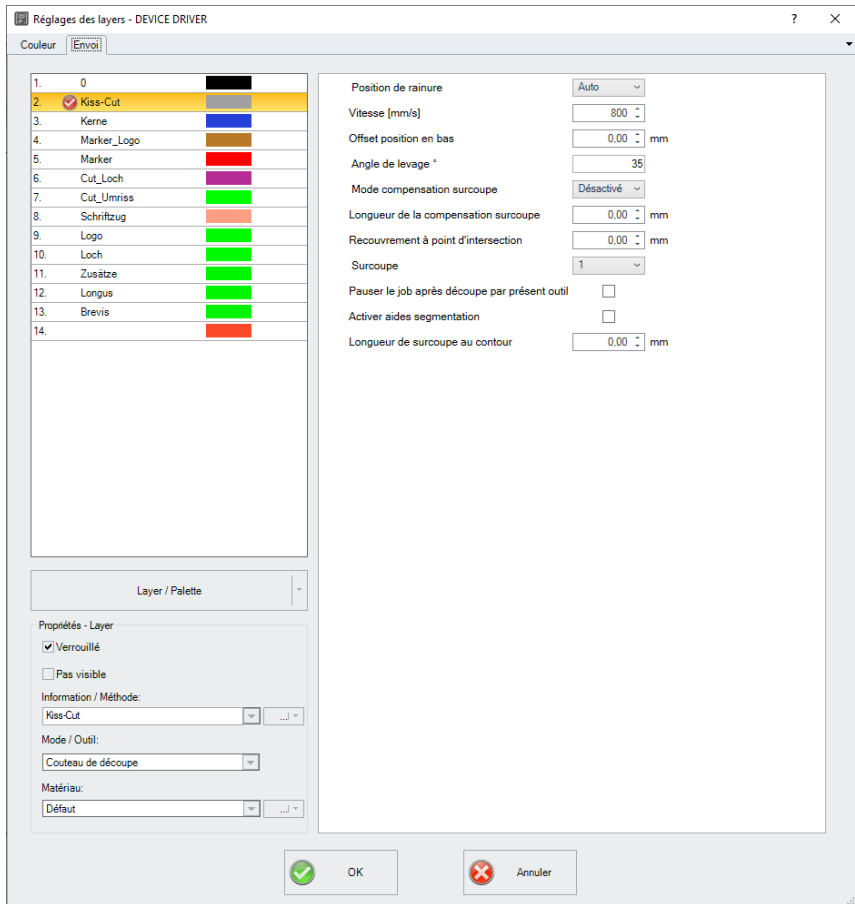


Fig. 9.3-8: Vue des paramètres après sélection de l'outil Couteau de découpe

9.3.6 Raccourcis de la barre d'outils des layers

Vous disposez des raccourcis suivants pour les layers:

Ouvre la fenêtre des *paramètres des layers*



Navigation dans les layers

Début	Passe au premier layer
Fin	Passe au dernier layer
Page haut/bas	Passe un dixième des layers
Touches directionnelles haut/bas	Passe au layer suivant ou précédent

Attribution de couleur via la barre d'outil

Double-clic	attribue aux objets sélectionnés la couleur du layer
Double-clic+CTRL	attribue aux objets sélectionnés la plume de contour dans la couleur du layer actif

Déplacer un layer / Modifier l'ordre

- 1ère étape: Positionner le curseur sur le layer choisi
- 2nde étape: Appuyez et maintenez appuyée la touche gauche de la souris
- 3ème étape: Déplacez le layer à la position souhaitée
- 4ème étape: Cliquez sur la touche droite de la souris
- 5ème étape: Résultat: le layer se trouve à sa nouvelle position

9.4 L'Onglet *Fichiers*

Vous activez ou désactivez la *sidebar* via le menu **Fenêtre**. Sélection de l'onglet **Fichiers**

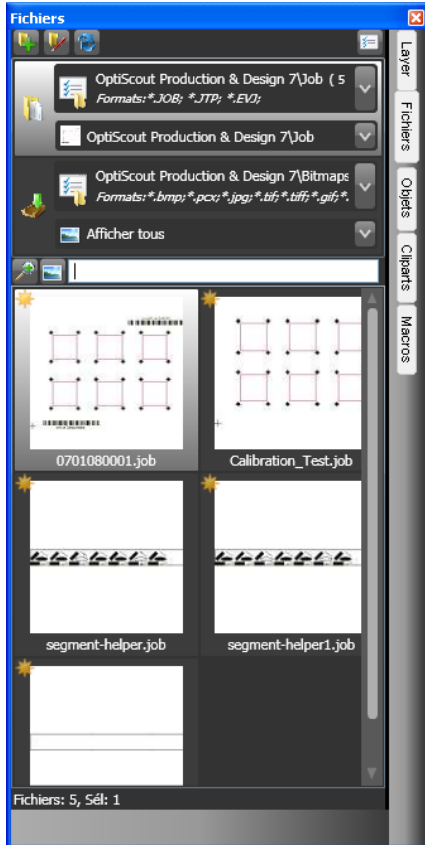


Fig. 9.4-1: Images d'aperçu des fichiers (miniatures)

9.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers



9.4.1.1 *Bouton Créer nouveau chemin de recherche*



Fig. 9.4-2: Commande Créer nouveau chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Ouvrir job"**.

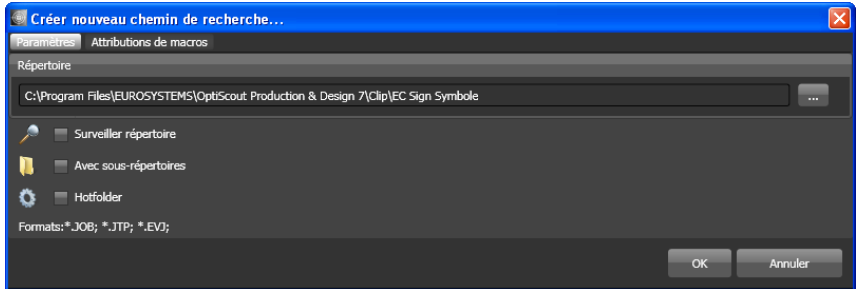


Fig. 9.4-3: Paramètres - Fenêtre dans Ouvrir Job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Importer fichier"**.

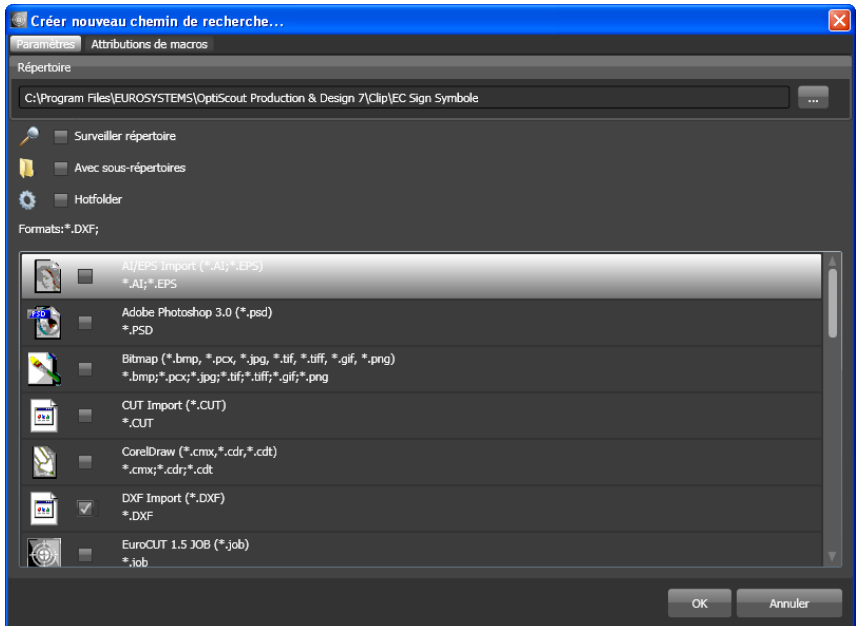


Fig. 9.4-4: Paramètres - Fenêtre dans " Importer fichier"

9.4.1.1.1 Option *Surveiller répertoire*

Si l'option *Surveiller répertoire* est activée, le dossier indiqué dans le chemin de recherche est surveillé, permettant ainsi une actualisation systématique de l'affichage dès lors qu'un

9.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

fichier y sera copié. Une actualisation manuelle de la recherche n'est donc pas nécessaire.

9.4.1.1.2 Option *Avec sous-répertoires*

Si l'option *Avec sous-répertoires* est activée, les sous-dossiers seront pris en compte lors de la recherche de fichiers.

9.4.1.1.3 Option *Hotfolder*

 **voir chapitre 9.4.3: Surveillance du répertoire Hotfolder**

9.4.1.1.4 Formats

Vous choisirez dans la liste le ou les formats des fichiers devant être pris en compte dans le chemin de recherche.

9.4.1.2 Bouton *Éditer chemin de recherche*

Dans la fenêtre *Éditer chemin de recherche*, vous choisirez le format du fichier devant être parcouru dans le *répertoire* sélectionné.



Fig. 9.4-5: Commande Éditer chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans *"Éditer chemin de recherche"*.

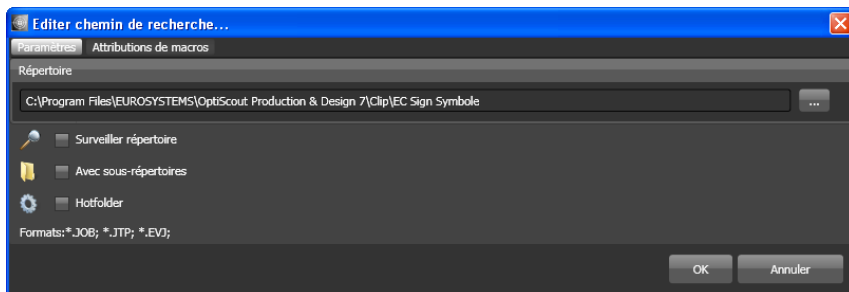


Fig. 9.4-6: Fenêtre dans Ouvrir job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans *"Éditer chemin de recherche"*.

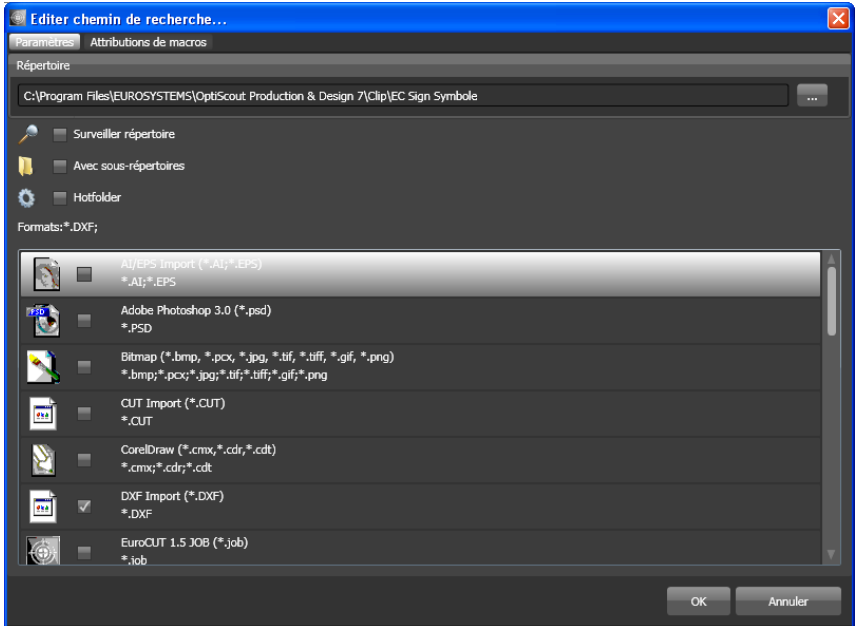


Fig. 9.4-7: Fenêtre Éditer chemin de recherche

9.4.1.3 Bouton *Enregistrer modifications*



En activant la commande **Enregistrer modifications**, les paramètres actuels sont sauvegardés dans l'**onglet Fichier**.

