

*SummaFlex*TM

Manuel de l'utilisateur



Summa[®]

Summa, SummaFlex and SummaFlex Pro are registered trademarks of Summa, Inc. Copyright © Summa Inc.

Sommaire

Copyright	1
SummaFlex uses the OpenCV.....	1
SummaFlex utilise le NLog.....	2
Restriction de garantie	3
Marques déposées.....	3
A propos de ce manuel	5
Conventions typographiques.....	6
1 Introduction	7
2 Démarrage rapide et installation	9
2.1 Démarrage rapide.....	9
2.1.1 Guide d'installation de SummaFlex.....	9
2.2 Scripts d'autoexportation.....	13
2.2.1 Installer Corun.....	13
2.2.2 Liaison du script SummaFlex dans CorelDRAW.....	14
2.2.3 Liaison du script SummaFlex dans Inkscape.....	16
2.2.4 Liaison du script SummaFlex dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	16
2.2.5 Liaison du script SummaFlex dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC.....	16
2.2.6 Liaison du script SummaFlex dans Macromedia Freehand.....	17
2.2.7 Liaison du script SummaFlex dans AutoCAD.....	17
2.3 Sélection des pilotes de l'appareil.....	19
2.4 Dongle et autocollant licence.....	19
3 Comment utiliser SummaFlex?	21
3.1 Desktop et surface de travail.....	21
3.1.1 I. Desktop.....	21
3.1.2 II. Surface de travail.....	21
3.2 Configurer le desktop.....	24
3.2.1 Configurer le desktop avec profiles.....	24
3.3 Principe de fonctionnement du logiciel SummaFlex.....	27
3.3.1 Diversité des pilotes.....	27
3.3.2 Préparation du travail.....	28
3.3.3 Attribution d'outil au moyen de layers.....	33
3.3.4 La sortie.....	39
3.4 Fenêtre Layer SummaFlex.....	41
3.5 Importer.....	42
3.5.1 Prétraitement de données d'importation.....	43
3.5.2 Paramètres d'importation.....	44
3.5.3 Importation PDF.....	46
3.6 Exporter.....	48
3.6.1 Exportation PDF.....	50
3.7 Applications types.....	52
3.7.1 Contour vs Outline vs Ligne de contour.....	52
3.7.2 La fusion d'objets vectoriels.....	56
3.7.3 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner.....	59
3.7.4 Imprimer.....	77

Sommaire

4 Références	87
4.1 Menu Fichier.....	87
4.1.1 Commande Nouveau.....	87
4.1.2 Commande Nouveau à partir du modèle.....	87
4.1.3 Commande Ouvrir.....	87
4.1.4 Commande Enregistrer.....	87
4.1.5 Commande Enregistrer sous.....	87
4.1.6 Commande Envoyer par E-mail.....	88
4.1.7 Commande Importer.....	88
4.1.8 Commande Importation code barre.....	88
4.1.9 Commande Exporter.....	88
4.1.10 La commande Transfert RIP.....	88
4.1.11 Commande Imprimer.....	88
4.1.12 Commande Envoyer.....	88
4.1.13 Commande Quitter.....	89
4.1.14 Historique des Jobs.....	89
4.2 Menu Edition.....	90
4.2.1 Commande Annuler.....	90
4.2.2 Commande Liste des annulations.....	90
4.2.3 Commande Rétablir.....	90
4.2.4 Commande Liste de rétablissement.....	90
4.2.5 Commande Couper.....	90
4.2.6 Commande Copier.....	91
4.2.7 Commande Coller.....	91
4.2.8 Commande Insérer les contenus.....	91
4.2.9 Commande Tout sélectionner.....	91
4.2.10 Commande Inverser la sélection.....	91
4.2.11 Commande Info Job.....	91
4.2.12 Commande Layer de couleur.....	92
4.2.13 Commande Prêt à la découpe.....	92
4.2.14 Commande Multi Copy.....	92
4.3 Menu Objet.....	93
4.3.1 Commande Changement d'axe.....	93
4.3.2 Commande Changement d'axe avec page de travail.....	93
4.3.3 Commande Miroir horizontal.....	93
4.3.4 Commande Miroir vertical.....	93
4.3.5 Commande Supprimer.....	93
4.3.6 Commande Miroir sur l'axe X.....	93
4.3.7 Commande Miroir sur l'axe Y.....	93
4.3.8 Commande Dupliquer.....	94
4.3.9 Commande Cloner.....	94
4.3.10 Commande Associer.....	94
4.3.11 Commande Dissocier.....	94
4.3.12 Commande Combiner.....	95
4.3.13 Commande Éclater la combinaison.....	95
4.3.14 Commande Remplissage.....	95
4.3.15 Commande Contour.....	96
4.3.16 Commande Dessiner.....	96
4.3.17 Commande Aligner.....	97

Sommaire

4 Références	
4.3.18	Commande Ranger et simuler... 97
4.3.19	Commande Rangement manuel... 97
4.3.20	Commande Sens horaire... 97
4.3.21	Commande Sens anti-horaire... 97
4.3.22	Commande Fermer... 98
4.3.23	Commande Ouvrir... 98
4.3.24	Commande Arrondir les angles... 98
4.3.25	Commande Réduction des points nodaux... 98
4.3.26	Commande Cadre d'échenillage... 98
4.4	Menu Affichage... 99
4.4.1	Commande Agrandir... 99
4.4.2	Commande Réduire... 99
4.4.3	Commande Toute la page... 99
4.4.4	Commande Tout montrer... 99
4.4.5	Commande Objets sélectionnés... 99
4.4.6	Commande Placer au premier plan... 99
4.4.7	Commande Placer en arrière-plan... 100
4.4.8	Commande Vers l'avant... 100
4.4.9	Commande Vers l'arrière... 100
4.4.10	Commande Inverser l'ordre... 100
4.4.11	Commande Changer l'ordre... 100
4.4.12	Commande Mode contour... 100
4.4.13	Commande Affichage élargi... 100
4.4.14	Commande Toujours visible au premier plan... 100
4.4.15	Commande Rafraîchir la fenêtre active... 101
4.5	Menu Outils... 102
4.5.1	Commande Ligne de contour... 102
4.5.2	Commande PhotoCut... 102
4.5.3	Commande Insérer un programme... 102
4.5.4	Commande Edition des programmes... 102
4.5.5	Commande Poser des repères d'impression... 102
4.5.6	Commande Chercher / replacer repères de coupe... 103
4.5.7	Commande Mesurer... 103
4.5.8	Commande Optimisation... 103
4.5.9	Commande Imbrication des contours... (Nesting)... 103
4.5.10	Commande Trajectoires de l'outil... 104
4.5.11	Commande Fraiser / déblayer... 104
4.5.12	Commande Outline... 104
4.5.13	Commande Fusion... 104
4.6	Menu Plugins... 105
4.6.1	Plugin Sélectionner objets... 105
4.6.2	Plugin Substituer objets... 105
4.6.3	Plugin Longueur contour... 105
4.6.4	Plugin Sens de rotation... 105
4.7	Menu Paramètres... 106
4.7.1	Menu Paramètres standard... 106
4.7.2	Commande Palette de couleur... 117
4.7.3	Commande Surface de travail... 119

Sommaire

4 Références	
4.7.4 Commande Règles.....	119
4.7.5 Commande Unité de mesure.....	120
4.7.6 Commande Grille.....	120
4.7.7 Commande Annuler / Rétablir.....	120
4.7.8 Commande Curseur viseur.....	120
4.7.9 Commande Lignes d'aide.....	121
4.7.10 Commande Objet magnétique.....	121
4.7.11 Commande Verrouiller lignes d'aide.....	121
4.7.12 Commande Afficher lignes d'aide.....	121
4.7.13 Commande Choix de la langue.....	121
4.8 Menu Fenêtres.....	122
4.8.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	122
4.8.2 Commande Mosaïque horizontale.....	122
4.8.3 Commande Mosaïque verticale.....	122
4.8.4 Commande Cascade.....	122
4.8.5 Commande Fermer.....	122
4.8.6 Commande Tout fermer.....	122
4.8.7 Commande Standard.....	122
4.8.8 Commande Sidebar.....	122
4.8.9 Commande Réglages.....	122
4.8.10 Commande Outils généraux.....	123
4.8.11 Commande Outils objets.....	123
4.8.12 Commande Paramètres objets.....	123
4.8.13 Commande Barre d'état des objets.....	123
4.8.14 Commande Barre d'état info éléments.....	123
4.8.15 Voyant fenêtre active.....	123
4.8.16 Commande Plus de fenêtre.....	123
4.9 Menu Aide.....	124
4.9.1 Commande A propos de.....	124
4.9.2 Commande Aide.....	124
4.9.3 Commande Info objets.....	124
4.9.4 Commande Installer les plugins Autoimport.....	124
4.9.5 Commande Pilotage à distance, support technique.....	124
4.10 Menu contextuel de la bouton gauche de la souris.....	126
4.10.1 Menu contextuel Règle.....	126
4.11 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris.....	129
4.11.1 Menu contextuel surface de travail vide.....	129
4.11.2 Menus contextuels Edition des points nodaux.....	129
5 Références Aperçu des envois.....	137
5.1 Menu Envoi.....	137
5.1.1 La commande Envoyer.....	137
5.2 Menu Options.....	137
5.2.1 Commande Enregistrer sous.....	137
5.2.2 Commande Changer l'axe.....	137
5.2.3 Commande Miroir horizontal.....	137
5.2.4 Commande Miroir vertical.....	137
5.2.5 La commande Optimisation.....	137

Sommaire

5 Références Aperçu des envois	138
5.2.6 Commande Ranger avec simulation	138
5.2.7 Commande Recalculer	138
5.2.8 Commande Conditions initial	138
5.2.9 Commande Lignes d'échenillage horizontales	138
5.2.10 Commande Lignes d'échenillage verticales	139
5.2.11 Commande Essai	139
5.3 Menu Affichage	139
5.3.1 Commande Largeur matériau	139
5.3.2 Commande Montrer tout	139
5.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés	139
5.3.4 Commande Surface totale	140
5.4 Menu Fenêtre	140
5.4.1 Commande Nouvelle fenêtre	140
5.4.2 Commande Mosaïque horizontale	140
5.4.3 Commande Mosaïque verticale	140
5.4.4 Commande Cascade	140
5.4.5 Commande Fermer	140
5.4.6 Commande Tout fermer	140
5.4.7 Commande Outils généraux	140
5.4.8 Commande Paramètres objet	140
5.4.9 Commande Barre d'état info objets	141
5.4.10 Commande Barre d'état info éléments	141
5.4.11 Voyant fenêtre active	141
5.4.12 Commande Autres Fenêtres	141
5.5 Menu Aide	141
5.5.1 Commande A propos de	141
5.5.2 Commande Aide	141
5.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport	142
5.5.4 Commande Commande Pilotage à distance, support technique	142
5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite	143
5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois	143
6 Toolbars - Barres d'outils	145
6.1 La barre de menu Standard	145
6.2 La barre Setup	145
6.3 La barre points nodaux	146
6.3.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux	151
6.4 La barre des outils de l'objet	153
6.5 Barre des Paramètres de l'objet	154
6.5.1 Commande Copies multiples	154
6.6 Barre d'état Info objets	156
6.7 Barre d'état Info éléments	156
6.8 La barre d'aperçu des outils	156
6.9 Barre d'Aperçu des paramètres objet	158
7 Outils	159
7.1 L'interface	159
7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification	160

Sommaire

7 Outils	
7.2 Repères vidéo.....	160
7.2.1 Régler forme et taille des repères.....	160
7.2.2 Ajouter des repères de justification.....	161
7.2.3 Paramètres standards du filtre.....	161
7.3 Fonction Outline.....	164
7.4 Fonction Fraiser / déblayer.....	166
7.4.1 Fenêtre Fraiser / déblayer.....	166
7.4.2 Fraiser avec ou sans cadre.....	169
7.4.3 Réglage des paramètres de la fraise.....	171
7.5 Les trajectoires de l'outil.....	171
7.5.1 Coins.....	172
7.5.2 Tangentes.....	172
7.6 Liste Annulations/Rétablissements.....	174
7.7 La fonction Alignement.....	176
7.8 Ranger et simuler.....	177
7.8.1 Simulation.....	177
7.9 L'outil Attributs de la plume.....	180
7.10 Fusion.....	184
7.10.1 Masque.....	186
7.10.2 Jonctions.....	187
7.11 L'outil Remplissage.....	188
7.12 Mesurer.....	195
7.13 La Ligne de contour.....	197
7.14 L'Info JOB.....	200
7.15 Plot Manager.....	203
7.15.1 Installation et modifications des périphériques.....	203
7.15.2 Surveillance des découpes de jobs.....	203
7.15.3 Choix du port de sortie.....	203
7.15.4 Gestion du Hotfolder.....	203
7.15.5 Serveur de découpe.....	203
7.15.6 Périphériques.....	204
7.15.7 Paramètres du Plot Manager.....	208
7.16 Fonction PhotoCUT.....	212
7.16.1 Fenêtre PhotoCUT.....	212
8 La Sidebar.....	221
8.1 Définition de la Sidebar.....	221
8.2 Commande d'Ancre.....	221
8.3 L'onglet Layer.....	223
8.3.1 A) Les Layers.....	223
8.3.2 B) Les options Layer.....	223
8.3.3 C) Les options pour palettes.....	224
8.3.4 État du layer.....	226
8.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie.....	228
8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur.....	229
8.3.7 Raccourcis de la barre d'outils des layers.....	231
8.4 Onglet Cliparts.....	232
8.4.1 Gestion des cliparts.....	232

Sommaire

8 La Sidebar	
8.4.2 Les menus contextuels.....	240
8.5 L'onglet Objets.....	241
8.5.1 L'onglet Objets (Manager d'objets).....	241
8.5.2 L'onglet Attributs.....	245
8.5.3 L'onglet Types d'objets.....	247
8.5.4 L'onglet Nom d'objet.....	249
8.6 Onglet Fichiers.....	250
8.6.1 Barre d'outils dans onglet fichiers.....	250
8.6.2 Chemins de recherche.....	255
8.6.3 Champ rechercher et affichage de fichiers.....	257
8.7 L'onglet Macros.....	260
8.7.1 La liste des macros.....	260
8.7.2 La partie toolbar.....	261
8.7.3 Le lecteur macros.....	270
8.7.4 Les macros SummaFlex.....	272
8.7.5 Le Workflow Manager intégré.....	277
9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....	285
9.1 Ordinateur sans interface de série (COM).....	285
9.2 Le plotter ne réagit pas!.....	285
9.3 Fusion des textes.....	286
9.4 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	286
9.5 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe.....	286
9.6 Plotter ne fonctionne pas via le port USB.....	288
9.7 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés.....	288
9.8 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier.....	288
Annexes.....	289
A Imbrication (Option).....	289
A.1 Le module d'imbrication de SummaFlex.....	289
B Glossaire des termes techniques.....	296
C Glossaire.....	306
Index.....	313

Copyright

Copyright © 2016 de Euro-Systems S. à. r. l.. Tous droits réservés.
Révision: 07.01.16

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

Les droits liés à la documentation de SummaFlex se trouvent à Euro-Systems S.à.r.l., Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher, Luxembourg.

Contenu / Layout du manuel:

Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner

RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

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

Seule des copies de sécurité sur CD ne sont autorisées.

SummaFlex 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.

SummaFlex 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.

SummaFlex utilise le NLog

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

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

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

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

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

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

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

Restriction de garantie

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

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

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

Marques déposées

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

Marques déposées

A propos de ce manuel

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

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

Le chapitre "**Comment utiliser SummaFlex ?**" 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, le gestionnaire de fichiers ou encore la fonction macro y sont abordés. La sélection des domaines se fait grâce aux onglets.

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

Conventions typographiques

Typographie	Signification
Gras	Titres
<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

SummaFlex est un système de reconnaissance optique modulaire pour les tables multifonctionnelles de découpe à plat. Il se prête entre autre aux opérations industrielles de fraisage et de découpe au contour numériques .

Avant qu'un job ne soit élaboré, SummaFlex localise au moyen de la caméra montée sur la fraiseuse ou sur un autre outil, la position des repères vidéo de SummaFlex. Ces repères auront été préalablement imprimés à des emplacements judicieux sur le modèle en cours de traitement.

L'algorithme de correction de SummaFlex compare alors la position actuelle des repères de justification par rapport à leur position initiale dans le job d'origine.

A l'aide de ces données, les imprécisions survenues au cours de l'impression pourront être compensées.

2 Démarrage rapide et installation

2.1 Démarrage rapide

2.1.1 Guide d'installation de SummaFlex

Si vous avez reçu une version CD du logiciel, l'installation démarrera automatiquement une fois le CD inséré. Si vous avez téléchargé le logiciel, lancez tout simplement le fichier téléchargé.

Si la fonction **Autostart** est désactivée, ouvrez Windows Explorer et lancez le fichier **install.exe** dans le répertoire principal du CD. Sélectionnez alors dans la liste le progiciel correspondant et confirmez la sélection en cliquant sur le bouton **Installer**.

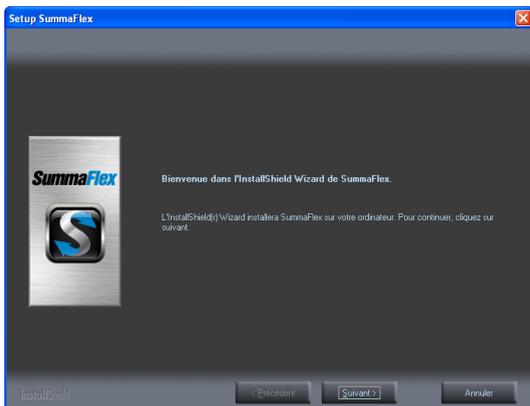


Fig. 2.1-1: Setup SummaFlex

Suivre les instructions affichées à l'écran pour l'installation du logiciel.

2.1.1 Guide d'installation de SummaFlex

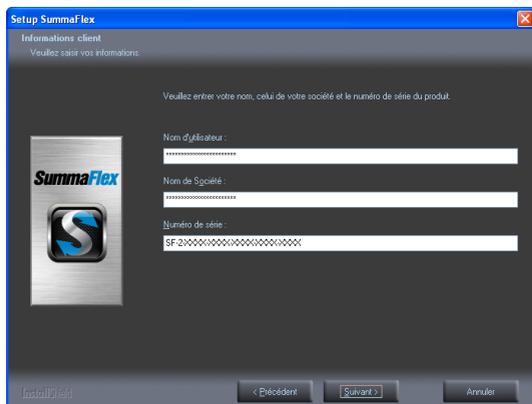


Fig. 2.1-2: Installation de SummaFlex / Fenêtre informations client

Dans la fenêtre du dessus, indiquez les informations personnelles de l'utilisateur dans les champs correspondants. Ces informations figurent sur votre facture ou votre manuel d'utilisation.

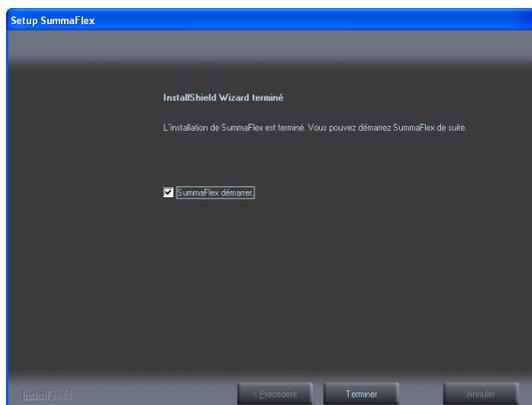


Fig. 2.1-3: Installation de SummaFlex terminée

Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer l'ordinateur. Désactivez l'option **Démarrer SummaFlex**. Connectez votre appareil au PC via une prise USB et démarrez votre ordinateur. Le nouveau matériel devrait être automatiquement détecté au démarrage.

Remarque: Veuillez installer les pilotes du plotter avant les autres étapes.

Lancez le logiciel SummaFlex et ouvrez la fenêtre **Paramètres - Paramètres standards - Périphériques**. Sous le champ **Pilote** sélectionnez le pilote pour votre appareil. Vous pouvez attribuer un nom manuellement à votre appareil dans le champs à gauche. Il est

recommandé d'attribuer un nom correspondant à la désignation de l'appareil afin de pouvoir les différencier en cas d'utilisation de plusieurs périphériques.

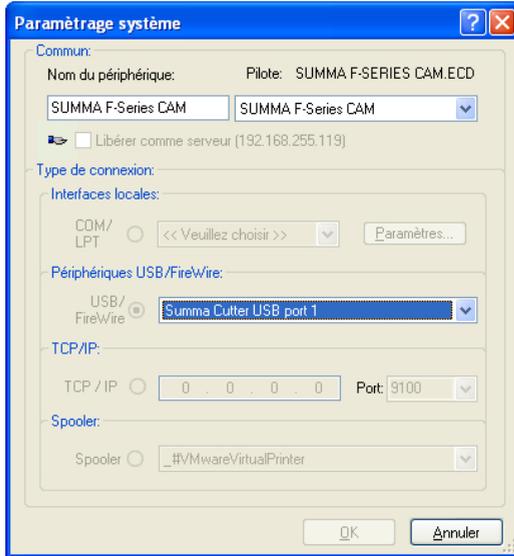


Fig. 2.1-4: Fenêtre de sélection du pilote

En confirmant sur le bouton OK la fenêtre suivante s'affichera.

2.1.1 Guide d'installation de SummaFlex

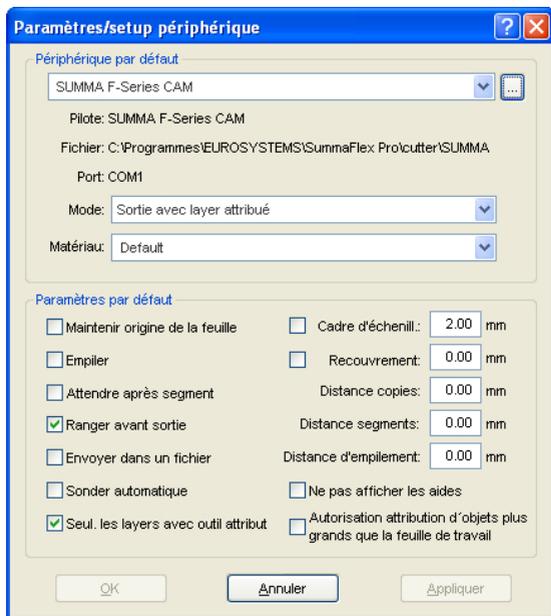


Fig. 2.1-5: Fenêtre des Paramètres par défaut

Dans cette fenêtre vous pouvez définir les valeurs implicites pour la fenêtre de sortie.

Remarque: L'illustration indique ici les paramètres **recommandés** pour SummaFlex.

Confirmez les paramètres en appuyant sur le bouton **Appliquer** et quittez la fenêtre en appuyant sur **OK**.

2.2 Scripts d'autoexportation

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

2.2.1 Installer Corun

Avec le *Corun Installer* les SummaFlex 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 SummaFlex ou si les plugins doivent être réinstallés.

2.2.1 Installer Corun

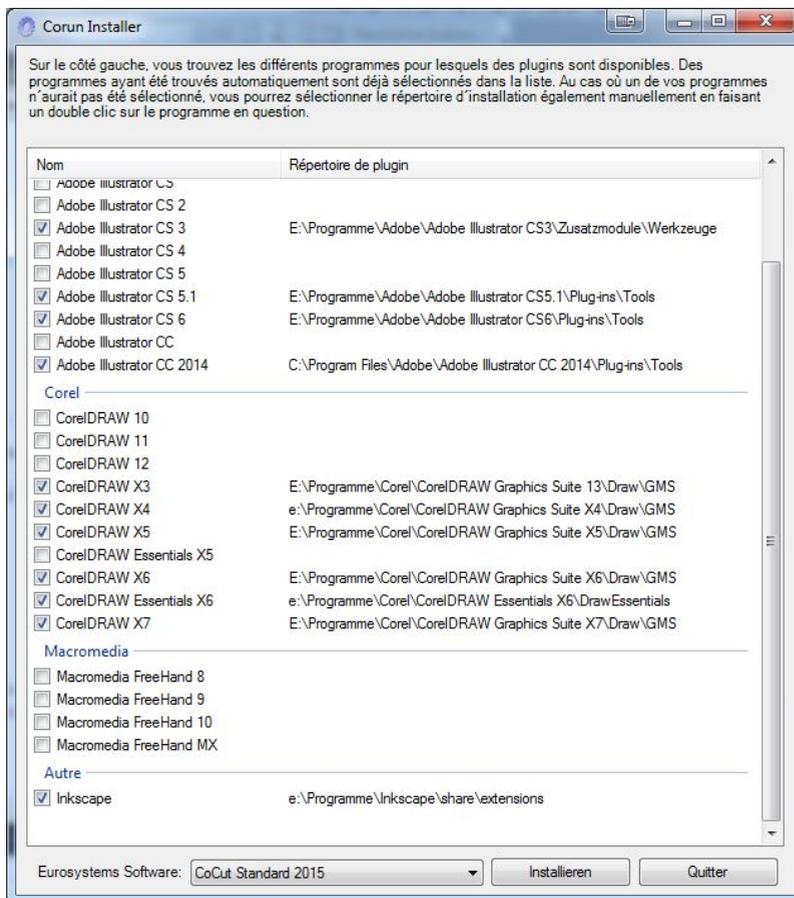


Fig. 2.2-1: Fenêtre "Corun Installer" avec les programmes d'accueil et des indicateurs de chemin.

2.2.2 Liaison du script SummaFlex dans CoreIDRAW

2.2.2.1 CoreIDRAW 10, 11, 12, X3, X4, X5, X6 & X7

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 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7 dans le lecteur / Démarrer installation / Sélectionner type d'installation "**installation personnalisée**". Si

une version de CorelDRAW est déjà installée sur votre ordinateur, sélectionnez d'abord le mode "**personnalisé**" afin d'activer les options d'installation "**spécifique**".

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

- Sélectionnez le menu **Outils/Personnalisation**
- Sélectionnez l'option **Espace de travail/Personnalisation/Commandes**
- Scripts d'application: A droite de l'arborescence cliquez sur le champ **Fichier** et sélectionnez **Macros**. Cliquez sur **Corun...** ou **Cocut...** et glissez le bouton dans la barre d'outils de CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7.
- En cliquant sur l'onglet **Aspect**, vous pourrez modifier l'apparence. Appuyez sur le bouton **Importer** et sélectionnez un symbole au choix.
Note: Le symbole disparaît à chaque nouveau démarrage de CorelDRAW 10 (Bug dans l'interface utilisateur de CorelDRAW).
- Cliquez sur le menu déroulant et choisissez l'option **Espace de travail/Personnaliser/Barres de commandes**.
- Modifiez le nom de la barre d'outils "**Nouvelle barre d'outils 1**" dans SummaFlex.
- Validez en cliquant sur OK.

2.2.2.2 CorelDRAW 9

- Sélectionnez le menu **Outils**
- Sélectionnez l'option de menu **Options**
- Choisissez **Espace de travail/Personnaliser/Barre d'outils**
- Double-clic sur **Scripts d'application**
- Sélectionnez **Corun9.csc** dans la liste des scripts
- Sélectionnez un symbole au choix et glissez-le dans la barre d'outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

2.2.2.3 CorelDRAW 8

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

2.2.2.4 CorelDRAW 7

- Sélectionnez le menu **Outils**
- Sélectionnez le menu **Personnaliser**
- Choisissez l'option menu **Barre d'outils**

2.2.2 Liaison du script SummaFlex dans CorelDRAW

- Double-clic sur **Scripts d'application**
- Sélectionnez **Corun7.csc** dans la liste des scripts
- Sélectionnez un symbole au choix et glissez-le dans la barre d'outils de CorelDRAW en maintenant appuyée la touche gauche de la souris.
- Validez avec le bouton OK

2.2.2.5 CorelDRAW 6

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

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

2.2.3 Liaison du script SummaFlex dans Inkscape

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

2.2.4 Liaison du script SummaFlex dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

SummaFlex 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 SummaFlex?

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

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

Restriction: Les remplissages spéciaux ne sont pas transférés.

2.2.5 Liaison du script SummaFlex dans Adobe InDesign CS4-CS6, CC

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

2.2.6 Liaison du script SummaFlex dans Macromedia Freehand

Freehand 8, 9, 10, MX

SummaFlex se trouve dans le menu **Xtras** sous l'option **Animer** et dans le menu **Fenêtre / Xtras**.

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

Objets sélectionnés

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

Tous les objets

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

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

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

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

2.2.7 Liaison du script SummaFlex dans AutoCAD

2.2.7.1 Fichier menu pour AutoCAD 2000(i), 2002-2015, 2002LT-2015LT

- 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 SummaFlex est à présent chargé.
- Cliquez ensuite sur l'onglet supérieur. Dans le groupe de menu, sélectionnez **SummaFlex Plot** et placez-le dans la barre d'outils d'AutoCAD.

2.2.7.2 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

2.2.7 Liaison du script SummaFlex dans AutoCAD

fichiers en indiquant *.*mnu*.

- Sélectionnez le fichier **corun.mnu** et fermez la fenêtre.
- Appuyez sur la commande **Chargement** et validez avec OK.
- Le menu SummaFlex est à présent chargé.
- Cliquez ensuite sur l'onglet supérieur. Dans le groupe de menu, sélectionnez **SummaFlex 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 **cocutl198.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 SummaFlex et une toolbar SummaFlex 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 SummaFlex. 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 SummaFlex ne pourra fonctionner!

A partir de **Start/Programme/Autostart/Auto-Import** pour SummaFlex 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 SummaFlex soit celle prévue pour votre version AutoCAD la plus récente.

2.3 Sélection des pilotes de l'appareil

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

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

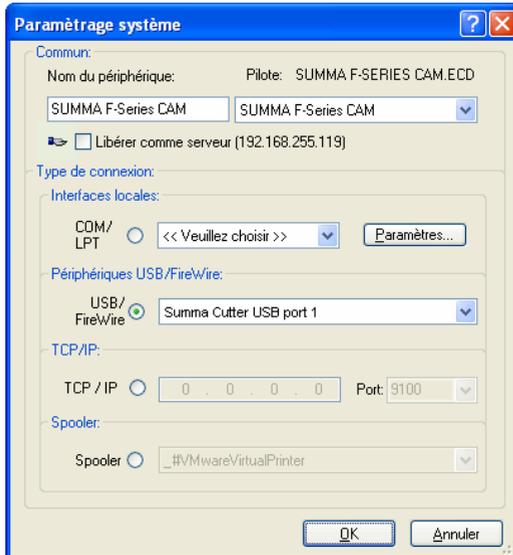


Fig. 2.3-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l'appareil

Pour plus d'informations détaillées sur le paramétrage des **interfaces locales**, consultez le lien: [voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

2.4 Dongle et autocollant licence

Protection de copie

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

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

2.4 Dongle et autocollant licence

Branchez la protection de copie (dongle), avant l'installation du logiciel, sur un port USB de votre ordinateur.

Remarque: Le dongle s'éclaire lorsque le port et le dongle fonctionnent correctement.



Fig. 2.4-1: Dongle Memo HASP pour port USB

1.1 Autocollant licence

Présentation de l'autocollant:

1. Nom du logiciel: par ex. SummaFlex
2. Numéro de série composé de 4 blocs: *Code-Abréviation logiciel-Code-Code*
Exemple: 000231-[[Abrév.]]-8935340-792556

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

1.2 Licences par fichier * .ECF (fichier de licence)

Comme une **alternative** à entrer manuellement les données de licence, l'activation peut être réalisée avec un fichier de licence. Double cliquez sur le fichier .ECF conduit l'enregistrement entièrement automatique. Le fichier de licence est copié et activée dans le répertoire du programme de SummaFlex.

Remarque: Si le fichier ECF est lié avec une application autre que SummaFlex, le fichier EFC doit être copié manuellement dans le répertoire du programme et doit être activé par un double-clic.

3 Comment utiliser SummaFlex?

3.1 Desktop et surface de travail

3.1.1 I. Desktop

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

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

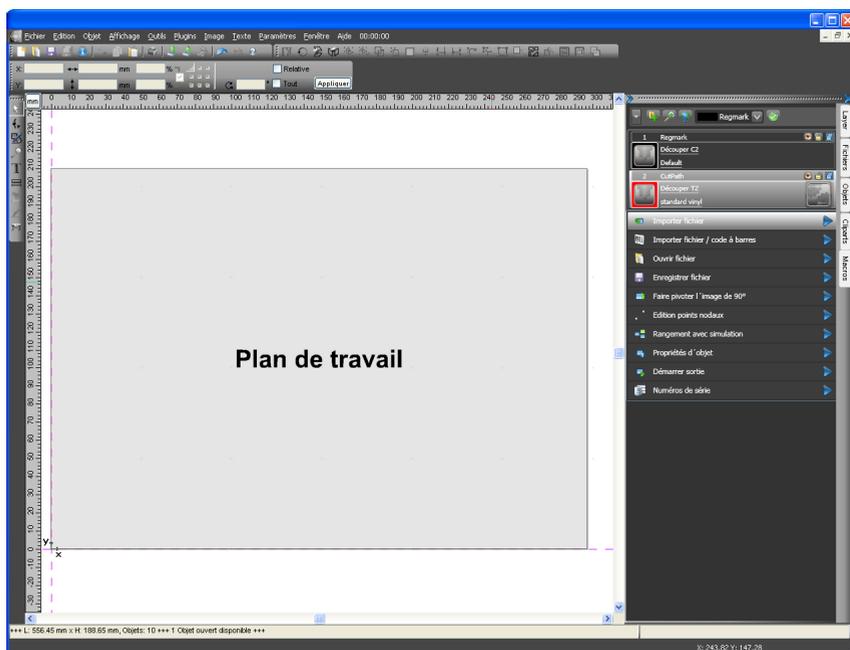


Fig. 3.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

3.1.2 II. Surface de travail

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

3.1.2 II. Surface de travail

ajoutés au choix, par ex. pour la création d'enseignes de taille différente.

Remarque: La surface de travail sert en premier lieu de repères. Le format de la surface de travail n'a aucune répercussion sur l'envoi vers le périphérique connecté. Un aperçu du job sera affiché dans l'aperçu des envois.

 voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

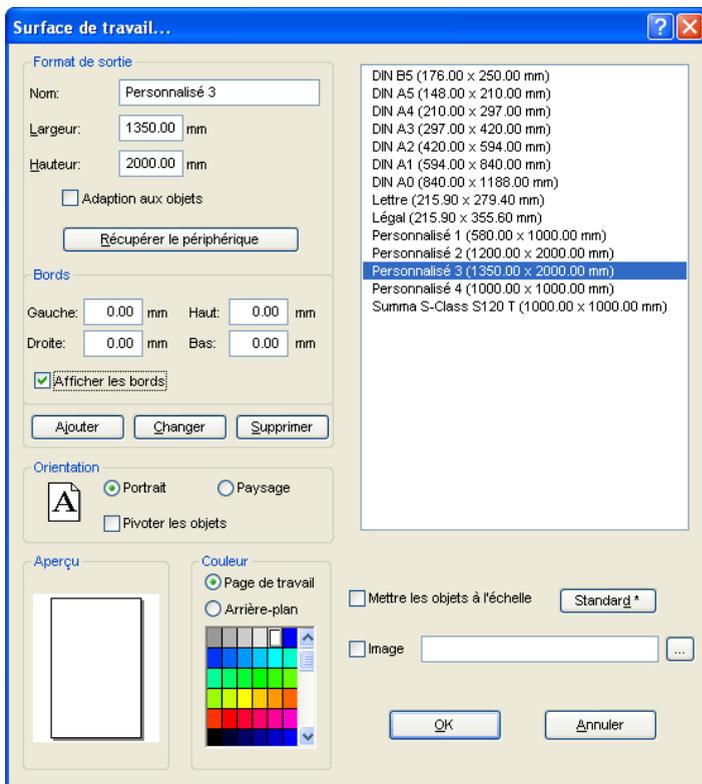


Fig. 3.1-2: Réglage de la surface de travail

3.1.2.1 Format de sortie

Nom

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

Largeur

Vous définirez ici la largeur du format.

Hauteur

Vous définirez ici la hauteur du format.

Adaptation aux objets

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

Récupérer le périphérique

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

3.1.2.2 Bords

Gauche, droite, haut, bas

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

Remarque: Des valeurs négatives sont également possibles.

Option Afficher les bords

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

3.1.2.3 Orientation

Portrait

Le format portrait sera ici utilisé.

Paysage

Le format paysage sera ici utilisé.

Option Pivoter les objets

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

3.1.2.4 Aperçu

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

3.1.2.5 Couleur

Page de travail

Définit automatiquement la couleur de la surface de travail.

Arrière-plan

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

3.1.2.6 Liste des formats

Mettre les objets à l'échelle

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

Standard*

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

Image

Affiche sur la surface de travail le bitmap sélectionné.

Bouton

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

3.2 Configurer le desktop

3.2.1 Configurer le desktop avec profils

Complicé ? Pas du tout ! Ordonnée, claire et pratique, telle est l'interface utilisateur de SummaFlex, lorsqu'elle aura été configurée selon le profil individuel adapté aux besoins réels de l'utilisateur. Le distributeur, administrateur ou l'utilisateur lui-même pourra en quelques clics seulement modeler "son" SummaFlex.

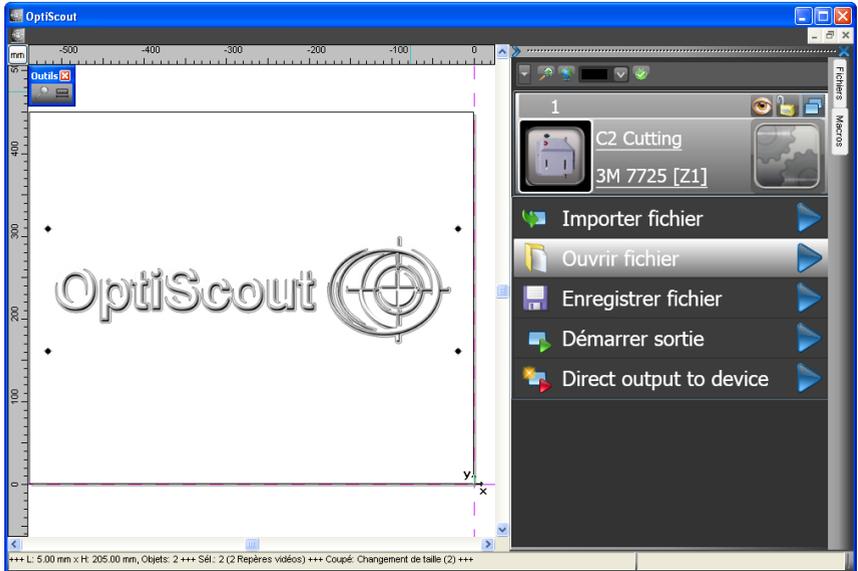


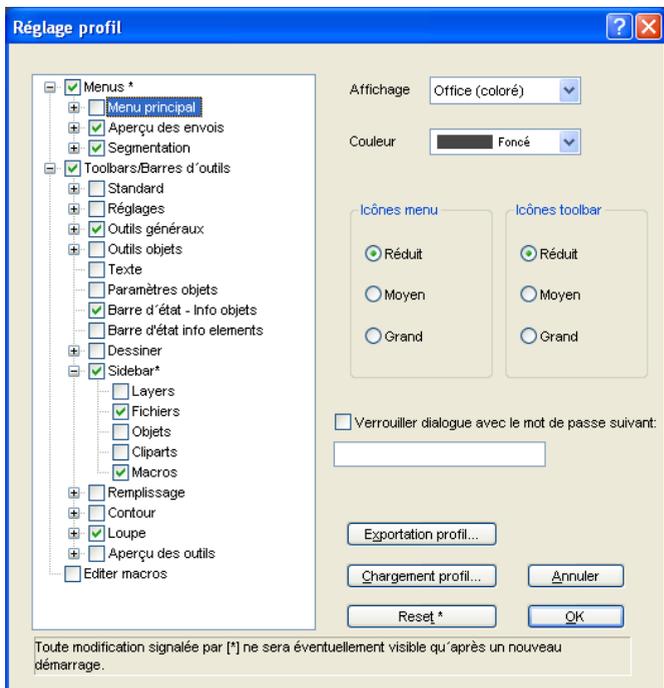
Fig. 3.2-1: Claire, condensée, facile à utiliser - l'interface utilisateur individuellement configurable

3.2.1.1 Étape 1 : Désactiver les menus et les barres d'outils

Désactiver d'un simple clic tous les menus et les barres d'outils qui ne sont pas utilisés. Exporter et enregistrer le profil pour une utilisation ultérieure. Un clic sur le bouton de commande **Reset** rétablit les paramètres par défaut.

Remarque : *Le profil pourra être exporté et par là-même sauvegardé pour être au besoin de nouveau chargé ou encore transféré sur un autre ordinateur afin de préserver un environnement de travail homogène.*

3.2.1 Configurer le desktop avec profiles



3.2.1.2 Étape 2 : Supprimer les macros

Supprimer les macros non utilisées.