9.4.1.4 Bouton *Actualiser*



En activant la commande **Actualiser**, le chemin de recherche sélectionné sera emmagasiné de nouveau et les miniatures créées en conséquence.

9.4.1.5 Fenêtre *Paramètres*



En appuyant sur le bouton **Paramètres**, la fenêtre suivante est activée vous permettant de régler les paramètres d'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu des fichiers.

9.4.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

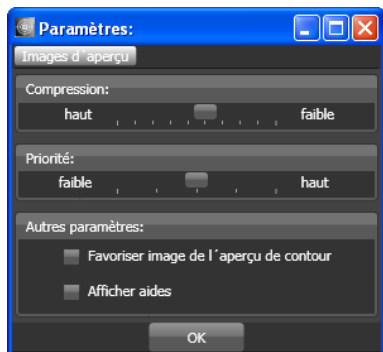


Fig. 9.4-8: Fenêtre Paramètres pour la recherche de fichiers

9.4.1.5.1 *Compression*

La modification de la compression se répercute sur la qualité de l'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu. En déplaçant le curseur vers "haut", la qualité d'affichage sera meilleure. En le déplaçant vers "bas", la qualité diminuera.

Remarque: Aucune incidence n'est perceptible pour les jobs car l'image d'aperçu est réglée dans une taille précise intégrée au fichier job.

9.4.1.5.2 *Priorité*

La **Priorité** alloue en quelque sorte un temps de calcul nécessaire à la création des miniatures. En fonction de la priorité donc du temps de calcul accordé au processus, les miniatures seront alors affichées voire actualisées plus ou moins rapidement dans la zone d'aperçu.

9.4.1.5.3 *Autres paramètres*

L'option Favoriser l'image de l'aperçu de contour

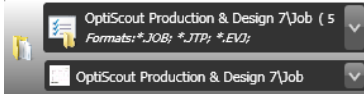
Si l'option **Favoriser l'image de l'aperçu de contour** est activée, les miniatures ne seront pas affichées en mode plein mais en mode contour.

L'option Afficher aides

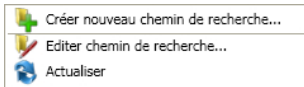
Si l'option **Afficher aides** est activée, des textes explicatifs sont affichés à la position du curseur.

9.4.2 Chemins de recherche

9.4.2.1 Bouton *Ouvrir Job*

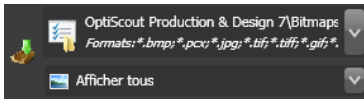


Un ***clic droit de la souris*** active le ***menu contextuel*** suivant.



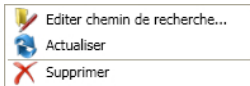
Les options du menu sont décrites plus haut.

9.4.2.2 Bouton *Importer job*



Un ***clic droit de la souris*** active le ***menu contextuel*** suivant.

Menu contextuel




Les options du menu sont décrites plus haut.

9.4.2.3 Paramètres

9.4.2.3.1 Ajouter répertoire

Un clic droit de la souris sur la liste active l'option *Ajouter répertoire...* et ouvre la fenêtre des *paramètres* suivante.

9.4.2.3.2 Répertoire

Vous indiquerez dans le champ Répertoire le chemin de recherche devant être parcouru pour la recherche des fichiers. Le bouton  lance la fenêtre suivante. Sélectionnez le dossier dans lequel se trouvent les fichiers à lister.

9.4.2 Chemins de recherche

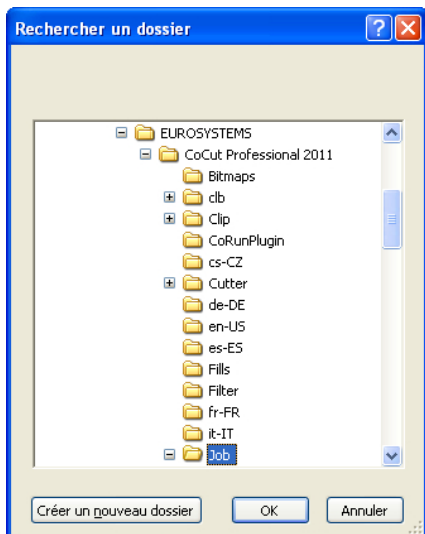
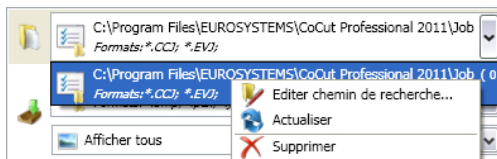


Fig. 9.4-9: Paramétrer le chemin de recherche

9.4.2.3.3 Menu contextuel chemin de recherche

Un **clic droit** de la souris sur le chemin de recherche ouvre le menu contextuel contenant d'autres options de menu.



9.4.2.3.4 Option *Editer chemin de recherche*

L'option *Editer chemin de recherche* active la fenêtre *Éditer chemin de recherche* (cf. plus haut).

9.4.2.3.5 Option *Actualiser*

L'option *Actualiser* lance la recherche du fichier dans le chemin de recherche sélectionné.

9.4.2.3.6 Option *Supprimer*

Supprime l'option de menu sélectionnée.

Remarque: Un double-clic sur la barre verticale de séparation des colonnes (ici:

Img, Nom, Date, Taille) ajuste automatiquement les colonnes à la largeur maximale. Un clic sur le titre de la colonne effectue un tri dans l'ordre croissant ou décroissant en fonction des critères retenus. Un petit triangle noir situé à côté du nom de la colonne indiquera quelle colonne est active et si le tri a été effectué dans un ordre croissant ou décroissant.

9.4.3 Surveillance du répertoire Hotfolder

Objectif

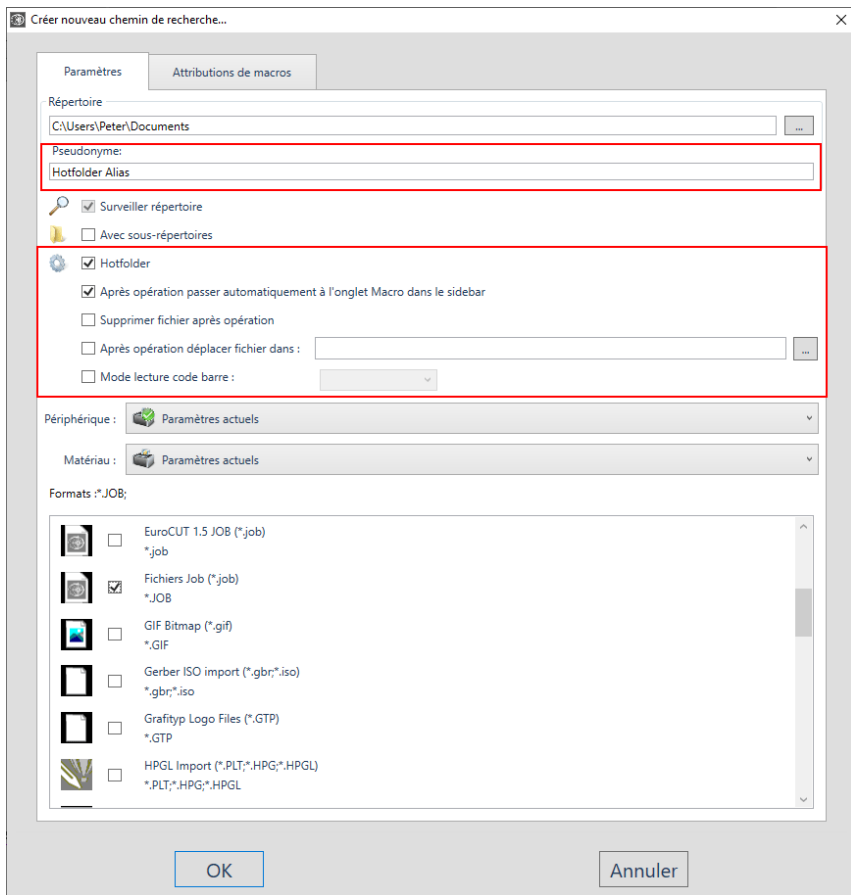
L'objectif de la surveillance des répertoires Hotfolder est d'optimiser le flux de travail d'impression et de découpe. Grâce à un répertoire de Hotfolder définissables et à des jobs pouvant être fournis avec des actions qui y sont liées, le flux de travail peut être considérablement accéléré. Les erreurs de fonctionnement sont pratiquement impossibles. Le flux de travail est réduit aux clics absolument nécessaires.

Réalisation

Pour atteindre l'objectif mentionné ci-dessus, l'**onglet Fichier** a été complété par les **paramètres** suivants :

1. Un répertoire (dossier) défini individuellement peut être surveillé.
2. Cela peut également être fait avec ses sous-répertoires si vous le souhaitez.
L'utilisateur doit seulement s'assurer que les fichiers à traiter sont transférés dans ce répertoire.
3. Si l'option Hotfolder est activée, l'option 1 « Surveillance du répertoire » et l'option 4 « Après opération passer automatiquement à l'onglet Macro dans la sidebar » sont également automatiquement actives.
Ce couplage garantit que la surveillance est active et que l'attribution des outils et la sortie des données peuvent avoir lieu immédiatement après.
4. Avec l'importation optionnelle de codes-barres, le fichier recherché est automatiquement chargé par un lecteur à codes-barres. Le code à barres à utiliser est sélectionné dans la liste RIP.
Les indicateurs de rotation existants tels que T - Haut (180°), B - Bas (sans rotation) sont pris en compte. En outre, le nombre de fois que le fichier a été chargé est affiché.
En plus d'une image de prévisualisation agrandie (Thumbnail), des informations supplémentaires telles que le nom du matériau et le nombre de copies sont affichées en fonction du format du fichier.
Si le curseur se trouve dans le champ de recherche, le code à barre peut être lu avec le scanner.
5. Si un RIP est utilisé pour un traitement ultérieur, le RIP approprié peut être sélectionné dans la liste des RIP.
6. Enfin, vous pouvez définir ce qui doit arriver aux fichiers Hotfolder après la découpe. Ils peuvent être soit supprimés du répertoire, soit déplacés dans un autre répertoire.

9.4.3 Surveillance du répertoire Hotfolder



9.4.3.1 L'option *Hotfolder*

L'option *Hotfolder* permet d'activer et de désactiver la surveillance des répertoires.

Note : *Activez automatiquement l'option « Surveiller répertoire » et l'option « Après opération passer automatiquement à l'onglet Macro dans la sidebar » !*

9.4.3.1.1 Afficher le nom du matériau / les méthodes des fichiers OXF / XML / ZCC

Dans le **gestionnaire de fichiers**, certaines informations supplémentaires des **fichiers RIP** peuvent être affichées pour les fichiers OXF / XML / ZCC (si disponibles). L'affichage doit être réglé sur **Image d'aperçu** (voir illustration). Ces informations supplémentaires, telles que le **nom du matériau**, les **copies** et les **méthodes**, sont intéressantes, par exemple, si l'on doit d'abord traiter des jobs qui exigent une certaine méthode ou si l'outil

qui se trouve actuellement dans la machine doit être utilisé.

Remarque : cette fonction supplémentaire est activée par l'option Hotfolder. Les fichiers ONYX-XML ne contiennent pas d'informations sur le nombre de copies.



9.4.3.2 Le Pseudonyme

Au lieu d'afficher le chemin de recherche, un **Pseudonyme** librement définissable peut être attribué et affiché. Cela permet de distinguer facilement plusieurs Hotfolders qui se réfèrent au même répertoire et auxquels sont attribués des liens différents dans la base de données des matériaux.

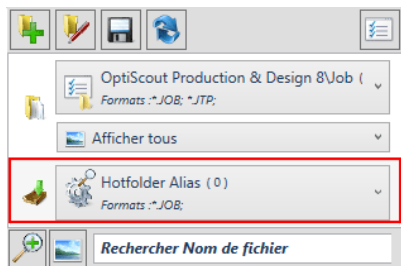


Fig. 9.4-10: Affichage de l'alias du Hotfolder

9.4.3.3 L'Option *Après opération passer automatiquement à l'onglet Macro dans la sidebar*

Si cette option est activée, après avoir ouvert ou importé un job, le système passe de l'onglet Fichiers à l'onglet Macro de la barre latérale.

Note : *Cela réduit le nombre de clics de souris nécessaires.*

9.4.3.4 L'Option *Supprimer fichier après opération*

Si cette option est activée, le fichier actif est supprimé du répertoire Hotfolder une fois que l'action qui lui est associée (généralement la sortie) est terminée.

9.4.3.5 L'Option *Après opération déplacer fichier dans : {répertoire}*

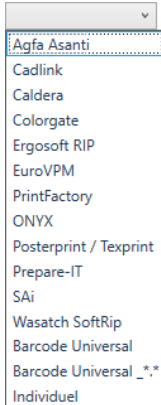
Si cette option est activée, le fichier sera déplacé dans le dossier spécifié ici lorsque l'action qui lui est associée sera terminée.

9.4.3.6 L'Option *Mode lecture code barre*

Le mode de lecture des codes-barres permet le chargement rapide des jobs avec un lecteur de codes à barres. Si le curseur se trouve dans le champ de recherche, les fichiers peuvent être lus dans EuroCUT Design XT avec le lecteur de code à barres.

9.4.3.7 Liste des RIP

Dans la liste des RIP, il est possible de sélectionner le RIP approprié pour la préparation de l'impression et l'impression elle-même. Le code à barres utilisé peut également être sélectionné.



9.4.4 Champ rechercher et affichage de fichiers

9.4.4.1 Ouvrir/Importer un fichier

Un double-clic sur une miniature charge le fichier sur la surface de travail de EuroCUT. Vous pouvez également ajouter le fichier sélectionné aux autres objets sur la surface de travail par "*glisser-déposer*".

9.4.4.1.1 Restaurer état



Les fichiers qui n'ont pas encore été traités sont marqués d'une étoile jaune. Dès lors que le fichier est ouvert/importé, l'étoile disparaît. L'étoile vous permet d'avoir une vue d'ensemble plus claire en indiquant quel fichier est déjà traité dans un répertoire. Vous pouvez modifier à tout moment l'état d'un fichier grâce à la fonction *Restaurer état*.

9.4.4.1.2 Zone état

Vous trouverez dans la partie inférieure sous les miniatures des indications relatives à l'état des fichiers telles que le nombre de fichiers sélectionnés.

9.4.4.2 Bouton Loupe+



9.4.4 Champ rechercher et affichage de fichiers

Un clic sur le bouton **Loupe** active un curseur transparent (voir ci-dessous) permettant d'agrandir ou de réduire l'affichage.

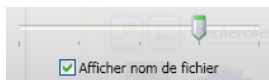


Fig. 9.4-11: Curseur transparent

Lors d'un agrandissement des miniatures, le nombre d'images sur une **ligne** sera indiqué. Une taille inférieure au minimum de 42 x 42 pixels n'est pas possible.

9.4.4.3 Bouton *Affichage liste*



Le bouton *Affichage liste* permet de passer du mode affichage miniatures au mode affichage liste et vice versa.

9.4.4.3.1 Affichage liste

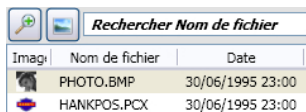


Fig. 9.4-12: Affichage liste avec champ de recherche

9.4.4.3.2 Aperçu fichier dans le mode affichage liste

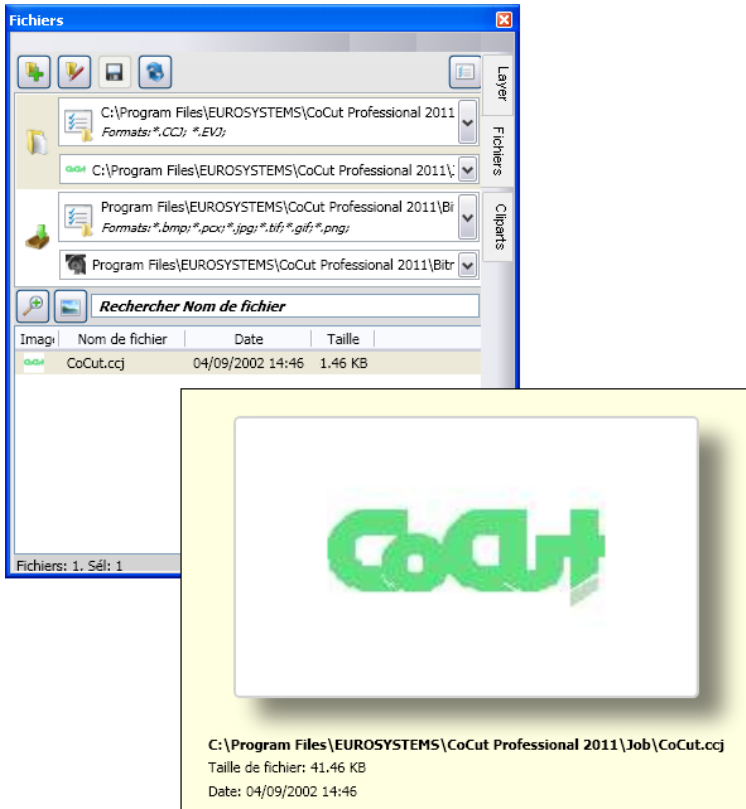


Fig. 9.4-13: Popup affichage liste avec aperçu de fichier

9.4.4.3 Affichage miniature

Comme son nom l'indique, une *miniature* est une image d'aperçu réduite d'un fichier.



Fig. 9.4-14: Images d'aperçu (Miniatures)

Remarque: Les images d'aperçu vous facilitent la recherche de fichiers notamment si vous ne connaissez pas le nom du fichier.

9.4.4.4 Champ Rechercher

Rechercher Nom de fichier

Le **champ rechercher** vise à accélérer la recherche. En fonction de quelle colonne sera active (clic sur le nom de la colonne), la recherche se fera également à l'aide des données saisies dans le champ. La présélection de la recherche est indiquée dans une liste de noms de fichiers. L'ajout d'un caractère dans le champ de recherche actualise systématiquement la présélection.


Conseil: Saisissez les premières lettres ou chiffres du nom de votre fichier et tapez sur la touche TAB du clavier. Le champ de recherche est ainsi limité et la sélection se porte sur tous les fichiers dont le nom commence par les caractères entrés. Cela facilite la recherche grâce à des caractères spécifiques contenus dans les noms de fichiers.

9.5 L'onglet Objets

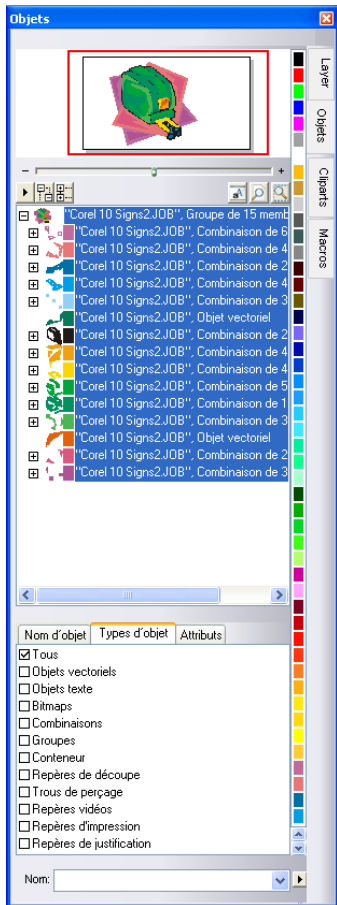
9.5.1 L'onglet *Objets* (*Manager d'objets*)

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 s'effectue via l'onglet **Objets**  **CTRL+2**

9.5.1 L'onglet Objets (Manager d'objets)



9.5.1.1 Éléments du Manager d'objets

9.5.1.1.1 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

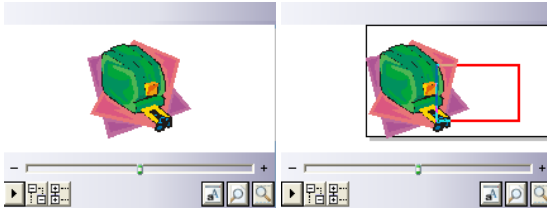


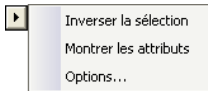
Fig. 9.5-1: Navigateur avec régleur de zoom, commandes, navigation et rectangle (rouge) de déplacement

Le curseur Zoom



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

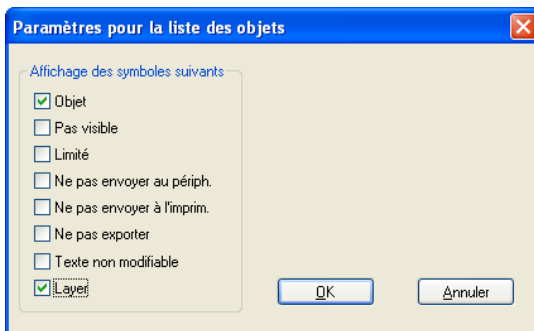


Fig. 9.5-2: Restrictions pour la liste d'objet dans le Manager d'objets

L'arborescence des commandes



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

Les commandes Zoom



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

9.5.1.1.2 La barre des couleurs

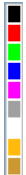


Fig. 9.5-3: Extrait de la barre des couleurs du Manager d'objets

Fonctions de la barre des couleurs

- Changement de couleur et attribution de couleur (Layer)

9.5.1.1.3 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)

9.5.1.1.4 Type d'objets et sélection d'attribut de la liste des objets

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

9.5.1.1.5 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...

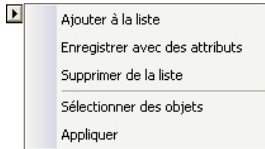


Fig. 9.5-4: Menu contextuel du champ *Nom*

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*.

9.5.2 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.



9.5.3 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. 9.5-5: 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.