- Sélectionner la macro non utilisée.
- Appuyer sur  pour supprimer la macro de la liste

Remarque : L'administrateur ou l'utilisateur pourra à tout moment recharger les macros à partir du répertoire Macros / Macros standards.

Conclusion : Un réglage individuel facilite l'utilisation, évite les erreurs de manipulation et augmente la productivité !

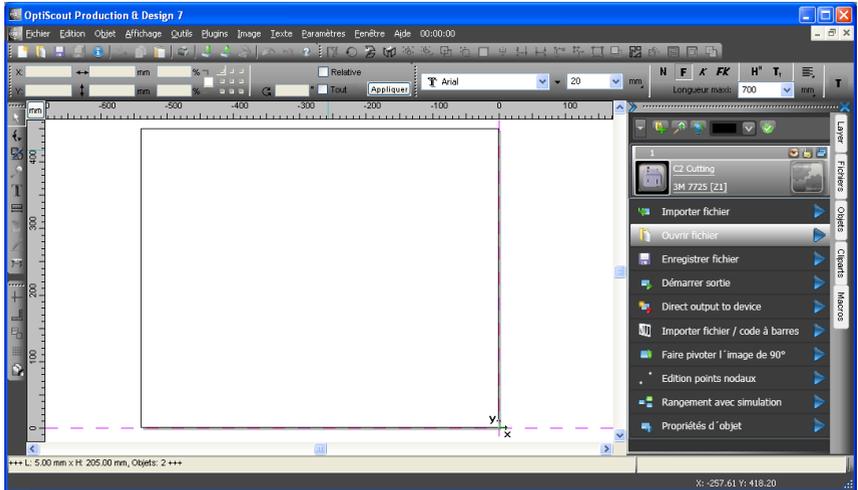


Fig. 3.2-2: Modifiable et performant - une fonctionnalité complète pour l'utilisateur expérimenté et exigeant

Avec cette interface utilisateur entièrement actualisée, l'administrateur et l'utilisateur expérimenté ont ici entre les mains un outil performant, à la hauteur des exigences les plus complexes et compliquées : tel qu'on l'attend d'une solution de finition professionnelle.

3.3 Principe de fonctionnement du logiciel SummaFlex

3.3.1 Diversité des pilotes

Les étapes de la finition sont souvent exécutées dans différents environnements de production ou encore sur des machines de fabricants différents. Aussi le logiciel doit-il disposer des pilotes correspondants. L'architecture ouverte du système de SummaFlex prend en charge quasiment tous les appareils actuels des différents fabricants, pour la découpe, le rainurage, le fraisage et le traitement au laser. Tous les progiciels de SummaFlex sont dotés des pilotes pour toutes les machines courantes. SummaFlex s'intègre ainsi facilement dans les environnements de production déjà en cours et le flux de travail habituel n'en sera pas modifié.

Remarque : Le service de pilotes personnalisés de SummaFlex est en mesure de programmer de nouveaux pilotes ou fonctions de pilotes pour la commande des machines au format HPGL, GPGL, DMPL ou code G.

3.3.2 Préparation du travail

3.3.2 Préparation du travail

3.3.2.1 Perfektes Kiss-Cut oder Through-Cut von bedruckten Materialien

3.3.2.1.1 Repères vidéo

3.3.2.1.1.1 Positionnement efficace et correct

La compensation et l'alignement des objets imprimés nécessitent un minimum de 3 repères vidéo. Le positionnement des repères devrait dans le meilleur des cas former un triangle aussi grand que possible recouvrant de son étendue l'objet à compenser.

Remarque: Le diamètre recommandé: 5 mm / 0,197 pouces ou 6,35 mm / 0,25 pouces. La distribution des repères joue ici un rôle important pour la précision de la sortie.

Positionnement:



Fig. 3.3-1: Bon positionnement des repères vidéo

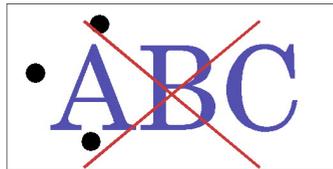
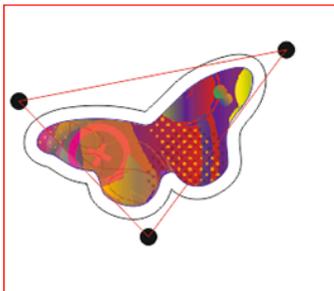


Fig. 3.3-2: Mauvais positionnement des repères vidéo



Recouvrement:

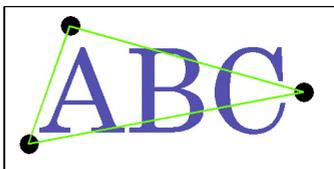


Fig. 3.3-3: Bon recouvrement de la surface à calculer

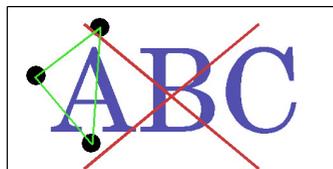


Fig. 3.3-4: Mauvais recouvrement de la surface à calculer

3.3.2 Préparation du travail

Recouvrement variantes:

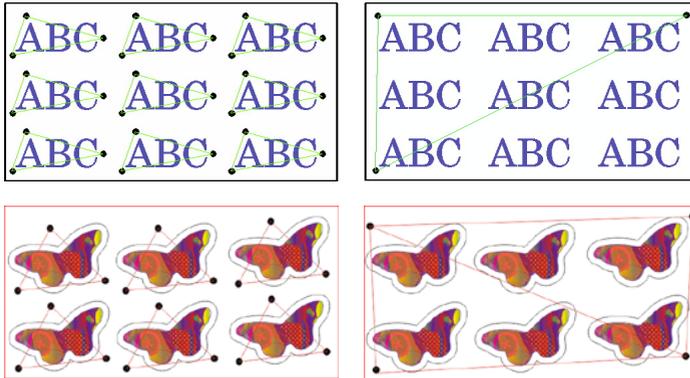


Fig. 3.3-5: 2 variantes possibles de recouvrement sur des feuilles avec copies

Sur l'exemples de **gauche** chacun entouré de 3 repères vidéo. La compensation se fait ainsi dans la zone correspondante pour chaque objet. Un cadrage différent des objets, souvent lié à des raisons techniques, pourrait être ainsi compensé. Le temps de production se voit cependant augmenter, puisque la caméra devra saisir tous les repères.

Dans l'exemple de **droite**, la feuille ne contient que 3 repères (1 triangle) ou 4 repères (2 triangles). Ici tous les objets sont compensés grâce à ces 3 ou 4 repères. Des offsets différents pour chaque objet ne pourront pas être exactement compensés! Le temps de production est ici moins important que dans l'exemple à gauche puisque seuls 3 ou 4 repères devront être détectés.

Il doit être décidé, combien la précision est nécessaire, parce que cela implique le nombre minimum admissible repères vidéo.

3.3.2.2 Fichier Print & Cut avec CorelDRAW et Illustrator

3.3.2.2.1 Comment créer un fichier Print & Cut dans Illustrator ou CorelDRAW ?

Mesures préparatoires

Avant tout, ouvrez un nouveau document dans Illustrator ou CorelDRAW. Assurez-vous que la taille du document est assez grande pour pouvoir contenir le graphique **ainsi que** les marques (repères vidéo) tout autour du graphique. Créez ensuite trois layers dans votre document. Un layer est attribué aux repères, un autre au contour de découpe (découpe mi chair, pleine, fraisage, rainurage) et enfin un dernier au graphique lui-même. Chaque layer doit être conformément désigné. SummaFlex tient compte de la désignation des layers lors de l'importation du fichier. Cette interface layer permet d'accélérer le processus de préparation du job et prévient toute équivoque, l'opérateur pouvant assurer à son tour l'attribution d'outil correcte en fonction du layer.

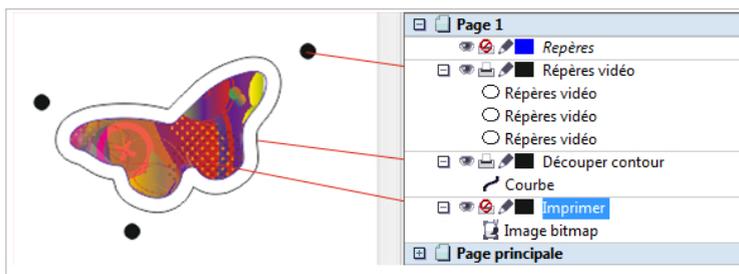


Fig. 3.3-6: Exemple : Différents layers dans CorelDRAW

Étape 1 :

Dessinez ou importez le graphique devant être imprimé et placez-le dans un layer différent. Ce layer peut être désigné sous Dessin ou Impression. Le nom attribué est sans incidence sur la progression du projet - ce nom ne sera pas utilisé dans SummaFlex.

Étape 2 :

Dessinez les cercles devant correspondre plus tard aux marques repères dans le layer Regmark. Nous recommandons comme taille optimale des repères les dimensions suivantes: 5 mm / 0.197 inch ou 6.35 mm / 0.25 inch.

Remarque : Les cercles devront être définis en noir sans contour si l'impression doit se faire sur un support blanc. Les marques de repères peuvent être en couleur si le support d'impression est de couleur pour obtenir un contraste plus grand.

3.3.2 Préparation du travail

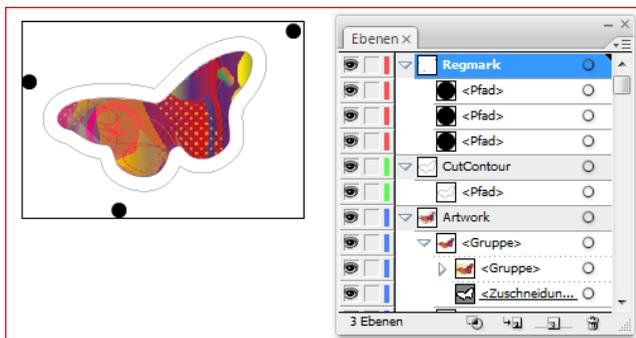


Fig. 3.3-7: Exemple : Niveaux dans Illustrator

Étape 3 :

Dessinez la ligne de découpe autour du graphique et placez-la dans un layer différent. Le nom attribué à ce layer sera affiché lors de l'importation dans SummaFlex.

Remarque : *Différents contours de découpe peuvent être placés dans différents layers. Cela peut être d'une grande aide si les projets doivent être réalisés avec plusieurs outils, p. ex. rainurer et découper.*

Étape 4 :

Verrouillez ou masquez le layer du graphique afin de **n'exporter que** les layers Regmark et Découper contour. Sélectionnez tous les objets et exportez le fichier sous format PDF ou AI. Ce fichier **ne** devrait **pas** contenir le graphique.

Étape 5 :

Déverrouillez ou affichez le layer du graphique. Sélectionnez tous les objets ainsi que les repères et exportez-les dans un second fichier PDF pour l'impression.

Remarque : *Ce fichier PDF ne devrait contenir que les repères et le graphique; les contours de découpe ne seront pas imprimés !*

Étape 6 :

Ouvrez le fichier d'impression dans votre logiciel RIP et imprimez le fichier.

Important : *Assurez-vous que les dimensions du fichier restent inchangées dans le RIP.*

Étape 7 :

Importez dans SummaFlex le fichier PDF des contours de découpe. L'image ci-dessous illustre le résultat après l'importation. Le fichier contient les niveaux créés dans le logiciel d'illustration; les repères sont marqués d'une croix.

L'opérateur de la machine peut alors procéder à l'attribution des outils de sortie aux différents niveaux et lancer la sortie.

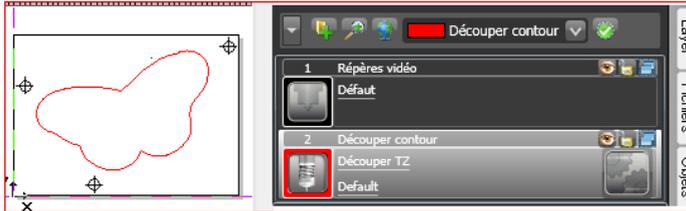


Fig. 3.3-8: Exemple : Quick Layer dans SummaFlex

3.3.3 Attribution d'outil au moyen de layers

L'attribution des outils dans SummaFlex se fait au moyen des layers. Les layers ont ici une double fonction, à savoir de couleur et d'outil.

3.3.3.1 1. Attribuer un outil au layer

Sous l'option **Mode / outil** on choisit l'outil pour l'attribuer au layer actuellement actif. L'attribution touche **tous** les objets placés dans ce layer. L'attribution est désignée dans la liste de layers par un **crochet rouge**.

En plus, dans le champ **Information**, on peut désigner sous un nom les outils ou les modes affichés sous la barre des couleurs pour simplifier le contrôle. On peut aussi attribuer un **Matériau**.

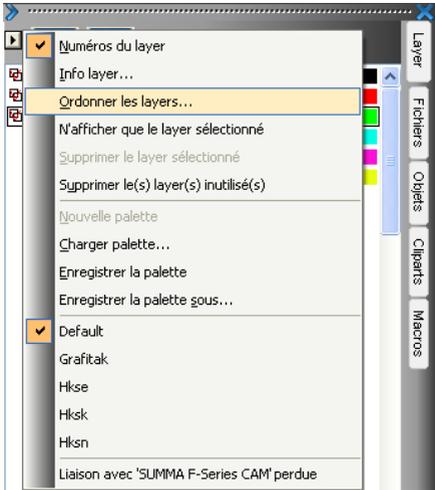
Remarque : Le champ Mode / Outil répertorie tous les outils et modes associés aux pilotes disponibles. Cette fenêtre permet de procéder à toutes les attributions d'outils et de modes souhaitées.

3.3.3 Attribution d'outil au moyen de layers

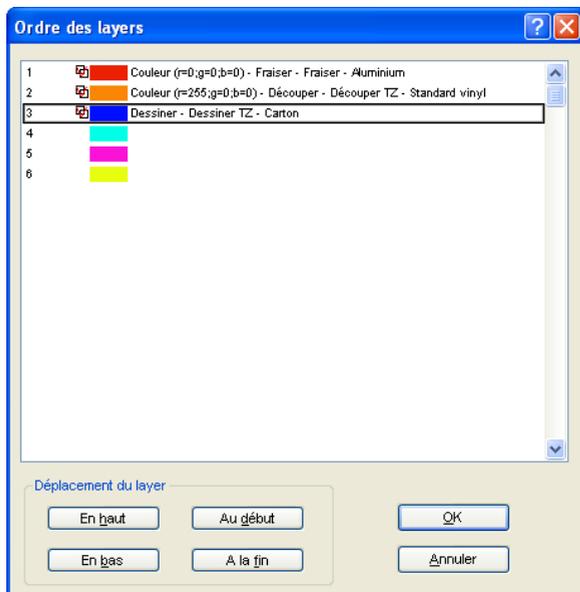
Puis vous sauvegardez le profil en appuyant sur **OK** ou avec l'option **Enregistrer profil**.

3.3.3.4 4. Déterminer l'ordre des outils

L'ordre des outils peut varier. L'option **Ordonner les layers...** permet de changer l'ordre à tout moment.



Sélectionnez le layer à déplacer et placez-le à la position souhaitée avec la commande **Déplacement du layer**.

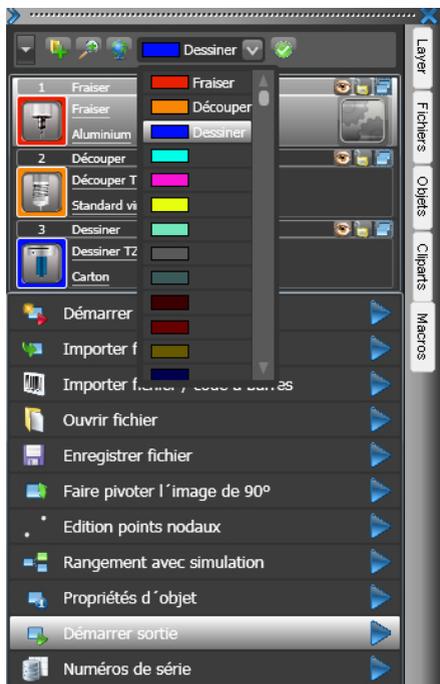


Puis quittez la fenêtre en appuyant sur **OK**.

3.3.3.5. Modifier l'attribution d'outil

Un autre outil peut être attribué à tout moment aux objets sélectionnés. Pour cela, activez l'onglet **Macros** et choisissez un autre outil dans le champ de sélection d'outils.

3.3.3 Attribution d'outil au moyen de layers



Puis validez votre sélection en appuyant sur .

3.3.4 La sortie

3.3.4.1 Préparation du plotter

Avant de commencer la sortie du job, il faudra au minimum prendre les mesures de préparation suivantes sur le plotter lui-même!

1. Disposez le matériau correctement. Correctement signifie, que l'orientation des axes X et Y soit identique à celle affichée dans l'aperçu.
2. Le plotter doit être branché en ligne.
3. Les outils doivent être réglés sur leurs standards, la profondeur de la lame devra par ex. être correcte.

Dés que vous vous serez assuré que le plotter est prêt à l'emploi, vous pourrez commencer l'envoi.

3.3.4.2 Lancer l'envoi

L'envoi peut dès lors commencer. Utilisez ici l'icone plotter  dans SummaFlex.

Dans cette fenêtre, vous pouvez définir toutes les options générales pour l'envoi. Ces options sont par ex. le nombre souhaité de copies, la position de parking à la fin de l'envoi ou les paramètres des repères.

3.3.4 La sortie

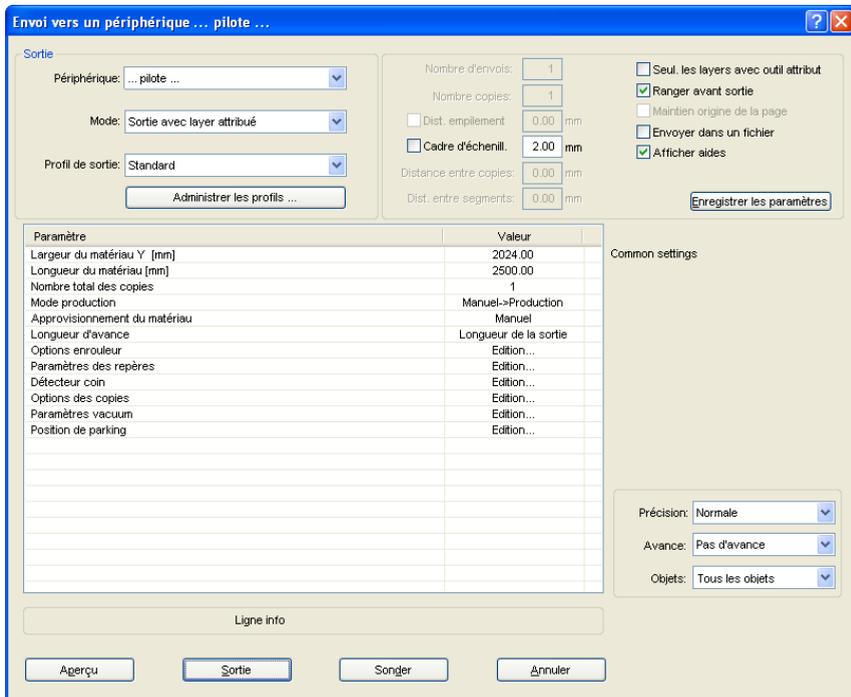


Fig. 3.3-9: Fenêtre d'envoi avec liste paramètres des périphériques et option de commande

Important: Il ne faut pas confondre le "nombre total de copies" (colonne de gauche) avec le "nombre d'envois". Le "nombre total de copies" définit le nombre de fois où la sortie devra être exécutée au moyen des repères vidéo, signifiant ainsi que les repères devront être détectés à chaque fois.

Le "**nombre d'envois**" répète la sortie *sans* détection supplémentaire des repères vidéo et avec les paramètres de sortie *identiques* telle que par ex. la mise à l'échelle, etc. Seuls les layers avec outils sont envoyés pour sortie, évitant ainsi que les layers sans attribution d'outil ne soient également envoyés. Ainsi une erreur d'envoi causée par l'utilisation de l'outil dernièrement activé ne pourra pas se produire.

3.3.4.2.1 Sélectionner le plotter

Vérifiez que la connexion entre l'ordinateur et le plotter fonctionne, en appuyant sur le bouton  **avant** d'appuyer sur .

3.3.4.2.2 Avec aperçu ou envoi direct

Si vous appuyez sur , vous pourrez procéder à un dernier contrôle de l'objet avant l'envoi.

Pour un envoi direct, la fenêtre d'aperçu reste masquée. En appuyant sur le bouton de sortie  les commandes du plotter avec toutes les données seront alors transmises au plotter.

Important: La caméra devra être positionnée au-dessus du premier repère vidéo - de couleur magenta - au moyen des flèches directionnelles de votre clavier. Le repère N° 1 est toujours celui qui suit directement le point d'origine du plotter.

3.4 Fenêtre Layer SummaFlex

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

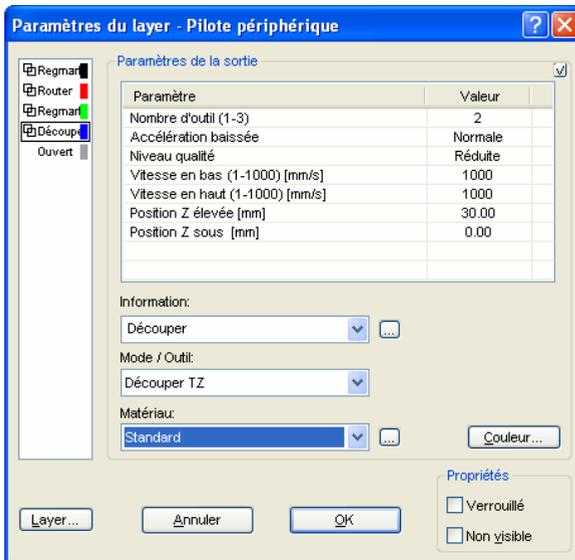


Fig. 3.4-1: Réglage layer avec définition des paramètres de sortie

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

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

Dans le champ **Matériau** vous pourrez consulter les configurations des matériaux enregistrées. La configuration des matériaux pourra être créée, sauvegardée ou supprimée au moyen du bouton ... que vous trouvez sur la droite de la case de sélection. Des valeurs spéciales peuvent être enregistrées comme mode ou standard du matériau.

3.5 Importer

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

3.5 Importer

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

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

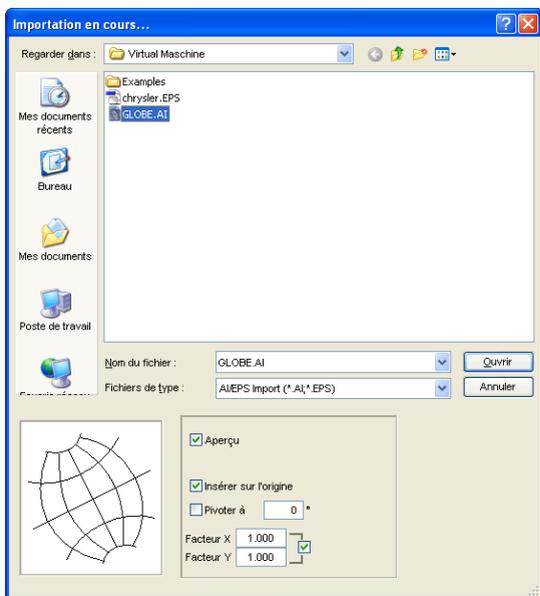


Fig. 3.5-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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

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

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

Rechercher dans

Sous **Rechercher dans** vous pouvez définir le chemin d'accès devant être parcouru.

Nom du fichier

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

Fichiers de type

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

Aperçu

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

Insérer sur l'origine (0,0)

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

Facteur X, Facteur Y

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

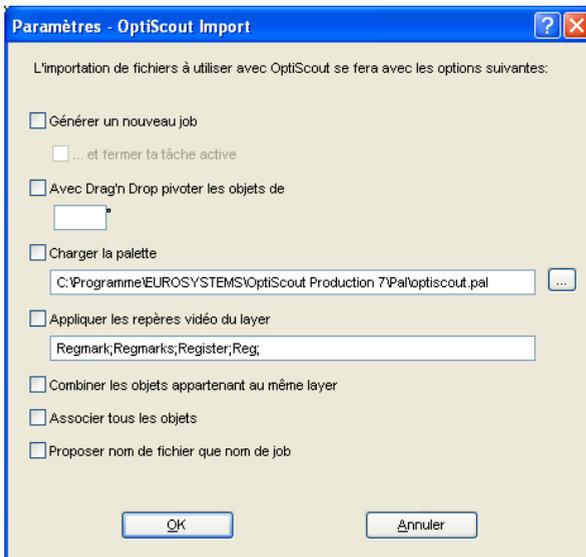
3.5.1 Prétraitement de données d'importation

Fig. 3.5-2: Préréglage pour l'importation de données de SummaFlex

3.5.2 Paramètres d'importation

Générer un nouveau job

Cette option exécute automatiquement la commande **Nouveau fichier** avant l'importation.

... et fermer ta tâche active

Si la sous-option est également activé, la fenêtre active (le Job) est fermé.

Remarque: Cette option empêche, qu'une multitude de fichiers ouverts est générée, ce qui peut affecter la stabilité de l'ordinateur.

Avec Drag'n Drop pivoter les objets d'un angle... °

Tous les objets à importer sont pivotés selon l'angle indiqué sous le champ degré. Cette opération facilite le traitement des données, les objets étant pivotés comme requis pour la sortie.

Charger la palette...

Le bouton ... permet la recherche d'une palette de layer spécifique sur tout support de données. La couleur mais aussi les préreglages de l'outil sont ici validés

Appliquer les repères vidéo du layer ...

Avec cette option, tous les objets placés dans un layer spécifique seront automatiquement remplacés par les repères vidéo de SummaFlex.

Combiner les objets appartenant au même layer

Ici, une combinaison de tous les objets appartenant à un même layer est généré. Le résultat sera un objet combinaison constitué de tous les objets.

Associer tous les objets

Ici, tous les objets sont associés à un groupe. Les propriétés des objets ne changent pas, ils auront juste été regroupés temporairement.

Proposer nom de fichier que nom de job

Si cette option est activée, lors de l'importation le nom du fichier d'importation est suggéré comme nom de job et non pas «sans titre».

3.5.2 Paramètres d'importation

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

 **voir chapitre 4.7.1.7: Setup Filtrés...**

Importation/exportation paramètres ? X

Auto-importation

Répertoire 1: ...

Répertoire 2: ...

Répertoire 3: ...

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

Pas d'aperçu pour

Bitmaps de plus de MB

Fichiers EPS de plus de MB

Importation DXF et HPGL

Fermer autom. objets

Tolérance: mm

Ts les layer

Combiner les objets appartenant au même layer

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Black
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Red
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Green
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Blue
<input checked="" type="checkbox"/>	5	Magenta
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Grey

A l'importation

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

Gauche: mm Droite: mm

Haut: mm Bas: mm

Attrib. taille fixe des objets

Taille de la sortie verrouillée

Trier les layers selon leur nom

Chercher / remplacer repères de coupe

Exportation par Drag'n Drop et presse papier

Générer 1 format EPS supplément

PDF

Intégrer fichier Job dans fichier PDF lorsque l'exportation

Lors de l'importation aucune sélection de page

Fig. 3.5-3: Définition des conditions pour l'importation de fichiers

3.5.3 Importation PDF

3.5.3.1 Options supplémentaires



Job intégrer

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.

3.6 Exporter

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

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

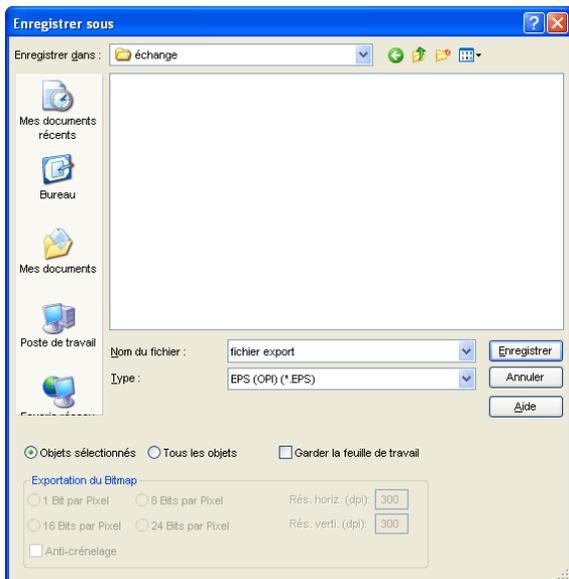


Fig. 3.6-1: SummaFlex Fenêtre d'exportation avec sélection de fichiers

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

Profondeur de couleur

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

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

Résolution

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

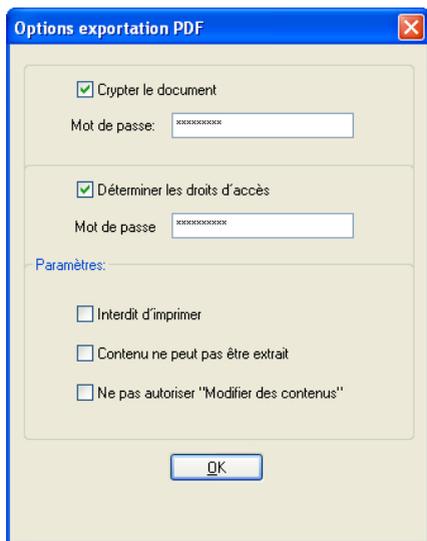
Remarque: Il est préférable de ne pas utiliser des valeurs trop élevées car la taille du fichier varie en fonction du nombre de dpi.

Anti-crénélage

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

3.6.1 Exportation PDF

3.6.1.1 Options supplémentaires



3.6.1.2 Crypter le document

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

Mot de passe

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

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

3.6.1.3 Déterminer les droits d'accès

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

Mot de passe

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

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

majuscules et de caractères spéciaux.

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

3.6.1.4 Droits d'accès

Interdit d'imprimer

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

Contenu ne peut pas être extrait

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

Ne pas autoriser "Modifier des contenus"

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

3.7 Applications types

3.7.1 Contour vs Outline vs Ligne de contour

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

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

3.7.1.1 1. Contour

Définition

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



Fig. 3.7-1: Fenêtre Attributs



Fig. 3.7-2: Mode plein



Fig. 3.7-3: Mode de contour

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

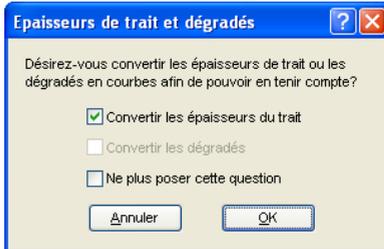


Fig. 3.7-4: Fenêtre Conversion de contours en objets prêts à la découpe

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

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



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

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

3.7.1.2 2. Outline

Définition

Outline est un contour vectoriel autour d'un autre objet ou police. Contrairement à la ligne de contour, le contour crée ici est un véritable vecteur, pouvant être envoyé. Une autre différence par rapport à la plume de contour réside dans le fait que les éléments intérieurs peuvent être aussi pourvus d'une Inline. Par exemple: les 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 recourent.



Fig. 3.7-6: Fenêtre Outline



Fig. 3.7-7: Mode plein

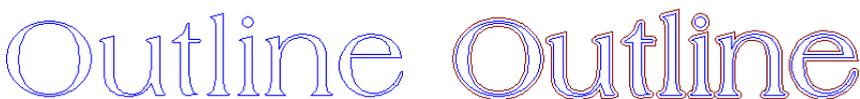


Fig. 3.7-8: Mode contour

3.7.1.3 3. Ligne de contour

Définition

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

la surface imprimée.

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

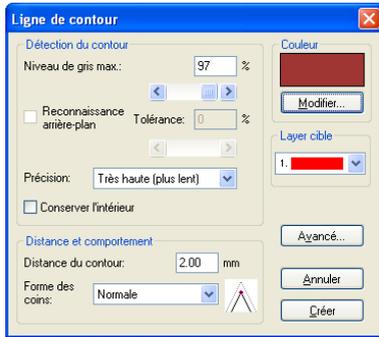


Fig. 3.7-9: Fenêtre Ligne de contour



Fig. 3.7-10: Mode plein

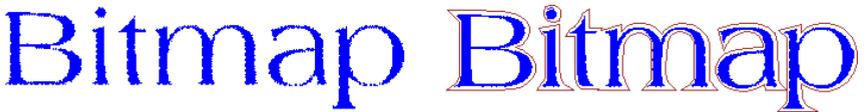


Fig. 3.7-11: Mode contour

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

3.7.2 La fusion d'objets vectoriels

3.7.2.1 Une sélection des types de fusion les plus importants

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

3.7.2.1.1 Automatique



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

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

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

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

3.7.2.1.2 Selon couleur



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

3.7.2.1.3 Surface pleine



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

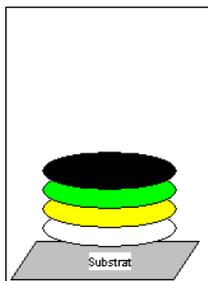
Astuce: Ce procédé est notamment utilisé pour la décoration des vitrines, l'option Selon couleur nécessitant bien souvent une pose complexe. L'option Surface pleine se prête plus aisément à l'utilisation de 2 voire maximum 3 couleurs de film, lesquels seront superposés l'un sur l'autre.

3.7.2.1.4 Sérigraphie



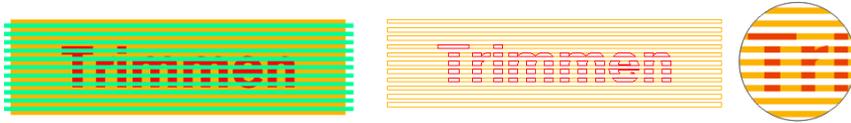
L'option de fusion **Sérigraphie** offre au sérigraphe un outil particulièrement performant. Dans un premier temps les recouvrements entre les différentes couches de couleurs sont éliminés. Les couleurs sont ensuite empilées dans l'ordre défini dans le champ d'ordre des couleurs. Enfin, un sillon est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

3.7.2.1.5 Superposition des couleurs pour la fusion Sérigraphie



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

3.7.2.1.6 Trimmer



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

3.7.3 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

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

La sortie SummaFlex

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

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



Fig. 3.7-12: Bouton de commande Sortie

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

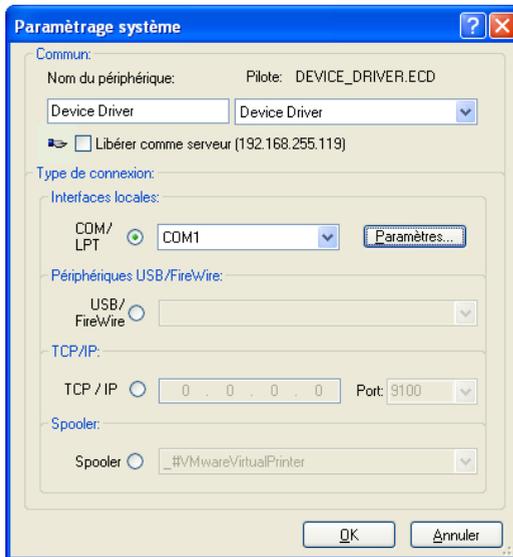


Fig. 3.7-13: Pilotes et sélection de la connexion

Commun

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

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

Libérer comme serveur

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

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

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

Type de connexion:

Interfaces locales

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

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

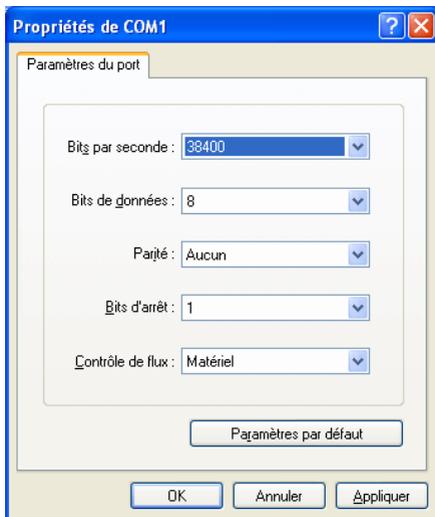


Fig. 3.7-14: Fenêtre réglage des paramètres de l'interface

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

Périphériques USB/FireWire

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

TCP/IP

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

Spooler

Vous pouvez sélectionner ici votre pilote d'impression Windows.

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

3.7.3.2 Paramètres du serveur

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

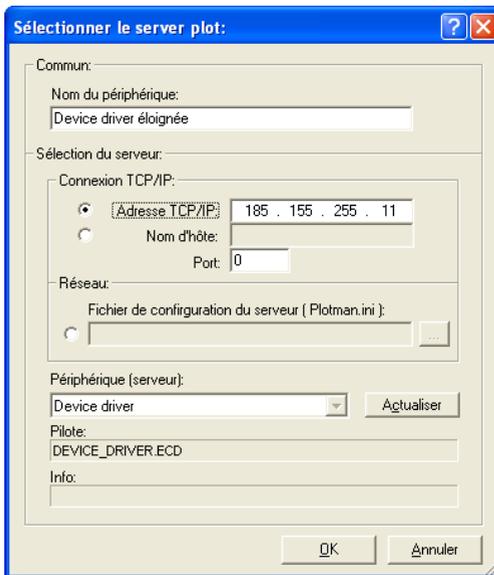


Fig. 3.7-15: Fenêtre de configuration d'un périphérique réseau (server plot)

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

Nom du périphérique

Entrer le nom du périphérique dans le champ de saisie.

Sélection du serveur

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

Réseau

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

Périphériques (serveur)

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

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

Pilote

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

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

3.7.3.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de SummaFlex

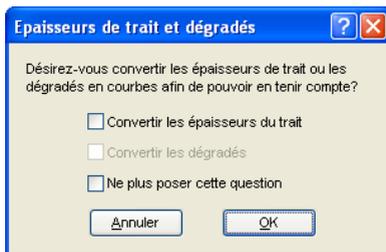


Fig. 3.7-16: Préparation de l'édition des épaisseurs de traits et dégradés

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

3.7.3.3.1 Envoi vers un périphérique

Sortie

Périphérique: ... piloté ...

Mode: Sortie avec layer attribué

Profil de sortie: Standard

Administrer les profils ...

Nombre d'envois: 1

Nombre copies: 1

Dist. empilement: 0.00 mm

Cadre d'échenill.: 2.00 mm

Distance entre copies: 0.00 mm

Dist. entre segments: 0.00 mm

Seul les layers avec outil attribué

Ranger avant sortie

Maintien origine de la page

Envoyer dans un fichier

Afficher aides

Enregistrer les paramètres

Paramètre	Valeur
Largeur du matériau Y [mm]	2024.00
Longueur du matériau [mm]	2500.00
Nombre total des copies	1
Mode production	Manuel->Production
Approvisionnement du matériau	Manuel
Longueur d'avance	Longueur de la sortie
Options enrouleur	Édition...
Paramètres des repères	Édition...
Détecteur coin	Édition...
Options des copies	Édition...
Paramètres vacuum	Édition...
Position de parking	Édition...

Common settings

Précision: Normale

Avance: Pas d'avance

Objets: Tous les objets

Ligne info

Agerçu Sortie Songer Annuler

Fig. 3.7-17: Fenêtre envoi

Sortie

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

Périphérique

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

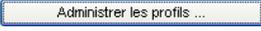
Modus

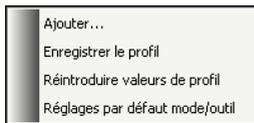
Im Feld **Modus** wird der gewünschte Ausgabe-Modus voreingestellt.

Ausgabeprofil

Im Feld **Ausgabeprofil** wird das gewünschte Ausgabeprofil mit den individuellen Werten ausgewählt.

Profile verwalten...-Schaltfläche

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende Popup-Menü:



Hinzufügen

Das Aktivieren des **Hinzufügen**-Menüpunktes schreibt einen neuen Datensatz in die Profil-Datenbank.

Profil speichern

Wird der Menüpunkt **Profil speichern** ausgewählt, dann werden die zuvor eingetragenen oder geänderten Werte in die Profil-Datenbank geschrieben.

Profilwerte neu lesen

Das Aktivieren des **Profilwerte neu lesen**-Menüpunktes setzt alle **Werte** auf die Standardwerte zurück. Die Profilwerte werden neu eingelesen.

Parameter zurücksetzen

Das Aktivieren des **Parameter zurücksetzen**-Menüpunktes setzt alle Parameter auf die **internen Treiberwerte** zurück.