9.5.4 L'onglet *Attributs*

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

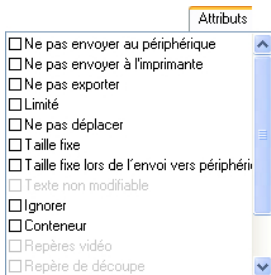


Fig. 9.5-6: Liste des restrictions d'objet possibles

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:  **voir chapitre 4.7.2: Définition du Conteneur**

Repères vidéo

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

Repères de découpe

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

Trou de perçage

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

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





Repères d'impression

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

Repères de justification

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

Commande avant/retour

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

9.6 Onglet *Cliparts*

9.6.1 Gestion des cliparts

Vous pouvez activer/désactiver l'onglet **Cliparts** dans le menu **Fenêtre**.



L'onglet **Cliparts** permet une meilleure gestion de vos cliparts.

Par simple "cliquer-glisser" vous pouvez insérer des cliparts dans la surface de travail de EuroCUT et les modifier par la suite à votre convenance.

9.6.1.1 Définition de clipart

Qu'est-ce qu'un **Clipart**? Un clipart est un objet, constituant une partie ou la totalité de la maquette, ayant été ajouté au gestionnaire des cliparts. Les cliparts vous assurent avant tout un accès direct et rapide à divers éléments de design. Ainsi, tout objet ou élément fréquemment utilisé pour la création d'un job, tels que par exemple les tailles d'enseigne, les logos ou encore différents modèles de conception, pourra être considéré comme un clipart.

Des fonctions semblables à celles disponibles pour le traitement d'un job vous sont offertes pour le traitement des cliparts avec toutefois les limitations suivantes: 1. Les lignes d'aides ne seront pas sauvegardées, 2. Seuls les objets sélectionnés seront insérés, 3. Les objets spéciaux telles que les enveloppes et les perspectives seront converties en courbes et 4. les paramètres du plot ainsi que les segmentations ne seront pas enregistrés.

Remarque: Enveloppes et perspectives ne seront pas conservées.

9.6.1.2 Insérer des cliparts

Les cliparts peuvent être insérés comme suit: par simple "cliquer-glisser" ou via le menu contextuel de la **touche droite de la souris** en sélectionnant l'option **"Ajouter au groupe clipart"**.

9.6.1.3 Supprimer des cliparts

Vous pouvez effacer un clipart en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche **Suppr.**

9.6.1.4 Définition Répertoire clipart

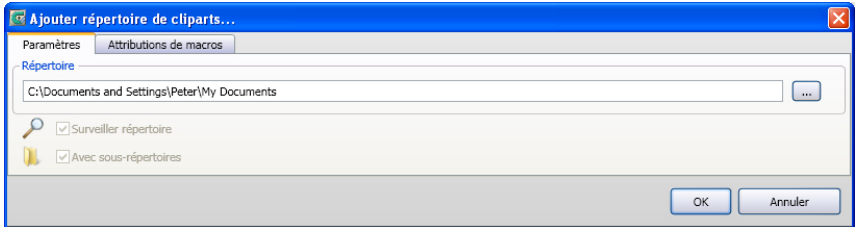
Le répertoire est ici la catégorie structurelle supérieure, à savoir que le **Répertoire des cliparts** pourra contenir plusieurs **Groupes de cliparts**.

La fenêtre info du clipart s'affiche lorsque vous laissez le curseur de la souris posé quelques instants sur l'image.

9.6.1.6 Commande *Ajouter répertoire de cliparts...*



9.6.1.7 Onglet Paramètres



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire est ajouté au gestionnaire de Cliparts.

Option *Surveiller Répertoire*

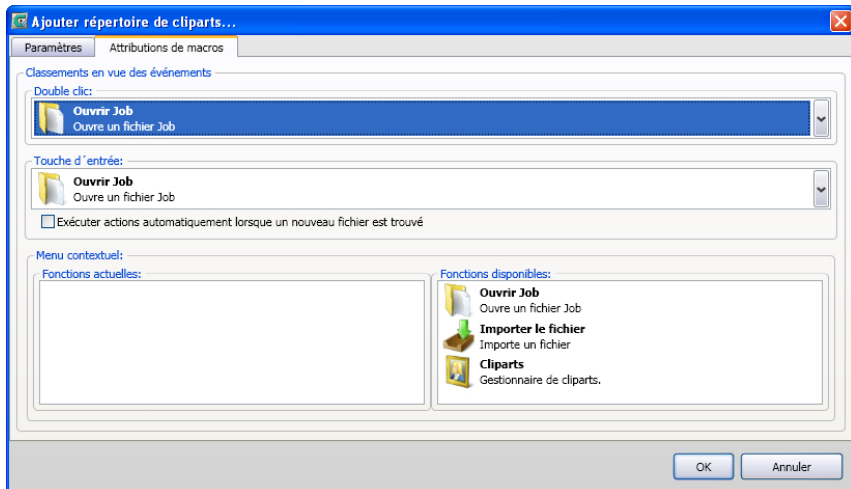
Cette option active la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier, une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

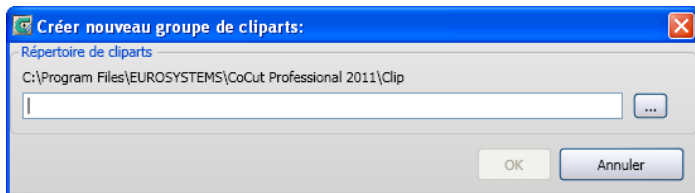
9.6.1.8 Onglet *Attributions de macros*

9.6.1 Gestion des cliparts



Grâce à l'onglet **Attributions de macros** vous pouvez définir librement et individuellement les **fonctions** de certains **événements** tels que le **double-clic** ou la **touche entrée**. Les attributions de fonctions disponibles sont justement répertoriées dans le domaine **Fonctions disponibles**. Vous pouvez en outre intégrer des fonctions dans le menu contextuel par "cliquer-glisser". Ces fonctions seront affichées dans la liste **Fonctions actuelles**.

9.6.1.9 Bouton *Créer nouveau groupe de cliparts...*

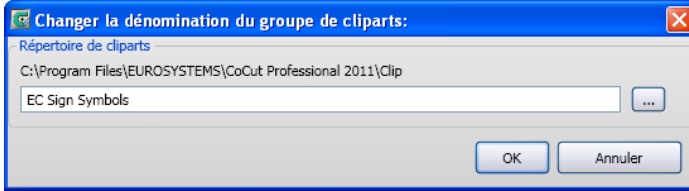


Champ *Répertoire de cliparts*

Saisir dans ce champ le nom du nouveau groupe de cliparts.

9.6.1.10 Bouton *Changer la dénomination du groupe de cliparts*

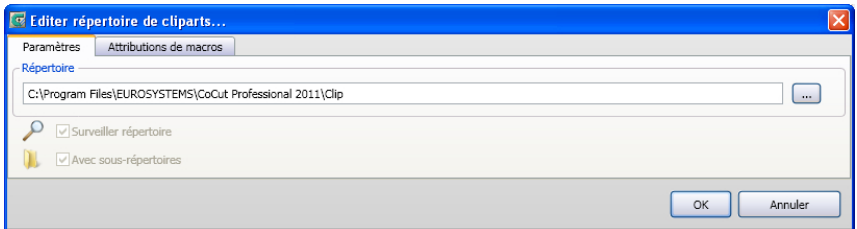




Champ *Répertoire de cliparts*

En activant la commande ..., vous sélectionnez le répertoire de cliparts à renommer.

9.6.1.11 Bouton *Éditer répertoire de cliparts...*



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire pourra être édité.

Option *Surveiller répertoire*

Cette option permet d'activer la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

9.6.1.12 Bouton *Importer fichiers cliparts...*



Grâce à cette fonction vos anciens **fichiers cla** seront emmagasinés. Toutes les versions précédentes de EuroCUT ont utilisé le format cla pour sauvegarder les cliparts. Cette fonction permet de les convertir au nouveau format.

9.6.1.13 Bouton *Actualiser*



Emmagasine le groupe de cliparts et crée des images d'aperçu actualisées.

9.6.1.14 Bouton *Enregistrer les modifications*



Enregistre l'état actuel du gestionnaire de cliparts.

9.6.1.15 Bouton *Réduire l'affichage des niveaux du répertoire...*



Réduit l'arborescence du répertoire d'un niveau pour une meilleure clarté.

9.6.1.16 Bouton *Augmenter l'affichage des niveaux du répertoire...*



Développe l'arborescence du répertoire d'un niveau.

9.6.1.17 Bouton *Paramètres...*



Fig. 9.6-3: Fenêtre Paramètres du Clipart Manager

Onglet Image d'aperçu

Compression

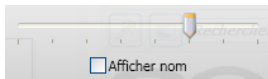
Détermine la compression lors de la création de miniatures des cliparts.

Priorité

Définit la priorité accordée à la création des miniatures par rapport à l'application elle-même. Plus la priorité sera haute, plus le temps de calcul nécessaire à la création des miniatures sera long.

Autres paramètres**Option Favoriser l'image de l'aperçu de contour**

En activant cette option, les images d'aperçu seront affichées en mode contour sans remplissage.

9.6.1.18 Bouton Nombre d'images d'aperçu par ligne**9.6.1.19 Curseur**

Le curseur permet de définir le nombre de miniatures devant être affichées sur une ligne. La largeur de la barre d'état est ici déterminante. Ici, 6 images d'aperçu sont affichées sur une ligne.

9.6.1.20 Afficher nom

Si activée, cette option permet d'afficher le nom du fichier clipart à la miniature associée.

9.6.1.21 Bouton affichage: Affichage miniatures/Affichage liste**9.6.1.22 Affichage miniatures****9.6.1.23 Affichage liste**

	EC Sign Symbole0	24.04.2009 15:49	3,48 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	0,64 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	5,56 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	1,33 KB

9.6.1.24 Le champ de recherche

Rechercher Nom de fichier

9.6.1.25 Recherche par nom de fichier

La recherche s'effectue par défaut dans l'ordre alphabétique du nom saisi.

Remarque: Vous pouvez saisir des métacaractères tels que * et ?.

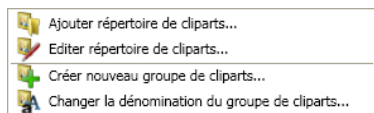
Exemple:

Be* - recherche tous les noms de fichiers commençant par Be


B??in - recherche tous les noms de fichiers commençant par **B** avec 2 caractères au milieu et finissant par **in**. Par ex.: **Burin**

9.6.2 Les menus contextuels

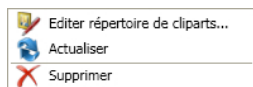
9.6.2.1 Menu contextuel 1




Description détaillée des options de menu:

 voir chapitre 9.6.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

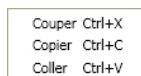
9.6.2.2 Menu contextuel 2



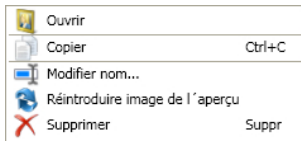
Description détaillée des options de menu:

 voir chapitre 9.6.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

9.6.2.3 Menu contextuel 3 Champ de recherche



9.6.2.4 Menu contextuel 4 Clipart



9.7 L'onglet *Macros*

9.7.1 Le *lecteur macros*

Un double clic sur une macro dans la **liste des macros** ouvre une fenêtre supplémentaire (appelée vue Paramètres) **ou** exécute directement la macro.

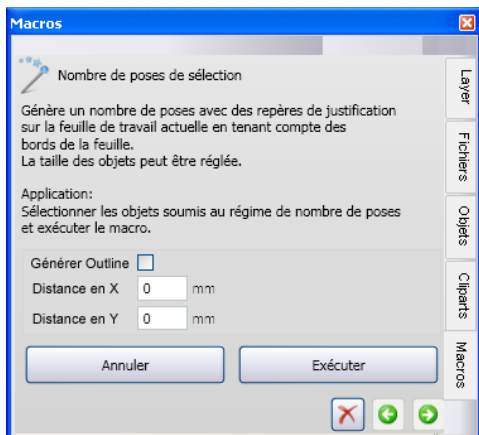


Fig. 9.7-1: Macro dans l'affichage Paramètres

9.7.1.1 Les éléments de contrôle d'une macro active

9.7.1.1.1 Commande *Annuler opération*



En appuyant sur la commande **Annuler opération**, l'exécution de la macro sera interrompue.

9.7.1.1.2 Commande *Retour*



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

9.7.1.1.3 Commande *Exécuter fonction*



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

9.7.1.1.4 Commande *Ouvrir affichage*



La commande ***Ouvrir affichage*** ouvre l'affichage ***Paramètres***, qui permet le réglage des valeurs et des modes.

9.7.1.1.5 Commande *Fermer affichage*



La commande ***Fermer affichage*** ferme l'affichage ***Paramètres***.

9.7.2 Les macros EuroCUT

9.7.2.1 Macro *Nombre de poses de sélection*

Général:

La macro **Nombre de poses de sélection** génère, selon que l'option **Générer outline** est activée ou pas, **des multicopies (poses) pourvues d'un contour, ou sans contour, des objets sélectionnés sur la surface de travail de EuroCUT**. Les bords de la feuille sont pris en compte et les repères de justification définis pour le périphériques de sortie sont placés.

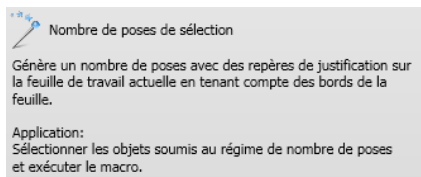


Fig. 9.7-2: Nom de macro avec texte info

9.7.2.1.1 Macro sous l'affichage Paramètres

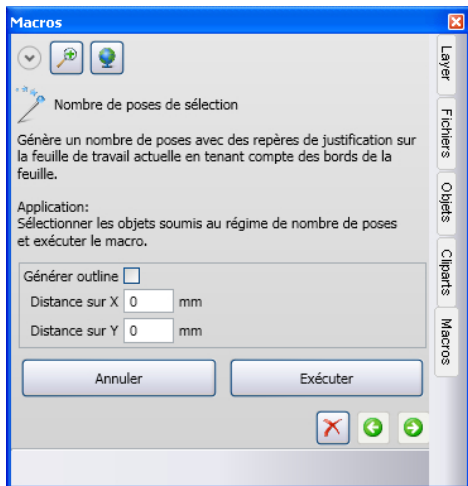


Fig. 9.7-3: Macro sous l'affichage Paramètres

9.7.2.1.1.1 Option **Générer Outline**:


Distance sur X

La valeur donnée dans le champ **X** indique à quelle distance de l'original le contour (outline) doit être généré sur l'axe X.

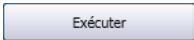
Distance Y

La valeur donnée dans le champ **Y** indique à quelle distance de l'original le contour (outline) doit être généré sur l'axe Y.

9.7.2.1.1.2 Bouton de commande *Annuler*

En appuyant sur  les actions en cours de la surface de travail sont annulées.

9.7.2.1.1.3 Bouton de commande *Exécuter*

La commande  exécute la macro dans les valeurs définies et affiche le résultat sur la surface de travail.

9.7.2.1.1.4 Bouton de commande *Annuler le processus*

La commande  interrompt l'exécution de la macro.

9.7.2 Les macros EuroCUT

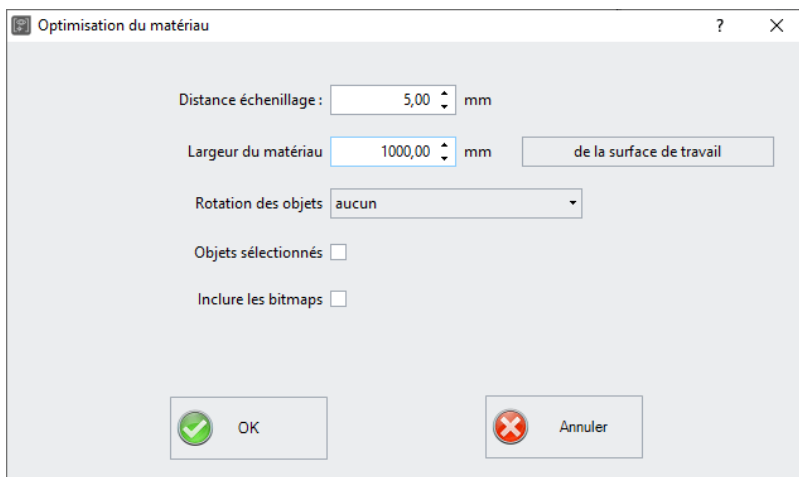
10 Add ons

10.1 Imbrication *Boîte* (Box Nesting)

Remarque : *L'imbrication Boîte n'est pas un nesting au sens propre du terme, car ce ne sont pas les contours des vecteurs qui sont utilisés, mais les boîtes autour des objets.*

L'appel se fait en cliquant sur l'entrée de menu : **Optimisation ...** dans le **menu Outils**.

La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Optimisation du matériau

Distance échenillage: 5,00 mm

Largeur du matériau: 1000,00 mm de la surface de travail

Rotation des objets: aucun

Objets sélectionnés

Inclure les bitmaps

OK Annuler

Paramètres

Description détaillée :

10.1 Imbrication Boîte (Box Nesting)

11 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes

La prise en main d'un nouveau logiciel ou d'une nouvelle version d'un même logiciel peut parfois s'avérer difficile. Mais la plupart des difficultés rencontrées peuvent être facilement résolues. Nous avons effectué ci-après une sélection des problèmes les plus récurrents auprès des utilisateurs de notre logiciel accompagnés des réponses apportées par notre équipe du support technique.

11.1 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 EuroCUT Design XT avec le bouton droit de la souris et sélectionnez "**Exécuter en tant qu'administrateur**".

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

11.2 Calibrage de la taille de sortie

Problème : la taille entrée dans le logiciel et la taille de sortie des objets ne correspondent pas.

Astuce 2

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...*

11.2 Calibrage de la taille de sortie

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

<input type="checkbox"/> Maintenir origine de la feuille	<input checked="" type="checkbox"/> Cadre d'échenill.: 2.00 mm
<input type="checkbox"/> Attendre après segment	<input type="checkbox"/> Recouvrement: 0.00 mm
<input checked="" type="checkbox"/> Ranger avant sortie	Distance copies: 0.00 mm
<input checked="" type="checkbox"/> Maintenir le tri du job	Distance d'empilement: 0.00 mm
<input type="checkbox"/> Envoyer dans un fichier	Distance: 0.00 mm
<input type="checkbox"/> Sonder automatique	<input type="checkbox"/> Ne pas afficher les aides
<input type="checkbox"/> Seul. les layers avec outil attribut	
<input type="checkbox"/> Suppr. sortie données technologie	
<input type="checkbox"/> 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*.

Calibrer dispositif "COPAM CP-3500" ? X

Avec les deux étapes suivantes, vous pouvez calibrer votre périphérique de sortie pour corriger votre sortie si nécessaire.

Sortie (Étape 1)

Entrez la taille de rectangle que vous voulez envoyer pour calibrer votre périphérique..

Longueur (X) mm Largeur (Y) mm

Mesurer (Étape 2)

Entrez la taille de votre rectangle de sortie mesurée.

Longueur (X) mm Largeur (Y) mm

Résultat

Plotpoint X: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

Plotpoint Y: 0.05000 (Original Value: 0.05000)

Maintenant, effectuez le **calibrage de l'appareil**.

Étape 1 : Spécifiez la taille du rectangle à envoyer. Préparez le traceur pour la sortie. Lancez la sortie en cliquant sur le bouton *Sortie rectangle*.

Étape 2 : échenillez le rectangle et mesurez-le avec une règle. Entrez les valeurs mesurées dans les champs *Longueur (X)* et *Largeur (Y)* sous *Mesurer (étape 2)*. Cliquez ensuite sur le bouton *Calibrer*. Les nouvelles valeurs sont maintenant enregistrées dans le pilote.

Remarque: vous pouvez répéter ce processus. La précision maximale à atteindre ne dépend que de l'appareil connecté. Les appareils à faible coût n'atteignent souvent qu'une précision de +/- 0,5 mm. Les traceurs de découpe professionnels de vinyle atteignent une précision = +/- 0,1 mm.

11.3 Vectoriser

Quelle résolution de numérisation pour une vectorisation facile et rapide?

Astuce 3

Si votre original est de bonne qualité, vous devrez utiliser la résolution optique (p. ex. 600 dpi) de votre scanner. La plupart des scanners modernes offrent des résolutions plus élevées mais cela nécessite une interpolation. Ce type de numérisation convient pour les photos mais n'est guère adapté à la vectorisation. Des documents de petite taille (p. ex. un logo sur une carte de visite) devront être agrandis au moyen d'un photocopieur avant d'être numérisés. Avec des originaux de mauvaise qualité, il est recommandé de *réduire* la résolution lors de la numérisation.

11.4 Polices et Windows 10 / 11

Les polices sont disponibles dans la liste des polices, mais ne sont pas affichées sur le bureau.

Astuce 4

Sélectionnez les polices à installer dans *l'explorateur Windows*, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option **Installer pour tous les utilisateurs**.

Note importante : Cette opération ne peut pas être effectuée dans le dossier **Font**. Les polices doivent d'abord être copiées dans un autre dossier et le processus d'installation doit être effectué à partir de cet autre dossier comme décrit ci-dessus.

11.5 Fusion des textes


La fusion automatique du texte n'est pas correcte

Astuce 5

Vous augmenterez considérablement vos chances de réussir la fusion automatique du texte si vous changez l'inter lettrage. Réglez donc l'inter lettrage du texte concerné sur 99,9 % ou même 99 %. Cela suffit pour déplacer les points nodaux qui posaient problème.

Remarque: Vous pouvez également modifier le Kerning dans le Font manager pour les textes Adobe.

11.6 Générer des segments circulaires

Lors de la conception de logos ou symboles, les segments circulaires peuvent s'avérer nécessaires. Ces derniers peuvent être générés au moyen de la fonction **Traitement des points nodaux** comme suit:  [voir chapitre 7.5: La barre points nodaux](#)

Astuce 6

- Tracer un cercle avec un rayon ou un diamètre voulu
- Sélectionner tous les points nodaux avec l'outil point nodal
- Double-clic sur le point d'origine
- Choisir disjointre

Tous les segments circulaires sont maintenant disponibles et peuvent être sélectionnés à l'aide de l'outil **Curseur viseur**.

11.7 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Importation de fichiers dans EuroCUT provenant ordinateurs Apple

Astuce 7

L'exportation de fichiers depuis un ordinateur Apple requière la prise en compte de certains paramètres pour garantir sa réussite. Tous les logiciels de création graphique courants (Illustrator, ...) compatibles sur des ordinateurs Apple peuvent exporter des fichiers au format EPS.