3.7.3.3.2 Paramètres généraux

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

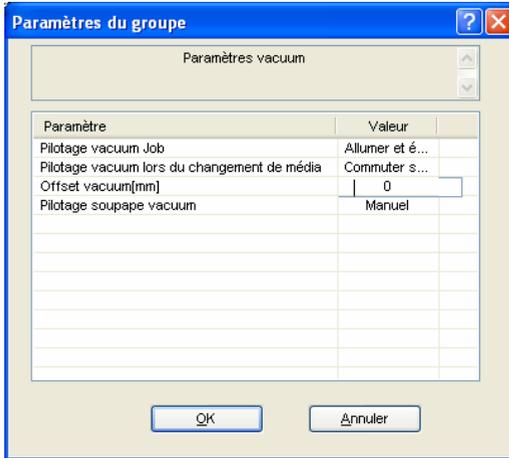


Fig. 3.7-18: Exemple de fenêtre des paramètres de groupe

Nombre d'envois

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

Copies

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

Dist. empilement

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

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

Cadre d'échenillage

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

Distance entre copies

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

Distance entre segments

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

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Bei dieser Option werden nur Layer, denen ein Werkzeug zugeordnet wurde, an den **Plot-Manager** übergeben.

Ranger

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

Attendre après segment

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

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

Maintien origine de la page

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

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

Envoyer dans un fichier

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

Tooltips anzeigen

Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt sie erläuternde Texte zu Parametern, Werten und Optionen an, wenn sich der Mauscursor unmittelbar darüber befindet.

Bouton de commande Enregistrer les paramètres

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

Origine

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

Plotter à rouleau

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

Table de découpe

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

Précision

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

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

Hinweis: Diese Option ist Treiberabhängig, taucht also nicht bei jedem Gerät auf.

Objets

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

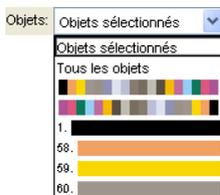


Fig. 3.7-19: Liste objets avec choix du mode.

Info-Zeile

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

Aperçu

Cette commande ouvre l'*aperçu de sortie*.

Sortie

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

Récupérer

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

3.7.3.3.3 Découpe séparée des couleurs

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

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

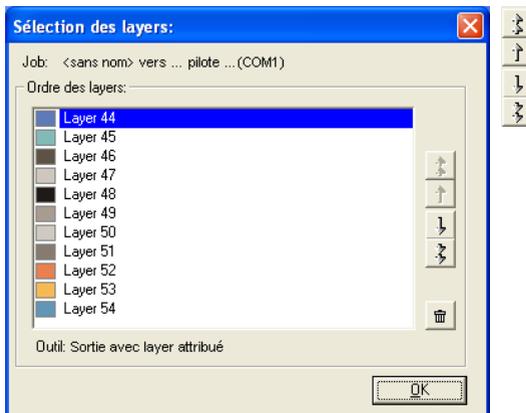


Fig. 3.7-20: Définition de l'ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

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

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

3.7.3.4 Aperçu de sortie

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

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

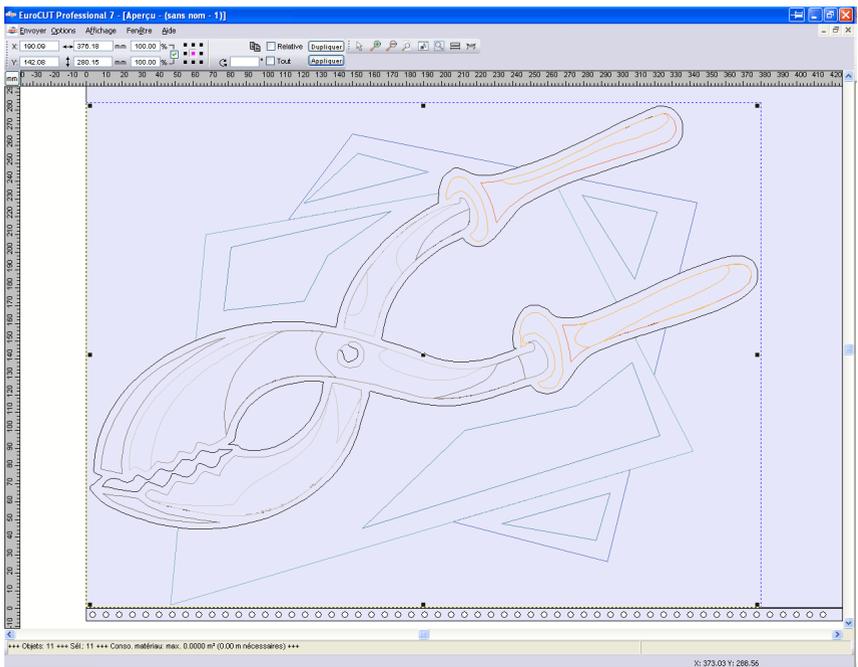


Fig. 3.7-21: Aperçu de sortie avec toolbars, barre d'état et objets de sortie

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

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

Description détaillée:

voir chapitre 6.8: La barre d'aperçu des outils

 **voir chapitre 6.9: Barre d'Aperçu des paramètres objet**

Optimisation consommation film

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

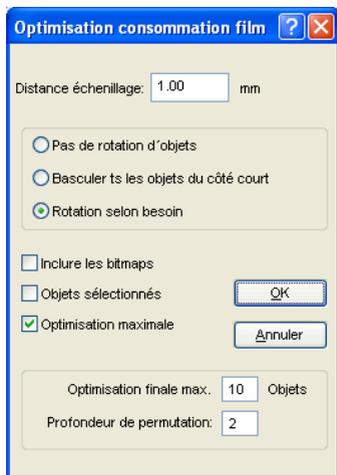


Fig. 3.7-22: Fenêtre Paramètres d'optimisation du matériel

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

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

Vous disposez des options suivantes:

Distance échenillage

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

Basculer tous les objets du côté court

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

Rotation selon besoin

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

Inclure les bitmaps

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

Objets sélectionnés

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

Optimisation maximale

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

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

3.7.3.4.1 Lignes d'échenillage

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

3.7.3 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

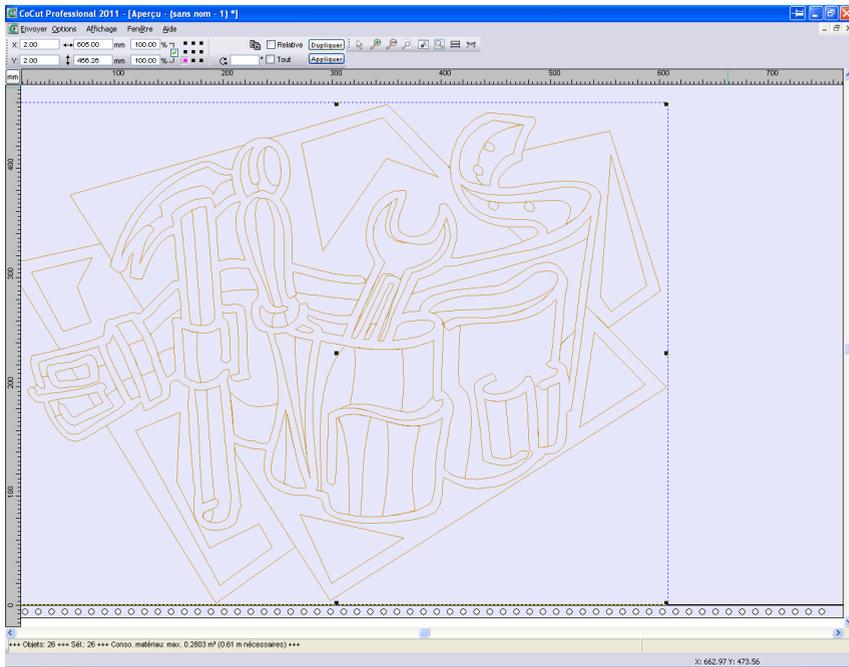


Fig. 3.7-23: Sortie du job avec cadre d'échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes d'échenillage

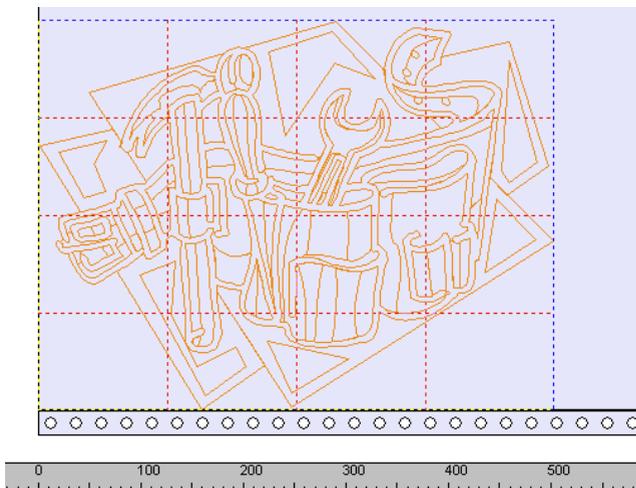


Fig. 3.7-24: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d'échenillage (en pointillés rouges)

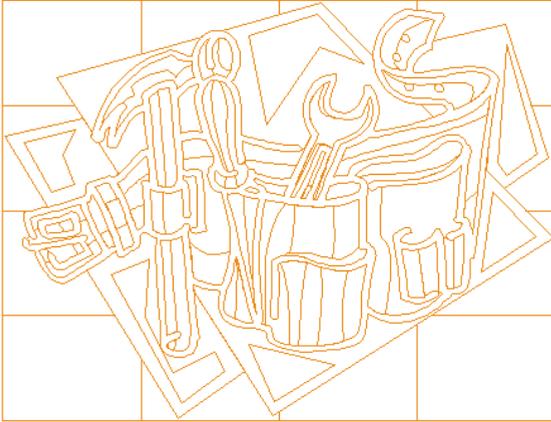


Fig. 3.7-25: Résultat de sortie avec lignes d'échenillages

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

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

1. Manuellement

Positionnez le curseur sur le bord du cadre d'échenillage (*pointillés bleus*) en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé. Tirez ensuite une ligne d'aide horizontale ou verticale vers l'intérieur du cadre, là où devra être réalisée la segmentation. Vous répétez cette opération pour insérer toutes les lignes nécessaires.

2. Dans le menu *Options*

Cliquez sur **Options** puis sur **lignes d'échenillages horizontales** ou **lignes d'échenillage verticales**.

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

3. Par les raccourcis **h** ou **v**

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

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

3.7.3.4.2 Segmentation du Job

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

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

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

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

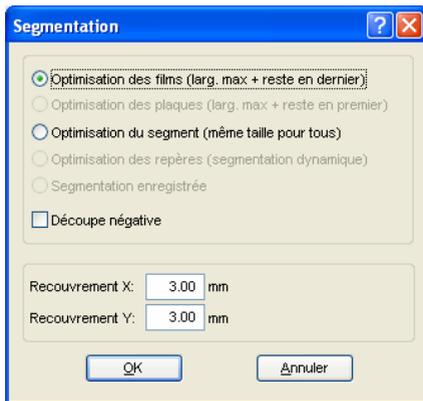


Fig. 3.7-26: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

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

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

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

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

Optimisation du Segment (même taille pour tous)

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

Optimisation des repères (segmentation dynamique)

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

le segment sera alors *dynamiquement* adapté.

Segmentation enregistrée

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

Découpe négative

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

Recouvrement X et Recouvrement Y

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

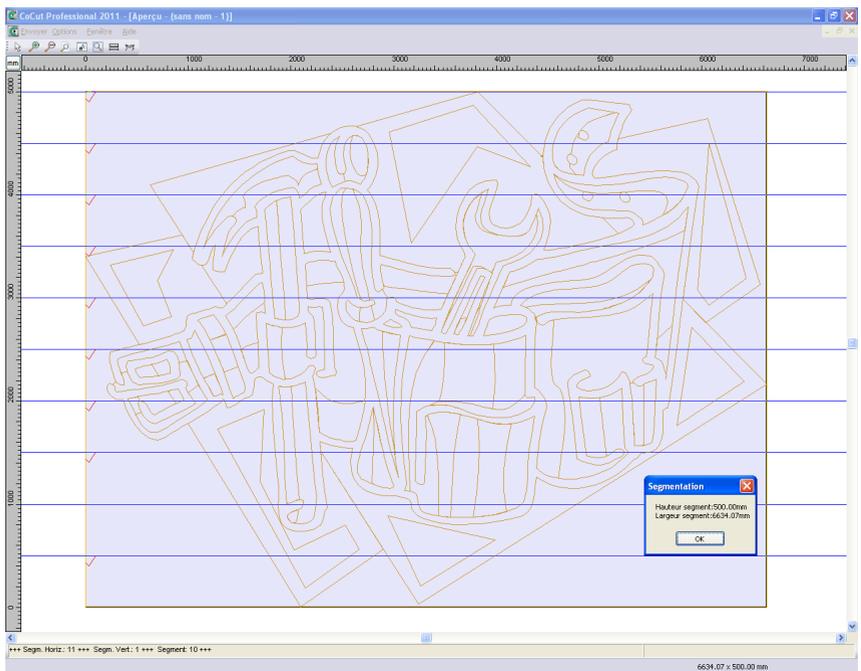


Fig. 3.7-27: Info Optimisation des films dans l'aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

Sélection et suppression des segments

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

Modifier une segmentation

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

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

3.7.4 Imprimer



Fig. 3.7-28: Commande Imprimer dans la barre d'outils standard

3.7.4.1 Sans logiciel RIP

Les différentes fonctions de la fenêtre Imprimer de SummaFlex 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 SummaFlex.

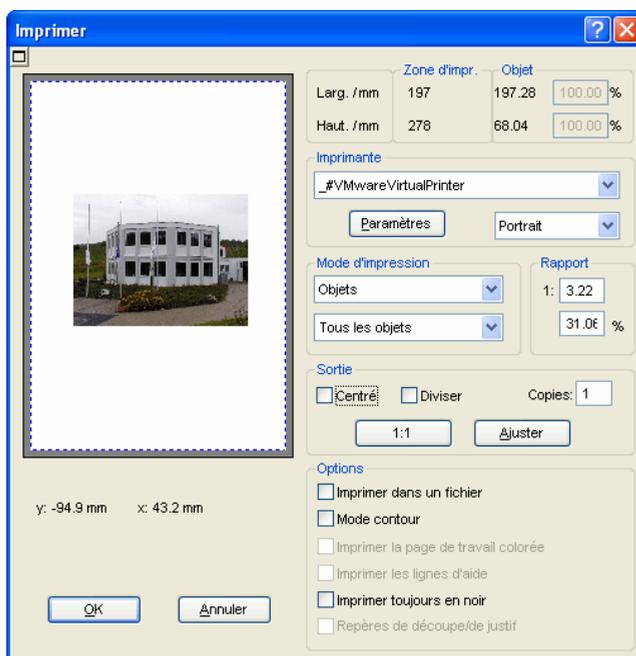


Fig. 3.7-29: Fenêtre Imprimer

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.

3.7.4 Imprimer

Mode Ajuster

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

Aperçu du mode Ajuster

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

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

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

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

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



Fig. 3.7-30: Bouton Aperçu d'impression

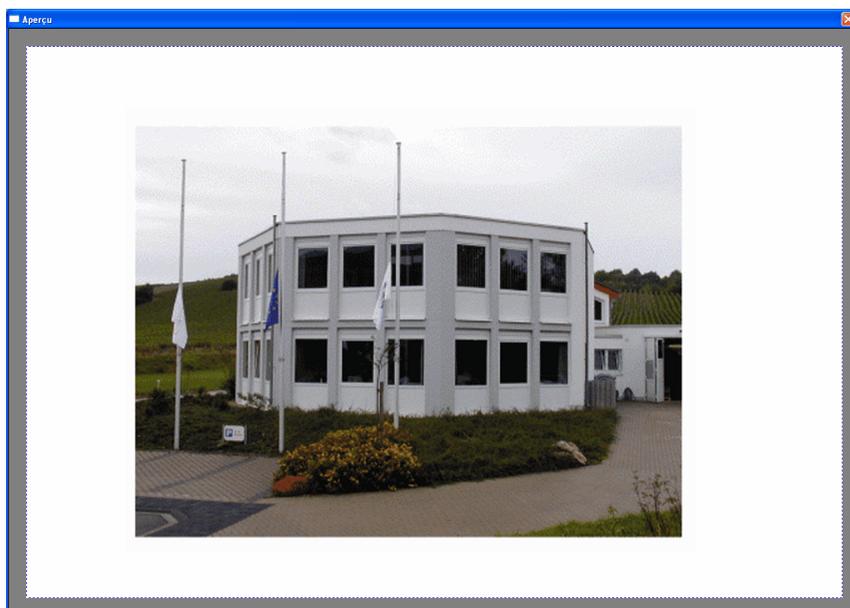


Fig. 3.7-31: Aperçu d'impression plein écran

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

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

Zone d'impression et objet

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

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

Fig. 3.7-32: Zone d'impression et objet

Zone d'impression

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

Objet

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

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

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

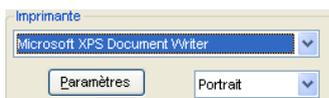


Fig. 3.7-33: Sélection et réglage de l'imprimante

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.

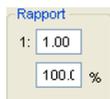


Fig. 3.7-34: Champ de saisie du rapport de dimension

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.

3.7.4 Imprimer

Options

Envoyer vers fichier- Imprimer dans fichier

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

Mode contour

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

Imprimer la page de travail colorée

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

Imprimer les lignes d'aide

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

Imprimer toujours en noir

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

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

Repères de découpe/de justif

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

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

3.7.4.1.1 Mode Diviser (Mosaïque)

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

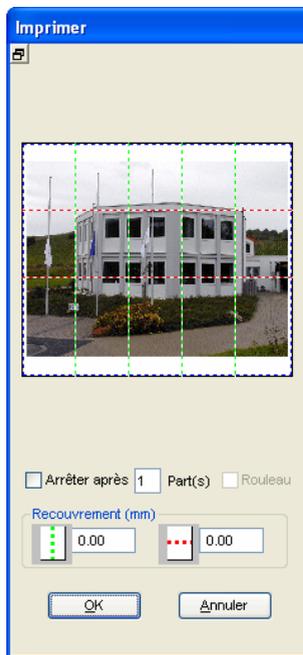


Fig. 3.7-35: Aperçu en mode mosaïque

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.

3.7.4 Imprimer

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 préétabli (A3, A2, ...etc). Le réglage du format de sortie s'effectue par le bouton *Installer* dans la fenêtre *Imprimer* de SummaFlex et dépend du périphérique de sortie.

Chargez un graphique dans SummaFlex 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 SummaFlex s'affiche en mode *Ajuster*. Activez le mode *Diviser (mosaïque)* en appuyant sur le bouton correspondant.

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

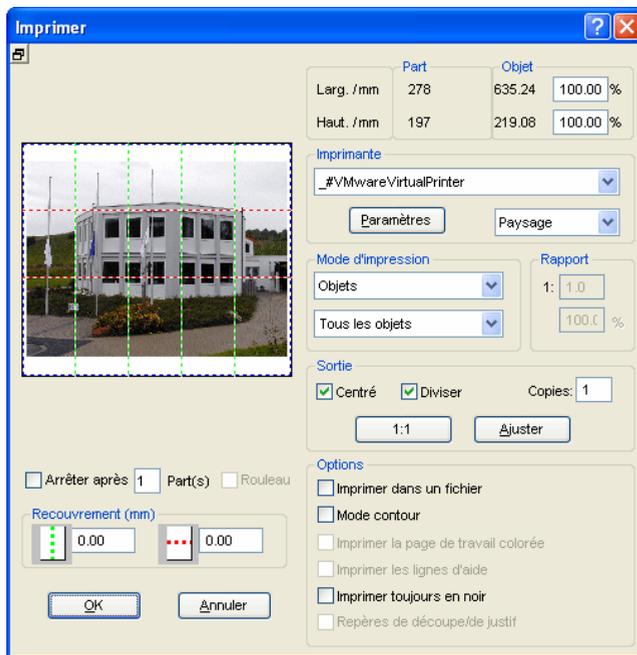


Fig. 3.7-36: Fenêtre Imprimer en mode Mosaïque (Diviser)

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

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

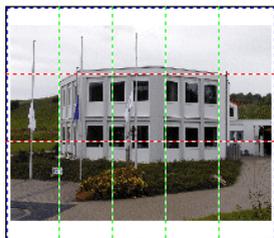


Fig. 3.7-37: Aperçu du mode Mosaïque

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.

3.7.4 Imprimer

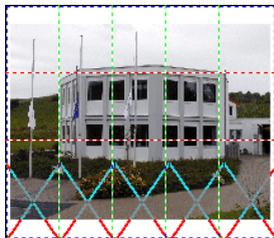


Fig. 3.7-38: Rangée inférieure: partie désactivée

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

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

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

3.7.4.2 Avec logiciel Pjannto RIP



Fig. 3.7-39: Bouton de commande Pjannto RIP dans la barre d'outils Standard

Remarque: *Pjannto RIP n'est pas un élément composant de SummaFlex 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 SummaFlex et le menu Fichier intégrera l'option menu Pjannto RIP... .*

4 Références

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

4.1 Menu *Fichier*

4.1.1 Commande *Nouveau...*

Permet de créer un nouveau Job.



4.1.2 Commande *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".

4.1.3 Commande *Ouvrir...*

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



4.1.4 Commande *Enregistrer*

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



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

4.1.5 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.



4.1.5 Commande Enregistrer sous...

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

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

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

4.1.7 Commande *Importer...*

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



4.1.8 Commande *Importation code barre...*

Cette commande active la fenêtre pour l'importation de fichiers via un lecteur de codes barre. Après ouverture de la fenêtre, le scanner lit le code barre et le fichier correspondant sera importé.



4.1.9 Commande *Exporter...*

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



4.1.10 La commande *Transfert RIP...*

Cette commande lance le PostScript-RIP de SummaFlex, 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 SummaFlex:  voir chapitre 4.7.1.8: Setup RIP...

4.1.11 Commande *Imprimer...*

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



4.1.12 Commande *Envoyer...*

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



4.1.13 Commande *Quitter*

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

4.1.14 *Historique des Jobs*

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

4.2 Menu *Edition*

4.2.1 Commande *Annuler*

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



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

4.2.2 Commande *Liste des annulations...*

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



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

4.2.3 Commande *Rétablir*

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



4.2.4 Commande *Liste de rétablissement...*

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



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

4.2.5 Commande *Couper*

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



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

4.2.6 Commande *Copier*

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

4.2.7 Commande *Coller*

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

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

4.2.8 Commande *Insérer les contenus...*

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

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

4.2.9 Commande *Tout sélectionner*

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

Cette sélection peut être associée, combinée ou exportée.

4.2.10 Commande *Inverser la sélection*

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

4.2.11 Commande *Info Job...*

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

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

4.2.12 Commande *Layer de couleur...*

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



4.2.13 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.

4.2.14 Commande *Multi Copy...*

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

Description détaillée:  [**voir chapitre 6.5: Barre des Paramètres de l'objet**](#)

4.3 Menu *Objet*

4.3.1 Commande *Changement d'axe*

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



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

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



4.3.3 Commande *Miroir horizontal*

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



4.3.4 Commande *Miroir vertical*

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



4.3.5 Commande *Supprimer*

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



4.3.6 Commande *Miroir sur l'axe X*

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



4.3.7 Commande *Miroir sur l'axe Y*

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



4.3.8 Commande **Dupliquer**

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



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

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

4.3.9 Commande **Cloner**

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

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

4.3.10 Commande **Associer**

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



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

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

4.3.11 Commande **Dissocier**

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



4.3.12 Commande *Combiner*

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



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

4.3.13 Commande *Éclater la combinaison*

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



4.3.14 Commande *Remplissage*

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

Sans

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

Commande **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.

4.3.15 Commande *Contour*

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

Commande **Sans**

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

Commande **Ligne fine**

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

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.

4.3.16 Commande *Dessiner*

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

4.3.16.1 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.

4.3.16.2 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**.

4.3.17 Commande *Aligner*

Aligne les objets sélectionnés. Vous pouvez aligner les objets sur un axe horizontale ou vertical. Les objets sont alors centrés ou positionnés à l'emplacement voulu. 

Vous pouvez en plus placer les objets suivant le même espacement entre eux afin d'obtenir un affichage régulier. Il est également possible de centrer tous les objets verticalement ou horizontalement sur la surface de travail.

NB: Pour utiliser cette option, il faut avoir sélectionné au moins 2 objets.

4.3.18 Commande *Ranger et simuler...*

Permet de définir la priorité des sorties et le sens de rotation des objets. Le rangement peut se faire en fonction du layer. De la même manière, vous pourrez définir la direction préférée pour le rangement. 

La fenêtre d'aperçu vous donne une simulation graphique de l'envoi des objets mais aussi des déplacements de la tête des outils. La simulation peut être reproduite autant de fois que vous le souhaitez sans que l'objet original ne subisse de changements.

4.3.19 Commande *Rangement manuel...*

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

4.3.20 Commande *Sens horaire*

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

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

4.3.21 Commande *Sens anti-horaire*

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

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

4.3.22 Commande *Fermer*

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



4.3.23 Commande *Ouvrir*

Permet d'ouvrir les objets fermés.



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

4.3.24 Commande *Arrondir les angles...*

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



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

4.3.25 Commande *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.

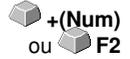
4.3.26 Commande *Cadre d'échenillage*

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

4.4 Menu *Affichage*

4.4.1 Commande *Agrandir*

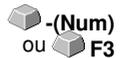
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur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



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

4.4.2 Commande *Réduire*

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



4.4.3 Commande *Toute la page*

Affiche la surface de travail en totalité.



4.4.4 Commande *Tout montrer*

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



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

4.4.5 Commande *Objets sélectionnés*

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



4.4.6 Commande *Placer au premier plan*

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



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

4.4.7 Commande *Placer en arrière-plan*

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



4.4.8 Commande *Vers l'avant*

Remonte la sélection d'un niveau.



4.4.9 Commande *Vers l'arrière*

Descend la sélection d'un niveau.



4.4.10 Commande *Inverser l'ordre*

Inverse l'ordre des objets empilés: celui du dessus se retrouve en dessous et vice-versa. S'applique aussi aux objets intermédiaires.



4.4.11 Commande *Changer l'ordre*

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



4.4.12 Commande *Mode contour*

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



4.4.13 Commande *Affichage élargi*

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



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

4.4.14 Commande *Toujours visible au premier plan*

Laisse la fenêtre SummaFlex toujours apparente.



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

4.4.15 Commande *Rafraîchir la fenêtre active*

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



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

4.5 Menu *Outils*

4.5.1 Commande *Ligne de contour...*

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



Détails:  [voir chapitre 3.7.1: Contour vs Outline vs Ligne de contour](#)

4.5.2 Commande *PhotoCut...*

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

 [voir chapitre 7.16: Fonction PhotoCUT](#)

4.5.3 Commande *Insérer un programme...*

Cette commande vous permet d'intégrer dans la structure des menus de SummaFlex 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.

4.5.4 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.*

4.5.5 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 4.7.1.5: Setup Repères de découpe et de justif....**

4.5.6 Commande *Chercher / replacer repères de coupe*

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

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

4.5.7 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.

4.5.8 Commande *Optimisation...*

L'optimisation du vinyle permet de positionner automatiquement les objets sur la surface de travail. Cette commande sert à utiliser le moins de vinyle possible.

4.5.9 Commande *Imbrication des contours... (Nesting)*

L'imbrication des contours désigne l'enchevêtrement des contours vectoriels appelé également le nesting - Détails: ▶ **voir chapitre A.1: Le module d'imbrication de SummaFlex**

Remarque: Le module Imbrication des contours est protégé contre la copie (Dongle). Une licence doit être obtenue en plus de la licence principale. Sans licence (Dongle), cette fonction ne sera disponible qu'en mode démo.

4.5.10 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 7.5: Les trajectoires de l'outil**

4.5.11 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.



4.5.12 Commande *Outline...*

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



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

4.5.13 Commande *Fusion*

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



 **voir chapitre 7.10: Fusion**

4.6 Menu *Plugins*

4.6.1 Plugin *Sélectionner objets*

Sélection d'objet en fonction des propriétés de l'objet

Cet outil permet de sélectionner des objets ayant certaines propriétés. Ainsi par exemple, avec la reconnaissance des cercles tous les objets en forme de cercle d'une certaine taille pourront être sélectionnés.

Détails  **voir chapitre 8.7.4.1: Fonction *Sélectionner objet***

4.6.2 Plugin *Substituer objets*

Tous les objets sélectionnés sur la surface de travail seront remplacés par le type d'objet choisi.

Détails  **voir chapitre 8.7.4.2: Fonction *Remplacer objet***

4.6.3 Plugin *Longueur contour*

Ce script calcule la longueur des contours vectoriels des objets sélectionnés. Ces données sont utiles pour déterminer le temps d'envoi d'un outil ou d'une machine.

4.6.4 Plugin *Sens de rotation*

Définir le sens de rotation du vecteur objet

Cette fonction détermine le sens de rotation des vecteurs objet. Fonction particulièrement utile pour le fraisage, puisqu'elle définit la manière dont devront être traitées les parties intérieures des objets.

Détails:  **voir chapitre 8.7.4.1: Fonction *Sélectionner objet***

4.7 Menu *Paramètres*

4.7.1 Menu *Paramètres standard*

4.7.1.1 Setup *Divers...*

Les points standards suivants sont ajustables:



4.7.1.1.0.1 Dupliquer

Décalage en X

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

Décalage en Y

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

Adaptation dynamique

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

4.7.1.1.0.2 Dimension

Taille des lettres ... mm

Vos pouvez prédéfinir une taille de police standard pour les textes dans le champ **Taille des lettres**.

Aligner par rapport à l'objet

L'alignement de la ligne de cote avec texte peut être pré-réglé: à **gauche**, **haut**, bas ou à **droite**, haut et **bas**.

4.7.1.1.0.3 Déplacer

Pas en X

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

Pas en Y

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

NB: En maintenant la touche MAJ appuyée au cours de l'opération, la valeur de déplacement sera réduite d'un dixième. En appuyant sur les touches MAJ+CTRL, la valeur de déplacement n'atteindra plus qu'un centième de l'incrément initialement donné.

4.7.1.1.0.4 Job

Intervalle de sauvegarde

Intervalle d'enregistrement automatique de vos jobs sur le disque dur. Vous retrouverez toujours ce fichier de sauvegarde localisé dans le répertoire principal de SummaFlex sous le nom **autosave.job**.

Nombre max. des fichiers dans l'historique

Indique à la fin du menu **Fichier** le nombre de fichiers dernièrement utilisés.

Interrogation "Ecraser fichier?" à l'enregistrement

Demande de confirmation si le fichier doit être écrasé.

Interrogation "Convertir plumes/dégradés?" avant sortie

Active ou désactive l'option demandant si vous voulez convertir les épaisseurs de trait et ou les dégradés avant l'envoi au Plot Manager.

Option "Afficher icônes Job dans Windows Explorer?"

Crée une icône avec le contenu en miniature du fichier Job dans Windows Explorer. Facilite la recherche du fichier.

4.7.1.1.0.5 Annulations

Nombre max. des annulations

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

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

Pas d'annul. / rétablissement pour bitmaps de : ... MB

La commande *Annulation/Rétablissement* est automatiquement **désactivée** pour les bitmaps supérieures à la valeur indiquée dans ce champ. Ainsi, les opérations ne pourront pas être annulées sur ces bitmaps. Avantage: gain de temps.

Raison: Le temps consacré (la complexité des calculs) aux bitmaps ayant une certaine taille est très élevé, car à chaque opération "Annuler/Rétablir" une copie de l'original est établie. La valeur entrée dans ce champs doit figurer entre 5 et 10% de la mémoire RAM disponible.

4.7.1 Menu Paramètres standard

Supprimer annulation avant impression (utilisation max. mémoire)

L'option **Supprimer annulations avant impression** supprime toutes les annulations réalisées à ce stade.

4.7.1.2 Setup Info Job...

L'utilisateur a la possibilité dans cette boîte de dialogue de créer des champs **supplémentaires** personnalisés, en plus de ceux déjà disponibles dans l'Info Job, qui sont affichés dans les boîtes de dialogues au chargement ou à la suppression des fichiers, pourvu que les valeurs et informations aient été saisies.

Le bouton *Interroger automatiquement l'Info Job* indique, si lors de l'enregistrement d'un nouveau Job, le formulaire de l'Info Job doit être automatiquement interrogé.

4.7.1.3 Setup Souris...

CTRL + clic droite souris occupés par

Attribue l'exécution d'une commande au clic de la touche droite de la souris. Ouvrez la liste de sélection et choisissez la commande qui devra être exécutée en cliquant la touche droite de la souris.

Délai clic souris

Retarde le clic de la souris. La valeur standard est de 100, l'unité les millisecondes. Plus la valeur choisie est élevée, plus l'objet sélectionné mettra de temps à suivre le curseur de la souris, limitant ainsi un déplacement d'objet par erreur.

NB: Il est recommandé aux utilisateurs ne manipulant pas volontiers la souris, d'augmenter la durée du délai.

Roue de souris (molette)

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

Zoom

En tournant la molette de la souris, vous agrandirez ou réduirez (en fonction du sens de rotation) la surface de travail à partir de la position du curseur.

Défilement vertical

En tournant la molette de la souris, la surface de travail sera déplacée verticalement ou horizontalement (molette + CTRL) à partir de la position du curseur. Selon le sens de rotation, le déplacement s'effectuera vers le haut, le bas, la droite ou la gauche.

NB: La touche MAJ permute entre les modes zoom et scroll!

Défilement automatiquement de la fenêtre

Cette option est automatiquement activée et permet de faire défiler la fenêtre dès qu'un objet est déplacé au moyen de la souris sur la surface de travail.

4.7.1.4 Setup Périphérique...

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

Périphérique par défaut

Affiche la liste des *périphériques* connectés, le nom du *pilote* et le port de *connexion*, ainsi que le *mode* et le *matériel* provenant de la banque de données du matériel.

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

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.

4.7.1 Menu Paramètres standard

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

Après le sectionnement, le vinyle devra être positionné manuellement.

Ranger avant sortie

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

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

Envoyer dans un fichier

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

Sonder automatique

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

Seulement les layers avec outil attribut

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

Cadre d'échenillage

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

Recouvrement

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

Distance copies

Définit la distance entre les copies

Distance segments

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

Distance d'empilement

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

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

Ne pas afficher les aides

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

4.7.1.5 Setup Repères de découpe et de justif....

Permet de régler la taille et la position de l'objet sélectionné ainsi que le mode des repères de découpe et de justification ou des repères vidéo.

NB: La fonction Repères de découpe et de justification sert à définir les repères nécessaires à la découpe au contour.

4.7.1.6 Setup Ponts...

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

Remarque: Cette fonction n'est disponible qu'en mode Édition des points nodaux.

4.7.1.7 Setup Filtres...

Sélection pour l'Autoimport

Permet de définir les chemins d'accès pour l'importation de fichiers et d'attribuer un nom de fichier pour l'importation automatique (F12). Vous pouvez choisir de supprimer ou pas le fichier après importation.

L'Autoimport fonctionne de la manière suivante:

Si SummaFlex est chargé et si un fichier EPS est enregistré sous un nom défini (p.ex.: SummaFlex) dans l'un des chemins d'accès, SummaFlex sera alors automatiquement initialisé et le fichier directement lancé sur la surface de travail.

Une fonction automatique CoRUN est implémentée pour l'importation de données à partir de CorelDRAW, Illustrator, AutoCAD et Freehand.

 **voir chapitre 2.2: Scripts d'autoexportation**

Pas d'aperçu pour

Vous définirez ici la taille que devront avoir les images matricielles (TIF, JPG, BMP, PCX, ...) et/ou les fichiers EPS pour pouvoir être affichés dans l'aperçu Import.

Explication: Evite une perte de temps considérable lorsque qu'un fichier de grande taille est sélectionné par erreur.

Importation DXF et HPGL

Fermer autom. objets

Si cette fonction est activée, les objets vectoriels seront automatiquement fermés voire joints à une distance des points initial et final comprise dans la tolérance de clôture.

Tolérance

Vous indiquerez dans le champs de saisie la valeur de distance maximale entre le point initial et le point final à laquelle les objets doivent être fermés voire joints.

Tous les layers

Si cette option est activée, tous les layers seront alors pris en compte au cours d'une fermeture automatique. Dans le cas contraire, seuls les layers sélectionnés dans la liste seront pris en compte.

Combiner les objets appartenant au même layer

Si cette option est activée, tous les objets fermés d'un même layer seront alors combinés lors d'une importation DXF-/HPGL.

Exportation par Drag'n Drop et presse papier

Générer 1 format EPS supplément

Si cette option est activée, un format EPS sera crée en plus lors d'un export via le presse papier ou le "glisser-déposer".

A l'importation

Adapter la surface de travail aux objets avec les marges suivantes

Si cette option est activée, la page de travail sera ajustée aux dimensions des objets importés.

En travaillant sur SummaFlex, toutes les distances entre les copies seront calculées à partir de la taille de la page.

Attribuer taille fixe des objets

Attribue une taille fixe aux objets importés. La modification de la taille est alors désactivée.

Taille de la sortie verrouillée

Attribue une taille fixe aux objets importés lors de la sortie. Si cette option est activée, une compensation de la taille ne sera pas possible lors de la sortie. Une fois les repères scannés, les objets sont positionnés et pivotés.

Trier les layers selon leur nom

Crée un nouveau layer pour chaque couleur n'ayant pas encore un nom de layer. Les layers ayant le même nom sont classés dans un layer.

Lors de l'export. PDF**Intégrer fichier Job dans fichier PDF**

Si cette option est activée, lors d'une exportation PDF, le fichier Job sera intégré à partir de la fenêtre active dans le fichier PDF.

NB: Lors d'une importation PDF, le fichier Job peut être chargé séparément.

 [voir chapitre 3.5: Importer](#)

4.7.1.7.1 Bouton *OptiScout...*

Exécuter les opérations suivantes pour le traitement dans SummaFlex de fichiers importés

Générer un nouveau Job

En activant cette option, un nouveau job sera ouvert dans SummaFlex à l'importation.

... et fermer ta tâche active

Si cette sous-option est également activé, la fenêtre active (Job) est fermé.

Remarque: Cette option empêche qu'une multitude de fichiers ouverts est générée, ce qui peut affecter la stabilité de l'ordinateur

Avec Drag'n drop pivoter les objets de °

En activant cette option, les objets importés seront pivotés dans un angle indiqué.

Charger la palette

Indiquez ici la palette avec son chemin d'accès complet, qui devra être chargée lors de l'importation d'un fichier. Vous pouvez également exécuter cette opération au moyen du bouton de commande positionné à côté.

Appliquer les repères vidéo du layer ...

Indiquez ici le nom du layer auquel appartiennent les repères vidéo du fichier à importer. Tous les cercles placés dans le layer en question seront alors convertis en repères vidéo lors de l'importation.

Combiner les objets au même layer

En activant cette option, une fois importés, tous les objets d'un même layer seront réunis dans une combinaison.

Associer tous les objets

En activant cette option, une fois importés tous les objets seront réunis dans un groupe.

Proposer nom de fichier que nom de job

Si cette option est activée, le nom fichier d'importation est également proposé comme nom de job et non pas «sans titre»

Remarque: Le nom du fichier d'importation est également proposé dans l'exportation et lors de l'enregistrement.

4.7.1.8 Setup RIP...

RIP Standard

En extension à SummaFlex 2 RIP sont prévus d'office: **EuroVPM** et **Pjannto RIP**.

Option EuroVPM

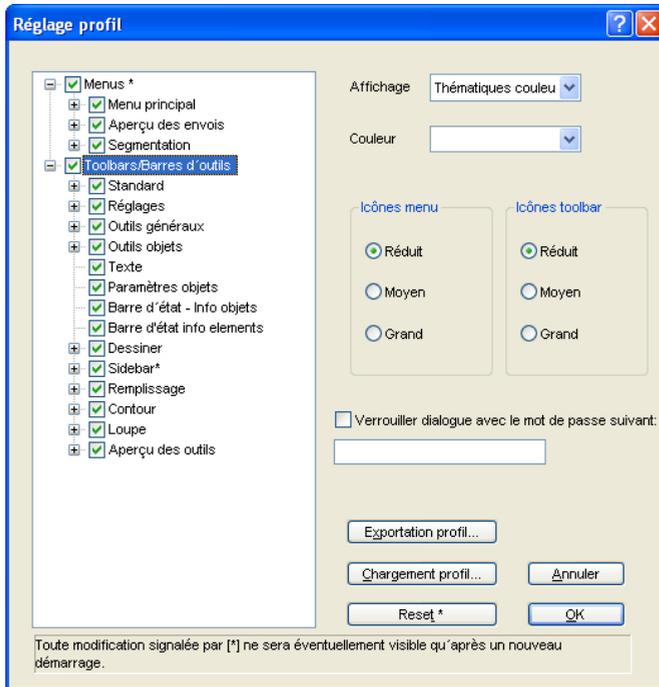
Cette option devra être activée par le propriétaire d'une licence EuroVPM. Par le bouton de commande ... vous accédez au dossier où se trouve EuroVPM-Exe.

Option Pjannto RIP

Cette option devra être activée par le propriétaire d'une licence Pjannto RIP. Aucun réglage supplémentaire ne sera nécessaire dans SummaFlex.

4.7.1.9 Setup Profil...

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



4.7.1.9.1 Affichage

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

4.7.1.9.2 Couleur

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

4.7.1.9.3 Icônes menu

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

4.7.1 Menu Paramètres standard

4.7.1.9.4 Icônes toolbar

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

4.7.1.9.5 Option Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant

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

4.7.1.9.6 Bouton Exportation profil

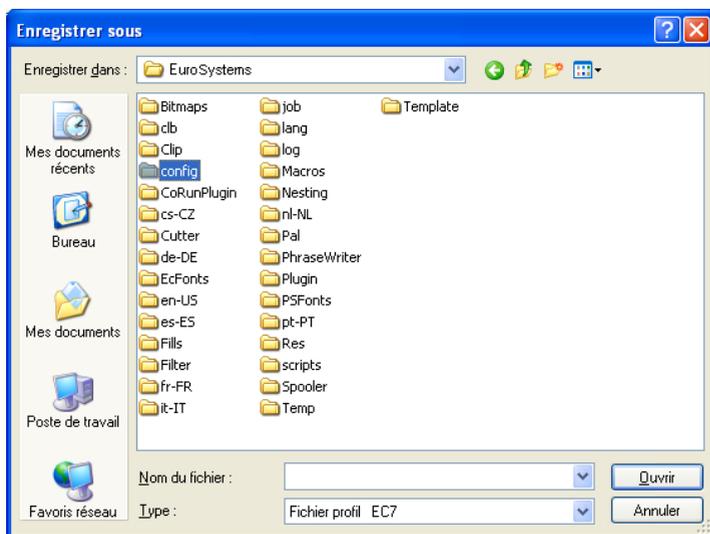


Fig. 4.7-1: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d'enregistrement standard

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

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

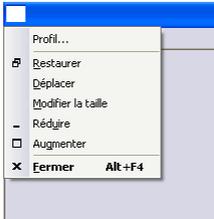


Fig. 4.7-2: Menu Système avec sous-menu *Profil...*

4.7.1.9.7 Domaine État

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

4.7.2 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 SummaFlex.

Enregistrer la palette sous...

Attribue à une palette un nouveau nom.

Defaut

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

Historique palette

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

4.7.3 Commande *Surface de travail...*



Fig. 4.7-3: Surface de travail avec ombres et règles

Vous pouvez définir ici la taille et la couleur de votre surface de travail. La surface de travail est représentée sous la forme 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.

4.7.4 Commande *Règles...*

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



4.7.5 Commande *Unité de mesure*

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

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

4.7.6 Commande *Grille...*

Affiche la grille elle-même ou les points de croisement du quadrillage sur la surface de travail. Cette option facilite l'alignement et le positionnement des objets sur la surface de travail.  **CTRL+R**

La distance des lignes du quadrillage ainsi que l'offset sur les axes X et/ou Y peuvent être librement définis. Le coin inférieur gauche de la surface de travail sert alors de point de référence. Ce point représente la position 0/0, auquel est ajouté un offset.

Un alignement exact des objets vous sera facilité grâce aux propriétés magnétiques de la grille.

4.7.7 Commande *Annuler / Rétablir*

Active ou désactive les annulations.

 **MAJ+F7**

Avantage:

Très utile quand vous allez effectuer de nombreuses modifications. Une phase de test (État initial de l'objet .. Modification .. État final provisoire) peut comporter plusieurs étapes. Voici comment procéder pour toutes annuler en une fois :

1. Désactivation de la commande Annuler / Rétablir
2. Modifications
3. Activation de la commande Annuler / Rétablir

En sélectionnant la commande **Annuler** dans le menu **Edition**, les modifications apportées à vos travaux seront annulées jusqu'à l'état précédent le point 1.

4.7.8 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 SummaFlex. Dès que vous déplacez le curseur de la souris du desktop, (pour choisir un outil par ex.), le curseur reprend sa forme initiale.  **CTRL+F**

4.7.9 Commande *Lignes d'aide...*

Les lignes d'aide sont des lignes d'orientation en pointillés bleus - pouvant également être obliques-, utiles à la conception. En outre, elles facilitent le positionnement sur la surface de travail des objets graphiques et des blocs de texte.



Remarque : *En activant l'option Aide au positionnement , les lignes d'aide exercent un effet magnétique sur les objets rapprochés permettant un positionnement précis.*

4.7.10 Commande *Objet magnétique*

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



4.7.11 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.



4.7.12 Commande *Afficher lignes d'aide*

Cette option vous permet de masquer les lignes d'aide. En rappuyant sur la commande, les lignes d'aide seront affichées.



4.7.13 Commande *Choix de la langue...*

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

4.8 Menu *Fenêtres*

4.8.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre SummaFlex.

4.8.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

4.8.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

4.8.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

4.8.5 Commande *Fermer*

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

4.8.6 Commande *Tout fermer*

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

4.8.7 Commande *Standard*

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



4.8.8 Commande *Sidebar*

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



4.8.9 Commande *Réglages*

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



4.8.10 Commande *Outils généraux*

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



4.8.11 Commande *Outils objets*

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



4.8.12 Commande *Paramètres objets*

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



4.8.13 Commande *Barre d'état des objets*

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



4.8.14 Commande *Barre d'état info éléments*

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



4.8.15 Voyant *fenêtre active*

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

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

4.8.16 Commande *Plus de fenêtre...*

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

4.9 Menu *Aide*

4.9.1 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 SummaFlex.

4.9.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de SummaFlex.



4.9.3 Commande *Info objets...*

Ouvre la fenêtre d'information sur les objets figurant sur la surface de travail. Entre autres: somme des objets, nombre de sélections, nombre des objets vectoriels, des blocs de textes, nombre de tous les groupes et combinaisons ou alors des images matricielles.



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

4.9.4 Commande *Installer les plugins Autoimport...*

Ouvre la fenêtre *Corun Installer* qui indique quels sont les plugins disponibles pour quel logiciel. Les programmes, détectés automatiquement, sont déjà sélectionnés. Vous choisirez dans le menu déroulant du logiciel *Eurosystems* le programme devant servir de programme de destination pour le transfert des données.

Le bouton de commande **Installer** lance l'installation.

 [voir chapitre 2.2.1: Installer Corun](#)

4.9.5 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.

4.10 Menu contextuel de la bouton gauche de la souris

4.10.1 Menu contextuel *Règle*

4.10.1.1 Bouton *Unité de mesure*



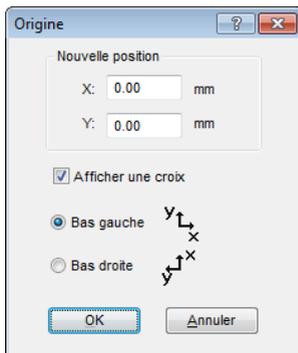
Un clic sur le bouton unité de mesure active l'une des menus contextuels suivant:

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



4.10.1.1.1 Origine...

Cette commande ouvre la fenêtre suivante, où les coordonnées du point zéro peuvent être réglés manuellement:



4.10.1.1.2 Nouvelle Position

Champ X + unité de mesure

Dans le **champ X**, la coordonnée absolue (position) du point zéro sur l'axe X peut être spécifié.

Remarque: L'unité dépend de la paramétrage de la règle.

Champ Y + unité de mesure

Dans le **champ Y**, la coordonnée absolue (position) du point zéro sur l'axe Y peut être spécifié.

Remarque: L'unité dépend de la configuration de la règle.

Option Afficher une croix

Si cette option est activée, le point zéro est indiqué par un pointillé système de coordonnées.

Bas gauche

Si cette option est activée, le point zéro est positionné en **bas** à **gauche** du page.

Bas droite

Si cette option est activée, le point zéro est positionné en **bas** à **droite** du page.

4.10.1.1.3 Déplacer l'origine

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

4.10.1.1.4 Retablir l'origine

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

4.10.1.1.5 Origine sur la surface de travail

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

4.10.1.1.6 Origine au centre de sélection

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

Remarque: Uniquement visible lorsque un ou plusieurs éléments ont été sélectionnés sur la surface de travail.

4.10.1 Menu contextuel Règle

4.10.1.1.7 Masquer l'origine

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

4.10.1.1.8 Supprimer l'origine

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

4.10.1.1.9 Afficher l'origine

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

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

4.10.1.1.10 Fixer l'origine

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

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

4.11.1 Menu contextuel surface de travail vide

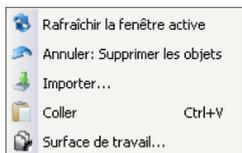


Fig. 4.11-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

Rafraîchir la fenêtre active

Réorganise la fenêtre principale.

Importer...

Ouvre la fenêtre de dialogue du menu **Importer** pour l'importation de fichiers aux formats différents.

Coller

Insère dans la surface de travail de SummaFlex 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.

4.11.2 Menus contextuels Edition des points nodaux

Nomenclature de la présentation du menu

Si aucun objet verrouillé n'est sélectionné: - **Insérer** (si points nodaux sélectionnés), - **Supprimer** (si points nodaux sélectionnés) - **Séparer** (si 1 point nodal sélectionné et un autre situé derrière),
- **Joindre** (si 2 points nodaux sélectionnés (Start/Start ou Start/Fin ou Fin/Fin)) - **Droite** (si une courbe est sélectionnée), - **Courbe** (si une droite est sélectionnée), - **Point départ** (si 1 point nodal est sélectionné et un objet verrouillé)

Si au moins 2 points nodaux ont été sélectionnés: - **Aiguiser les coins**, - **Arrondir les coins**, - **Joindre avec droite**, - **Joindre avec courbe**

Si 2 points à l'intérieur d'un objet ou d'une combinaison ont été sélectionnés: - **Alignement horizontal des objets**, - **Alignement vertical des objets**, - **Réduction des points nodaux**

4.11.2 Menus contextuels Edition des points nodaux

Si moins de 2 points nodaux sont sélectionnés: - **Réduction des points nodaux**, - **Arrondir...**

Les menus dans l'affichage graphique

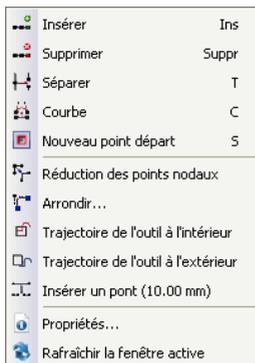


Fig. 4.11-2: 1 point nodal sélectionné

Trajectoire de l'outil à l'intérieur ou Trajectoire de l'outil à l'extérieur

La trajectoire de l'outil s'avère notamment utile pour les applications avec fraises, graveurs et lasers. Le point de descente de l'outil est déplacé vers l'intérieur ou l'extérieur de son point de départ original. L'avantage de cette option est que lorsque l'objet sera envoyé pour sortie, aucune trace de descente de l'outil ne sera alors visible. La trajectoire de l'outil se fera à l'intérieur ou à l'extérieur en fonction de la direction de rotation et de la disposition de l'objet. Les paramètres de la trajectoire de l'outil sont définis dans le menu **Outil**.

Créer repères vidéo sur points nodaux sélectionnés

Cette option permet de placer des repères vidéo à l'emplacement des points nodaux sélectionnés.

	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. 4.11-3: 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!

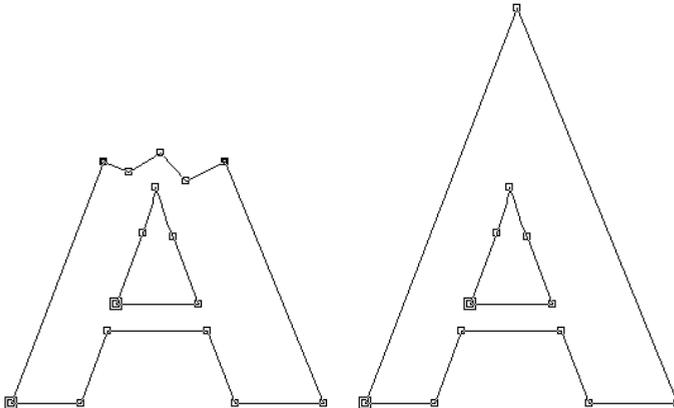


Fig. 4.11-4: Illustration de **Aiguiser coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Remarque: Si un des points nodaux sélectionnés est situé sur un bord, l'angle de départ est conservé.

Arrondir coins

 CTRL+R

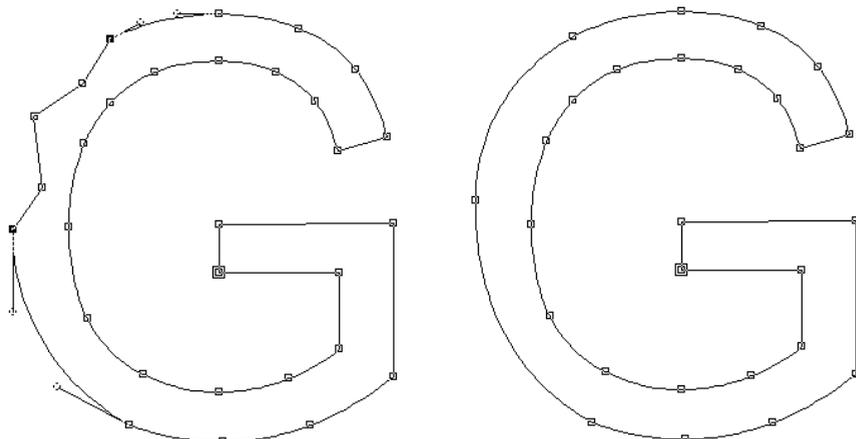


Fig. 4.11-5: Illustration de **Arrondir coins** - Les points nodaux sélectionnés sont marqués en noir

Dans l'exemple ci-dessus, il apparaît évident que le côté extérieur gauche du "G" doit être retouché. On sélectionne les points nodaux situés au-dessus et au-dessous de ce "défaut". En activant la fonction **Arrondir coins**, les points nodaux situés entre les points nodaux sélectionnés seront alors supprimés et les deux points nodaux reliés par une courbe.

Joindre avec droite

 CTRL+G

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une droite. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

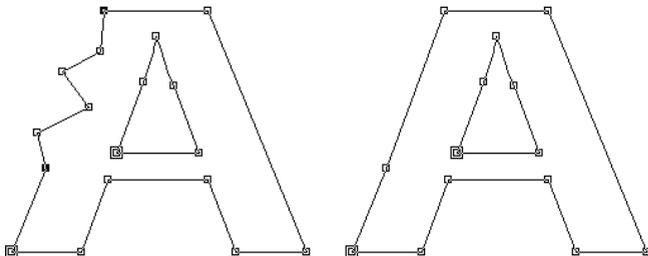


Fig. 4.11-6: Illustration de **Joindre avec droite**

Joindre avec courbe

Les deux points nodaux sélectionnés sont reliés par une courbe. Les points nodaux situés entre les points sélectionnés seront supprimés.

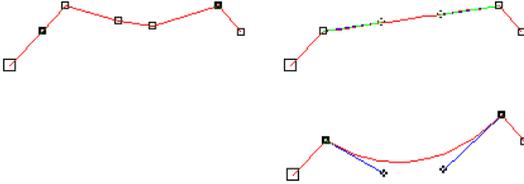


Fig. 4.11-7: Illustration **Joindre avec courbe**

Alignement horizontal ou vertical des objets

L'objet dans lequel sont sélectionnés les points nodaux est aligné sur l'axe horizontal ou vertical.

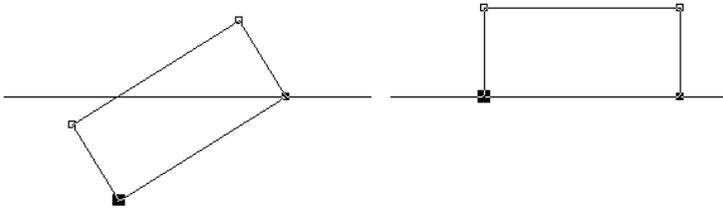


Fig. 4.11-8: Illustration de **Alignement horizontal de l'objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

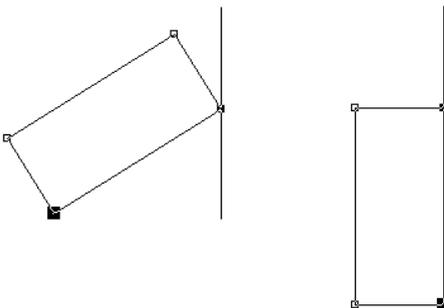


Fig. 4.11-9: Illustration de **Alignement vertical de l'objet** relatif aux points nodaux sélectionnés (en noir)

Réduction des points nodaux...



La fenêtre des **Paramètres de la réduction des points nodaux** apparaît, dans laquelle les réglages suivants peuvent être définis:

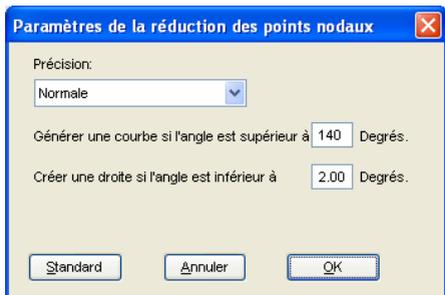


Fig. 4.11-10: Fenêtre de définition de précision de la réduction des points nodaux

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.

4.11.2 Menus contextuels Edition des points nodaux

5 Références Aperçu des envois

5.1 Menu *Envoi*

5.1.1 La commande *Envoyer*

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

5.2 Menu *Options*

5.2.1 Commande *Enregistrer sous...*

La commande *Enregistrer sous...* dans l'*aperçu de Sortie* enregistre votre job avec toutes les modifications apportées dans l'aperçu. Il est recommandé d'enregistrer votre job sous un autre nom lorsque vous retournez sur la surface de travail, afin de ne pas perdre les paramètres définis.



 [voir chapitre 4.1.5: Commande *Enregistrer sous...*](#)

5.2.2 Commande *Changer l'axe*

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

 [voir chapitre 4.3.1: Commande *Changement d'axe*](#)



5.2.3 Commande *Miroir horizontal*

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

 [voir chapitre 4.3.3: Commande *Miroir horizontal*](#)



5.2.4 Commande *Miroir vertical*

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

 [voir chapitre 4.3.4: Commande *Miroir vertical*](#)



5.2.5 La commande *Optimisation...*

L'optimisation des films vise à organiser les objets de telle sorte qu'ils occupent le minimum de place sur le film. La rotation ou non-rotation des objets permet de limiter l'utilisation du matériel.

▶ [voir chapitre 4.5.8: Commande *Optimisation...*](#)

▶ [voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

5.2.6 Commande *Ranger avec simulation...*

Active la fonction du Tri des objets qui permet de définir la priorité des sortie et le sens de rotation des objets. Le rangement peut être exécuté en fonction des layers ou indépendamment. La direction prioritaire du tri peut être également fixée.

Dans la fenêtre d'aperçu, la sortie des objets sera graphiquement simulée; les déplacements de la tête de l'outil peuvent être ici aussi simulés. La simulation pourra être répétée à souhait sans que les objets de votre job original ne soient modifiés.



▶ [voir chapitre 4.3.18: Commande *Ranger et simuler...*](#)

Détails ▶ [voir chapitre 7.8: *Ranger et simuler...*](#)

5.2.7 Commande *Recalculer*

La commande **Recalculer** autorise des modifications des paramètres de sortie ou du pilote sans nécessité de quitter la fenêtre de routine des sorties.



Cette commande ferme l'**aperçu d'envoi** et affiche de nouveau la fenêtre des **Sorties**.

5.2.8 Commande *Conditions initial*

L'aperçu d'envoi des objets est affiché dans l'état initial dans lequel il se trouvait avant d'avoir activé la commande **Aperçu**. Tous les changements effectués seront alors annulés.



5.2.9 Commande *Lignes d'échenillage horizontales*

Les **lignes d'échenillage** sont une aide pour le traitement des jobs surdimensionnés. La manipulation de matériaux de plusieurs mètres de long ou de large n'étant pas toujours aisée, l'ajout de lignes d'échenillage permettent lors de la découpe de segmenter le job en sections plus petites et maniables.



Les **lignes d'échenillage horizontales** sont ajoutées en appuyant sur la touche "h" ou encore tirées avec la flèche à partir du cadre d'échenillage hachuré en bleu.

▶ [voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

5.2.10 Commande *Lignes d'échenillage verticales*

Les **lignes d'échenillage** sont une aide pour le traitement des jobs surdimensionnés. La manipulation de matériaux de plusieurs mètres de long ou de large n'étant pas toujours aisée, l'ajout de lignes d'échenillage permettent lors de la découpe de segmenter le job en sections plus petites et maniables.



Les **lignes d'échenillage verticales** sont ajoutées en appuyant sur la touche "v" ou encore tirées avec la flèche à partir du cadre d'échenillage hachuré en bleu.

 [voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

5.2.11 Commande *Essai*

Si la commande **Essai** est sélectionnée, le périphérique de sortie connecté passera sur le tracé du cadre d'échenillage avec la tête de l'outil levée et ce même si l'option "Cadre d'échenillage" n'a pas été activée.

Cf. Bouton d'**Essai** dans la fenêtre **Sortie**  [voir chapitre 3.7.3: Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...](#)

5.3 Menu *Affichage*

5.3.1 Commande *Largeur matériau*

En activant cette commande, la page sera adaptée à la valeur de la **largeur du matériau** définie dans le pilote ou dans la fenêtre de **Sortie**.



5.3.2 Commande *Montrer tout*

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



En appuyant simultanément sur la touche **MAJ** et sur cette commande, un zoom sera fait sur les objets sélectionnés.

5.3.3 Commande *Montrer objets sélectionnés*

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



5.3.4 Commande *Surface totale*

Affiche l'aperçu de la surface de travail totale.

La taille de la surface affichée dépend du Framesize (hauteur* largeur du film) du périphérique de sortie connecté.

Si un pilote pour plotter à rouleau a été sélectionné dans la fenêtre de

Sortie, une longueur de matériel de 30 m sera alors affichée dans l'aperçu.

Si un pilote pour table de découpe a été sélectionné, la largeur maximale de la table sera affichée comme longueur de matériau.



5.4 Menu *Fenêtre*

5.4.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre SummaFlex.

5.4.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

5.4.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

5.4.4 Commande *Cascade*

Affichage des fenêtres actives en mode cascade.

5.4.5 Commande *Fermer*

Ferme la fenêtre active après demande de confirmation.

5.4.6 Commande *Tout fermer*

Ferme toutes les fenêtres ouvertes après demande de confirmation.

5.4.7 Commande *Outils généraux*

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



5.4.8 Commande *Paramètres objet*

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



5.4.9 Commande *Barre d'état info objets*

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



5.4.10 Commande *Barre d'état info éléments*

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



5.4.11 Voyant *fenêtre active*

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

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

5.4.12 Commande *Autres Fenêtres...*

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

5.5 Menu *Aide*

5.5.1 Commande *A propos de...*

Cette option menu ouvre une fenêtre Info contenant une multitude d'informations. Sur la gauche de la boîte de dialogue figurent entre autres le *numéro de série*, *numéro de version*, *la mémoire libre*, *le coprocesseur* ou le *type du processeur*. Sur le côté droit inférieur de la boîte de dialogue, se trouve une fenêtre de défilement affichant la liste de tous les fichiers des logiciels. Cette liste peut être imprimée en appuyant sur le bouton de commande *Imprimer*

NB: *Cette liste peut être très utile aux employés du support technique pour résoudre toute éventuelle difficulté rencontrée sur votre version SummaFlex.*

5.5.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de SummaFlex.



5.5.3 Commande *Installer les plugins Autoimport...*

Ouvre la fenêtre *Corun Installer* qui indique quels sont les plugins disponibles pour quel logiciel. Les programmes, détectés automatiquement, sont déjà sélectionnés. Vous choisirez dans le menu déroulant du logiciel *Eurosystems* le programme devant servir de programme de *destination* pour le transfert des données.

Le bouton de commande **Installer** lance l'installation.

 [voir chapitre 2.2.1: Installer Corun](#)

5.5.4 Commande *Commande Pilotage à distance, support technique...*

Lors d'un support technique à distance, le contenu d'un écran d'ordinateur peut être retransmis en temps réel sur un autre ordinateur. Deux utilisateurs se trouvant dans des lieux différents peuvent regarder le même desktop. Tandis que vous serez en ligne avec un de nos conseillers du support technique, vous pourrez échanger à l'écran des documents et vous montrez des applications. Le sens de la transmission ou de la visualisation des écrans peut être modifié sur simple clic de la souris. Ainsi vous pourrez choisir de partager votre écran ou alors de visualiser celui du conseiller du support technique.

Pour bénéficier du pilotage à distance, une connexion internet active sur l'ordinateur où le logiciel est installé, est indispensable.

5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite

5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

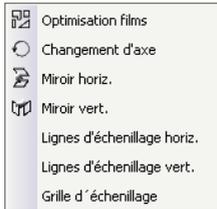


Fig. 5.6-1: Menu contextuel de l'aperçu des envois avec fonction grille d'échenillage

Grille d'échenillage

Dans l'aperçu des envois, cette fonction permet la création d'une grille d'échenillage autour des objets *sélectionnés*.

Toutes les autres options peuvent être activées par le menu principal.

5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

6 Toolbars - Barres d'outils

6.1 La barre de menu *Standard*

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

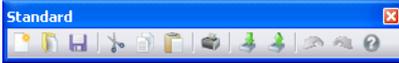


Fig. 6.1-1: Positionnement libre de la barre d'outils- Sélection d'outils standards



Fig. 6.1-2: Barre de menu Standard

Fonctions de 1 à 15

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Nouvelle fenêtre | 9. Imprimer objet |
| 2. Ouvrir Job... | 10. Importer fichier |
| 3. Enregistrer Job | 11. Exporter objet |
| 4. Tout enregistrer | 12. Numériser |
| 5. Infos Job | 13. Annuler |
| 6. Couper dans Clipboard | 14. Rétablir |
| 7. Copier dans Clipboard | 15. Aide |
| 8. Coller à partir du Clipboard | |

6.2 La barre *Setup*

Vous activez et désactivez la toolbar **Setup** via le menu **Fenêtre**.



Fig. 6.2-1: Setup Barre d'outils librement positionnable

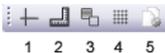


Fig. 6.2-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE 1 A 5

1. **Curseur viseur** (dés)activé
2. **Règle** (dés)activée
3. **Mode contour** (dés)activé
4. **Grille** (dés)activée
5. **Régler surface de travail**

Remarque: Vous pouvez également définir les réglages de la surface de travail en double-cliquant sur l'ombre de celle-ci!

6.3 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.

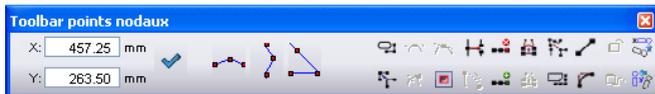


Fig. 6.3-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils points nodaux

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.

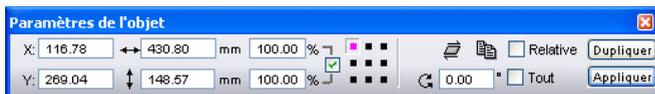


Fig. 6.3-2: Barre d'outils librement positionnable - Ensemble des paramètres de l'objet

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 4.11.2: Menus contextuels Edition des points nodaux

Remarque: Vous pouvez sélectionner plusieurs points nodaux en maintenant appuyée la touche MAJ tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les points nodaux choisis.

Bouton Arrondi



Fig. 6.3-3: 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**, SummaFlex 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.

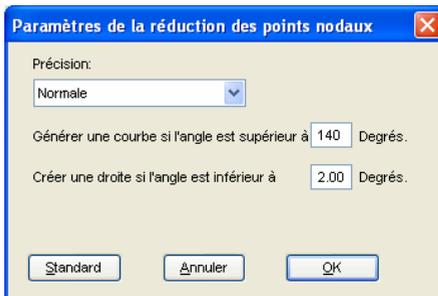


Fig. 6.3-4: Fenêtre des paramètres de la réduction des points nodaux

 **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**



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**



Cette option convertit un segment droit en courbe.

 **Commande courbe en droite**



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**



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***



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.

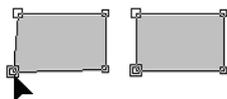


Fig. 6.3-5: Alignement des coins- avant/après

L'illustration précédente montre le fonctionnement de l'**orthogonalisation**. La figure de gauche représente le carré dans son état d'origine. Le coin inférieur gauche est sélectionné et en double-cliquant dessus vous activerez la **toolbar points nodaux**. Le point nodal sélectionné sera aligné horizontalement et verticalement sur les points nodaux voisins. Un angle droit est ainsi créé, représenté sur la figure de droite.

6.3.1 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 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.

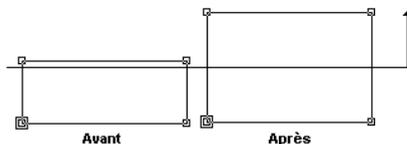


Fig. 6.3-6: Déplacement limité des points nodaux voire des lignes

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.

6.3.1 Saisie directe des coordonnées de position des points nodaux

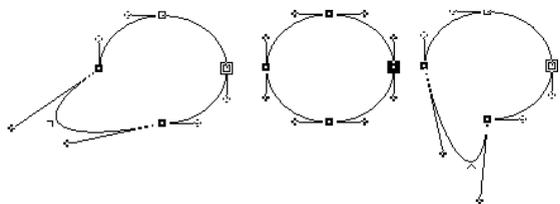


Fig. 6.3-7: Déplacement limité des courbes

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.

6.4 La barre des outils de l'objet

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



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



Fig. 6.4-1: Barre d'outils librement positionnable- Ensemble des outils de l'objet



Fig. 6.4-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

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

6.5 Barre des Paramètres de l'objet



Fig. 6.5-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

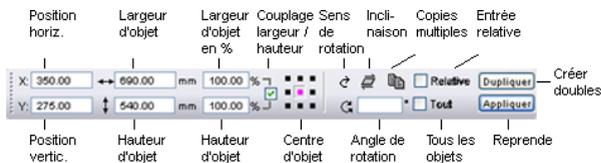


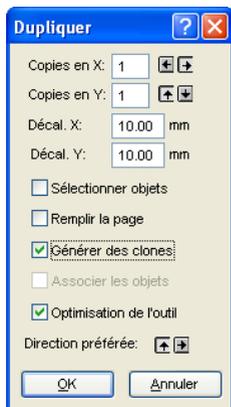
Fig. 6.5-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

6.5.1 Commande *Copies multiples*

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

6.5.1.1 Bouton *Copies multiples*

Le bouton  active la fenêtre suivante:



6.5.1.2 Copies en X:

A l'aide des touches  et  vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de copies des objets disposés sur l'axe X. La direction de la duplication est exécutée dans la direction définie (préférée). Vous pouvez aussi directement entrer le nombre voulu dans le champ prévu à cet effet.

6.5.1.3 Copies en Y:

A l'aide des touches  et  vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de copies des objets disposés sur l'axe Y. La direction de la duplication est exécutée dans la direction définie (préférée). Vous pouvez aussi directement entrer le nombre voulu dans le champ prévu à cet effet.

6.5.1.4 Décalage X:

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

6.5.1.5 Décalage Y:

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

6.5.1.6 L'option *Sélectionner objets*

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

6.5.1.7 L'option *Remplir la page*

En activant cette option, les objets seront dupliqués jusqu'à atteindre le bord de la surface de travail. Le nombre d'objets est alors automatiquement défini.

Remarque: *Si cette option est sélectionnée, les champs Copies en X et Copies en Y seront désactivés et donc représentés en gris.*

6.5.1.8 L'option *Générer des clones*

En activant cette option, l'objet sélectionné servira d'objet témoin pour les clones. Toute modification apportée sur l'original sera reportée sur les clones.

6.5.1.9 L'option *Associer les objets*

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

6.5.1.10 L'option *Optimisation de l'outil*

Si cette option est activée, les copies sont générées en mouvements "serpentins", permettant justement de limiter les va-et-vient de l'outil et de réduire considérablement le processus de sortie.

Remarque: *L'option Direction préférée définit en plus si les mouvements "serpentins" seront exécutés selon l'axe X ou Y.*

6.5.1 Commande Copies multiples

6.5.1.11 L'option *Direction préférée*

La touche  génère les poses suivant l'axe Y, donc "par colonne".

La touche  trie les poses suivant l'axe X, donc "par ligne".

6.6 Barre d'état *Info objets*

Cette barre d'état contient les informations sur les paramètres et les attributs des objets sélectionnés dans SummaFlex. Ces informations renseignent sur le nombre, le type d'objet, le modèle ou la valeur de couleur ainsi que sur d'autres paramètres tout aussi nécessaires pour l'évaluation de données importantes.

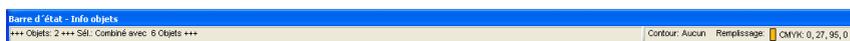


Fig. 6.6-1: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc pouvant être déplacée



Fig. 6.6-2: Barre d'état avec indication sur les paramètres de l'objet, palette de couleurs... etc fixe

6.7 Barre d'état *Info éléments*

Cette barre d'état renseigne sur la position actuelle du curseur de la souris sur les axes X et Y. De plus, des informations utiles de la boîte Info layer sont indiquées à gauche des coordonnées du curseur. Ces informations peuvent porter par exemple sur le *matériau* ou encore sur le pilote où vous pourrez afficher la profondeur de l'outil définie pour un layer particulier.



Fig. 6.7-1: Barre d'état Éléments avec indications et informations sur les éléments. Ici: les coordonnées.

6.8 La barre d'aperçu *des outils*



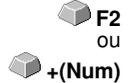
Outil *Curseur*



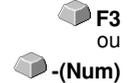
Ce mode vous permet de *sélectionner, déplacer, regrouper temporairement (cadre de sélection)* des objets ou de *modifier leur taille* dans l'aperçu des envois.

La Loupe+

Le bouton du signe plus (+) agrandit des sections de l'aperçu des envois. Pour sélectionner un ou plusieurs objets, vous pouvez tirer un cadre de sélection en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé puis en déplaçant le curseur. Cette opération pourra être répétée plusieurs fois jusqu'à ce qu'un signal acoustique vous informe de la dernière possibilité.

**La Loupe-**

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

**La Page**

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

**Le Moniteur**

Le bouton représentant un moniteur permet un affichage agrandi au maximum de tous les objets se trouvant sur la surface de travail. Il s'agit donc de l'agrandissement maximum permettant l'affichage de tous les objets.

**La Loupe pour les objets sélectionnés**

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

**L'outil Mesurer**

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

**Commande Sortie**

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



6.9 Barre d'Aperçu des paramètres objet

La barre d'Aperçu des paramètres objet peut être activée ou désactivée à l'aide des touches:  CTRL+7

Remarque: Identique à la partie non variable de la toolbar des Paramètres objet des anciennes versions de SummaFlex.

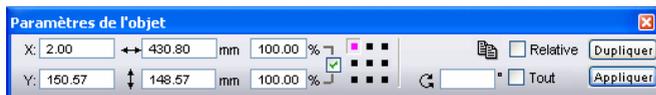
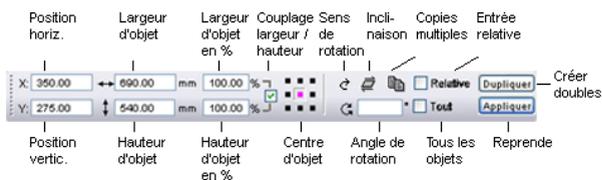


Fig. 6.9-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples ...etc



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

7 Outils

7.1 L'interface

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

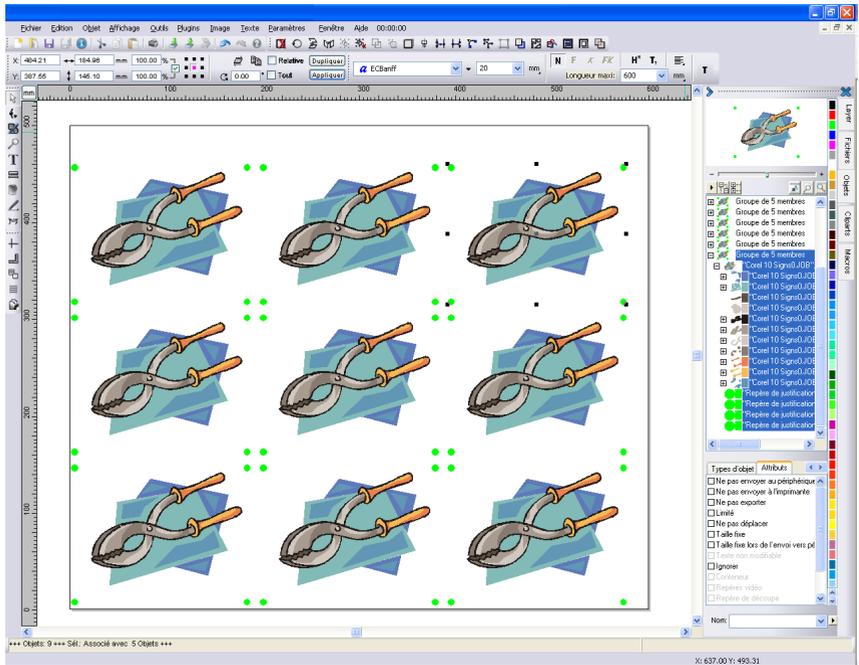


Fig. 7.1-1: Desktop SummaFlex avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état

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

7.1 L'interface

indications suivantes: **Contour**, **Remplissage**, **Cotation et nombre d'objets**, **Combinaison** ou **Association**.

7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification

Apparence du curseur	Signification
	Aucun objet sélectionné

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

Apparence du curseur	Signification
	Déplacer des objets

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

Apparence du curseur	Signification
	Étirer l'objet verticalement
	Étirer l'objet horizontalement
	Homothétie

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

Apparence du curseur	Signification
	Objet en mode Italisation/Rotation
	Pivoter objet
	Italiser objet (positionnement oblique horizontal/vertical)

7.2 Repères vidéo

7.2.1 Régler forme et taille des repères

Vous activez la fenêtre suivante sous le menu **Paramètres/paramètres standards** en sélectionnant l'option de menu **Repères de découpe/justification**.

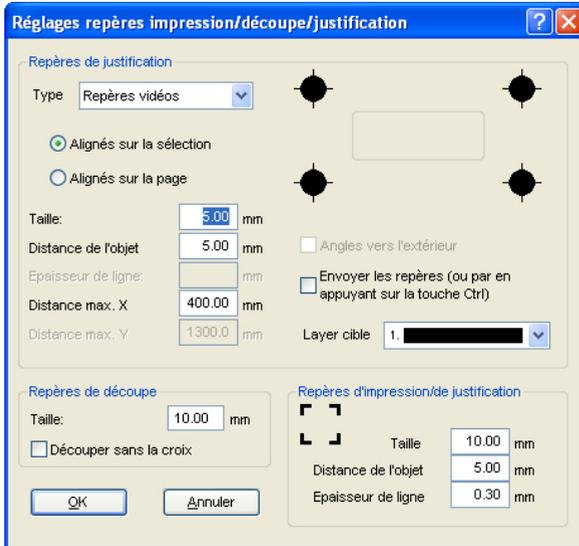


Fig. 7.2-1: Fenêtre *Réglages repères de justification*

Choisissez le type de repères **Repères vidéos** et la **Taille** 5 mm.

Si la case **Envoyer les repères** est cochée, les repères vidéos seront pris en considération lors de la sortie.

Cela peut être utile pour contrôler qu'il n'y ait pas d'erreur.

7.2.2 Ajouter des repères de justification

Sélectionnez les objets devant être imprimés et appuyez sur MAJ + J ou choisissez l'option de menu **Attribuer repères de justification** du menu **Outils**.

Trois repères de justification ont été ajoutés.

La position des repères peut être librement modifiée. Les repères ne doivent pas être obligatoirement placés à l'extérieur des objets.

7.2.3 Paramètres standards du filtre

Vous définissez ici tous les paramètres standards à appliquer à l'importation de fichiers.

Adapter la surface de travail aux objets: Lorsque SummaFlex travaille avec plusieurs copies, l'écart entre les différentes copies sera établi selon la taille de la surface de travail.

La taille de la surface de travail doit toujours correspondre à la taille réelle de la feuille imprimée.

7.2.3 Paramètres standards du filtre

Attribuer taille fixe des objets: En activant cette option, la taille des objets sur la surface de travail ne pourra plus être modifiée.

Ce réglage permet d'éviter une mise à l'échelle involontaire sur la surface de travail.

Vous pouvez le supprimer ou modifier dans la fenêtre des propriétés de l'objet.

Ce réglage est disponible dans le menu contextuel (clic droit de la souris sur la surface de travail avec l'objet sélectionné) de l'objet.

Taille de la sortie verrouillée: Ce réglage évite que la taille ne soit modifiée lors de la sortie avec SummaFlex. Lors de l'envoi seules la rotation et la position des objets seront ici calculées et ajustées.

Trier les layers selon leur nom: En activant cette option lors de l'importation d'un fichier, les objets placés dans différents layers seront triés selon le nom du layer et non pas selon sa couleur. Concernant les fichiers sans attribution de couleurs au layer, une séparation des objets et des repères vidéo sera ainsi garantie.