1. Utilisez une épaisseur de trait de 0.01 mm pour les contours.
2. Pas de remplissages, ceux-ci n'étant pas pris en compte lors de l'importation.
3. Les textes devront être convertis en courbes.
4. Les combinaisons devront être défaites et les regroupements dissociés.
5. Le nom de fichier devra avoir pour extension *.EPS (Ne pas utiliser de caractères spéciaux tels que les trémas, accents, guillemets...).

11.7 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Annexes

A Aperçu des raccourcis clavier

Touches	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
Fonction	Aide	Zoom avant	Zoom arrière	Afficher tous les objets	Annuler (Undo)	Restaurer (Redo)	Interrompre l'affichage
Touche	A	B	C	F	G	H	K
Fonction	Changement d'axe	Afficher mat. ds l'aperçu des envois	Toolbar des cliparts	Fraiser Déblayer	Changer taille sélectionnée	Lignes d'aide	Ligne de contour
Touche	U	V	W	X	Y	Suppr	Espace
Fonction	Inverser l'ordre des layers	Vectoriser	Fusionner	Miroir horizontal	Miroir vertical	Supprimer objet	Permute entre l'outil flèche et point nodal
Touche	B	C	H	I	J	K	
Majuscule	Afficher surf. de trav. ds envois	Manager de cliparts	Lignes d'aide visibles	Règle	Placer repères de justification	Combiner	
Touche	1	2	3	4	5	6	7
CTRL	Toolbar standard	Toolbar layer	Toolbar Setup	Toolbar outils	Toolbar Éditeur de textes	Toolbar Points nodaux	Toolbar paramètres objet
Touche	F	G	H	I	J	K	L
CTRL	Curseur viseur	Associer	Fixer Lignes d'aide	Importer fichier	Réglages	Texte en courbes	Charger fichier
Touche	U	V	W	X	Z		
CTRL	En bas	Insérer à partir du clipboard	Rafraîchir fenêtre	Couper du clipboard	Annuler 1 action		
Touche	F8	F9	F10	F11	F12	Échap	Souris d.
Fonction	Afficher texte	Mode contour	Info Objet	Mémoire directe	–	Fermer envois	Activer menus contextuels
Touche	–	M	O	P	R	S	T
Fonction	–	Mesurer	Outline	Aide position	Aligner objet	Envoi	Saisir texte
Touche	–	>	<	+	-		
Fonction	–	Rotation horaire	Rotation anti-horaire	Zoom avant	Zoom arrière		
Touche	L	V	Z	F4	F7	F10	Souris g.
Majuscule	Élater la combinaison	Revectoriser	Texte en lignes	Afficher objets sélectionnés	Annuler/Restaurer active/désactivé	Propriétés	Limiter hor. ou vert.
Touche	8	9	A	B	C	D	E
CTRL	Barre d'état Info objets	Barre d'état Info éléments	Tout sélectionner	Dissocier groupe	Copier du clipboard	Dupliquer	Exporter fichier
Touche	N	O	P	Q	R	S	T
CTRL	Nouveau fichier	En haut	Imprimer fichier	Fermer EuroCUT	Grille	Enregistrer fichier	Traitement du texte
Touche	R	S	T	Y			

A Aperçu des raccourcis clavier

Majuscule + CTRL	Arrondir	Enregistrer sous	Éditeur de texte	Toujours au premier plan			
-----------------------------	----------	---------------------	---------------------	-----------------------------	--	--	--

Remarque:

Suppr	correspond à	DEL
Ctrl	correspond à	CTRL
Maj	correspond à	SHIFT
Haut	correspond à	PgUp
Bas	correspond à	PgDn

B Tableau des caractères ANSI

Sous Windows, en plus de ceux figurant sur votre clavier, vous disposez de nombreux autres caractères. Il s'agit principalement des caractères ANSI numérotés de 128 à 255. Afin de faciliter la recherche d'un caractère, nous avons intégré une liste ANSI dans la saisie de texte de EuroCUT. Pour insérer un caractère spécial dans EuroCUT, vous utiliserez le tableau des caractères dans l' **Editeur de texte....**

Attention: L'affectation des codes n'est pas identique dans les jeux de caractères d'une police. Elle pourra varier en fonction de la police choisie!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
16	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
32		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
96	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	.
128	€	·	,	f	„	...	†	‡	^	%	Š	<	Œ	·	Ž	·
144	·	·	·	“	”	·	-	-	~	™	š	>	œ	·	ž	ÿ
160		ı	ϕ	£	⊠	¥	ı	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	-
176	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
208	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
224	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Exemple: Pour insérer le signe " ¼ " dans un texte, saisissez la combinaison suivante du pavé numérique: ALT+0190.

C Polices de EuroCUT Design XT

Nom commercial	comparable à la police de EuroCUT
Antique Olive	EC Martinique Compact
Avant Garde Book	EC Avalon
Avant Garde Book Oblique	EC Avalon Italic
Avant Garde Demi	EC Avalon Bold
Avant Garde Demi Oblique	EC Avalon Bold Italic
Avenir 55 Roman	EC Avenue
Avenir 95 Black	EC Avenue Bold
Bodoni Poster	EC Bodnoff
Brush Script	EC Banff
Caslon Open Face	EC Casablanca Open Face
Cheltham Book	EC Chelsey
Cheltham Bold	EC Chelsey Bold
Cheltham Bold Italic	EC Chelsey Bold Italic
Cheltham Italic	EC Chelsey Italic
Compacta Bold	EC Kompakt Bold
Compacta Bold Italic	EC Kompakt Bold Italic
Cooper Black	EC Cupertino
Cottonwood	EC Cottage
Courier	EC Standard
Courier Bold	EC Standard Bold
Courier Bold Oblique	EC Standard Bold Italic
Courier Oblique	EC Standard Italic
Eurostile	EC Euro
Eurostile Bold	EC Euro Bold
Eurostile Bold Oblique	EC Euro Bold Italic
Eurostile Oblique	EC Euro Italic
Eurostile Demi	EC Euro Demi
Eurostile Demi Italic	EC Euro Demi Italic
Franklin Gothic No2 Roman	EC Frankfurt
Frutiger 65 Bold	EC Frank 65
Frutiger 95 Ultra Bold	EC Frank 95
Freestyle Script	EC Freeport
Futura Book	EC Fujiyama
Futura Bold	EC Fujiyama Bold
Futura Bold Italic	EC Fujiyama Bold Italic
Futura Condensed	EC Fujiyama Condensed
Futura Condensed Bold	EC Fujiyama Condensed Bold
Futura Condensed Bold Italic	EC Fujiyama Condensed Bold Italic
Futura Condensed Extra Bold	EC Fujiyama Condensed Extra Bold
Futura Condensed Extra Bold Italic	EC Fujiyama Condensed Extra Bold Italic
Futura Condensed Italic	EC Fujiyama Condensed Italic
Futura Condensed Light	EC Fujiyama Condensed Light
Futura Condensed Light Italic	EC Fujiyama Condensed Light Italic
Futura Extra Bold	EC Fujiyama Extra Bold
Futura Extra Bold Italic	EC Fujiyama Extra Bold Italic
Futura Heavy	EC Fujiyama Heavy
Futura Heavy Italic	EC Fujiyama Heavy Italic

Garamond Book	EC Gatineau
Garamond Bold	EC Gatineau Bold
Garamond Bold Italic	EC Gatineau Bold Italic
Garamond Light	EC Gatineau Light
Garamond Light Italic	EC Gatineau Light Italic
Glypha 55 Roman	EC Glistler
Glypha 65 Bold	EC Glistler Bold
Gothic 13	EC Goethe
Helvetica Roman	EC Swiss
Helvetica Thin	EC Swiss Thin
Helvetica Thin Italic	EC Swiss Thin Italic
Helvetica Bold	EC Swiss Bold
Helvetica Bold Italic	EC Swiss Bold Italic
Helvetica Compressed	EC Swiss Compressed
Helvetica Italic	EC Swiss Italic
Helvetica Neue Bold	EC Swiss Neue Bold
Helvetica Neue Bold Italic	EC Swiss Neue Bold Italic
Helvetica Neue Italic	EC Swiss Neue Italic
Helvetica Neue Roman	EC Swiss Neue
Helvetica Neue Thin	EC Swiss Neue Thin
Helvetica Neue Thin Italic	EC Swiss Neue Thin Italic
Hobo	EC Homeward Bound
Juniper	EC Jupiter
Künstler Script	EC Kunst Script
Linotext	EC Oldlinus
Linotype Centennial 55 Roman	EC Centennial
Linotype Centennial 65 Italic	EC Centennial Italic
Memphis Medium	EC Memm Medium
Memphis Extra Bold	EC Memm Extra Bold
Omnia	EC Opitan
Peignot Beml	EC Peridon Demi
Present	EC Perfect
Rockwell Roman	EC Rocky
Rockwell Light	EC Rocky Light
Rockwell Bold	EC Rocky Bold
Rockwell Italic	EC Rocky Italic
Shelley Allegro Script	EC Shell Script
Times	EC Roman
Times Bold	EC Roman Bold
Times Bold Italic	EC Roman Bold Italic
Times Italic	EC Roman Italic
Trajan	EC Troja
Univers Regular	EC Usa
Univers Bold	EC Usa Bold
Univers Bold Italic	EC Usa Bold Italic
Univers Italic	EC Usa Italic
Univers Black	EC Usa Black
Univers Black Italic	EC Usa Black Italic
Univers Thin	EC Usa Thin
Univers Thin Italic	EC Usa Thin Italic
Universal Greek with Math Pi	EC Greek Meathe Symbole

C Polices de EuroCUT Design XT

VAG Rounded Bold

Zapf Chancery Medium Italic

ID Automation

#-Touche occupée par , -

#-Touche occupée par , -

#-Touche occupée par , -

#-Touche occupée par , -

EC Helios Bold

EC Zürich Calligraph Italic

EC-EAN

EC Plak

EC Plak Bold

EC Plak Bold Italic

EC Plak Italic

D Polices de EuroCUT

EC-EAN



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 * \$ % /

ECAvalon-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECAvalon-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECAvalon-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECAvalon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECAvenue-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECAvenue

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECBanff

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ! \$%&/() ?

ECBodnoff

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECCasablanca

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECCentenniol-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECChelsey-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECChelsey-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECChelsey-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECChelsey

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECCOTTAGE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECCupertino

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECEuro-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECEuro-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECEuro-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECEuro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECEurodemi-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECEurodemi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECFrank-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / () = ? @ #

ECFrank

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / () = ? @ #

ECFrankurt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / () = ? @ #

ECFreeport

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! § % & / () ?

ECFuyijama-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / () = ? @ #

ECFuyijama-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / () = ? @ #

ECFuyijama

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacond-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacond

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacondextra-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacondextra-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOP**QRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmnop**qrstuvwxy**
1234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacondlight-Italic
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxy
1234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamacondlight
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxy
1234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamaextra-Bold
ABCDEFGHIJKLMNOP**QRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmnop**qrstuvwxy**
1 234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamaextra-BoldItalic
ABCDEFGHIJKLMNOP**QRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmnop**qrstuvwxy**
1 234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamaheavy-Italic
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxy
1234567890 BääüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECFuyijamaheavy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGatineau-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGatineau-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGatineau

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGatineaulight-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGatineaulight

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECGlistier-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECGlistier

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECGoethe

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECGreekmathe

ABΨΔΕΦΓΗΙΞΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΘΩδΧΥΖ

αβψδεφγηιξκλμνοπθρστθωφχζ

+ - × ÷ = ± ∓ ° ' " \$ % & / () = ? @ #

ECHelios-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECHomeward

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ! \$\$%&/() ?