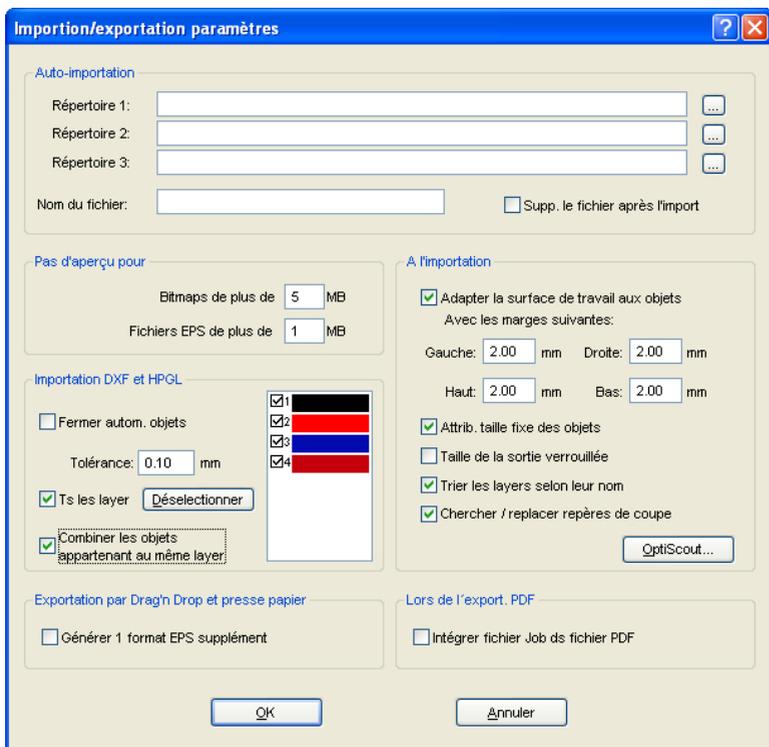


Fig. 7.2-2: Fenêtre des Paramètres Importation/exportation

En appuyant sur le bouton SummaFlex vous ouvrez la fenêtre suivante.



Fig. 7.2-3: Fenêtre des préréglages pour importation

Générer un nouveau job: Une nouvelle fenêtre sera créée à chaque importation de fichier.

Avec Drag 'n Drop pivoter les objets de : Tous les objets importés seront pivotés dans un angle indiqué

Charger la palette: Vous pouvez définir ici une palette qui sera automatiquement chargée à chaque importation. Si l'option n'est pas sélectionnée, SummaFlex ouvrira alors toujours la palette standard.

Appliquer les repères vidéo du layer: Certains formats de fichiers peuvent contenir des désignations de layer. Si à l'importation un layer avec le nom désigné ici est trouvé, tous les objets seront convertis en repères vidéo indépendamment de leur taille.

Combiner les objets appartenant au même layer: Active ou désactive la combinaison des objets à l'importation. Si les objets sont combinés après l'importation, la combinaison devra être alors manuellement supprimée pour pouvoir travailler sur des vecteurs isolés.

Associer tous les objets: Tous les objets sont réunis dans un groupe après l'importation. Un déplacement ou une suppression d'objets isolés ne sera possible qu'une fois l'association supprimée.

7.3 Fonction *Outline*

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



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

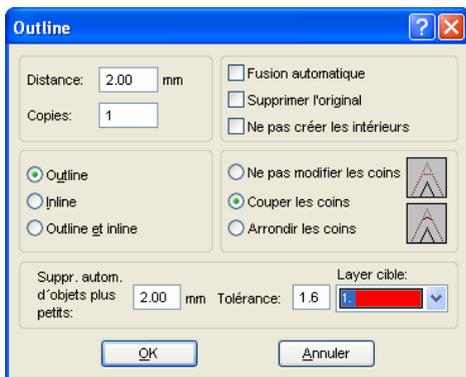


Fig. 7.3-1: Fenêtre des paramètres Outline

Distance

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

Copies

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

Fusion automatique

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

Supprimer l'original

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

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

Ne pas modifier les coins

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

Arrondir les coins

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

Suppression automatique d'objets plus petits

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

7.4 Fonction Fraiser / déblayer

Appuyez sur le symbole  pour activer cette fonction dans la toolbar des **Paramètres de l'objet** ou via le menu **Outils** en sélectionnant l'option **Fraiser / déblayer...**



7.4.1 Fenêtre Fraiser / déblayer

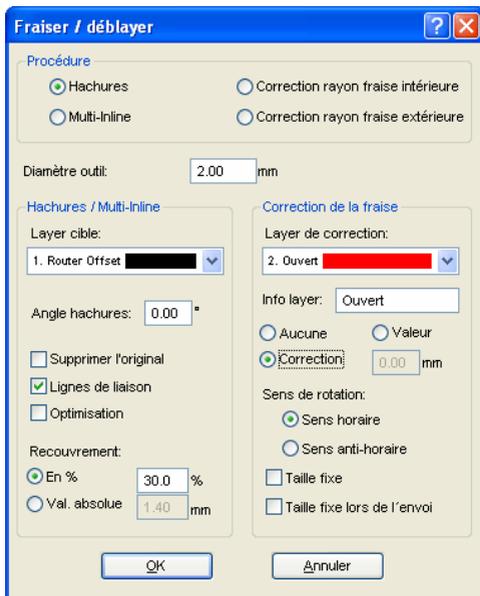


Fig. 7.4-1: Fenêtre Fraiser

Hachures

Si l'option **Hachures** est activée, la surface à fraiser sera hachurée. Le fraisage se fait suivant le long des hachures. L'angle d'attaque de l'outil (**angle hachures**) peut être réglé sous le champ du même nom.

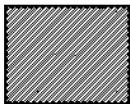


Fig. 7.4-2: Fraisage en hachures, angle des hachures 45°

Le *point de départ* des hachures part du haut gauche et le *dernier point* s'effectue sur le bas droit.

Multi-Inline

Si cette option est activée, la surface à fraiser sera pourvue de **Inlines**. Le fraisage se fait suivant le long des inlines de l'*extérieur vers l'intérieur*. L'espace représenté en noir figurant entre ces ligne est appelé "*île*".

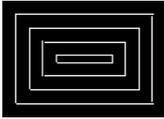


Fig. 7.4-3: Fraisage en Multi-Inline

Correction rayon fraise intérieur

Si cette option est activée, les objets sélectionnés seront pourvus d'un Inline (diamètre de l'outil).

Correction rayon fraise extérieur

Si cette option est activée, les objets sélectionnés seront pourvus d'un Outline (diamètre de l'outil).

Diamètre outil

Définir ici le diamètre de l'outil à utiliser. Pour un outil d'un diamètre de 3 mm saisir 3.

Hachures / Multi-Inline

Layer cible

Vous définissez ici dans quel **layer** les hachures doivent apparaître. Cette opération permet non seulement une meilleure distinction de l'objet original par rapport aux hachures mais il permet aussi de définir l'ordre de fraisage des différents layers.

Les objets sont alors fraisés par *ordre contraire* à l'ordre de sélection des layers. Les objets sont avant tout classés de sorte à ce que les parties intérieures soient prioritaires sur les parties extérieures. Les layers sont ensuite traités dans un ordre décroissant: par exemple, le rouge (2) avant le noir (1), le vert (3) avant le rouge (2), et le bleu (4) avant le vert (3).

*Remarque: Les layers peuvent correspondre à différents ordres (profondeur de fraisage p. ex.) donnés à la fraiseuse. Veuillez consulter le chapitre **Réglage de la fraise** pour plus d'informations concernant les correspondances possibles entre layer et profondeur de la fraise.*

Angle hachures

L'**Angle des hachures** définit l'angle de déplacement de l'outil dans le matériau.

Supprimer l'original

Si l'option **Supprimer l'original** est activée, le contour de l'objet original sera supprimé après le fraisage.

Lignes de liaison

L'option **Lignes de liaison** détermine si les lignes de fraisage doivent être reliées ou pas.

Optimisation

Si l'option **Optimisation** est activée, les **lignes de liaison** seront alors reliées entre elles de façon à réduire le chemin parcouru.

Remarque: Cela réduit la durée du fraisage mais peut dans certains cas avoir des conséquences indésirables sur la qualité de l'image hachurée.

Recouvrement

Le **Recouvrement** détermine la distance entre les différentes lignes de fraisage. L'option **Recouvrement** permet d'éviter que certaines parties du matériau ne soit pas usinées.

en % ou Val. absolue

Exemple:

1. Le diamètre de la fraise est de 2 mm
2. Le recouvrement **en %** est réglé sur 30%

Résultat: 2 mm - 30% = 1,4 mm

30% correspond à **une valeur absolue de** 1,4 mm. En activant l'option **Val. absolue** vous pourrez directement saisir une valeur (ici: 1,4) dans le champ prévu à cet effet.

Correction de la fraise

La **correction de la fraise** détermine si la force de la fraise doit être prise en compte pour les contours extérieurs. Si l'option correction de la fraise est activée, le contour extérieur sera fraisé avec une force moitié moindre et la fraise sera à l'intérieur de l'objet. Autrement dit, on calculera une ligne intérieure de la moitié de la force de la fraise à partir du contour extérieur original de l'objet. La fraise passe exactement sur la bordure extérieure du contour original. Le contour des objets est donc fidèlement reproduit.

Layer de correction

Champ de sélection du layer auquel appartiendra la correction de la fraise.

Info layer

Affiche ou modifie l'info layer (cf. fenêtre des *Paramètres du layer / Champ Information*)

Remarque: Ne sera affichée que si l'option numéros layer n'est pas activée.

Aucune

Si l'option **Aucune** est activée, le contour extérieur de l'objet conserve son état initial.

Remarque: Par conséquent, l'objet traité sera épaissi de la moitié de l'épaisseur de la fraise, car la fraise passe au milieu du contour original.

Valeur

Au moyen de la fonction **Valeur** vous pouvez décaler d'une valeur au choix les déplacements vers l'intérieur. Par conséquent les cotations originales de l'objet traité seront réduites vers l'intérieur en fonction de la valeur saisie *plus* de la moitié de l'épaisseur de la fraise.

Correction

Ci cette option est activée, une valeur de correction peut être ici donnée en mm pour la correction de la fraise.

Sens de rotation

Sens horaire

Fixe le sens de rotation pour la correction de la fraise (Inline ou Outline) dans le **sens horaire**.

Sens anti-horaire

Fixe le sens de rotation pour la correction de la fraise (Inline ou Outline) dans le **sens anti-horaire**.

Taille fixe

SummaFlex fixe l'attribut sur **Taille fixe**, à savoir que l'objet à corriger ne peut plus subir de changement d'échelle.

Taille fixe lors de l'envoi

L'objet ne peut plus subir de changement d'échelle à la sortie avec repères vidéo.

7.4.2 Fraiser avec ou sans cadre

Au moyen d'une petite astuce, vous pourrez obtenir deux résultats différents. Si vous fraisez à l'aide d'un cadre, l'objet sera en relief, car le support sera déblayé autour de l'objet. Si vous n'utilisez pas de cadre, c'est l'objet lui-même qui sera fraisé dans le matériau de support.

7.4.2 Fraiser avec ou sans cadre

Suivant l'effet désiré, dessiner un **cadre** avec l'outil dessiner **Carré / Rectangle** autour de l'objet à fraiser. Une fois les objets encadrés, la fonction **Fraiser / débayer** détectera le cadre et laissera les objets intacts.

Exemple:



Fig. 7.4-4: Texte avec cadre



Fig. 7.4-5: Résultat: Texte en relief



Fig. 7.4-6: Texte sans cadre



Fig. 7.4-7: Résultat: Texte fraisé sans cadre

7.4.3 Réglage des paramètres de la fraise

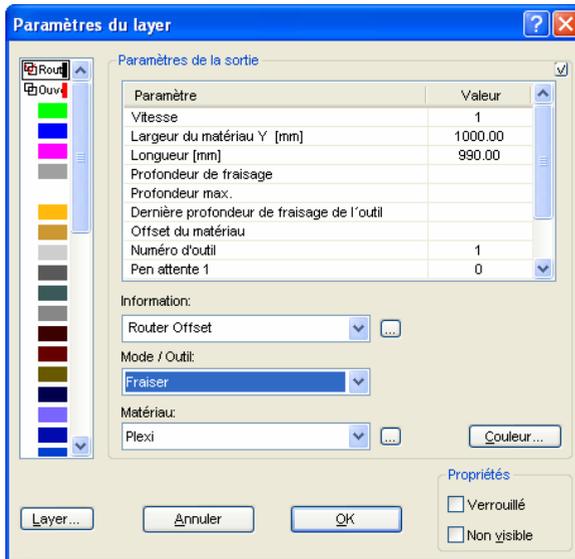


Fig. 7.4-8: Exemple de paramètres de la fraise sur table de découpe à plat

Vous pouvez définir dans la partie **Paramètres de la sortie** tous les paramètres du pilote utiles au mode *Fraisier*.

7.5 Les trajectoires de l'outil

Définition: Il n'est pas rare que l'outil, fraise ou laser, laisse des marques au départ de l'objet, sur le point d'attaque de l'outil. Pour ne pas nuire à la qualité de l'objet devant être fraisé, il est possible de placer le point de départ à une position non apparente à l'extérieur ou même à l'intérieur de l'objet en question.

7.5 Les trajectoires de l'outil



7.5.1 Coins

7.5.1.1 Distance

La valeur indiquée dans le champ **Distance** détermine la longueur des lignes de la trajectoire - à partir des points nodaux sélectionnés.

7.5.2 Tangentes

7.5.2.1 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.

7.5.2.2 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.

7.5.2.3 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.

7.5.2.4 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.

7.5.2.5 Option *Ne pas fermer*

Cette option laisse ouvert le segment circulaire créé.

7.5.2.6 Option *Trajectoire d'entrée uniquement*

Cette option ne permet qu'une trajectoire d'entrée.

Remarque: valable sur les segments circulaires et les lignes.

7.5.2.7 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.

7.5.2.8 Commande *Enregistrer*



En appuyant sur la commande **Enregistrer** les paramètres définis ci-dessous seront sauvegardés. Ces paramètres seront appliqués lorsque la commande de la trajectoire de l'outil est activée.

7.5.2.9 Commande *Exécuter*



La commande **Exécuter** exécute l'action pour tous les objets sélectionnés.

7.6 Liste *Annulations/Rétablissements*

Vous pouvez activer la liste des Annulations/Rétablissements au moyen de  **MAJ+F5**
ou
MAJ+F6

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

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

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

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

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

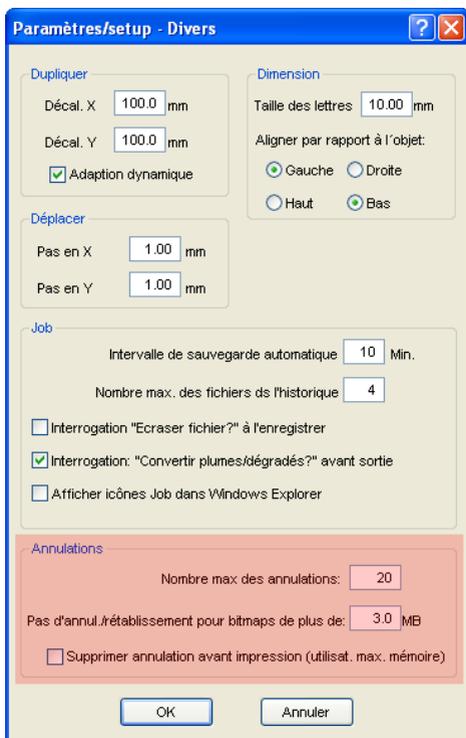


Fig. 7.6-1: Paramètres de la liste des annulations

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

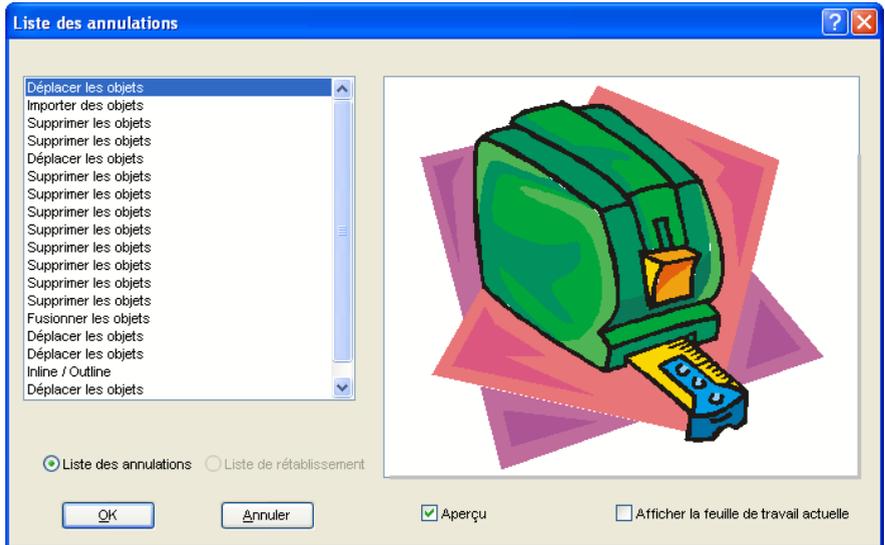


Fig. 7.6-2: Liste des annulations avec aperçu et surface de travail

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

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

7.7 La fonction *Alignement*



Fig. 7.7-1: Commande Alignement

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

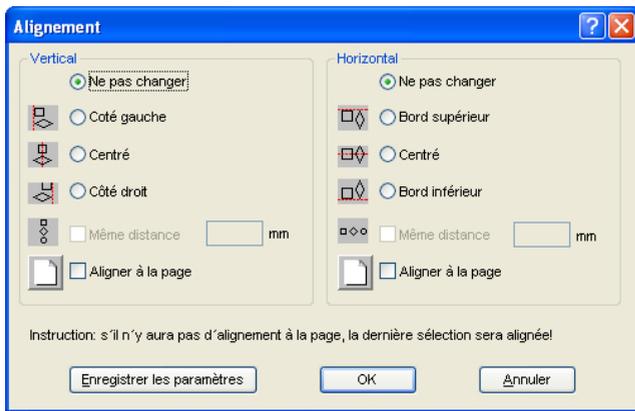


Fig. 7.7-2: Fenêtre Alignement

Les objets sélectionnés peuvent être alignés sur un axe horizontal ou encore vertical. Vous pouvez procéder à un alignement centré ou encore égaliser la distance entre les objets sélectionnés. Des icônes illustrent le type d'alignement choisi. Vous sauvegarderez les paramètres en appuyant sur le bouton **Enregistrer les paramètres**.

Remarque: L'objet sélectionné ou dessiné en dernier servira de référence pour l'alignement. Ainsi, les autres objets s'aligneront en fonction de ce dernier. Si la case "Aligner à la page" n'est pas cochée, l'alignement ne se fera donc pas sur la page mais la dernière sélection sera alignée.

7.8 Ranger et simuler...

Cette fonction vous aide à ordonner ou à **ranger les objets** et à **définir les ordres** de sortie vers le périphérique connecté. Une simulation avec ou sans parcours de l'outil vous permettra de mieux juger du résultat.

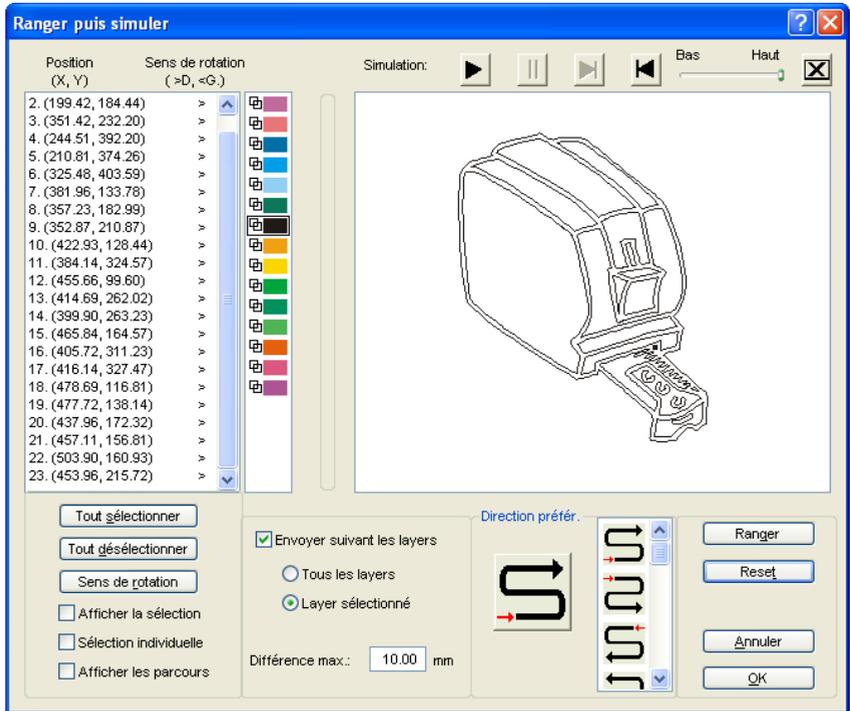


Fig. 7.8-1: Rangement d'objets avec fenêtre d'aperçu et option Simulation

7.8.1 Simulation

L'utilisation du simulateur ressemble à celle d'un lecteur DVD.

Bas jusque **haut** règle la vitesse de simulation.

Remarque: Avant de lancer la simulation, vous aurez préalablement activé la commande **Ranger** et choisi la direction préférée.

7.8.1 Simulation

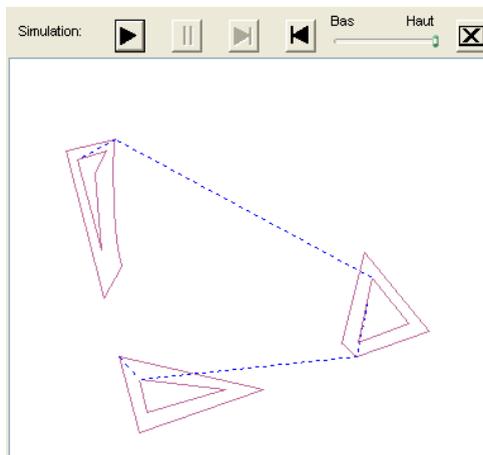


Fig. 7.8-2: Option *Afficher Parcours* (pointillés bleus) activée

Barre de couleur

Un clic sur la barre de couleur souhaitée sélectionnera le layer à la couleur correspondante.

Tout sélectionner

Sélectionne tous les objets de la liste.

Tout désélectionner

Désélectionne tous les objets de la liste.

Sens de rotation

Change le sens de rotation: *sens horaire* (droite) vers *sens antihoraire* (gauche) et vice versa.

Afficher la sélection

Affiche les objets sélectionnés dans l'aperçu.

Sélection individuelle

Un objet seulement pourra être sélectionné dans la liste, la sélection multiple (standard) est ici désactivée.

Afficher parcours

Une ligne pointillée bleue représente le parcours suivi par l'outil.

Envoyer selon les layers

Tous les layers

Cette option inclut tous les layers dans le rangement à condition d'avoir préalablement activé la commande **Envoyer selon les layers**.

Remarque: En fonction des paramètres du pilote, dans l'aperçu des envois cette option est en général désactivée.

Layer sélectionné

Cette option n'inclut que le layer sélectionné dans le rangement à condition d'avoir préalablement activé la commande **Envoyer selon les layers**.

Différence max. en ... mm

Saisir dans ce champ la valeur en millimètres de l'écart (différence) maximum que pourra avoir un objet par rapport à une droite horizontale ou verticale pour être pris en compte dans la sélection du rangement.

Direction préférée

Vous disposez de 16 méthodes pour activer la direction préférée selon laquelle le rangement devra être exécuté. L'icône illustre au moyen de la flèche rouge le point de départ du rangement.

Ranger

Le rangement des objets ne commencera qu'une fois que vous aurez activé le bouton **Ranger**. Vous pourrez vous assurer lors de la simulation que le rangement répond à vos exigences.

Reset

Restaure les valeurs initiales des objets de la liste de rangement.

7.9 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. 7.9-1: Outil Attributs de la plume avec sous-fonctions et description

Créer Ligne très fine



Fig. 7.9-2: 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. 7.9-3: 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. 7.9-4: 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.

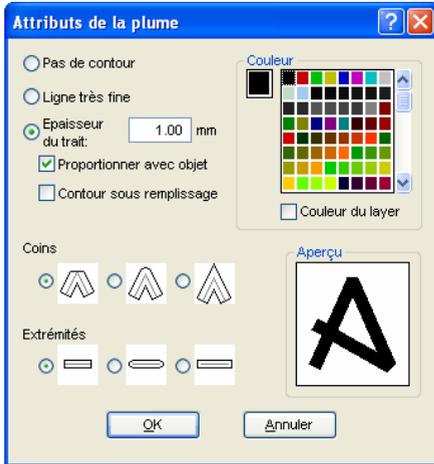


Fig. 7.9-5: Fenêtre des Paramètres des Attributs de la plume

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:

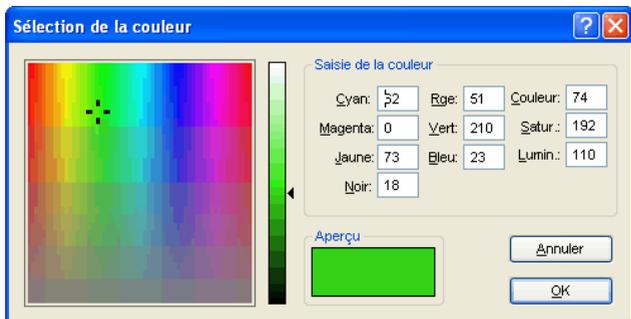


Fig. 7.9-6: La sélection de la couleur des attributs de la plume

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. 7.9-7: Commande Attribuer au contour la couleur layer de l'objet

Cette commande attribue au contour d'un objet sélectionné la couleur du layer.

7.10 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. 7.10-1: Menu Outils - Fusion

Dialogue...

Cette option ouvre la fenêtre classique de l'outil Fusion



Fig. 7.10-2: 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.

7.10.1 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.

7.10.1 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.

7.10.2 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.

7.11 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.

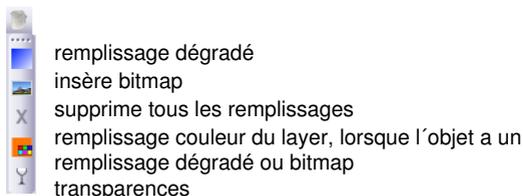


Fig. 7.11-1: L'outil Remplissage avec sous-fonctions

Créer un dégradé



Fig. 7.11-2: 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*.

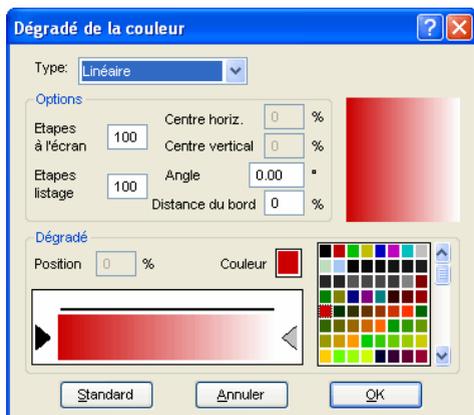


Fig. 7.11-3: La fenêtre des dégradés avec options de réglage

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

7.11 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. 7.11-4: 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. 7.11-5: Commande Remplissage bitmap

En activant cette commande, vous ouvrez la fenêtre **Remplissage bitmap**, permettant le remplissage d'objets vectoriels par un bitmap.

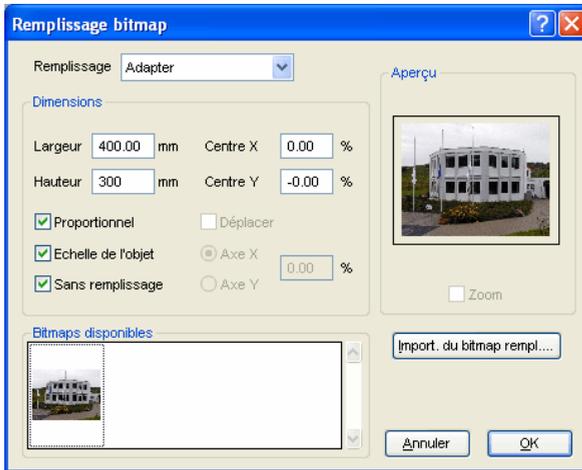


Fig. 7.11-6: Fenêtre Remplissage bitmap

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 SummaFlex (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.

7.11 L'outil Remplissage

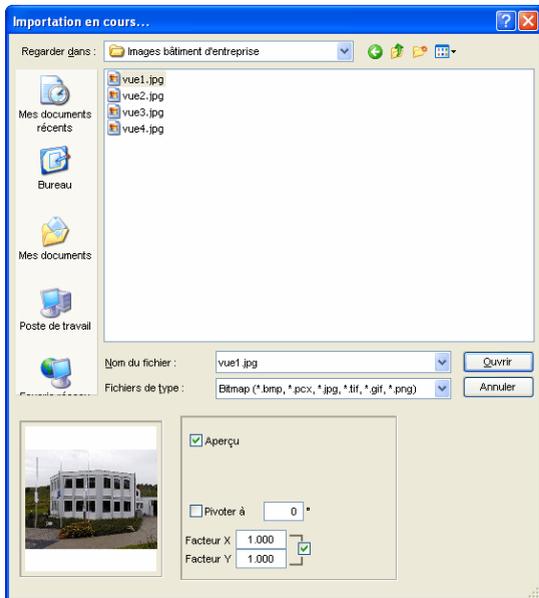


Fig. 7.11-7: La fenêtre de sélection de fichiers pour l'importation de bitmap

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. 7.11-8: 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.

7.11 L'outil Remplissage

Attribuer couleur de layer



Fig. 7.11-9: 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. 7.11-10: Commande Attribuer Transparence



En activant cette commande, la transparence d'un remplissage couleur pourra être réglée de façon linéaire entre 0 et 100%.

7.12 Mesurer



Fig. 7.12-1: L'outil Mesurer

Cliquez à l'aide de la souris sur le bouton de commande **Mesurer** dans la boîte à outils. Le curseur a maintenant une forme ronde. Déplacez le curseur sur la surface de travail. Positionnez le centre du curseur sur le premier point de la distance à mesurer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez maintenant le curseur jusqu'au point final. Lâchez le bouton gauche. Une ligne symbolisant la distance mesurée apparaît alors.

Remarque: Si vous effectuez la mesure avec la touche MAJ enfoncée, vous pouvez brider l'angle sur l'horizontale ou la verticale. Ceci facilite les mesures exactes de distances droites.

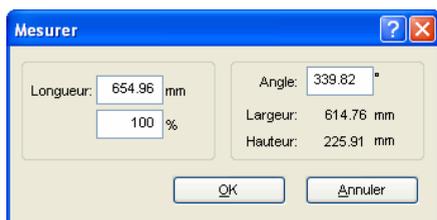


Fig. 7.12-2: Fenêtre Mesure/Cotation

Dans le champ désigné sous **Longueur** s'affiche le résultat de votre mesure. Vous pouvez modifier cette valeur en cliquant sur le champ en question et en saisissant par la suite une nouvelle valeur. Dans le champ se trouvant juste en-dessous, vous pourrez indiquer des valeurs en *pourcentage* permettant d'*agrandir ou réduire proportionnellement* les objets.

Vous disposez d'autre part d'informations supplémentaires relatives à l'angle de la ligne mesurée, à la largeur de l'objet au point d'origine de la cotation ainsi que sur la différence de niveau entre les deux extrémités de la mesure. Différence liée à l'angle de mesure.

Cotation



Fig. 7.12-3: Distance et outils de cotation

En appuyant sur la commande **Cotation**, vous changerez d'outil (cf. illustration). Cet outil reste "accolé" au curseur de la souris et peut être positionné où vous voudrez. Relâchez la touche de la souris et la valeur calculée sur la distance de cotation vous sera indiquée en mm.

7.12 Mesurer

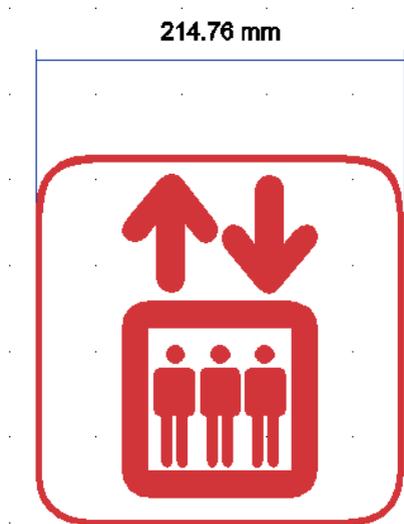


Fig. 7.12-4: Distance de cotation avec valeur calculée en mm

Remarque: Dans le menu *Paramètres/Paramètres standards/Autres...*, vous pouvez définir la taille standard des textes de cotation.

7.13 La *Ligne de contour*

La fonction **Ligne de contour** permet de créer une ligne à une distance réglable d'un ou plusieurs objets. Contrairement à la fonction Outline, il est possible de créer un contour sur les bitmaps. En outre les objets peuvent être totalement indépendants et peuvent ne pas se superposer. Le contour sera calculé de manière optimale et englobera la totalité des objets sélectionnés. Cette fonction est surtout utilisée pour créer la ligne de découpe des autocollants. Les objets des autocollants peuvent être librement combinés.

Au moyen de la fonction décrite ici, le contour de l'objet à une distance définie est alors calculé. La ligne de contour servira plus tard à la découpe des autocollants.

Sélectionnez tout d'abord les objets pour lesquels vous voulez créer un contour. Sélectionnez l'option **Ligne de contour...** dans le menu **Outils**.

La fenêtre pour le réglage des paramètres apparaît alors :

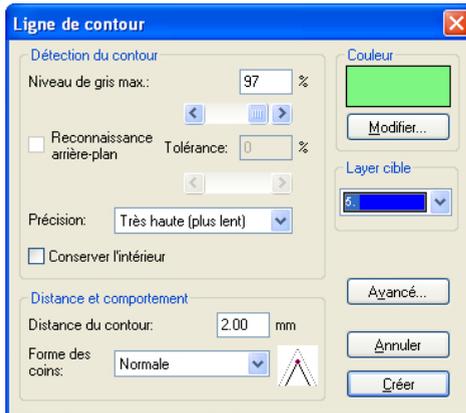


Fig. 7.13-1: Réglage des paramètres pour la création de ligne de contour

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. 7.13-2: Option: Conserver l'intérieur

A gauche se trouve un cercle noir sur lequel un cercle blanc de taille plus petite a été centré. A droite, avec l'option **Conserver l'intérieur** activée, le premier contour est créé, puis un second qui est calculé à partir du petit cercle blanc. Sans cette option seul le contour extérieur aurait été créé.

Remarque: Cette option est désactivée par défaut.

Distance et comportement

Le groupe **Distance et comportement** vous permet d'influer sur l'aspect de la ligne de contour.

Distance du contour

Le champ **Distance** vous permet de définir la distance entre le contour des objets et la ligne de contour. Si cette valeur est égale à 0, la ligne sera collée au bord des objets. Si vous saisissez des valeurs négatives, la ligne de contour dépassera sur l'intérieur des objets.

Forme des coins

L'option **Forme des coins** vous permet d'obtenir trois types d'angles.

Normale est une reproduction fidèle du contour des objets. Dans certains cas particuliers, il se peut que le résultat ne soit pas très esthétique, avec par exemple des objets ayant des angles très aigus. Dans ces cas-là, les modes **Couper** et **Arrondir** s'imposent comme des choix plus judicieux.

Couper

Couper fait tourner la ligne de contour au plus court entre les segments.

Arrondir

Arrondir procède de la même manière avec un arc de cercle à la place d'une droite.

Couleur

Sur la partie droite supérieure se trouve la sélection de la couleur du contour. En cliquant sur le bouton **Modifier**, la fenêtre de **sélection des couleurs** s'affichera. A l'aide de cette fenêtre, vous pourrez attribuer des couleurs aux contours.

Layer cible

Ce champ détermine dans quelle couleur de layer - et donc par là-même avec quel outil - la ligne de contour devra être travaillée.

Remarque: La couleur de contour peut apparaître différente en mode Plein (Impression) et en mode Contour (Envoi).

7.14 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)

Info JOB

Options de recherche (Job Manager)

N° Com.

Société Euro-Systems S.à.r.l.

Créé le 05/04/2011

Auteur AME

Nom Gérant

Durée 00:00:00

Rue 1 Rue Kummert

Nombre

Ville L-6743 Grevenmacher

Prix

Tél. 352-267456-03 Fax

Larg. Job: 365.47 mm

Email sales@eurosystems.lu

Haut. Job: 347.36 mm

Notes

Ici, plus d'informations seront enregistrées dans votre Job.

Matériaux

Couleur: Noir 56.3

Libellé supplémentaire

Libellé

OK Restrictions... Imprimer Annuler

Fig. 7.14-1: Fenêtre principale Info JOB

L'Info JOB vous offre la possibilité d'enregistrer des informations supplémentaires relatives à chaque Job. Vous pouvez imprimer et utiliser ces informations pour la facturation ou même comme fiche d'accompagnement de vos travaux. En imprimant l'Info Job, le chemin d'accès dans lequel se trouve le Job y figurera également.

En plus des informations telles que **Numéro de commande** et **société** l'info Job renseigne également sur les **Matériaux**, la **durée de production**, le **nombre** de Jobs découpés ou imprimés mais aussi sur le **prix** prévu et celui facturé. Sous le champ **Notes** vous pouvez saisir les mots-clé de vos remarques supplémentaires.

Dans le menu **Paramètres**/Option menu **Paramètres standards**/Option menu **Info JOB...** vous pourrez élargir à volonté les champs de l'Info JOB.

Remarque: Les informations contenues sous le champ **Matériaux** ne seront insérées automatiquement que si vous avez attribué ces informations à la couleur de layer dans la fenêtre des paramètres du layer et choisi les palettes appropriées durant la conception. Pour plus d'informations: ► [voir chapitre 8.3.6: II. Paramètres du layer, réglage couleur](#)

Astuce: Déplacez-vous plus rapidement d'un champ à un autre en appuyant sur la touche **Tabulateur**.



Fig. 7.14-2: 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

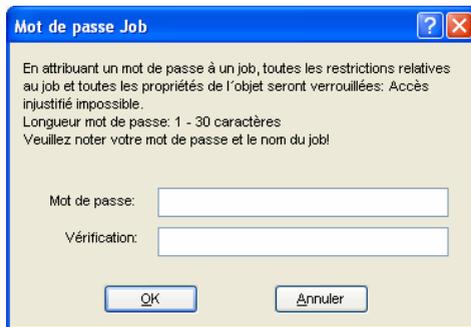
Ce job ne peut pas être imprimé.

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 SummaFlex. Ainsi l'accès injustifié aux données du job ne sera pas possible.



Mot de passe Job

En attribuant un mot de passe à un job, toutes les restrictions relatives au job et toutes les propriétés de l'objet seront verrouillées: Accès injustifié impossible.
Longueur mot de passe: 1 - 30 caractères
Veuillez noter votre mot de passe et le nom du job!

Mot de passe:

Vérification:

OK Annuler

Fig. 7.14-3: Fenêtre de définition d'un mot de passe pour un job

7.15 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

7.15.1 Installation et modifications des périphériques

Le Plot Manager vous permet de configurer les périphériques tels que plotters, fraiseuses, imprimantes... ainsi que les ports de sortie de votre ordinateur. Vous aurez accès à toutes les informations relatives à la configuration, au pilote de chaque **périphérique**.

Ces périphériques peuvent être alors utilisés pour la sortie des graphiques dans SummaFlex. Ainsi vous avez la possibilité de piloter simultanément différents appareils.

7.15.2 Surveillance des découpes de jobs

Vous pouvez à chaque instant décider d'interrompre la découpe en cours ou bien de modifier l'ordre des découpes à venir.

7.15.3 Choix du port de sortie

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

7.15.4 Gestion du Hotfolder

La gestion des Hotfolders est une fonction indépendante de SummaFlex. On appelle Hotfolder un dossier géré par le Plot Manager. Lorsque vous copiez un fichier dans ce dossier, le Plot Manager configure automatiquement les données contenues dans ce fichier.

7.15.5 Serveur de découpe

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

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

7.15.5 Serveur de découpe

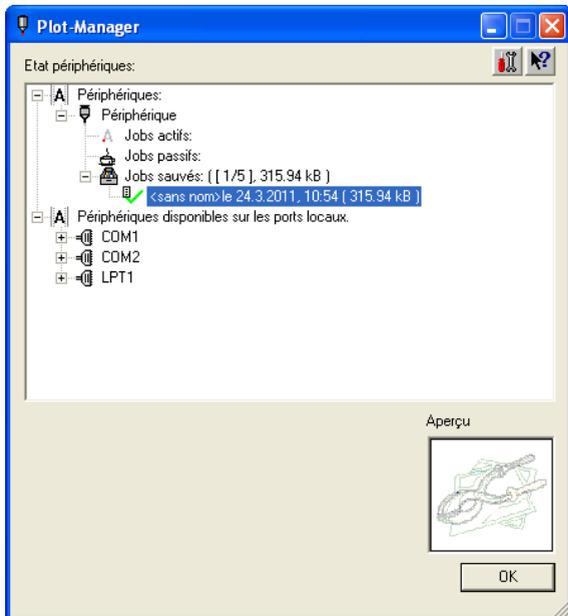


Fig. 7.15-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

7.15.6 Périphériques

Chaque périphérique possède trois catégories de jobs:

Remarque: Les jobs désignent également les opérations de sortie, exécutées par les Hotfolders ou sur les ports locaux.

Catégorie 1

A Jobs actifs

Tous les jobs envoyés en découpe sont stockés ici. Aussitôt un job terminé, si vous avez activé l'option correspondante, une fenêtre apparaîtra vous invitant à poursuivre la découpe du job suivant figurant dans la liste.

Catégorie 2

Jobs passifs

Les jobs sont transférés ici si la découpe est annulée.

Catégorie 3

Jobs terminés

La quantité de jobs sauvegardés après la découpe est paramétrable dans les options du périphérique. Une fois la limite atteinte, le job le plus ancien de la liste est remplacé.

Fonctions Job

Les fonctions disponibles dépendent de l'appareil utilisé en sortie ainsi que de la progression du job.

Remarque: Vous trouverez ces fonctions dans le clic droit (menu contextuel).

Fonctions pour un périphérique local:

Jobs actifs

Quand le job va être envoyé:

Stopper le job

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

Jobs arrêtés

Continuer

Continue l'envoi de données à l'appareil.

Rendre le job passif

Le job est transféré dans la catégorie des jobs passifs.

Supprimer le job

Le job sera supprimé définitivement.

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer job

Le job sera supprimé définitivement.

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

Jobs sauvés

Activer le job

Le job est transféré de la liste des jobs terminés vers la catégorie des jobs actifs ou passifs.

Supprimer le job

Le Job est supprimé.

7.15.6 Périphériques

Envoyer dans un fichier

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

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour un périphérique du réseau:

Jobs actifs

Pas de fonction

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Supprime le job.

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

Jobs sauvés

Activer le job

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

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour le Hotfolder:

Jobs actifs

Pas de fonction

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

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

Jobs sauvés

Activer le job

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

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

Fonctions pour ports locaux:

Jobs actifs

Quand les jobs vont être envoyés:

Stopper le job

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

Jobs arrêtés

Continuer

Continue l'envoi des données à l'appareil.

Rendre le job passif

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

Supprimer le job

Le job est supprimé.

Jobs passifs

Activer le job

Le job est transféré dans la catégorie des jobs actifs.

Supprimer le job

Le job est supprimé.

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

Jobs sauvés

Activer le job

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

Supprimer le job

Le job est supprimé.

7.15.7 Paramètres du Plot Manager

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

7.15.7 Paramètres du Plot Manager

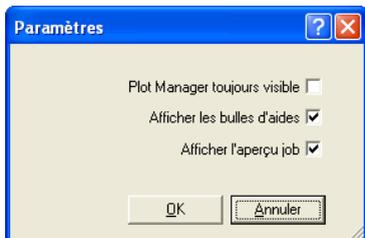


Fig. 7.15-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

L'option ***Plot Manager toujours visible*** laisse le Plot Manager apparent en permanence.

L'option ***Afficher les bulles d'aide*** affiche une petite aide si vous laissez le curseur pointé un instant sur une commande.

L'option ***Afficher l'aperçu job*** permet de prévisualiser la découpe.

Paramètre lignes de commandes

Quand le Plot Manager est démarré sans commande particulière, il recherche les jobs actifs et le cas échéant les exécute. Il se ferme si aucun job n'est pas ou plus actif.

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

Hotfolder

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

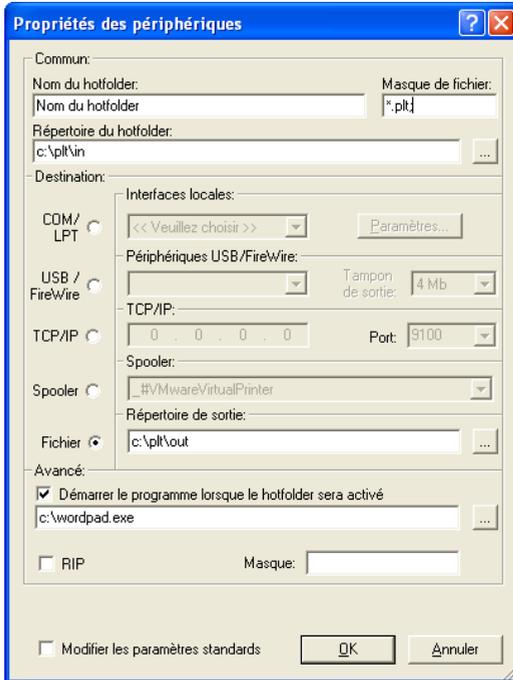


Fig. 7.15-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

Commun

Nom du Hotfolder: Saisir ici le nom du Hotfolder

Masque de fichier: Saisir ici les extensions de fichiers devant être prise en compte, par ex.: *.plt.

Répertoire du Hotfolder: Définir ici quel répertoire le Hotfolder doit contrôler.

Destination

COM/LPT: Le fichier sera envoyé vers le port série ou parallèle.

USB: Le fichier sera envoyé vers un périphérique USB. Celui-ci ne sera disponible que s'il est connecté à l'ordinateur.

TCP/IP: Le fichier sera envoyé sur le réseau, à l'adresse TCP/IP indiquée. Sur certains appareils, il sera nécessaire de choisir un port.

Spooler: Le fichier sera envoyé vers un pilote d'imprimante appelé Spooler.

Fichier: Les données de la découpe sont inscrites dans un fichier. Les jobs avec des noms identiques créeront un fichier unique qui sera écrasé.

7.15.7 Paramètres du Plot Manager

Une fois la commande exécutée, le fichier sera supprimé.

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

Avancé

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

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

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

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

7.15.7.1 Options périphériques

Dans la **Fenêtre d'options des périphériques**, vous disposez des options supplémentaires suivantes pour tous les appareils enregistrés dans le Plot Manager.

Remarque: Pour afficher cette fenêtre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre du périphérique et sélectionnez l'option de menu *Options...*

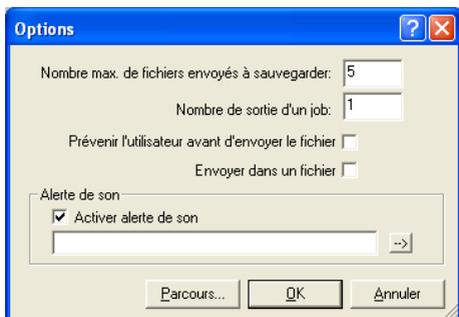


Fig. 7.15-4: Options supplémentaires pour tout appareil

Nombre max. de fichiers envoyés à sauvegarder

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

Nombre de sorties d'un job

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

Prévenir l'utilisateur avant d'envoyer le fichier

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



Envoyer dans fichier

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

Alerte de son

Activer alerte de son

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

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

Bouton *Parcours...*

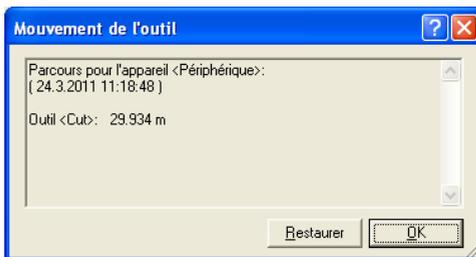


Fig. 7.15-5: Parcours des outils utilisés

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

7.16 Fonction *PhotoCUT*

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

7.16.1 Fenêtre PhotoCUT

Pour activer la fenêtre **PhotoCUT**, sélectionnez l'option correspondante dans le menu **Outils**.



Fig. 7.16-1: 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\Summa\SummaFlex\Bitmaps\photo.bmp)

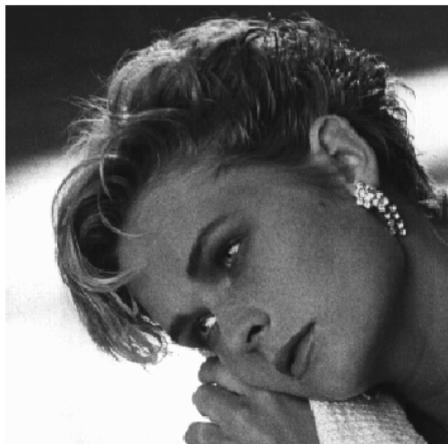


Fig. 7.16-2: Illustration des exemples à suivre

Négatif

Les lignes à écheniller sont inversées suivant la couleur du support, 100% noir devient 100% blanc et vice-versa.

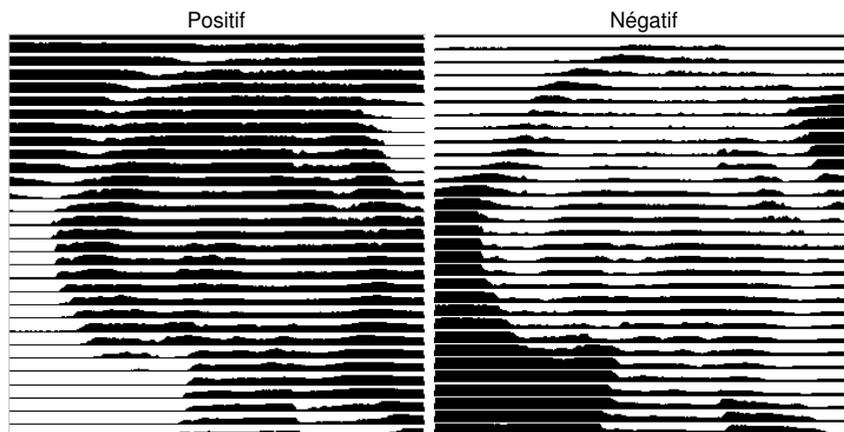


Fig. 7.16-3: Exemple d'inversion des lignes

Changer le sens (uniquement pour les rayures)

Les rayures seront créées vers le bas de l'image et non plus vers le haut.

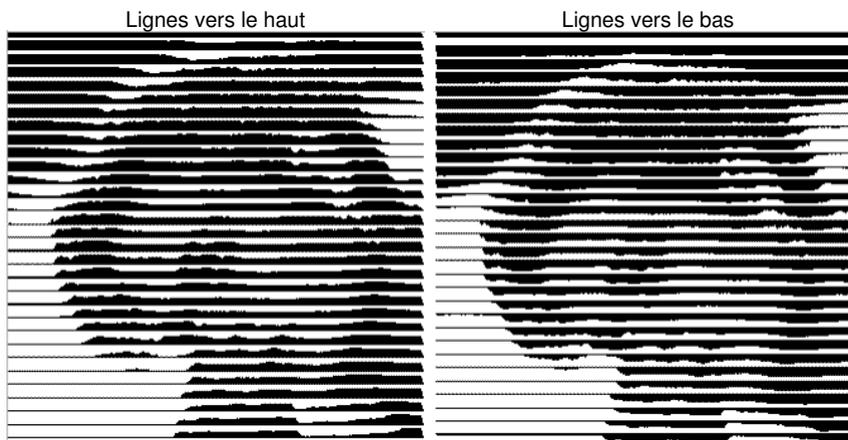


Fig. 7.16-4: Exemple de sens de création des rayures

Aperçu**Double** (uniquement pour les lignes)Les rayures seront créées vers le haut *et* vers le bas.

Fig. 7.16-5: Exemple pour la fonction "double"

Horizontal ou vertical

Avec les options **Horizontal** ou **Vertical**, vous définissez la direction générale des rayures.

Bitmap

Dans la partie intitulée **Bitmap**, les données relatives à l'image sont affichées. Dans la partie supérieure sont indiquées les dimensions **largeur** et **hauteur** de la photographie en pixel, ainsi que sa **résolution** en dpi. Plus bas sont indiquées les dimensions en millimètre.

En fonction des options sélectionnées dans la partie **Paramètres généraux**, vous obtiendrez différents effets.

Exemple 1

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 1
Pixel sur l'axe Y = 10
Largeur de la chute = 0
Contraste = 80
Niveau de gris mini = 0
Direction = horizontal
Négatif = inactif
Changer le sens = inactif
Double = inactif

Résultat



Fig. 7.16-6: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 1

Exemple 2

Les valeurs suivantes ont été paramétrées:

Pixel sur l'axe X = 3
 Pixel sur l'axe Y = 15
 Largeur de la chute = 5
 Contraste = 60
 Niveau de gris mini = 0
 Direction = horizontal
 Négatif = inactif
 Changer le sens = inactif
 Double = inactif

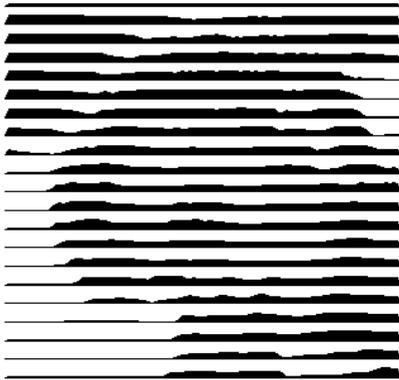
Résultat

Fig. 7.16-7: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 2

Les deux exemples illustrent bien à quel point de simples modifications peuvent influencer sur le résultat final.

Aide à l'échenillage**Générer un cadre d'échenillage**

Les rayures seront épaissies sur les bords pour faciliter l'échenillage.

Bandes par poignée

Vous définirez ici le nombre de rayures devant être échenillées en même temps.

Largeur de languette

Vous définirez ici la largeur de la languette.

Pour information sera indiqué sous ces champs le **nombre prévisionnel des objets**. Vous pourrez ainsi décider si le temps investi pour l'échenillage est nécessaire.

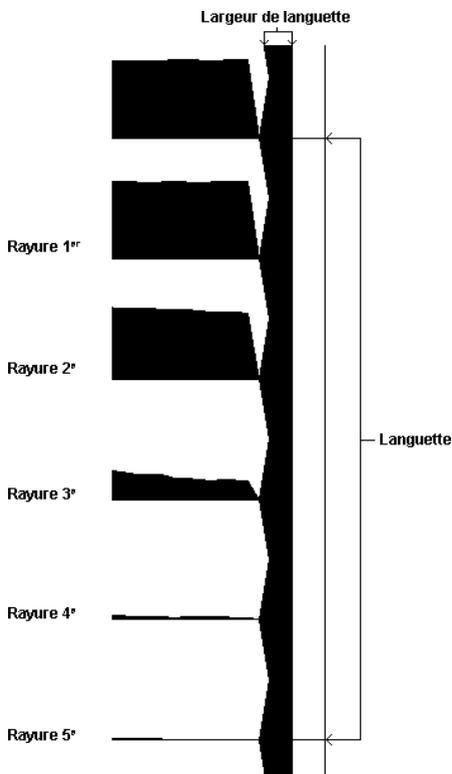


Fig. 7.16-8: Exemple de rayures par poignée, largeur de poignée et bandes

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!

7.16.1 Fenêtre PhotoCUT

8 La Sidebar

La **Sidebar** peut être activée et désactivée dans le menu **Fenêtre**.



8.1 Définition de la Sidebar

Une "Sidebar" désigne une barre de fonctions latérale avec des onglets (comparable à la fenêtre de menus fixes dans CorelDRAW). Cette barre regroupe maintenant le traitement des layers, le Clipart Manager, le gestionnaire d'objets, le gestionnaire de fichiers et les macros.

Fonctionnalité de la Sidebar pour l'utilisateur:

La sidebar réunit différents outils. Répartis avant dans des barres d'outils séparées, les layers, et le clipart manager sont regroupés sous des onglets. La sidebar est un **élément central de la gestion des objets**.

8.2 Commande d'Ancrage



Fig. 8.2-1: Commande d'Ancrage avec flèche et ligne pointillée servant au déplacement et au positionnement

Remarque: La commande d'ancrage sera activée et visible que si la fenêtre de menu fixe est ancrée.

Commande **Masquer**



En activant la commande **Masquer**, la Sidebar disparaît pour ne laisser apparaître sur le côté droit que la barre d'onglets et le bouton de commande **Afficher**.

Commande **Afficher**



En appuyant sur **Afficher** la Sidebar apparaîtra dans la taille 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. 8.2-2: Barre d’onglets avec onglet Layer activé

La sélection se fera en cliquant sur l’onglet correspondant.

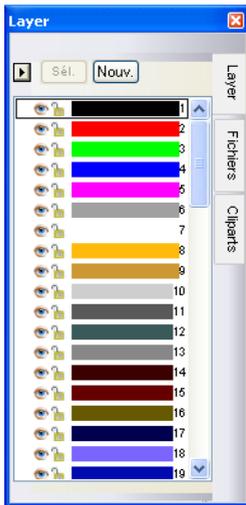
Remarque: En fonction de la version logicielle, la barre pourra contenir plus, moins ou encore d’autres onglets que ceux montrés ici.

8.3 L'onglet *Layer*

Vous activez ou désactivez la **Sidebar** dans le menu **Fenêtre**. Sélection via  **CTRL+2** l'onglet *Layer*

Les **Layers** permettent de définir la couleur des objets, de la surface de travail ou des vinyles, d'effectuer une sélection par couleur mais également de verrouiller ou de masquer certains d'entre eux.

8.3.1 A) Les Layers



8.3.2 B) Les options Layer



Fig. 8.3-1: Commande *Nouveau*

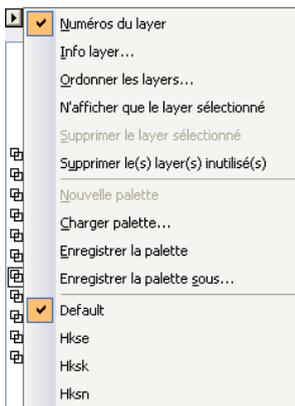
Crée un nouveau layer et ouvre la fenêtre correspondante.



Fig. 8.3-2: Commande *Sélectionner*

Sélectionne le layer sur lequel vous aurez cliqué.

8.3.3 C) Les options pour palettes



Numéro des layers

Si cette option est activée, vous verrez le numéro des layers dans le rectangle de couleur correspondant.

8.3.3.1 Fenêtre Info Layer

Info layer...

Ouvre la fenêtre suivante du réglage des layers.

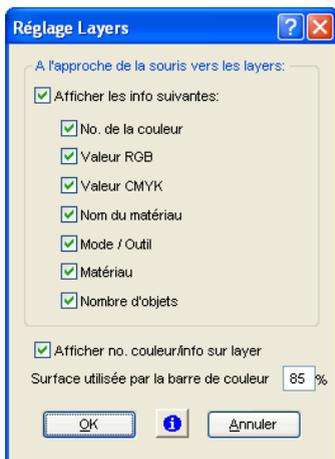


Fig. 8.3-3: Fenêtre Réglage Layers

A l'approche de la souris vers les layers, afficher les infos suivantes:

Cette option permet d'afficher les informations cochées dans des info-bulles.

La **surface occupée (en %)** par une barre de couleur ou le **nombre de layers visibles** peuvent être définis ainsi que la **largeur de la fenêtre** des **Layer** modifiée.

8.3.3.2 Fenêtre Ordonner les layers

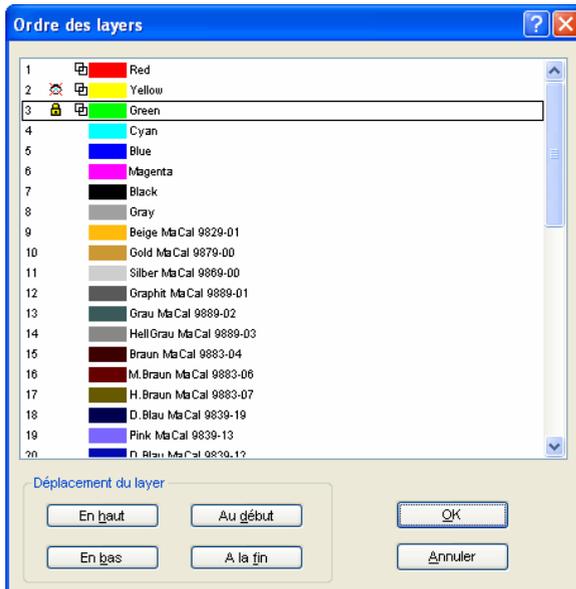


Fig. 8.3-4: Fenêtre du déplacement des layers

L'ordre des layers peut être modifié au choix. Pour ce faire, vous disposez des commandes **en haut**, **en bas**, **au début**, **à la fin**.

8.3.3.3 N'afficher que le layer sélectionné

Affiche seuls les objets appartenant au layer sélectionné.

8.3.3.4 Supprimer le layer sélectionné

En activant cette option le layer sélectionné sera supprimé.

Remarque: Cette option ne pourra être utilisée que si aucun objet n'appartient au layer, c'est à dire si le layer n'est pas utilisé.

8.3.3 C) Les options pour palettes

8.3.3.5 Supprimer le(s) layer(s) inutilisé(s)

Tous les layers non utilisés seront supprimés.

8.3.3.6 Nouvelle palette

Cette option permet la création d'une nouvelle palette.

Remarque: La nouvelle palette comportera les 6 premières couleurs. Ordre et couleur peuvent être modifiés à tout moment.

8.3.3.7 Charger palette

Permet le chargement de palettes existantes.

8.3.3.8 Enregistrer la palette

Cette commande sauvegarde sur le disque dur la palette nouvellement définie ou modifiée.

Remarque: Vous pouvez enregistrer cette palette en tant que palette par défaut afin de la retrouver à chaque démarrage de SummaFlex.

8.3.3.9 Enregistrer la palette sous

Pour enregistrer la palette sous un autre nom.

8.3.3.10 Défaut

Cette commande rechargera la palette par défaut de SummaFlex. Il s'agit ici d'une table de couleurs Mac Tac.

8.3.4 État du layer



Fig. 8.3-5: Affichage état du layer

Objet(s) dans couleur layer

Ce symbole caractérisant un layer, signifie que sur le desktop se trouvent justement des objets dans la couleur du layer en question. La sélection se fera tout simplement en tapant sur la touche **Sél.**

Layer invisible

Si un layer est caractérisé par ce symbole (œil barré), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer sont momentanément masqués pour ne pas gêner lors de la conception. Vous pouvez les rendre visibles à tout moment.

Layer bloqué (verrouillé)

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadenas fermé), cela signifie que tous les objets appartenant à ce layer ne sont pas modifiables, ni sélectionnables.

Layer actif et non occupé

Si un layer est caractérisé par ce symbole (cadre), cela signifie que le layer est actif même si aucun objet n'appartient au layer en question. Des objets peuvent donc être attribués à ce layer ou même pourvus de contours de la couleur correspondant au layer. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

Objet(s) dans layer et actif

Si un layer est caractérisé par le cadre et le symbole "occupé", cela signifie que le layer est actif et que des objets lui appartenant se trouvent sur la surface de travail. Le numéro indique celui du layer ou de l'ordre de profondeur.

Remarque: Ordre de profondeur signifie que les objets sont dessinés en fonction du numéro dans un ordre croissant. L'ordre des layers se répercute donc également sur celui de l'exécution du dessin.

8.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie

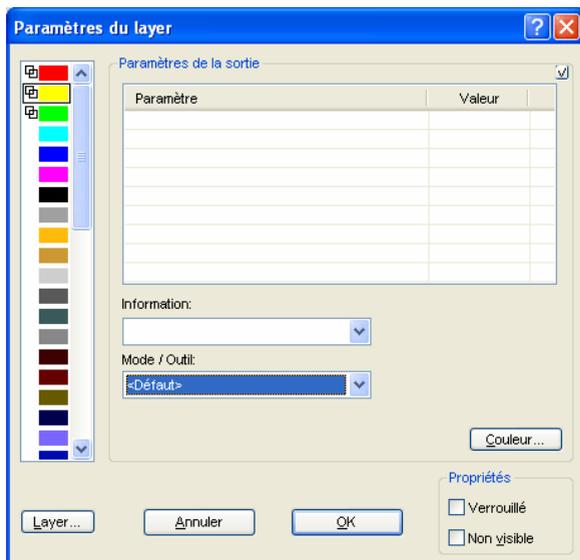


Fig. 8.3-6: Fenêtre Layer avec liste outils-modes - Réglage de sortie

8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur

Un clic sur le bouton **Couleur** affiche la fenêtre suivante.

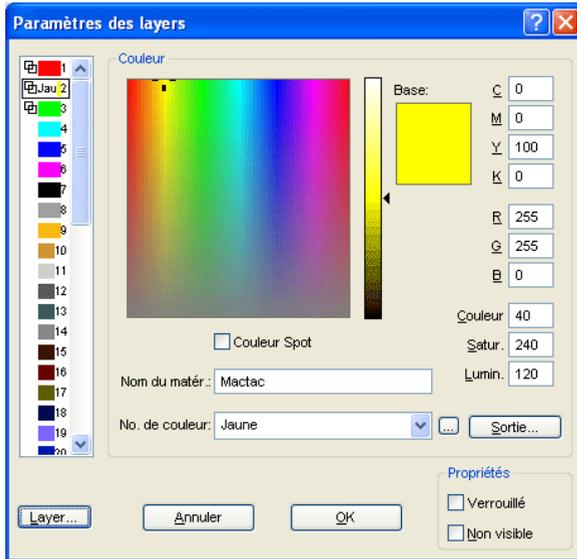


Fig. 8.3-7: Paramètres couleur - Définition de la couleur, nom matériel, numéro couleur et propriétés

Dans la fenêtre **Paramètres des layers**, vous disposez de trois modes différents pour la création d'une nouvelle couleur:

1. **CMYK** - **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ontrast (Cyan, Magenta, Jaune, Noir)
2. **RGB** - **R**ot, **G**rün, **B**lau (Rouge, Vert, Bleu)
3. **HSB** - Couleur (**H**ue), **S**aturation, **L**uminosité (**B**rightness)

Bouton Layer



Enregistrer

Enregistre le layer créé avec les réglages individuels.

Insérer

Ajoute un layer dans la toolbar des **Layers**.

Supprimer

Supprime un layer de la toolbar des **Layers**.

Enregistrer la palette

Enregistre toutes les modifications apportées à la palette dans le sous-répertoire Pal..

Propriétés

Verrouillé

Verrouillé signifie que tous les objets appartenant au layer ne peuvent être ni marqués ni sélectionnés. Un cadenas représente ce mode.

Non visible

Non visible cache tous les objets appartenant au layer. Son symbole est un œil barré.

Remarque: Pour annuler ces fonctions, vous pouvez à tout moment cliquer sur le layer en question pour activer la fenêtre des paramètres du layer.

Couleur

Nom du matériel

Dans le champ **Nom du matériel**, vous pouvez attribuer à un layer de couleur un nom de votre choix.

Numéro de couleur

Dans le champ **Numéro de couleur**, vous pouvez saisir la désignation ou le numéro de couleur correspondant au type du matériel.

Remarque: En attribuant un nom aux vinyles et un numéro de couleur, vous pourrez désigner individuellement, en fonction de votre stock de matériel, tous les matériaux par des layers (attribution de matériel). Lors de la conception de la maquette, ces matériaux seront pris en compte permettant ainsi une plus grande transparence et fluidité de l'ordre de sortie. Une palette pourra être enregistrée et attribuée à un vinyle ou à toute autre sorte de matériel et pourra donc être utilisée lors de la conception de la maquette.

Bouton Sortie

En appuyant sur le bouton **Sortie...**, vous activez la fenêtre de réglage de **Sortie**.

Important: Cette fenêtre ne s'affichera que si l'option est activée dans le pilote!

Couleur Spot

Le nom de couleur saisi dans ce champ s'inscrit lors de l'exportation EPS dans le fichier de sortie.

Remarque: Cette option peut être utile pour la définition du chemin de découpe.

Historique Palettes

Facilite le chargement des dernières palettes de couleurs utilisées. A la fin de la liste du menu **Pal >** -apparaissent les derniers palettes utilisées. Cliquez sur le nom de la palette désirée et elle sera affichée dans la toolbar.

Bouton Sél.



Fig. 8.3-8: Bouton Sél.(ectionner)

En cliquant sur le bouton **Sél.**, tous les objets se trouvant sur la surface de travail et appartenant au layer actif seront à leur tour sélectionnés.

8.3.7 Raccourcis de la barre d'outils des layers

Vous disposez des raccourcis suivants pour les layers:

Ouvre la fenêtre des **paramètres des layers**



Navigation dans les layers

Début	Passe au premier layer
Fin	Passe au dernier layer
Page haut/bas	Passe un dixième des layers
Touches directionnelles haut/bas	Passe au layer suivant ou précédent

Attribution de couleur via la toolbar

Double-clic	attribue aux objets sélectionnés la couleur du layer
Double-clic+CTRL	attribue aux objets sélectionnés la plume de contour dans la couleur du layer actif

Déplacer un layer / Modifier l'ordre

- 1ère étape: Positionner le curseur sur le layer choisi
- 2nde étape: Appuyez et maintenez appuyée la touche gauche de la souris
- 3ème étape: Déplacez le layer à la position souhaitée
- 4ème étape: Cliquez sur la touche droite de la souris
- 5ème étape: Résultat: le layer se trouve à sa nouvelle position

8.4 Onglet *Cliparts*

8.4.1 Gestion des cliparts

Vous pouvez activer/désactiver l'onglet **Cliparts** dans le menu **Fenêtre**.  **CTRL+ 2**

L'onglet **Cliparts** permet une meilleure gestion de vos cliparts.

Par simple "cliquer-glisser" vous pouvez insérer des cliparts dans la surface de travail de SummaFlex et les modifier par la suite à votre convenance.

8.4.1.1 Définition de clipart

Qu'est-ce qu'un **Clipart**? Un clipart est un objet, constituant une partie ou la totalité de la maquette, ayant été ajouté au gestionnaire des cliparts. Les cliparts vous assurent avant tout un accès direct et rapide à divers éléments de design. Ainsi, tout objet ou élément fréquemment utilisé pour la création d'un job, tels que par exemple les tailles d'enseigne, les logos ou encore différents modèles de conception, pourra être considéré comme un clipart.

Des fonctions semblables à celles disponibles pour le traitement d'un job vous sont offertes pour le traitement des cliparts avec toutefois les limitations suivantes: 1. Les lignes d'aides ne seront pas sauvegardées, 2. Seuls les objets sélectionnés seront insérés, 3. Les objets spéciaux telles que les enveloppes et les perspectives seront converties en courbes et 4. les paramètres du plot ainsi que les segmentations ne seront pas enregistrés.

Remarque: Enveloppes et perspectives ne seront pas conservées.

8.4.1.2 Insérer des cliparts

Les cliparts peuvent être insérés comme suit: par simple "cliquer-glisser" ou via le menu contextuel de la **touche droite de la souris** en sélectionnant l'option **"Ajouter au groupe clipart"**.

8.4.1.3 Supprimer des cliparts

Vous pouvez effacer un clipart en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche **Suppr.**

8.4.1.4 Définition Répertoire clipart

Le répertoire est ici la catégorie structurelle supérieure, à savoir que le **Répertoire des cliparts** pourra contenir plusieurs **Groupes de cliparts**.

8.4.1 Gestion des cliparts



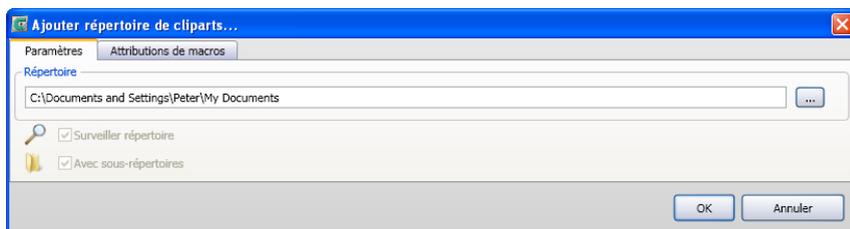
Fig. 8.4-2: Fenêtre Info Clipart

La fenêtre info du clipart s'affiche lorsque vous laissez le curseur de la souris posé quelques instants sur l'image.

8.4.1.6 Commande *Ajouter répertoire de cliparts...*



8.4.1.7 Onglet Paramètres



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire est ajouté au gestionnaire de Cliparts.

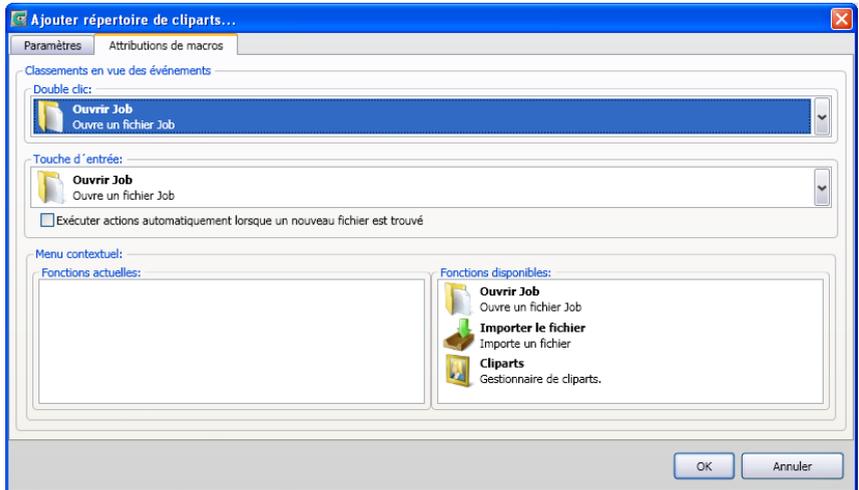
Option *Surveiller Répertoire*

Cette option active la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier, une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

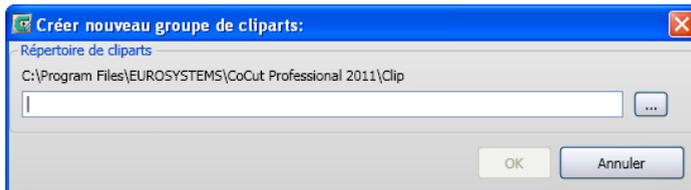
Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

8.4.1.8 Onglet *Attributions de macros*



Grâce à l'onglet **Attributions de macros** vous pouvez définir librement et individuellement les **fonctions** de certains **événements** tels que le **double-clic** ou la **touche entrée**. Les attributions de fonctions disponibles sont justement répertoriées dans le domaine **Fonctions disponibles**. Vous pouvez en outre intégrer des fonctions dans le menu contextuel par "cliquer-glisser". Ces fonctions seront affichées dans la liste **Fonctions actuelles**.

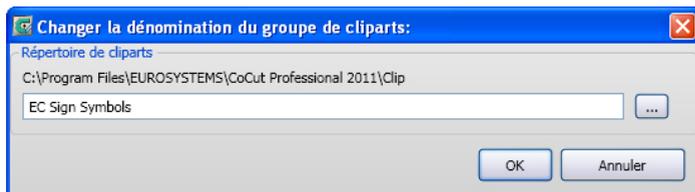
8.4.1.9 Bouton *Créer nouveau groupe de cliparts...*



Champ *Répertoire de cliparts*

Saisir dans ce champ le nom du nouveau groupe de cliparts.

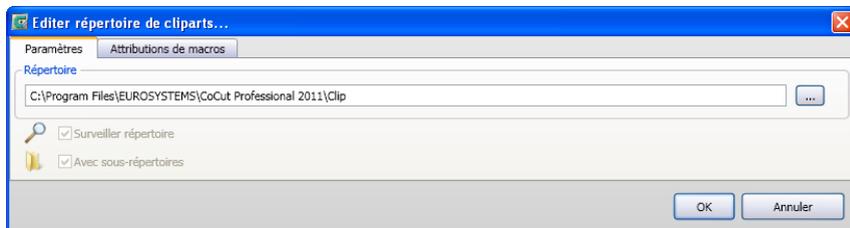
8.4.1.10 Bouton *Changer la dénomination du groupe de cliparts*



Champ *Répertoire de cliparts*

En activant la commande ..., vous sélectionnez le répertoire de cliparts à renommer.

8.4.1.11 Bouton *Éditer répertoire de cliparts...*



Champ *Répertoire*

Le répertoire sélectionné dans le champ Répertoire pourra être édité.

Option *Surveiller répertoire*

Cette option permet d'activer la surveillance du répertoire, à savoir qu'à l'ajout d'un nouveau fichier une image d'aperçu sera systématiquement créée.

Option *Avec sous-répertoires*

Si cette option est activée, les sous-répertoires seront également surveillés.

8.4.1.12 Bouton *Importer fichiers cliparts...*



Grâce à cette fonction vos anciens **fichiers cla** seront emmagasinés. Toutes les versions précédentes de SummaFlex ont utilisé le format cla pour sauvegarder les cliparts. Cette fonction permet de les convertir au nouveau format.

8.4.1.13 Bouton *Actualiser*



Emmagasine le groupe de cliparts et crée des images d'aperçu actualisées.

8.4.1.14 Bouton *Enregistrer les modifications*



Enregistre l'état actuel du gestionnaire de cliparts.

8.4.1.15 Bouton *Réduire l'affichage des niveaux du répertoire...*



Réduit l'arborescence du répertoire d'un niveau pour une meilleure clarté.

8.4.1.16 Bouton *Augmenter l'affichage des niveaux du répertoire...*



Développe l'arborescence du répertoire d'un niveau.

8.4.1.17 Bouton *Paramètres...*



Fig. 8.4-3: Fenêtre Paramètres du Clipart Manager

Onglet Image d'aperçu

Compression

Détermine la compression lors de la création de miniatures des cliparts.

Priorité

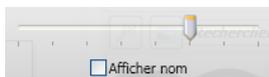
Définit la priorité accordée à la création des miniatures par rapport à l'application elle-même. Plus la priorité sera haute, plus le temps de calcul nécessaire à la création des miniatures sera long.

Autres paramètres

Option **Favoriser l'image de l'aperçu de contour**

En activant cette option, les images d'aperçu seront affichées en mode contour sans remplissage.

8.4.1.18 Bouton *Nombre d'images d'aperçu par ligne*



8.4.1.19 Curseur

Le curseur permet de définir le nombre de miniatures devant être affichées sur une ligne. La largeur de la barre d'état est ici déterminante. Ici, 6 images d'aperçu sont affichées sur une ligne.

8.4.1.20 Afficher nom

Si activée, cette option permet d'afficher le nom du fichier clipart à la miniature associée.

8.4.1.21 Bouton affichage: Affichage miniatures/Affichage liste



8.4.1.22 Affichage miniatures



8.4.1.23 Affichage liste

	EC Sign Symbole0	24.04.2009 15:49	3,48 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	0,64 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	5,56 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	1,33 KB

8.4.1.24 Le champ de recherche

Rechercher Nom de fichier

8.4.1.25 Recherche par nom de fichier

La recherche s'effectue par défaut dans l'ordre alphabétique du nom saisi.

Remarque: Vous pouvez saisir des métacaractères tels que * et ?.

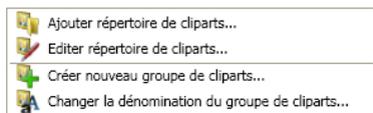
Exemple:

Be* - recherche tous les noms de fichiers commençant par Be

B??in - recherche tous les noms de fichiers commençant par **B** avec 2 caractères au milieu et finissant par **in**. Par ex.: **Burin**

8.4.2 Les menus contextuels

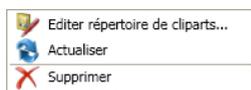
8.4.2.1 Menu contextuel 1



Description détaillée des options de menu:

voir chapitre 8.4.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

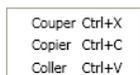
8.4.2.2 Menu contextuel 2



Description détaillée des options de menu:

voir chapitre 8.4.1.6: Commande *Ajouter répertoire de cliparts...* ff

8.4.2.3 Menu contextuel 3 Champ de recherche



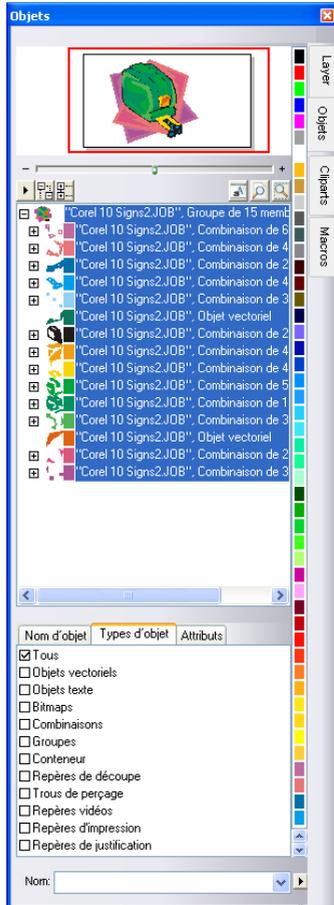
8.4.2.4 Menu contextuel 4 Clipart



8.5 L'onglet Objets

8.5.1 L'onglet *Objets* (Manager d'objets)

La *Sidebar* peut être (dés)activée via le menu *Fenêtre*. La sélection s'effectue via l'onglet *Objets*



8.5.1.1 Éléments du Manager d'objets

8.5.1.1.1 Le navigateur

Fonctions

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

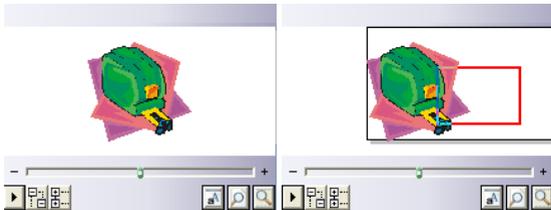


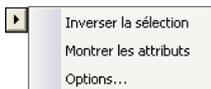
Fig. 8.5-1: Navigateur avec régleur de zoom, commandes, navigation et rectangle (rouge) de déplacement

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...