EGJUPITER

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! \$%&/() ?

EGKompakt-Bold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

EGKompakt-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

EG Kunst Script

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECMartinique

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECMemm-Bold

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

ECMemm

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECOldlinus

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECPerfect

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECPeridonDEMI

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECPlak Bold Kursiv

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECPlak Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü! " § \$ % & / () = ? @ #

ECPlak Kursiv

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ -

ECPlak

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ -

ECRocky-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECRocky-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECRocky

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECRockylight

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECRoman-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECRoman-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECRoman-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECRoman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 BääüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECShellScript

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECStandard-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECStandard-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECStandard-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECStandard

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwiss-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwiss-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwiss-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwiss

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwisscompressed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECSwissneue-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

EC*Swissneue-**BoldItalic*
ABCDEFGHIJKLMNOP**QRSTU**VW**XYZ**
abcdefghijklmnopqrstuvw**xyz**
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

*EC*Swissneue-*Italic*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

EC*Swissneue*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

*EC*Swissneuethin-*Italic*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

EC*Swissneuethin*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

*EC*Swissthin-*Italic*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

EC*Swissthin*
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ
abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890 *BäöüÄÖÜ!*"\$%&/()=?@#

ECTROJA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! \$%&/() ?

ECUsa-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsa-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsa-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsablack-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsablack

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsalight-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECUsalight

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

ECZuerichCalligraph-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

E Polices des symboles de EuroCUT

E.1 Symbole Signe (ECSignsymbole)

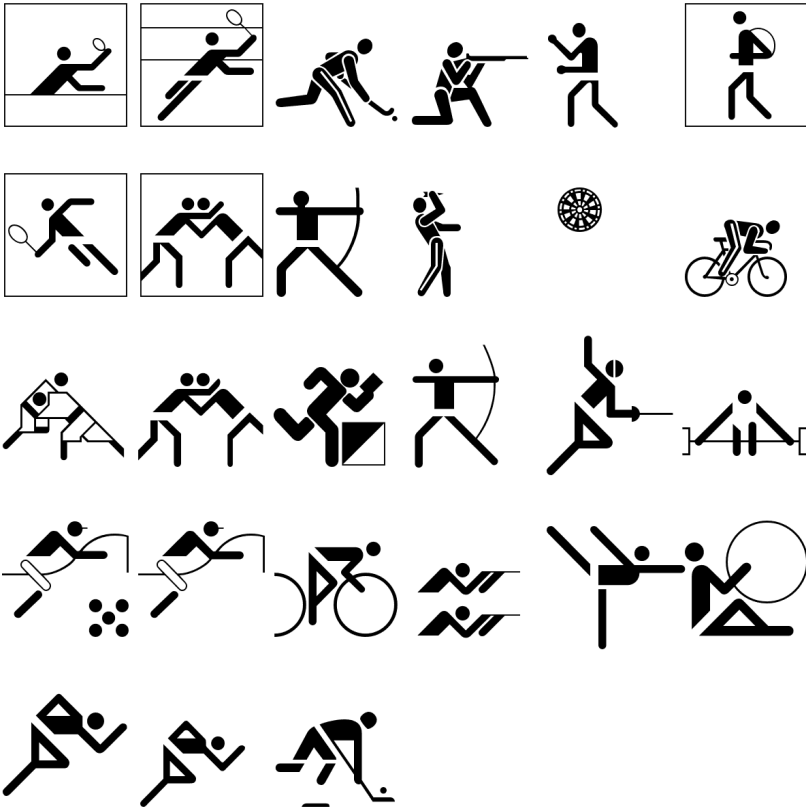




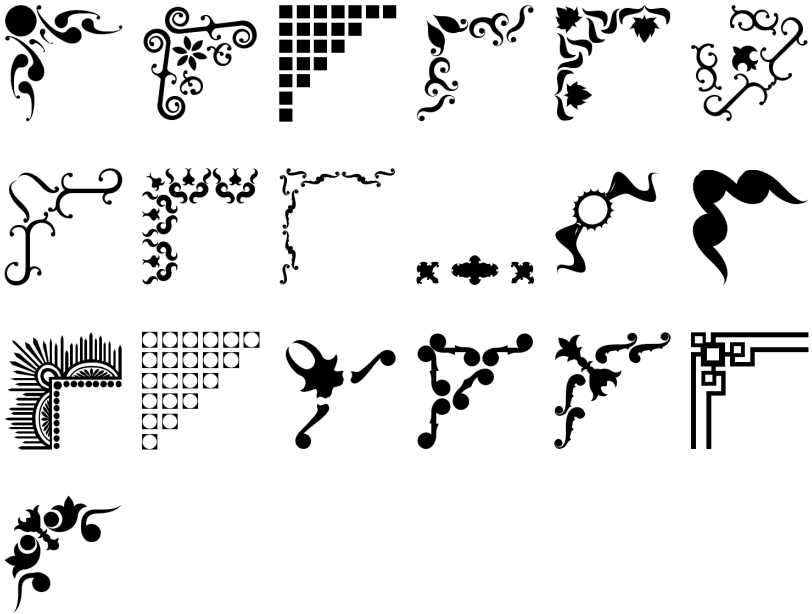
E.1 Symbole Signe (ECSignsymbole)



E.2 Symbole Sport (ECSportsymbole)



E.3 Symbole Cadre (ECRahmensymbole)



F Glossaire des termes techniques

Éditeur de texte	L'Éditeur de texte est une fonction logicielle qui regroupe tous les objets nécessaires à la rédaction et au traitement de texte professionnels. Des outils spéciaux de typographie indispensables aux techniques publicitaires y sont intégrés.
Affichage consommation matériel	Dans l'aperçu des envois est affichée la consommation de matériel des emplois en mètres carrés (dans la ligne d'état de la fenêtre). Cela se fait avant la sortie. Cette fonction peut être utilisée pour commander précisément autant d'un matériau comme cela est réellement nécessaire.
Affichage matériau	Chaque layer de couleur un matériau peut être attribué de la description matérielle exacte. Le matériau assigné est affiché : dans le calcul du job, l'info job, dans le layer lui-même et lors de l'envoi.
Aperçu des thumbnails	Thumbnails (miniatures) sont de petits extraits de faible résolution de pixels du contenu du fichier. Tous les fichiers situés dans le répertoire sélectionné seront gérables et accessibles, en utilisant la aperçu miniatures.
Arc de cercle	Est sur une fonction spécifique de l'éditeur de texte avec peuvent être placés les blocs de texte á, sur, ou dans un cercle.
Attendre après segment	Si un job est segmenté, l'utilisateur obtient avec cette option la possibilité de ré-équiper la machine avant le segment suivant est traité. La sortie peut être poursuivi à tout moment.
Attribution de l'outil	Chaque layer de couleur peut être associée à un outil particulier. Cela simplifie la création et la transformation des jobs. Le pilote de l'appareil sélectionné fournit à l'utilisateur les outils possibles disponibles. L'attribution est effectuée individuellement par l'utilisateur.
Autonome	Autonome signifie que ce programme peut être utilisé sans un programme hôte. Il a tous les outils nécessaires pour la conception, la mise en page, et la sortie des jobs.
Cloner	À l'origine, cette fonction visait à maintenir l'opérationnalité de l'ordinateur lors d'un grand nombre de copies. Elle sert notamment à la production d'autocollants et de séries. Toute modification apportée à l'objet de contrôle est répercutée sur les objets clones.

Contrôle des périphériques	La section contrôle des périphériques traite des fonctions de la sortie.
Conversion automatique de plumes contour	Cette fonctionnalité signifie qu'il est vérifiée à la livraison des données pour la sortie, si les objets ont l'attribut plume de contour. Dans l'affirmative, l'utilisateur peut décider si le contour doit être convertie ou non. Si le contour est converti, puis un objet vectoriel est automatiquement créé dans l'épaisseur du contour !
Couleurs spot définissables	Les couleurs spot sont spécialement définis layer de couleur dont les valeurs sont rendue 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.
Découpage Multiple	Option de plus facile à couper des matériaux épais et résistants.
Découpage direct	Couper sans fenêtre avant la sortie sur le traceur de découpe
Découper région	Est une fonction de bitmap qui permet la vectorisation d'une partie d'un bitmap. D'un bitmap toute autre forme vectorielle peut être découpée.
Empilement	Il y a tellement de nombreux objets positionnés côte à côte comme s'adaptes sur la surface. Les objets suivants seront positionnés dessus. Ce processus est répété jusqu'à ce que tous les objets sont positionnés sur le matériau.
Enregistrement de la parcours	La distance parcourue de chaque outil est enregistré. En outre, la date, l'heure et le nom de périphérique sont stockés.
Espace (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	Fonction spéciale qui produit des espaces typographiques correctes. Cet espace spécial peut être entré directement à partir du clavier.
Fermer objets (automatique)	Lors de l'importation de fichiers DXF ou HPGL de nombreux objets voire tous les objets ne sont pas fermés. Seuls les objets fermés peuvent être correctement traités sur un traceur de découpe. Cette fonction ferme donc automatiquement tous les objets, tout en laissant la possibilité de modifier dans les paramètres par défaut le nombre des objets à fermer.

Fonction serveur plot (TCP/IP)	Un ordinateur avec lequel sont connectés plusieurs appareils de sortie peuvent agir comme un serveur plot. Les données peuvent être transférées sur le réseau via TCP/IP. Il peut émettre un nombre illimité d'ordinateurs clients sur les dispositifs serveurs job à condition que les licences appropriées sont disponibles.
Fonction spool	Si le plot-manager sera activé avec le paramètre !SPOOL!, il fonctionne sans que le programme doit être lancé. Les données de sortie peuvent être envoyés via drag & drop.
Fonctions Bitmap	Les bitmaps sont des images numériques matricielles ou des photographies. Sous <i>fonctions bitmap</i> 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 copié 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 implémenté 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. x - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logiciel OptiScout. Informations détaillées sur : www.optiscout.com
Hachure	Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'une hachure. La surface sera fraisée le long de cette hachure

avec l'outil de fraisage.