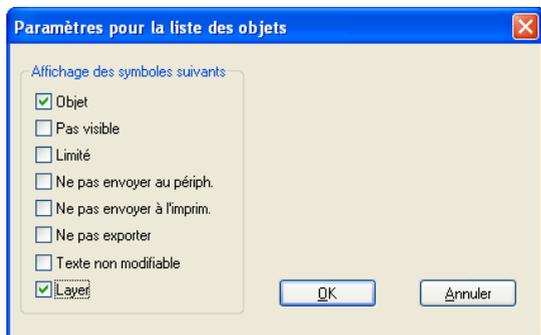


Fig. 8.5-2: Restrictions pour la liste d'objet dans le Manager d'objets

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>

8.5.1.1.2.2. La barre des couleurs



Fig. 8.5-3: Extrait de la barre des couleurs du Manager d'objets

Fonctions de la barre des couleurs

- Changement de couleur et attribution de couleur (Layer)

8.5.1.1.3.3. La partie Liste des objets- Arborescence des objets

Sélection par clic souris

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

8.5.1 L'onglet Objets (Manager d'objets)

3. CTRL+clic sélectionne plusieurs objets dispersés

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

8.5.1.1.4.4. Type d'objets et sélection d'attribut de la liste des objets

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

8.5.1.1.5 5. Le champ Nom

Fonction: Définir un pseudonyme voire un nom

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



Fig. 8.5-4: Menu contextuel du champ Nom

5.1 Option menu *Ajouter à la liste*

Ajoute dans la liste l'inscription faite dans le champ *Nom*.

5.2 Option menu *Enregistrer avec des attributs*

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

5.3 Option menu *Supprimer de la liste*

Supprime de la liste l'entrée sélectionnée.

5.4 Option menu *Sélectionner des objets*

Sélectionne tous les objets de la surface de travail ayant ce même "nom".

5.5 Option menu *Appliquer*

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

8.5.2 L'onglet *Attributs*

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

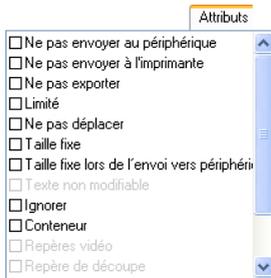


Fig. 8.5-5: Liste des restrictions d'objet possibles

Remarque: Une sélection au choix et multiple des attributs de restrictions est à tout moment possible.

Ne pas envoyer au périphérique

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

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

Ne pas envoyer à l'imprimante

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

Ne pas exporter

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

Limité

L'option **Limité**, empêche que l'objet sélectionné puisse être choisi. Il sera désigné par des poignées rouges.

Ne pas déplacer

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

Taille fixe

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

Taille fixe lors de l'envoi vers périphérique

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

Texte non modifiable

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

Ignorer

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

Conteneur

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

Repères vidéo

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

Repères de découpe

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

Trou de perçage

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

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

Repères d'impression

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

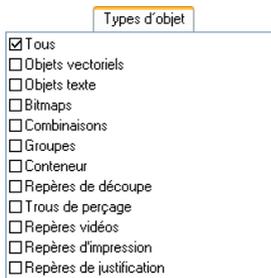
Repères de justification

Objets spéciaux, nécessaires pour une découpe au contour exacte lors de l'envoi sur des traceurs de découpe équipés d'un 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.

8.5.3 L'onglet *Types d'objets*



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

Tous

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

Objets vectoriels

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

Objets texte

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

Bitmaps

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

Combinaisons

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

Groupes

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

Conteneur

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

8.5.3 L'onglet Types d'objets

Repères de découpe

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

Trous de perçage

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

Repères vidéo

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

Repères d'impression

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

Repères de justification

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

Commande Retour/Avant

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

8.5.4 L'onglet *Nom d'objet*

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



Fig. 8.5-6: Liste de tous les noms d'objet

Commande Retour/Avant

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

8.6 Onglet *Fichiers*

Vous activez ou désactivez la *sidebar* via le menu **Fenêtre**. Sélection de l'onglet **Fichiers**

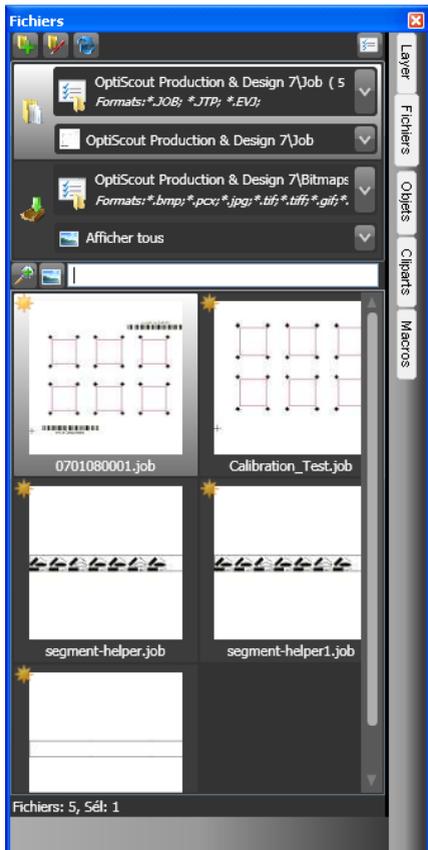
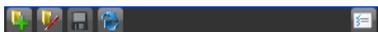


Fig. 8.6-1: Images d'aperçu des fichiers (miniatures)

8.6.1 Barre d'outils dans onglet fichiers



8.6.1.1 *Bouton Créer nouveau chemin de recherche*



Fig. 8.6-2: Commande Créer nouveau chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Ouvrir job"**.

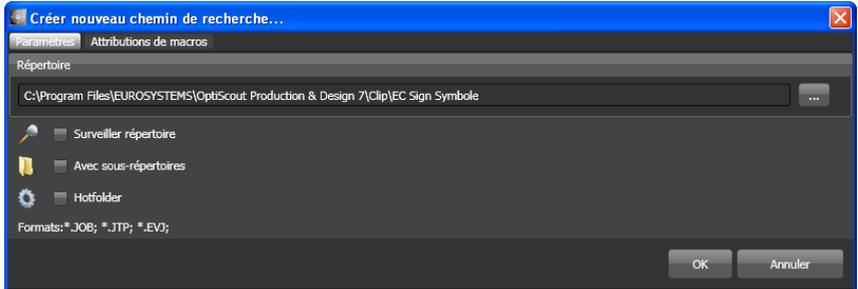


Fig. 8.6-3: Paramètres - Fenêtre dans Ouvrir Job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans **"Importer fichier"**.

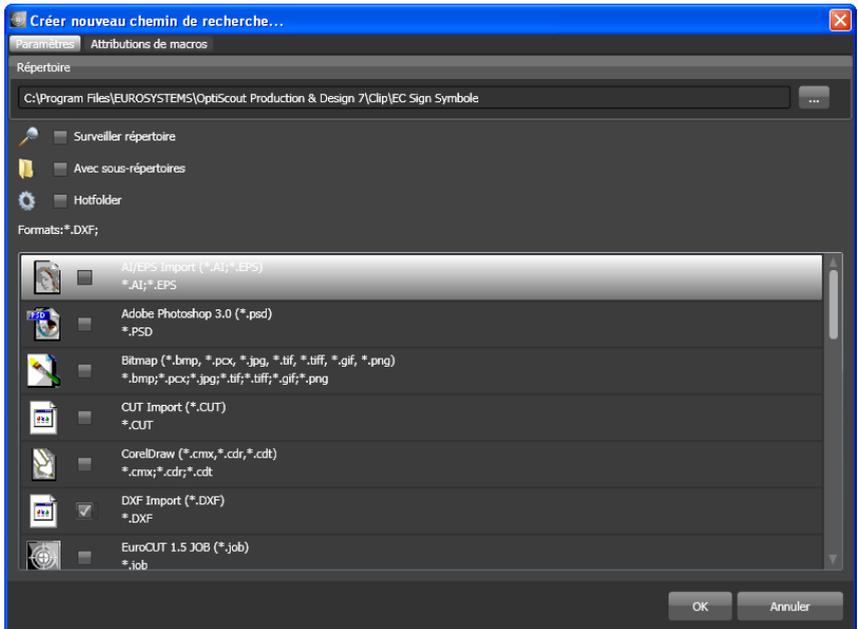


Fig. 8.6-4: Paramètres - Fenêtre dans " Importer fichier"

8.6.1.1.1 Option *Surveiller répertoire*

Si l'option *Surveiller répertoire* est activée, le dossier indiqué dans le chemin de recherche est surveillé, permettant ainsi une actualisation systématique de l'affichage dès lors qu'un

8.6.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

fichier y sera copié. Une actualisation manuelle de la recherche n'est donc pas nécessaire.

8.6.1.1.2 Option *Avec sous-répertoires*

Si l'option *Avec sous-répertoires* est activée, les sous-dossiers seront pris en compte lors de la recherche de fichiers.

8.6.1.1.3 Option *Hotfolder*

8.6.1.1.4 Formats

Vous choisirez dans la liste le ou les formats des fichiers devant être pris en compte dans le chemin de recherche.

8.6.1.2 Bouton *Éditer chemin de recherche*

Dans la fenêtre *Éditer chemin de recherche*, vous choisirez le format du fichier devant être parcouru dans le *répertoire* sélectionné.



Fig. 8.6-5: Commande Éditer chemin de recherche

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans "*Éditer chemin de recherche*".

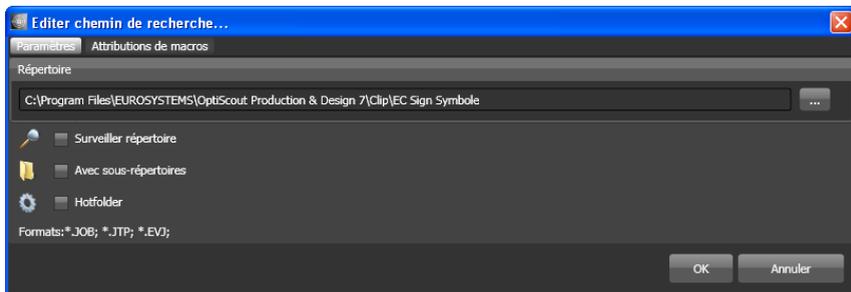


Fig. 8.6-6: Fenêtre dans Ouvrir job

La fenêtre suivante s'affiche lorsque l'option est activée dans "*Éditer chemin de recherche*".

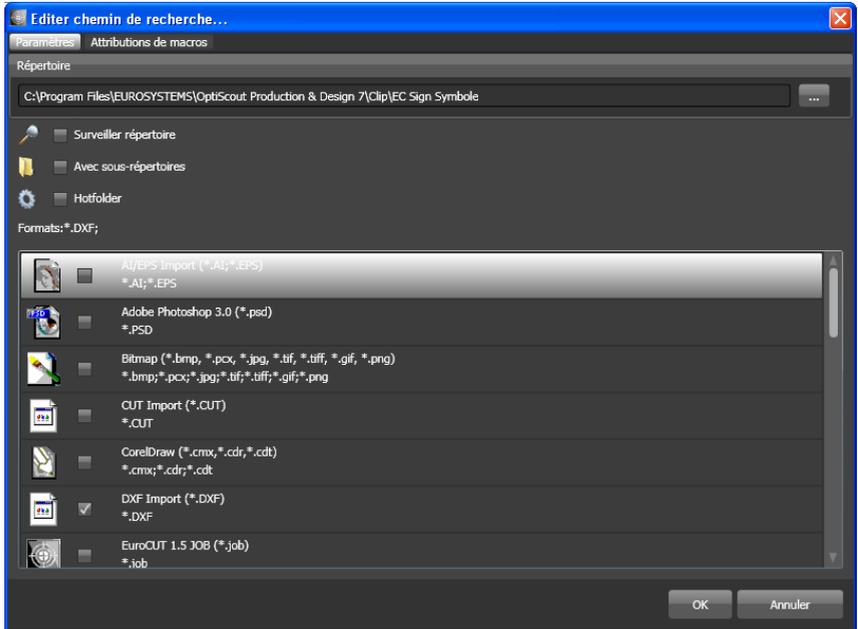


Fig. 8.6-7: Fenêtre Éditer chemin de recherche

8.6.1.3 Bouton *Enregistrer modifications*



En activant la commande **Enregistrer modifications**, les paramètres actuels sont sauvegardés dans l'**onglet Fichier**.

8.6.1.4 Bouton *Actualiser*



En activant la commande **Actualiser**, le chemin de recherche sélectionné sera emmagasiné de nouveau et les miniatures créées en conséquence.

8.6.1.5 Fenêtre *Paramètres*



En appuyant sur le bouton **Paramètres**, la fenêtre suivante est activée vous permettant de régler les paramètres d'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu des fichiers.

8.6.1 Barre d'outils dans onglet fichiers

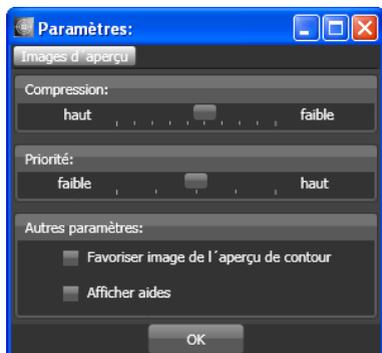


Fig. 8.6-8: Fenêtre Paramètres pour la recherche de fichiers

8.6.1.5.1 *Compression*

La modification de la compression se répercute sur la qualité de l'affichage des miniatures dans la zone d'aperçu. En déplaçant le curseur vers "haut", la qualité d'affichage sera meilleure. En le déplaçant vers "bas", la qualité diminuera.

Remarque: Aucune incidence n'est perceptible pour les jobs car l'image d'aperçu est réglée dans une taille précise intégrée au fichier job.

8.6.1.5.2 *Priorité*

La ***Priorité*** alloue en quelque sorte un temps de calcul nécessaire à la création des miniatures. En fonction de la priorité donc du temps de calcul accordé au processus, les miniatures seront alors affichées voire actualisées plus ou moins rapidement dans la zone d'aperçu.

8.6.1.5.3 *Autres paramètres*

L'option Favoriser l'image de l'aperçu de contour

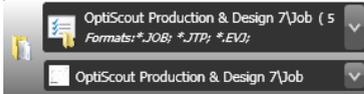
Si l'option ***Favoriser l'image de l'aperçu de contour*** est activée, les miniatures ne seront pas affichées en mode plein mais en mode contour.

L'option Afficher aides

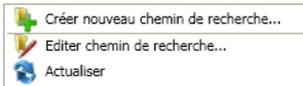
Si l'option ***Afficher aides*** est activée, des textes explicatifs sont affichés à la position du curseur.

8.6.2 Chemins de recherche

8.6.2.1 Bouton *Ouvrir Job*

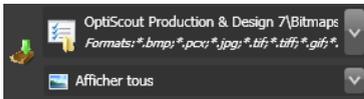


Un **clic droit de la souris** active le **menu contextuel** suivant.



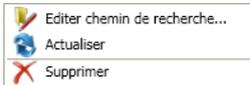
Les options du menu sont décrites plus haut.

8.6.2.2 Bouton *Importer job*



Un **clic droit de la souris** active le **menu contextuel** suivant.

Menu contextuel



Les options du menu sont décrites plus haut.

8.6.2.3 Paramètres

8.6.2.3.1 Ajouter répertoire

Un clic droit de la souris sur la liste active l'option *Ajouter répertoire...* et ouvre la fenêtre des *paramètres* suivante.

8.6.2.3.2 Répertoire

Vous indiquerez dans le champ Répertoire le chemin de recherche devant être parcouru pour la recherche des fichiers. Le bouton  lance la fenêtre suivante. Sélectionnez le dossier dans lequel se trouvent les fichiers à lister.

8.6.2 Chemins de recherche

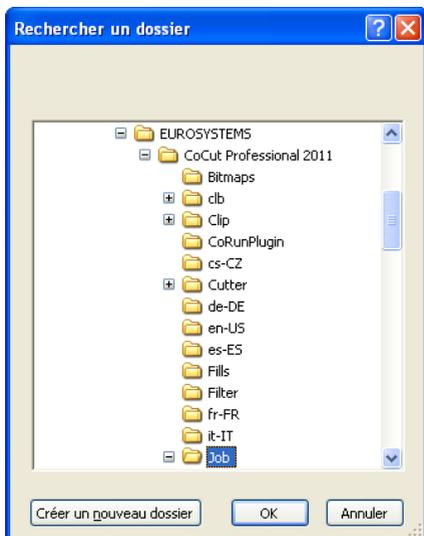
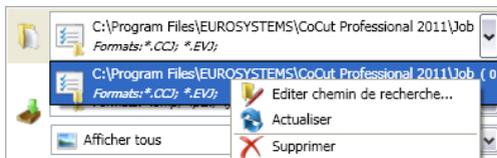


Fig. 8.6-9: Paramétrer le chemin de recherche

8.6.2.3.3 Menu contextuel chemin de recherche

Un **clic droit** de la souris sur le chemin de recherche ouvre le menu contextuel contenant d'autres options de menu.



8.6.2.3.4 Option *Editer chemin de recherche*

L'option *Editer chemin de recherche* active la fenêtre *Éditer chemin de recherche* (cf. plus haut).

8.6.2.3.5 Option *Actualiser*

L'option *Actualiser* lance la recherche du fichier dans le chemin de recherche sélectionné.

8.6.2.3.6 Option *Supprimer*

Supprime l'option de menu sélectionnée.

Remarque: Un double-clic sur la barre verticale de séparation des colonnes (ici:

Img, Nom, Date, Taille) ajuste automatiquement les colonnes à la largeur maximale. Un clic sur le titre de la colonne effectue un tri dans l'ordre croissant ou décroissant en fonction des critères retenus. Un petit triangle noir situé à côté du nom de la colonne indiquera quelle colonne est active et si le tri a été effectué dans un ordre croissant ou décroissant.

8.6.3 Champ rechercher et affichage de fichiers

8.6.3.1 Ouvrir/Importer un fichier

Un double-clic sur une miniature charge le fichier sur la surface de travail de SummaFlex. Vous pouvez également ajouter le fichier sélectionné aux autres objets sur la surface de travail par "*glisser-déposer*".

8.6.3.1.1 Restaurer état



Les fichiers qui n'ont pas encore été traités sont marqués d'une étoile jaune. Dès lors que le fichier est ouvert/importé, l'étoile disparaît. L'étoile vous permet d'avoir une vue d'ensemble plus claire en indiquant quel fichier est déjà traité dans un répertoire. Vous pouvez modifier à tout moment l'état d'un fichier grâce à la fonction *Restaurer état*.

8.6.3.1.2 Zone état

Vous trouverez dans la partie inférieure sous les miniatures des indications relatives à l'état des fichiers telles que le nombre de fichiers sélectionnés.

8.6.3.2 Bouton *Loupe+*



Un clic sur le bouton *Loupe* active un curseur transparent (voir ci-dessous) permettant d'agrandir ou de réduire l'affichage.

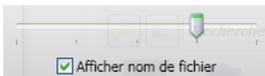


Fig. 8.6-10: Curseur transparent

Lors d'un agrandissement des miniatures, le nombre d'images sur une **ligne** sera indiqué. Une taille inférieure au minimum de 42 x 42 pixels n'est pas possible.

8.6.3.3 Bouton *Affichage liste*



8.6.3 Champ rechercher et affichage de fichiers

Le bouton *Affichage liste* permet de passer du mode affichage miniatures au mode affichage liste et vice versa.

8.6.3.3.1 Affichage liste

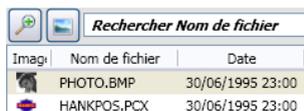


Fig. 8.6-11: Affichage liste avec champ de recherche

8.6.3.3.2 Aperçu fichier dans le mode affichage liste

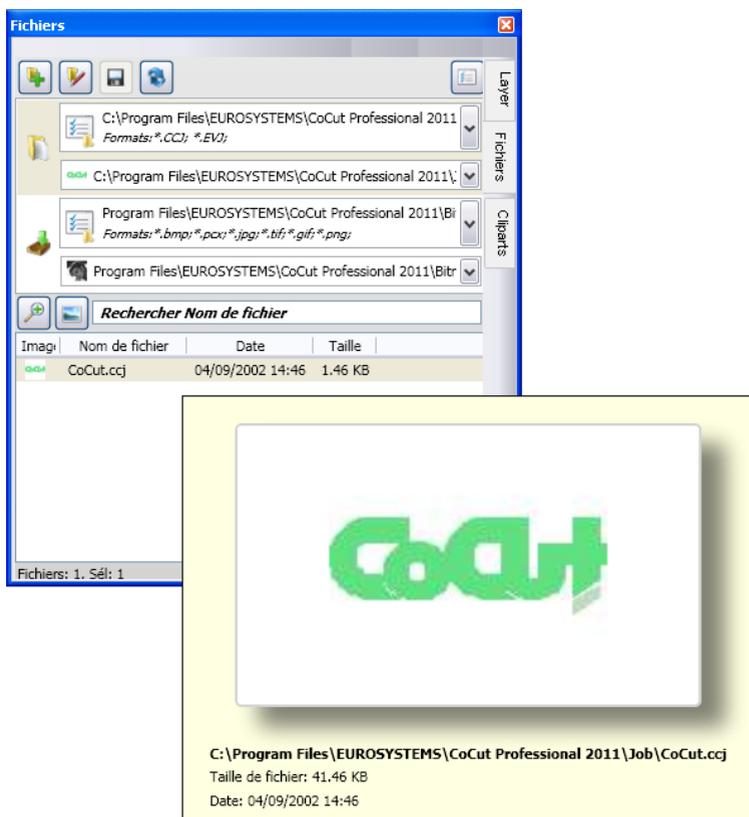


Fig. 8.6-12: Popup affichage liste avec aperçu de fichier

8.6.3.3 Affichage miniature

Comme son nom l'indique, une *miniature* est une image d'aperçu réduite d'un fichier.



Fig. 8.6-13: Images d'aperçu (Miniatures)

Remarque: Les images d'aperçu vous facilitent la recherche de fichiers notamment si vous ne connaissez pas le nom du fichier.

8.6.3.4 Champ Rechercher

Rechercher Nom de fichier

Le **champ rechercher** vise à accélérer la recherche. En fonction de quelle colonne sera active (clic sur le nom de la colonne), la recherche se fera également à l'aide des données saisies dans le champ. La présélection de la recherche est indiquée dans une liste de noms de fichiers. L'ajout d'un caractère dans le champ de recherche actualise systématiquement la présélection.

Conseil: Saisissez les premières lettres ou chiffres du nom de votre fichier et tapez sur la touche TAB du clavier. Le champ de recherche est ainsi limité et la sélection se porte sur tous les fichiers dont le nom commence par les caractères entrés. Cela facilite la recherche grâce à des caractères spécifiques contenus dans les noms de fichiers.

8.7 L'onglet **Macros**

L'onglet **macros** sert à la gestion des scripts pour l'automatisation des modes de fonctionnement et des processus de travail. - **Mot-clé: Process management (gestion des processus).**

Ici seront affichées toutes les macros enregistrées sous le sous-dossier des macros de l'application.

8.7.1 La liste des macros

L'illustration ci-dessous montre l'affichage de démarrage lorsque l'onglet **Macro** est activé - ici **liste des macros** avec seulement la macro **Nombre de poses de sélections**.

8.7.1.1 Titre de la macro



Fig. 8.7-1: Icône et titre ou nom de la macro

8.7.1.2 Commande **Exécuter**



Un clic sur la commande **Exécuter** active la macro sélectionnée. En fonction des préférences, la macro sera directement exécutée ou il sera demandé à l'utilisateur des informations supplémentaires.

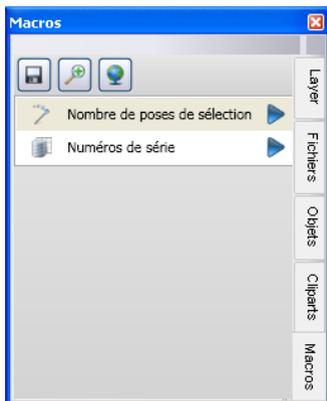


Fig. 8.7-2: Affichage de la macro avant l'exécution

8.7.2 La partie toolbar

8.7.2.1 La barre d'outils (toolbar)



Fig. 8.7-3: Barre d'outils fermée avec la sélection du layer

Le bouton *ouvrir / fermer*



Un click sur ce bouton ouvre ou ferme la complète **barre d'outils**.



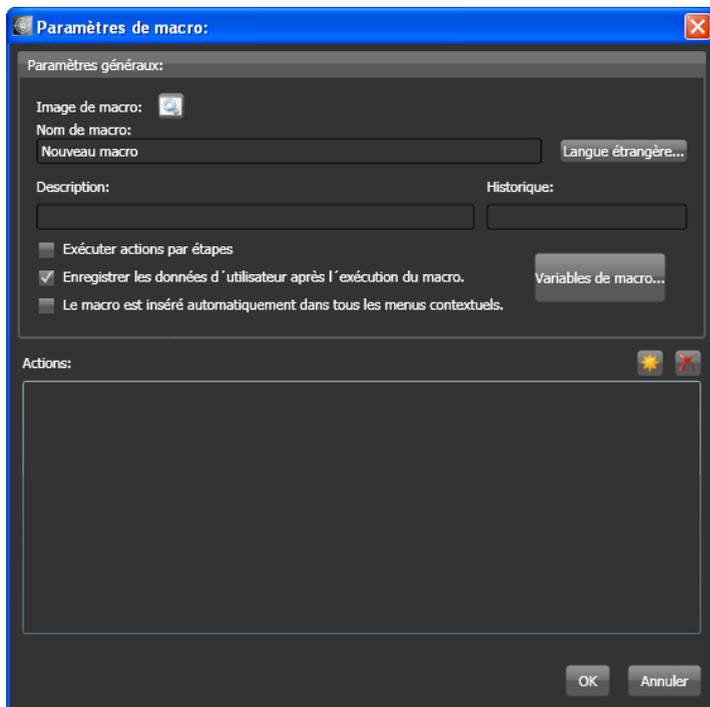
Fig. 8.7-4: Barre d'outils ouverte

8.7.2.2 Le bouton *Nouvelle macro...*



Le bouton **Nouvelle macro** active la fenêtre suivante pour la création d'une macro. Les fonctions sont individuellement sélectionnées à l'aide du bouton d'action (étoile jaune).

8.7.2 La partie toolbar



8.7.2.2.1 Paramètres généraux

Nom de macro

Sous le champ ***Nom de macro***, vous pouvez attribuer un nom à la nouvelle macro. La macro apparaît alors sous ce nom dans le secteur ***Opérations*** de l'onglet ***Macro***.

Bouton Langue étrangère...

Langue étrangère...

La commande ***Langue étrangère...*** permet la traduction de la macro dans une autre langue.

Description

Vous pouvez saisir un texte descriptif sous le champ ***Description***, lequel sera affiché sous forme d'info-bulle dans le secteur ***Opération***.

Historique

Vous pouvez saisir toute autre information supplémentaire relative à la macro, tel que le numéro de version par ex., sous le champ ***Historique***.

L'option "Exécuter actions par étape"

Un fois cette option activée, une confirmation pour chaque étape de la macro vous sera demandée, valable également pour les fonctions sans paramètres, lesquelles habituellement ne requièrent aucune confirmation.

L'option "Enregistrer les données de l'utilisateur après exécution de la macro"

Lorsque d'autres champs d'entrée sont associés à la macro, les valeurs saisies seront enregistrées. À l'appel suivant de la macro, les données sauvegardées seront utilisées.

L'option "La macro est insérée automatiquement dans tous les menus contextuels"

En activant cette option, la macro sélectionnée sera insérée dans tous les menus contextuels de la sidebar.

8.7.2.2.1 Le champ Actions

Le bouton **Étoile jaune**



Cette commande active la fenêtre suivante dans laquelle toutes les fonctions, utilisées dans une macro, sont répertoriées.

8.7.2 La partie toolbar

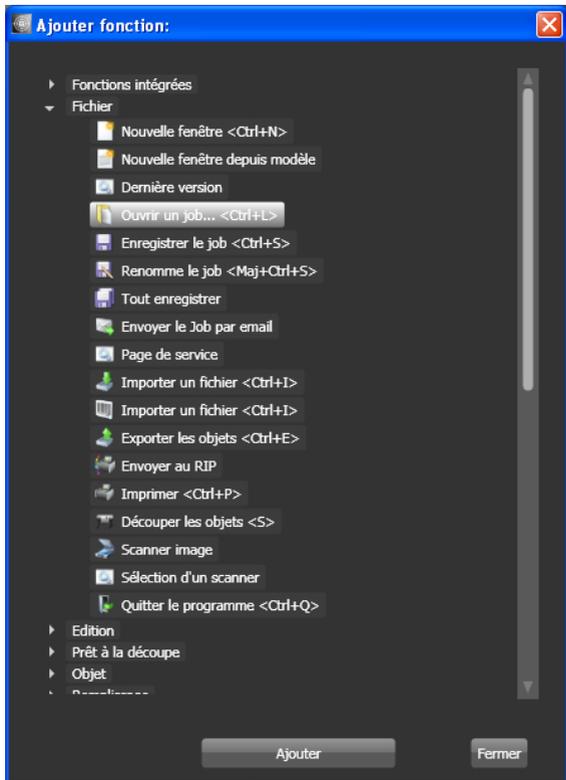
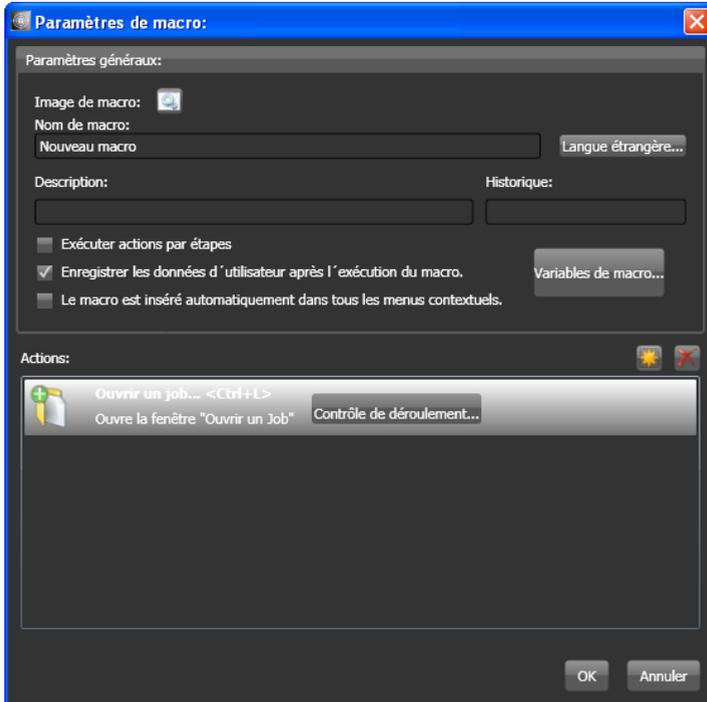


Fig. 8.7-5: Fenêtre Ajouter fonction avec fonction active Ouvrir job

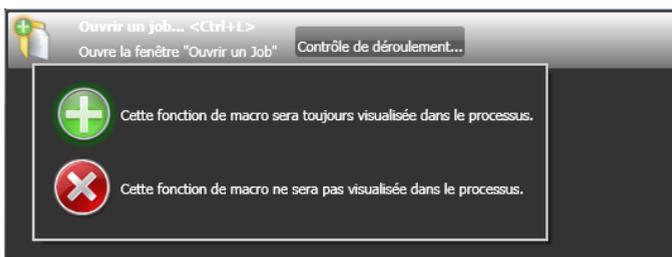
Avec le bouton  la fonction sélectionnée est ajoutée dans le secteur **Actions**.

Le secteur Actions se présente comme suit après l'insertion d'une fonction macro.



8.7.2.2.1.2 Le popup *Actions*

Le popup *Actions* indique:



L'état peut être modifié en cliquant sur le symbole.

En appuyant sur le bouton **Fermer** vous fermez la fenêtre des fonctions.

Le bouton **Supprimer Actions**



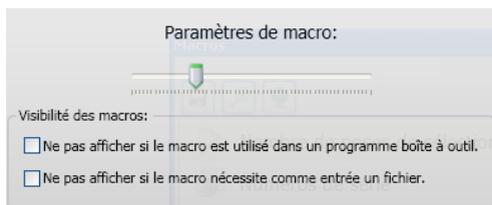
8.7.2 La partie toolbar

Cette commande supprime l'action sélectionnée du secteur **Actions**.

8.7.2.3 La commande **Loupe...**



La commande **Loupe** permet d'adapter les éléments de contrôle aux exigences de l'écran utilisé.



8.7.2.3.1 Le curseur



Il permet d'agrandir les éléments de contrôle au sein de l'onglet **Macros**.

Remarque: Ce curseur est particulièrement utile lors de l'utilisation de moniteurs à écran tactile.

Visibilité des macros:

L'option **Ne pas afficher, si la macro est utilisée dans un programme boîte à outils**

Évite qu'une macro ne soit affichée en double.

L'option **Ne pas afficher si la macro nécessite comme entrée un fichier**

Cette option n'affiche que les macros qui ne nécessitent aucun fichier (job) comme entrée.

8.7.2.4 Commande **Charger macros online...**



Le lancement de la commande **Charger macros online...**, permet d'accéder au site internet d'EUROSYSTEMS et de contrôler si des macros sont disponibles en ligne.

Remarque: Si aucune macro n'est disponible en ligne, aucune action ne sera exécutée.

8.7.2.5 Sélection et attribution des layers

Le bouton *Sélection layer*

Fig. 8.7-6: 

Avec ce bouton **objets sélectionnés** peuvent être attachés à un layer et un **outil** (si attribué).

Le bouton *Attribution layer*

Fig. 8.7-7: 

Après avoir cliqué sur le bouton **Attribution layer**, les objets sélectionnés sont **effectivement assignés** au layer sélectionné.

8.7.2.6 Le bouton *Nouvelle boîte à outils...*

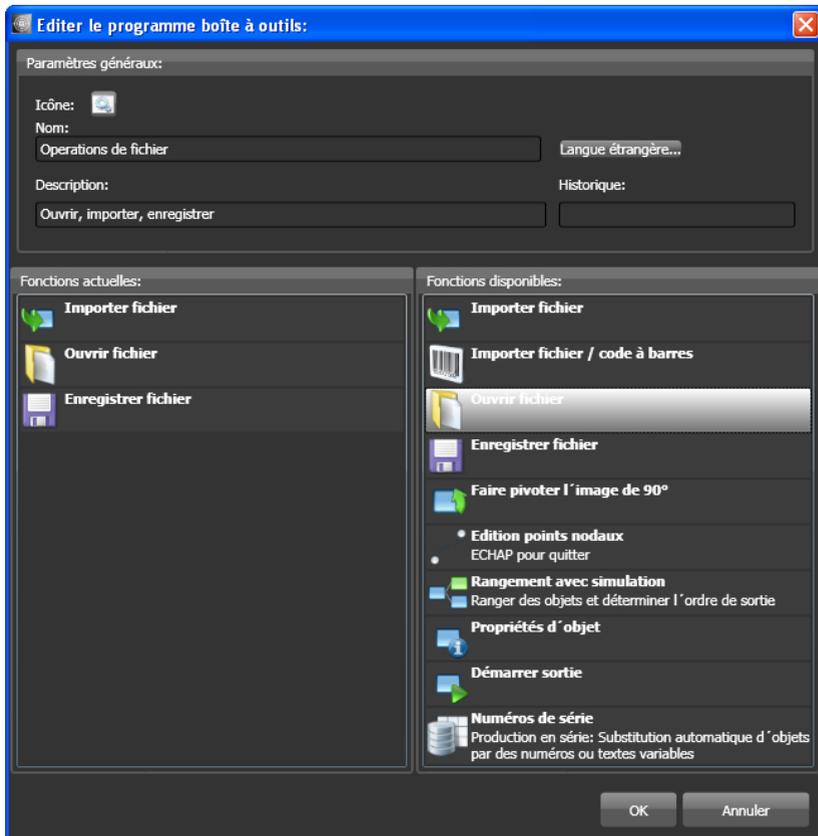
8.7.2.6.1 Une boîte à outils, c'est quoi?

On pourra remplir une boîte à outils avec des opérations et des macros. Elle rassemble les outils et les regroupe.



En activant le bouton *Nouvelle boîte à outils...* la fenêtre suivante s'affiche servant à la configuration de la boîte à outils.

8.7.2 La partie toolbar



Comment fonctionne le remplissage de la boîte à outils: [voir chapitre 8.7.5.2.4: Boîte à outils - regroupement d'opérations ou de processus](#)

8.7.2.7 Commande *Supprimer...*



La commande **Supprimer** supprime de la liste la macro sélectionnée - après demande de confirmation.

8.7.2.8 Commande *Enregistrer*



La commande **Enregistrer** active la fenêtre *Enregistrer fichier* et permet l'enregistrement

de la macro comme fichier avec l'extension *.pr7.

8.7.2.9 Commande *Renommer...*



La commande **Renommer** active la fenêtre *Enregistrer sous* et permet ainsi l'enregistrement de la macro sous un autre nom.

8.7.2.10 Commande *Enregistrer les modifications...*



En activant la commande **Enregistrer les modifications**, toutes les modifications seront sauvegardées sous l'onglet **Macros**.

Remarque: Cette fonction n'apparaît dans la barre d'outils que lorsque des changements ont été effectués.

8.7.2.11 Bouton *Importer macro...*

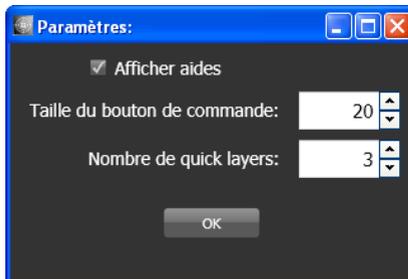


La commande **Importer macro...** active la fenêtre *Ouvrir fichier* et permet ainsi d'importer à partir d'un support de données une macro avec l'extension *.pr7 .

8.7.2.12 Paramètres communs



Après avoir cliqué sur le bouton **Paramètres communs** ouvre le dialogue suivant :



Option **Afficher aides**

L'option *Afficher aides* active ou désactive l'affichage du texte d'aide dans le Workflow Manager.

Taille du bouton de commande

Cette option spécifie la taille du bouton *Lecture* pour démarrer les macros. En particulier, pour les écrans tactiles, une adaptation de la taille du bouton peut être nécessaire.

Nombre de quick layers

Cette option détermine le nombre de Quick layers à être affiché dans l'onglet *Macro*.

8.7.3 Le lecteur macros

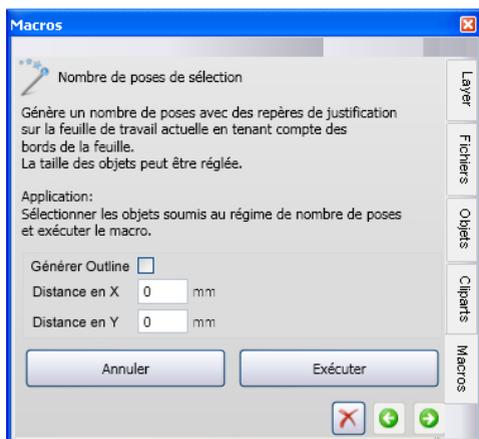


Fig. 8.7-8: Macro dans l'affichage Paramètres

8.7.3.1 Les éléments de contrôle d'une macro active

8.7.3.1.1 Commande *Annuler opération*



En appuyant sur la commande ***Annuler opération***, l'exécution de la macro sera interrompue.

8.7.3.1.2 Commande *Retour*



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

8.7.3.1.3 Commande *Exécuter fonction*



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

8.7.3.1.4 Commande *Ouvrir affichage*



La commande ***Ouvrir affichage*** ouvre l'affichage ***Paramètres***, qui permet le réglage des valeurs et des modes.

8.7.3.1.5 Commande *Fermer affichage*



La commande ***Fermer affichage*** ferme l'affichage ***Paramètres***.