Importation texte (TXT / RTF / ECT)	Textes étrangères peuvent être importées directement dans l'éditeur de texte. Les formats mentionnés ci-dessus peuvent être utilisés. Le format RTF est utilisé dans le texte formaté. Il peut être stocké par tout traitement de texte professionnel.
Info Job	L'info job peut contenir diverses informations supplémentaires relatives à chaque job tels que par ex. numéro de commande, adresse du client, matériau, durée...etc.. L'info job peut également être imprimée.
Job calculation	Le job calculation se réfère à une fonction avec laquelle peut être facilement pré-calculé. Particulièrement bien elle est adapté pour calculer les dépenses de matériel.
Job de référence (*.JRF)	On sauvegarde sous un Job de référence l'environnement, les paramètres de l'outil et les pilotes de l'appareil. De la sorte, il est possible de reproduire un job ayant les mêmes attributs à volonté.
Jobs actifs et passifs	Les jobs actifs sont ceux qui sont maintenant coupés. Jobs passifs sont prêt à être sortis dans une queue d'attente.
Ligne de contour (Print & Cut)	Contrairement à l'outline/inline les bitmaps sont ici pourvus d'un contour vectoriel. Cette fonction est notamment utilisée dans la production d'autocollants et d'étiquettes.
Lignes d'échenillage horiz. / vert.	En plus de grille d'échenillage « global » généré autour du job de sortie, lignes d'échenillage individu peuvent être ajoutées à l'horizontale ou à la verticale dans l'aperçu de sortie. Jobs grandes et lourdes peuvent être divisés de cette façon.
Modèles types (*.JTP)	Les modèles types ou <i>templates</i> sont des jobs qui n'ont pas de nom de fichier lorsqu'on les ouvre. Un modèle peut être créé dès lors qu'il doit servir d'exemple pour d'autres jobs similaires. L'avantage réside entre autre dans le fait que la surface de travail ainsi que le layout sont déjà prédéfinis.
Mode de digitalisation	Cette caractéristique signifie un outil de dessin, qui - semblable à un tablet de digitalisation avec loupe - génère points nodaux dans l'espace de travail.

Multi-Inline	Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'inlines. La surface est éliminée le long de cette inlines de l'extérieur vers l'intérieur.
Objet symétrique	Est un outil qui peut produire des étoiles et des polygones. La forme initiale (cercle, ellipse) et le nombre de coins peuvent être spécifiés. Avec son propre outil de dessin, puis les objets symétriques sont dessinés sur la surface de travail.
Onglet Clipart	Les cliparts peuvent être associés aux fichiers job - pour la plupart logos ou motifs - et sont très utiles dans la conception d'un job de sortie. L'onglet Clipart est un sous-élément de la sidebar et permet de gérer les cliparts.
Onglet Fichier	Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des fichiers graphiques (jobs).
Onglet Layer	Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des layers (niveaux). Les layers sont des niveaux de couleur, au moyen desquels la position de l'objet mais aussi l'ordre de sortie ainsi que le paramétrage de l'outil sont commandés.
Onglet Objets	Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des objets. Différentes propriétés de l'objet, p. ex. visible/invisible, ne pas envoyer, ne pas imprimer, peuvent être définies au cas par cas pour chaque objet.
Optimisation	Objectifs d'optimisation sont: la réduction des rejets, les économies de matière, gain de temps, d'optimiser et de raccourcir la préparation des travaux. L'optimisation des objets peut être effectuée sur la surface de travail ou dans la prévisualisation de sortie. Les objets sont triés de sorte que la consommation de matière est la plus faible possible (pas d'imbrication des objets).
Outils de productivité	Ce sont des outils spéciaux qui peuvent en raison de leur fonctionnalité accroître la productivité des processus de fabrication d'enseignes. Il y a de tels outils qui distinguent un logiciel de coupe de ces programmes d'illustration comme Illustrator ou CorelDRAW.
Outline / Inline	Fonction spéciale permettant de dessiner automatiquement des objets vectoriels avec un contour - à une distance prédéfinie. À l'inverse de la fonction ligne de contour, cette fonction pourvoit les objets intérieurs

des contours vers l'intérieur, appelés également *inlines*.

Paramétrage de l'outil	Signifie que les réglages spéciaux peuvent être faites pour un outil. Ceux-ci peuvent être des valeurs pour la vitesse, la fréquence de rotation, la profondeur, l'angle, d'accélération et d'autres paramètres. Le pilote de périphérique définit les champs de paramètres. L'utilisateur modifie les valeurs des paramètres correspondants avant la sortie de l'appareil.
Perçages	Les perçages sont un outil de dessin spécial permettant de marquer la position d'un repère de perçage au moyen d'un réticule. Si la machine connectée est en mesure de générer des trous de perçage, la position sera alors transmise au pilote de l'appareil.
PhotoCUT	PhotoCUT est un module de programme qui peut convertir des images consistant de niveaux de gris en des bandes de vecteurs. Les bandes ainsi produites peuvent être sorties sur des traceur de découpe classiques. Ils produisent un effet de photo avec la distance d'observation suffisante.
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.
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 qualifié pour la sortie, peuvent être utilisés. Habituellement, ce sont tous les ports COM et USB.
Surface pleine	Est une fonction de fusion qui sous-remplit les objets d'une couleur, dont les faces se chevauchent celles d'une autre couleur. Les objets partiellement obscurcis sont modifiés de manière à être complètement recouverts par les objets sus-jacents.
Surveillance des répertoires	Cette fonctionnalité signifie que le logiciel observe un répertoire défini sur le disque dur ou sur le réseau. Chaque fois qu'un changement en enregistrant ou en supprimant un job est effectué dans ce répertoire, l'aperçu miniatures est mis à jour également.
Surveiller processus de sortie	Avec la surveillance, on entend que le processus de sortie peut être interrompu ou arrêté. Les jobs actifs peuvent être mis à passive et peuvent être activés en cas de besoin.
Test de parcours	On peut effectuer un test de parcours avant la sortie finale pour vérifier par exemple que la quantité de matériau est suffisante. La sortie du job est alors simulée avec la tête de l'outil relevée.
Traceurs à plat	Les traceurs à plat sont les traceurs de découpe équipés d'une table de découpe à plat.
Traceurs multifonctionnels	Les traceurs multifonctionnels sont des appareils pouvant, outre la découpe de feuilles, utiliser d'autres

outils. Ces derniers peuvent être les couteaux oscillants, broches de fraisage et outils de rainurage.

✘ - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logicielle OptiScout. Informations détaillées sur : www.optiscout.com

Traitement des points nodaux

Outil principal pour créer et éditer des objets vectoriels.

Trajectoires outil

Lors du fraisage ou découpe laser il arrive souvent que près du point de départ d'un objet les marques d'immersion sont visibles. Ainsi, la qualité des objets à fraiser ne sera pas affectée, le point de départ vers un emplacement à l'extérieur de l'objet peut être déplacé. Cette tâche est effectuée par ce qu'on appelle trajectoires outil.

Transfert de données CMX

Le transfert de données CMX fait référence au transfert de données au moyen du format CMX de CorelDRAW. Ce format a été créé par CorelDRAW pour assurer l'échange de données entre les programmes de la famille Corel. Ce format est de libre accès et utilisé pour l'échange de données. Comparé à EPS, ce format offre l'avantage de récupérer intégralement les types de données particuliers sans qu'il soit nécessaire de les convertir.

Tri avec simulation

Cette fonction permet d'effectuer un tri des objets répondant à un certain critère. Pour certaines machines équipées de fraise ou d'un laser, l'ordre de traitement des objets est d'une grande importance. Aussi, la sortie peut être ici simulée et le tri réorganisé en fonction des exigences du périphérique de sortie.

Trimmer

Est une fonction de fusion, sectionnant les objets fermés avec des lignes ou des objets de la courbe et que les sous-objets résultant ferme alors automatiquement.

Trimmer ouvert

Est une fonction de fusion qui laisse ouvert les objets une fois qu'ils ont été séparés à la jonction.

Type de programme

Cette section résume certains critères qui caractérisent le champ d'application du programme.

Vectorisation

La vectorisation est la conversion des bitmaps (images

matricielles) en contours vectoriels.

Weed-Ex - Option du pilote

Il y a un matériau flexible ou de flocage 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.

G Glossaire

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

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

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

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

Profondeur de bit	<p>~ correspond à la quantité de couleurs disponibles pour un nombre de bits, p. ex.:</p> <p>1 Bit = $2^1 = 2$ couleurs (noir et blanc)</p> <p>8 Bits = $2^8 = 256$ couleurs ou niveaux de gris</p> <p>24 Bits = $2^{24} = 16,8$ millions de couleurs</p>
Profondeur de couleurs	<p>Sous ~ on désigne le nombre de teintes colorées possibles pouvant être numérisées par un scanner ou rendues par un écran en couleurs.</p>
Raster Image Processeur	<p>Communément appelé RIP. Logiciel permettant de convertir les fichiers en données exploitables par une imprimante.</p>
Recouvrement	<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>
Résolution	<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>
Résolution de numérisation	<p>Précision de la résolution lors de la numérisation d'images analogiques</p> <p>Formule:</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>
Taille de police	<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>
Toolbar	<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>
Upload	<p>Par ~ on entend le chargement de fichiers et programmes sur un serveur connecté en réseau.</p>
Vinyle	<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 17, 22, 51, 146, 147

AutoCAD 8, 17, 24, 42, 45, 46

B

Backup 400

BMP 17, 22, 51, 62, 74, 266

C

CCJ 22

CDR 20, 22, 26, 147, 148, 395

CDT 22, 26, 148

Cercle extérieur 152

Changement d'axe 107, 174, 215, 361

Clipart 20, 177, 299, 339, 340, 341, 344, 345, 347, 394, 400

Cloner 23, 108, 390

CMX 20, 22, 38, 62, 148, 395, 398

CMYK 20, 158, 307, 308, 400, 403

Combiner 109, 123, 144, 176, 215, 261, 361

CorelDRAW 8, 15, 17, 22, 24, 26, 36, 37, 38, 42, 43, 44, 299, 394, 398

CoRUN 42, 43, 44, 45, 170

Curseur viseur 21, 24, 124, 164, 165, 195, 358, 361

D

DXF 22, 46, 51, 52, 149, 155, 391

E

E

EMF 22, 51

EPS 22, 62, 147, 308, 391, 398, 401

F

Fraiser 125, 361, 398

Freehand 8, 17, 42

G

GIF 22, 51, 74

GTP 22, 51

H

HPGL 22, 51, 52, 62, 391

HSB 20, 307

I

IK 22, 51

Illustrator 8, 17, 24, 36, 37, 42, 44, 359, 394

Inline 125, 215, 237, 394

J

Jobs en cours 169

JPG 22, 74, 266

M

Macro 46, 73, 82, 83, 84, 87, 88, 144, 146, 321, 322, 324, 348, 350, 351, 401, 403

N

Nombre de copies 25, 321, 323, 390

O

Offset 24, 63, 152, 161

OpenType 395

OPI 22, 62, 391

P

PCX 22, 51, 62, 74, 123, 266, 290

PDF 7, 22, 38, 52, 54, 64, 65, 150, 151

PhotoCUT 19, 123, 124, 290, 291, 296, 395

PLT 22, 62

PNG 22, 74

R

Remplissage 19, 21, 65, 70, 78, 80, 96, 109, 175, 177, 197, 198, 205, 218, 221, 255, 256, 258, 259, 260, 261, 262, 264, 265, 266, 267, 268, 277, 308, 345

Repères de découpe 24, 36, 37, 96, 115, 124, 136, 138, 334, 337, 396

RGB 20, 158, 307, 308

S

Segment 23, 26, 97, 99, 140, 212, 241, 242, 390

Sens de rotation 116, 125, 135, 242, 247, 248, 336

SOR 22

Sérigraphie 20, 70, 71, 126, 258, 259, 260, 261, 392, 396

T

T

TIF 17, 22, 51, 62, 74, 123, 266, 290

Trajectoires de l'outil 125, 240

TrueType 131, 206, 395

Type 1 23, 25, 131, 206, 395

U

URW Signus 22

W

WMF 22, 51