8.7.4 Les macros SummaFlex

8.7.4.1 Fonction *Sélectionner objet*

8.7.4.1.1 Sélection des objets selon leurs propriétés

Cet outil permet la sélection d'objets en fonction de certains paramètres. Ainsi par exemple, tous les objets sous forme de cercle d'une certaine taille pourront être sélectionnés grâce à la fonction reconnaissance des cercles. Une définition individuelle de la tolérance permettra la reconnaissance des objets ne correspondant pas exactement à des cercles.



Fig. 8.7-9: Fenêtre des paramètres de choix pour la sélection d'objets avec propriétés particulières

Exemple:

Un cas d'application typique est la préparation des données de sortie. Si votre périphérique est par exemple équipé d'un outil poinçon pour découper des cercles, vous n'aurez pas besoin d'un contour de cercle mais seulement de son centre. Si par contre vos graphiques contiennent toujours un contour de cercle ou un dessin vous est remis avec des cercles au lieu de symboles perçage, il vous faudra remplacer tous les cercles par des repères de perçage. Cette opération ne dure que quelques secondes grâce en combinant les outils *Sélectionner objets* et *Remplacer objets*.

8.7.4.1.1.1 Paramètres de choix

Layer

Détermine le niveau (layer), à partir duquel les objets doivent être sélectionnés.

Fermé

En activant cette option, tous les objets ayant un contour objet fermé seront sélectionnés.

Ouvert

En activant cette option, tous les objets ayant un contour objet ouvert seront sélectionnés.

Repères de perçage

En activant cette option, tous les objets de type **Repères de perçage** seront sélectionnés. Les repères de perçage sont des objets spéciaux, pouvant être dessinés avec l'outil du même nom contenu dans la **toolbar Outils**.

Sens anti-horaire

En activant cette option, tous les objets dont le sens de rotation du contour a été défini dans le **sens anti-horaire**, seront sélectionnés.

Sens horaire

En activant cette option, tous les objets dont le sens de rotation du contour a été défini dans le **sens horaire**, seront sélectionnés.

8.7.4.1.1.2 Élargi**Reconnaissance des cercles**

En activant cette option, tous les objets dont le type est défini ou dessiné comme cercle, seront sélectionnés.

Diamètre (de || à) ... mm

Cette option permet de définir le diamètre des cercles à sélectionner.

Précision

Cette liste permet de choisir la précision de reconnaissance comprise entre **très basse** et **très haute**. Très haute ne permet la reconnaissance que de cercles entiers. Très basse reconnaît outre les ellipses, les formes pouvant dévier dans plusieurs directions de la forme circulaire classique .

Ajouter à la sélection

Si des objets sur la surface de travail sont déjà sélectionnés avant l'exécution de cette fonction, les nouveaux objets seront alors ajoutés à la sélection en cours.

8.7.4.2 Fonction *Remplacer objet*

8.7.4.2.1 Remplacer les objets par le type sélectionné

Tous les objets sélectionnés de la surface de travail seront remplacés par un type d'objet défini.

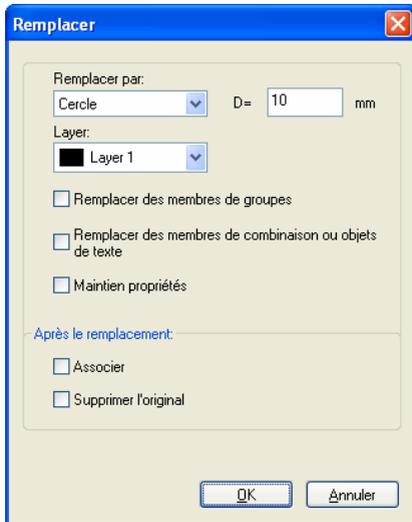


Fig. 8.7-10: Les objets sélectionnés seront remplacés par un type d'objet défini

8.7.4.2.1.1 Remplacer par:

Cercle- D (Diamètre) en... mm

Remplace tous les objets sélectionnés par le type d'objet **Cercle**. La valeur **D** indique ici le diamètre souhaité du cercle.

Trou de perçage

Remplace tous les objets sélectionnés par le type d'objet **Trou de perçage**.

Repères vidéo

Remplace tous les objets sélectionnés par le type d'objet **Repères vidéo**.

Clipboard

Remplace tous les objets sélectionnés par le contenu du presse-papiers (clipboard).

Layer

Layer désigne le layer de destination dans lequel seront placés les objets substitués.

Remarque: non disponible avec l'option clipboard.

Associer

En activant cette option, tous les objets substitués sont rassemblés dans un **groupe - associés**.

Supprimer l'original

En activant cette option, les objets substitués remplaceront l'original.

8.7.4.3 Fonction Sens de rotation**8.7.4.3.1 Définir le sens de rotation des vecteurs objets**

Cette fonction détermine le sens de rotation des vecteurs objets. Fonction particulièrement importante pour le fraisage afin de définir de quelle manière les éléments intérieurs des objets doivent être traités.

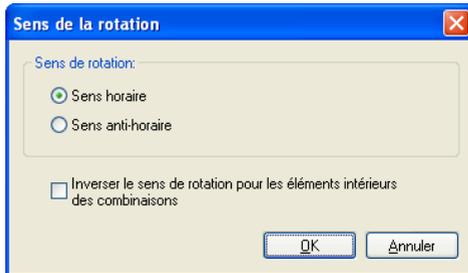


Fig. 8.7-11: Définir sens de rotation pour les objets sélectionnés

8.7.4.3.1.1 Sens de rotation**Sens horaire**

En activant cette option, le sens de rotation des vecteurs objets est fixé ou modifié dans le **sens horaire**.

Sens anti-horaire

En activant cette option, le sens de rotation des vecteurs objets est fixé ou modifié dans le **sens anti-horaire**.

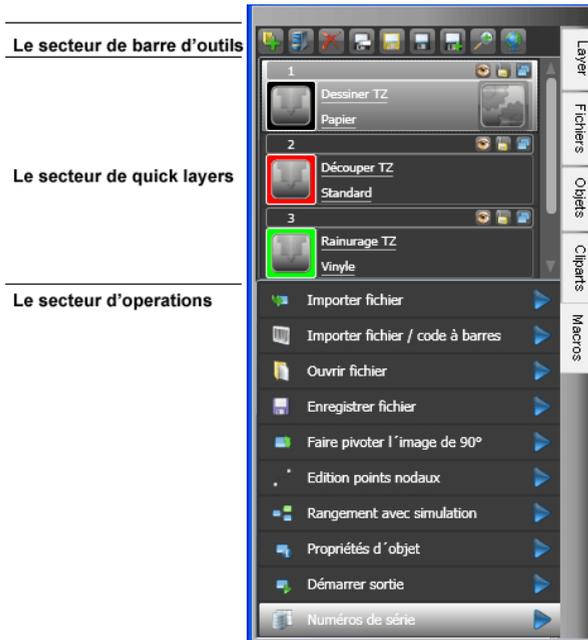
Inverser le sens de rotation pour les éléments intérieurs des combinaisons

À chaque niveau d'une combinaison imbriquée, le sens de rotation des éléments intérieurs des objets combinés sera inversé.

8.7.5 Le Workflow Manager intégré

Le Workflow Manager fait partie intégrante de l'interface utilisateur de SummaFlex. Il a été optimisé pour l'utilisation d'écrans tactiles. Il vise à regrouper et à ordonner les opérations complexes, de sorte à ce que son utilisation soit accessible aux utilisateurs n'ayant pas de connaissances spécifiques à ce sujet. Chaque opération pourra être facilement adaptée aux différentes exigences.

8.7.5.1 Les secteurs



Remarque Vous pouvez agrandir les éléments du Workflow Manager au moyen de la loupe du secteur de la barre d'outils.

8.7.5.2 Utilisation et fonctionnalité

8.7.5.2.1 Exécution des opérations

L'exécution d'opérations isolées peut être activée par *double-clic* ou par simple clic sur le bouton de commande *Exécuter macro*.

8.7.5.2.2 Déplacement de quick layers

Déplacement de quick layers est possible dans le secteur QL par simple glisser-déposer.

8.7.5.2.3 Déplacement d'opérations (macros)

Le déplacement d'opérations est possible par simple *glisser-déposer*; au sein d'un groupe également [boîte à outils].

8.7.5.2.4 Boîte à outils - regroupement d'opérations ou de processus

8.7.5.2.4.1 Remplir la boîte à outils

Vous pouvez remplir la boîte à outils par simple glisser-déposer, en déplaçant la fonction souhaitée à partir de "*Fonctions disponibles*" vers "*Fonctions actuelles*".

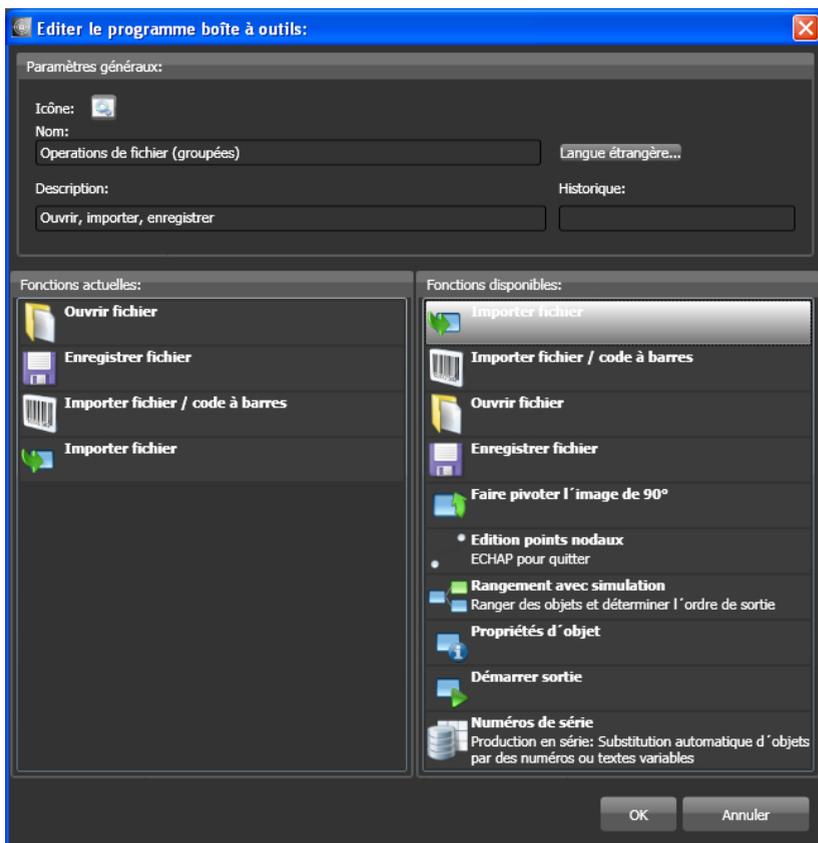


Fig. 8.7-12: Boîte à outils remplie de 4 fonctions fichiers

8.7.5.2.4.2 Exemple de boîte à outils (groupe d'opérations)

8.7.5.2.4.3 L'en-tête de la boîte à outils



L'en-tête de la boîte à outils affiche toujours la fonction dernièrement utilisée - ici : *Importer fichier*.

8.7.5.2.4.4 Boutons Ouvrir / Fermer



Les boutons *Ouvrir / Fermer* permettent d'afficher ou de masquer la boîte à outils.

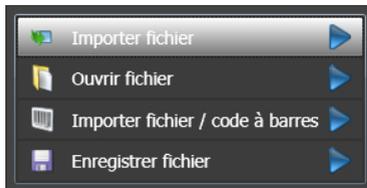


Fig. 8.7-13: Boîte à outils ouverte



Fig. 8.7-14: Boîte à outils fermée

Important: *Les opérations disparaissent alors du secteur Opérations, si vous avez choisi dans les paramètres de la Macro l'option "Ne pas afficher, lorsque la macro est utilisée dans une boîte à outils".*

8.7.5.3 Le secteur *Quick layer*

8.7.5.3.1 *Le quick layer*

Définition: Un quick layer désigne un layer avec des fonctions spéciales utilisé dans le Workflow Manager intégré.



Fig. 8.7-15: Secteur du quick layer avec affichage de 3 quick layers

Remarque: *Le quick layer n'est affiché que lorsqu'un job est actif. Pas plus de 3*

quick layers sont affichés dans le secteur du quick layer. La barre de défilement verticale signale la présence de quick layers supplémentaires.

8.7.5.3.1.1 Fonctionnalité:

8.7.5.3.1.2 Attribuer (mise en couleur) des propriétés d'un quick layer

Un double-clic sur le bouton outils attribue aux objets sélectionnés la **couleur** et les **paramètres** d'un quick layer.

8.7.5.3.1.3 Déplacer les quick layers

Vous déplacez au choix les quick layers dans le secteur *quick layer* au moyen du curseur de la souris - par simple glisser-déposer.

8.7.5.3.1.4 Le quick layer *actif*



Un quick layer actif est mis en relief par les barres sur la droite et la gauche situées près du secteur et désigné également par l'affichage de la commande **Éditer**.

8.7.5.3.1.5 L'en-tête du quick layer



L'en-tête du quick layer contient le **numéro du layer** et le **nom du layer**, à condition qu'un nom ait été attribué.

Remarque: L'attribution d'un nom est possible dans le champ Information de la commande Éditer.

8.7.5.3.1.6 Bouton *Visible / Invisible*



La commande Visible / Invisible affiche ou masque tous les objets d'une couleur désignée se trouvant sur la surface de travail.

8.7.5.3.1.7 Bouton *Verrouiller*



La commande **Verrouiller** verrouille tous les objets d'une couleur désignée se trouvant sur la surface de travail.

8.7.5.3.1.8 Bouton *Sélectionner*



La commande ***Sélectionner*** sélectionne tous les objets d'une couleur désignée se trouvant sur la surface de travail.

8.7.5.3.1.9 La barre d'outils du quick layer

8.7.5.3.1.10

Un clic sur l'index souligné affiche la liste de tous les outils disponibles pouvant être sélectionnés.

8.7.5.3.1.11 La barre des matériaux du quick layer

Vinyl avec stratifié gros

Un clic sur l'index souligné affiche la liste de tous les matériaux disponibles pouvant être sélectionnés.

8.7.5.3.1.12 Bouton *Outils*

8.7.5.3.1.13

Le bouton de la commande ***Outils*** représente l'outil devant être utilisé.

8.7.5.3.1.14 Bouton *Détails*



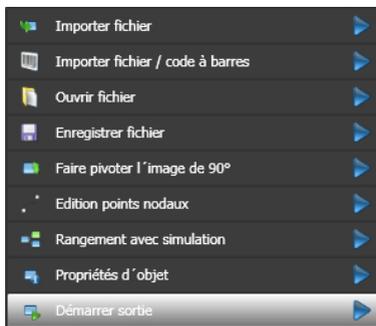
En activant le bouton de commande ***Détails***, s'affiche la fenêtre pour le réglage des paramètres du layer.

8.7.5.4 Le secteur *Opérations*

8.7.5.4.1 Définition

Opération et macro: Une ***Opération*** peut contenir *un* ou *plusieurs ordres de menu* ainsi que des fonctions intégrées. Si un déroulement spécifique y est associé, on parlera alors de ***Macro***.

8.7.5 Le Workflow Manager intégré



8.7.5.4.2 Commande *Exécuter macro*



La commande **Exécuter macro** initialise la macro sélectionnée.

8.7.5.4.3 Opération *Importer fichier*

Cette opération active la fenêtre *Importer fichier* semblable à la commande Importation fichier.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.4 Opération *Importer code-barre*

En activant cette opération, la fenêtre suivante s'affiche dans laquelle vous pourrez sélectionner le fichier désiré.



Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.5 L'opération *Enregistrer fichier*

L'opération *Enregistrer fichier* se déroule de la même manière que la commande *Enregistrer fichier*.  [voir chapitre 4.1.4: Commande *Enregistrer*](#)

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.6 Opération *Faire pivoter l'image de 90°*

Cette opération permet de faire pivoter la surface de travail avec tous les objets par étape de 90° dans le sens anti-horaire.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

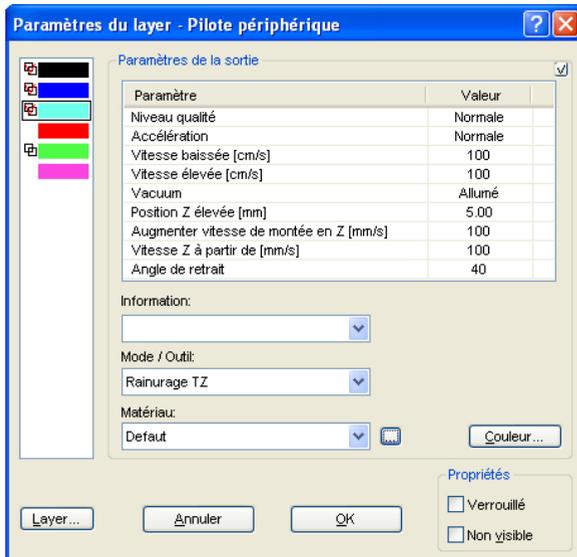
8.7.5.4.7 Opération *Édition points nodaux*

Cette opération active le mode *Édition points nodaux*, permettant le traitement des points nodaux.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.8 Opération *Paramètres de l'outil et du matériau*

Cette opération active la fenêtre suivante, dans laquelle vous pouvez définir les paramètres de *Mode/Outil* et *Matériau*.



Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.9 Opération *Rangement avec simulation*

Cette opération active la fenêtre *Rangement avec simulation*.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.10 Opération *Propriétés de l'objet*

Cette opération active la fenêtre des *Propriétés* permettant de définir les restrictions et les attributs de l'objet.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

8.7.5.4.11 Opération *Démarrer sortie*

Cette opération active la fenêtre d'*Envoi vers un périphérique* permettant de définir tous les paramètres relatifs à la sortie et de démarrer la sortie après avoir appuyé sur le bouton de commande *Sortie*.

Remarque: À la différence d'une commande de menu, une opération offrira bien souvent une fonctionnalité plus étendue.

9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes

La prise en main d'un nouveau logiciel ou d'une nouvelle version d'un même logiciel peut parfois s'avérer difficile. Mais la plupart des difficultés rencontrées peuvent être facilement résolues. Nous avons effectué ci-après une sélection des problèmes les plus récurrents auprès des utilisateurs de notre logiciel accompagnés des réponses apportées par notre équipe du support technique.

9.1 Ordinateur sans interface de série (COM)

Mon ordinateur ne dispose pas d'interface de série (COM), mais d'un port USB. Comment brancher mon traceur de découpe lequel est équipé d'un port sériel? **Astuce 1**

Vous trouverez auprès d'un distributeur d'équipements informatiques, un adaptateur de série USB (USB Serial Adapter), qui présente une ou plusieurs interfaces COM de série.

Remarque: Il arrive que certains adaptateurs ne fonctionnent pas correctement, notamment en utilisation avec un système d'exploitation sous 64 bits. Le cas échéant, il vous faudra essayer plusieurs adaptateurs.

9.2 Le plotter ne réagit pas!

- a. Vérifiez dans la fenêtre de coupe de SummaFlex que le pilote et le port choisis correspondent à votre configuration. Ex: Mimaki CG 6 et COM2 **Astuce 2**
- b. Vérifiez les paramètres du port qui sont en général les suivants:

Baud: 9600, Bits de données: 8, Parité: Aucune, Bit de stop: 1, Contrôle de flux: Matériel

Les paramètres du panneau de configuration et du plotter doivent être identiques pour éviter tout dysfonctionnement dans la transmission des données.

- c. Port USB: Assurez-vous d'avoir installé les pilotes correctement. Vous trouverez les paramètres dans le gestionnaire de périphériques sous l'option USB Controller. Pour pouvoir fonctionner, le pilote USB pour le plotter devra figurer dans la liste. Si ce n'est pas le cas, installez de nouveau le pilote à partir du CD livré avec votre appareil.
- d. Câble original: N'utilisez que les câbles fournis par le fabricant. Seuls les câbles originaux sont en mesure de transmettre correctement les données entre le plotter et SummaFlex.

9.3 Fusion des textes

La fusion automatique du texte n'est pas correcte

Astuce 3

Vous augmenterez considérablement vos chances de réussir la fusion automatique du texte si vous changez l'inter lettrage. Réglez donc l'inter lettrage du texte concerné sur 99,9 % ou même 99 %. Cela suffit pour déplacer les points nodaux qui posaient problème.

Remarque: Vous pouvez également modifier le Kerning dans le Font manager pour les textes Adobe.

9.4 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Importation de fichiers dans SummaFlex provenant ordinateurs Apple

Astuce 4

L'exportation de fichiers depuis un ordinateur Apple requière la prise en compte de certains paramètres pour garantir sa réussite. Tous les logiciels de création graphique courants (Illustrator, Freehand...,) compatibles sur des ordinateurs Apple peuvent exporter des fichiers au format EPS.

1. Utilisez une épaisseur de trait de 0.01 mm pour les contours.
2. Pas de remplissages, ceux-ci n'étant pas pris en compte lors de l'importation.
3. Les textes devront être convertis en courbes.
4. Les combinaisons devront être défaites et les regroupements dissociés.
5. Pour Freehand le format d'exportation à choisir est le format Illustrator.
6. Le nom de fichier devra avoir pour extension *.eps (Ne pas utiliser de caractères spéciaux tels que les trémas, accents, guillemets...).

9.5 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe

a) Le film n'est pas assez tendu

Astuce 5

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

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

b) La vitesse est trop élevée

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

Solution: Réduire la vitesse et diminuer la pression.

c) La pression en plongée est trop élevée

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

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

d) La pression en plongée est trop faible

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

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

e) Le réglage de la lame est trop profond

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

Solution: Corriger la profondeur de la lame.

f) La lame est usée

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

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

Solution: Remplacer la lame par une lame originale.

g) Les lettres sont sectionnées

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

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

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

h) Le papier support est également découpé

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

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

9.6 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

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

Astuce 6

Vérifiez que le plotter figure dans le **Gestionnaire de périphériques** (*Panneau de configuration/ Système/Gestionnaire de périphériques*). Si ce n'est pas le cas, réinstallez le pilote de l'appareil en suivant les indications du fabricant du plotter.

Assurez-vous d'avoir correctement sélectionné le port USB dans les paramètres de l'appareil sous SummaFlex. Vous procéderez aux réglages de l'appareils dans la fenêtre des **Paramètres de l'appareil** sous le menu **Paramètres/Paramètres standards/Appareils....**

Remarque: Le câble USB ne devra pas dépasser 5 m de long.

9.7 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés

Il arrive d'oublier de confirmer les modifications apportées. Appuyez sur le bouton  se trouvant près du champ de saisie du matériau et activez l'option **Enregistrer les paramètres du matériau**.

Astuce 7

9.8 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier

Message d'erreur: "Error for CreateFile"

Astuce 8

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

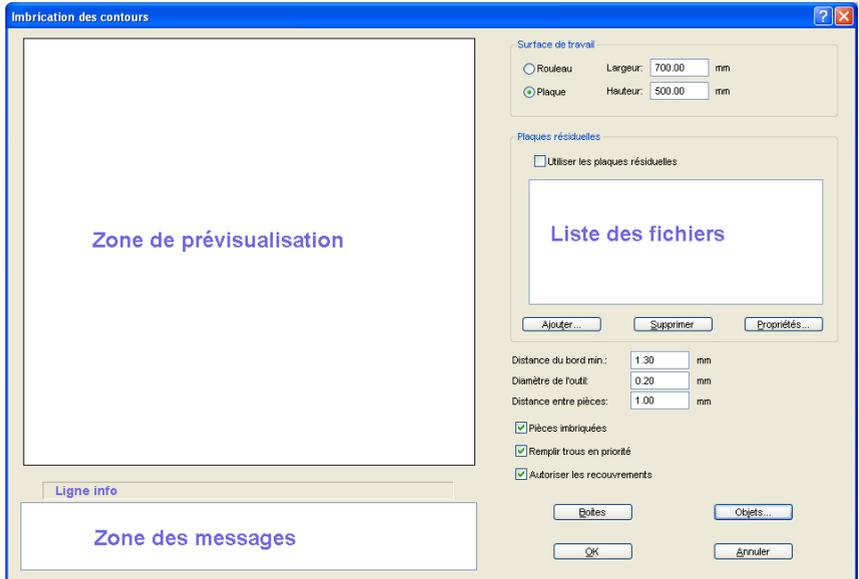
Solution: Attribuer les droits en écriture au répertoire du programme de SummaFlex.

Annexes

A Imbrication (Option)

A.1 Le module d'imbrication de SummaFlex

Comme son nom l'indique, l'imbrication désigne l'emboîtement de contours vectoriels.



Zone de prévisualisation: Aperçu des dimensions des plaques et de tous les objets pouvant être imbriqués.

Zone des messages: Zone d'information avec messages d'état au cours du processus d'imbrication.

Ligne d'information: Renseigne sur le nombre d'objets, les plaques, la consommation des matériaux...etc.

A.1.1 Surface de travail

A.1.1.1 Rouleau

Rouleau peut être représentée sous la forme d'une plaque illimitée. Avec l'option "**Rouleau**" l'imbrication est réalisée sur la base d'un matériau sous forme de rouleau. L'imbrication détermine automatiquement la longueur du matériau nécessaire tout en tenant compte de sa hauteur prédéfinie et du nombre d'objets.

A.1.1.2 Plaque

Avec l'option "**Plaque**", l'imbrication se fait dans le cadre d'une "**plaque**", dont la largeur et la longueur peuvent être prédéfinies.

Largeur

Largeur d'une plaque d'imbrication pouvant être définie individuellement.

Hauteur

Hauteur d'une plaque d'imbrication pouvant être définie individuellement.

A.1.1.3 L'option **Plaque résiduelle**

En activant cette option, vous pouvez importer au moyen du **bouton Ajouter** un fichier au format *.DFX, lequel contient un contour d'une plaque résiduelle.

Le bouton **Ajouter...**

La commande **Ajouter** active la fenêtre **Importer Fichier** permettant la sélection d'un fichier Plaque résiduelle.

Remarque: Vous pouvez insérer plus d'une plaque, disponible pour l'imbrication.

Le bouton **Supprimer**

La commande **Supprimer** efface de la liste le fichier plaque résiduelle sélectionné.

Le bouton **Propriétés...**

Le bouton de commande **Propriétés** ouvre la fenêtre des paramètres suivante:



Propriétés plaque résiduelle

Quantité: 1

Epaisseur: 10.00 mm

Nom: Plaque résiduelle 2

OK Annuler

Quantité

Dans le champ **Quantité** vous indiquez le nombre de fois où une plaque résiduelle devra être considérée pour l'imbrication.

Épaisseur

Dans le champ **Épaisseur** est indiquée l'épaisseur du matériau de la plaque résiduelle.

Nom

Dans le champ **Nom**, vous pourrez attribuer un nom à la plaque résiduelle, lequel servira alors d'identification sous l'onglet **Objets**.

Décalage du bord

Désigne la **distance** entre la pièce et le *bord de la plaque*

Diamètre de l'outil

Le diamètre de l'outil est pris en compte dans le décalage définitif de la pièce.

Distance entre pièces

Si le diamètre de l'outil est = 0, la distance entre les pièces après imbrication sera égale à la valeur saisie.

Si le diamètre de l'outil est > 0, la distance entre les pièces s'établit selon la formule suivante: distance entre les pièces = distance - diamètre de l'outil

La distance entre les pièces sera alors augmentée en fonction de la valeur saisie pour le diamètre de l'outil.

Alignement

Trois options sont disponibles pour l'alignement de l'imbrication, c'est à dire la direction privilégiée de l'imbrication ou le sens de rotation des objets.

Ignorer

En activant l'option **Ignorer**, l'orientation des objets ne sera pas prise en compte.

Horizontal

Cette option prend en compte le sens de rotation des objets et l'applique en priorité dans l'imbrication - ici, la direction privilégiée étant : **horizontale**.

Vertical

Cette option prend en compte le sens de rotation des objets et l'applique en priorité dans l'imbrication - ici, la direction privilégiée étant : **verticale**.

A.1.1.4 L'option *Pièces imbriquées*

A.1.1.5 L'option *Utiliser les trous en priorité*

A.1.2 Création de paires

Création de paires

La création de paires consiste à créer un bloc le plus compact possible à partir de deux pièces. Aussi l'option "**Chercher les meilleures**" devra normalement permettre d'identifier et d'obtenir les meilleures combinaisons. Les différentes possibilités seront illustrées plus bas à travers des parties angulaires.

Remarque: La fonction "**Création de paires**" permet d'associer des couples de pièces qui seront traitées en priorité comme paires lors de l'imbrication. De manière générale, il faudra garder à l'esprit que parmi les différentes possibilités suivantes, la meilleure solution dépendra fortement des pièces à imbriquer!

Aucune: Travailler sans paire.

Vertical: Les pièces sont placées verticalement l'une sur l'autre.

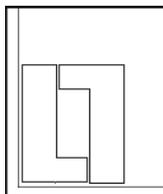
Horizontal: Les pièces sont placées horizontalement l'une près de l'autre.

En superposition: On pense par ex. à deux angles disposés de sorte à se superposer.

Chercher les meilleures: Le système recherche la meilleure paire.

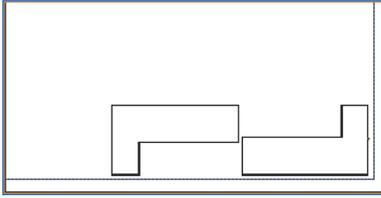
Les exemples suivant illustrent à l'aide d'une pièce les différentes options. Il faut noter ici que c'est la création de paires qui est réalisée à la **verticale**, l'**horizontale** ou **en superposition** et non pas l'imbrication. Pour déterminer quelle possibilité est la plus adaptée, la pièce en question est activée, l'option choisie définie et en appuyant sur "Boîtes" on pourra alors constater le résultat de la création de paires.

a) Création verticale



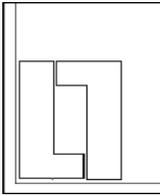
Alignement vertical des pièces lors de l'imbrication. Sous cet angle, une zone vide relativement grande est laissée au centre de la paire.

b) Horizontale



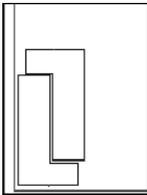
Les pièces sont associées horizontalement (motif inversé de 90° pour une meilleure illustration).

c) Chercher les meilleures



La création de paires verticale constitue sous cet angle la meilleure possibilité.

d) En superposition

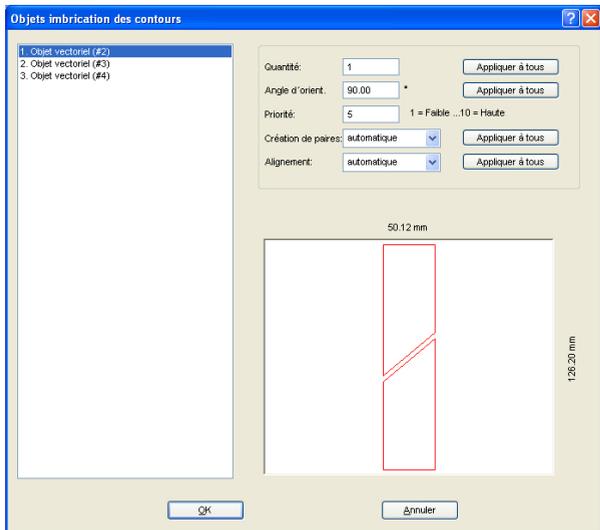


La fonction de superposition offre ici un résultat de paire encore plus judicieux.

A.1.2.1 Objets...

Bouton *Objets*

A.1 Le module d'imbrication de SummaFlex



Liste de sélection des objets

Liste des objets sélectionnés sur la surface de travail.

Quantité

Seul l'objet sélectionné dans la liste de sélection ou tous les objets si le bouton "**Tout**" a été activé.

Angle d'orientation min.

Seul l'objet sélectionné dans la liste de sélection ou tous les objets si le bouton "**Tout**" a été activé

Priorité

Aperçu

Affiche l'objet sélectionné parmi la liste de sélection. Sur le côté supérieur droit figurent la largeur et la hauteur de l'objet.

A.1.2.2 Boîtes

Le bouton de commande **Boîtes** permet d'activer l'imbrication elle-même. Une fois sélectionnées les plaques et les pièces et définies leurs paramètres, les pièces sont

placées sur les plaques. L'imbrication ne dure que quelques secondes en fonction du nombre de plaques et de pièces mais aussi des pré réglages relatifs à la précision et la rapidité.

Valeurs possibles de 0 à 10. L'ordre de priorité des pièces à imbriquer peut être défini. Une valeur élevée garantira d'autant plus la priorité de la pièce en question. Si aucune valeur n'est saisie, ou si plusieurs pièces ont la même priorité, les pièces seront traitées en fonction de leur taille (surface) dans un ordre décroissant. Les pièces plus grandes étant traitées avant afin d'insérer éventuellement les plus petites dans les espaces vides.

En sélectionnant cette option, les espaces laissés entre les parties seront contrôlés en vue d'être exploités pour l'imbrication d'autres pièces. Si l'option n'est pas cochée, ces trous ne seront utilisés que si les pièces ne peuvent pas être placées ailleurs.

En sélectionnant cette option, les contours intérieurs sont utilisés pour l'imbrication des parties plus petites.

B Glossaire des termes techniques

Éditeur de texte	L'Éditeur de texte est une fonction logicielle qui regroupe tous les objets nécessaires à la rédaction et au traitement de texte professionnels. Des outils spéciaux de typographie indispensables aux techniques publicitaires y sont intégrés.
Affichage consommation matériel	Dans l'aperçu des envois est affichée la consommation de matériel des emplois en mètres carrés (dans la ligne d'état de la fenêtre). Cela se fait avant la sortie. Cette fonction peut être utilisée pour commander précisément autant d'un matériau comme cela est réellement nécessaire.
Affichage matériau	Chaque layer de couleur un matériau peut être attribué de la description matérielle exacte. Le matériau assigné est affiché : dans le calcul du job, l'info job, dans le layer lui-même et lors de l'envoi.
Aperçu des thumbnails	Thumbnails (miniatures) sont de petits extraits de faible résolution de pixels du contenu du fichier. Tous les fichiers situés dans le répertoire sélectionné seront gérables et accessibles, en utilisant la aperçu miniatures.
Arc de cercle	Est sur une fonction spécifique de l'éditeur de texte avec peuvent être placés les blocs de texte á, sur, ou dans un cercle.
Attendre après segment	Si un job est segmenté, l'utilisateur obtient avec cette option la possibilité de ré-équiper la machine avant le segment suivant est traité. La sortie peut être poursuivi à tout moment.
Attribution de l'outil	Chaque layer de couleur peut être associée à un outil particulier. Cela simplifie la création et la transformation des jobs. Le pilote de l'appareil sélectionné fournit à l'utilisateur les outils possibles disponibles. L'attribution est effectuée individuellement par l'utilisateur.
Autonome	Autonome signifie que ce programme peut être utilisé sans un programme hôte. Il a tous les outils nécessaires pour la conception, la mise en page, et la sortie des jobs.
Cloner	À l'origine, cette fonction visait à maintenir l'opérationnalité de l'ordinateur lors d'un grand nombre de copies. Elle sert notamment à la production d'autocollants et de séries. Toute modification apportée à l'objet de contrôle est répercutée sur les objets clones.

Contrôle des périphériques	La section contrôle des périphériques traite des fonctions de la sortie.
Conversion automatique de plumes contour	Cette fonctionnalité signifie qu'il est vérifiée à la livraison des données pour la sortie, si les objets ont l'attribut plume de contour. Dans l'affirmative, l'utilisateur peut décider si le contour doit être 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.
Créer / modifier des modules de texte	Les modules de texte sont des blocs de texte qui peuvent être utilisé plus souvent parce qu'ils sont plus fréquents dans de nombreux jobs différents - comme la propre adresse de la société.
Découpage Multiple	Option de plus facile à couper des matériaux épais et résistants.
Découpage direct	Couper sans fenêtre avant la sortie sur le traceur de découpe
Découper région	Est une fonction de bitmap qui permet la vectorisation d'une partie d'un bitmap. D'un bitmap toute autre forme vectorielle peut être découpée.
Empilement	Il y a tellement de nombreux objets positionnés côte à côte comme s'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 *fonctions bitmap* on entend toutes les fonctions qui ne sont pas des outils vectoriels tel que le traitement des points nodaux et celles uniquement applicables aux bitmaps.

Font Manager - Gestionnaire de polices

Il gère les polices dans une base de données. La base de données peut être 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.

Hachurer

Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'une hachure. La surface sera fraisée le long de cette hachure avec l'outil de fraisage.

Importation texte (TXT / RTF / ECT)	Textes étrangères peuvent être importées directement dans l'éditeur de texte. Les formats mentionnés ci-dessus peuvent être utilisés. Le format RTF est utilisé dans le texte formaté. Il peut être stocké par tout traitement de texte professionnel.
Info Job	L'Info Job peut contenir diverses informations supplémentaires relatives à chaque job tels que par ex. numéro de commande, adresse du client, matériau, durée...etc.
Job calculation	Le job calculation se réfère à une fonction avec laquelle peut être facilement pré-calculé. Particulièrement bien elle est adapté pour calculer les dépenses de matériel.
Job de référence (*.JRF)	On sauvegarde sous un Job de référence l'environnement, les paramètres de l'outil et les pilotes de l'appareil. De la sorte, il est possible de reproduire un job ayant les mêmes attributs à volonté.
Jobs actifs et passifs	Les jobs actifs sont ceux qui sont maintenant coupés. Jobs passifs sont prêt à être sortis dans une queue d'attente.
Licences multi-utilisateurs disponibles	Licences multi-utilisateurs peuvent être achetés à une licence majeure. Les licences supplémentaires ont ici le même numéro de série que la licence principale
Ligne de contour (Print & Cut)	Contrairement à l'outline/inline les bitmaps sont ici pourvus d'un contour vectoriel. Cette fonction est notamment utilisée dans la production d'autocollants et d'étiquettes.
Lignes d'échenillage horiz. / vert.	En plus de grille d'échenillage « global » généré autour du job de sortie, lignes d'échenillage individu peuvent être ajoutées à l'horizontale ou à la verticale dans l'aperçu de sortie. Jobs grandes et lourdes peuvent être divisés de cette façon.
Modèles types (*.JTP)	Les modèles types ou <i>templates</i> sont des jobs qui n'ont pas de nom de fichier lorsqu'on les ouvre. Un modèle peut être créé dès lors qu'il doit servir d'exemple pour d'autres jobs similaires. L'avantage réside entre autre dans le fait que la surface de travail ainsi que le layout sont déjà prédéfinis.
Mode de digitalisation	Cette caractéristique signifie un outil de dessin, qui - semblable à un tablet de digitalisation avec loupe -

génère points nodaux dans l'espace de travail.

Multi-Inline

Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'inlines. La surface est éliminée le long de cette inlines de l'extérieur vers l'intérieur.

Objet symétrique

Est un outil qui peut produire des étoiles et des polygones. La forme initiale (cercle, ellipse) et le nombre de coins peuvent être spécifiés. Avec son propre outil de dessin, puis les objets symétriques sont dessinés sur la surface de travail.

Onglet Clipart

Les cliparts peuvent être associés aux fichiers job - pour la plupart logos ou motifs - et sont très utiles dans la conception d'un job de sortie. L'onglet Clipart est un sous-élément de la sidebar et permet de gérer les cliparts.

Onglet Fichier

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des fichiers graphiques (jobs).

Onglet Layer

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des layers (niveaux). Les layers sont des niveaux de couleur, au moyen desquels la position de l'objet mais aussi l'ordre de sortie ainsi que le paramétrage de l'outil sont commandés.

Onglet Objets

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des objets. Différentes propriétés de l'objet, p. ex. visible/invisible, ne pas envoyer, ne pas imprimer, peuvent être définies au cas par cas pour chaque objet.

Optimisation

Objectifs d'optimisation sont: la réduction des rejets, les économies de matière, gain de temps, d'optimiser et de raccourcir la préparation des travaux. L'optimisation des objets peut être effectuée sur la surface de travail ou dans la prévisualisation de sortie. Les objets sont triés de sorte que la consommation de matière est la plus faible possible (pas d'imbrication des objets).

Outils de productivité

Ce sont des outils spéciaux qui peuvent en raison de leur fonctionnalité accroître la productivité des processus de fabrication d'enseignes. Il y a de tels outils qui distinguent un logiciel de coupe de ces programmes d'illustration comme Illustrator ou CoreIDRAW.

Outline / Inline

Fonction spéciale permettant de dessiner automatiquement des objets vectoriels avec un contour - à une distance prédéfinie. À l'inverse de la fonction ligne

de contour, cette fonction pourvoit les objets intérieurs des contours vers l'intérieur, appelés également *inlines*.

Paramétrage de l'outil

Signifie que les réglages spéciaux peuvent être faites pour un outil. Ceux-ci peuvent être des valeurs pour la vitesse, la fréquence de rotation, la profondeur, l'angle, d'accélération et d'autres paramètres. Le pilote de périphérique définit les champs de paramètres. L'utilisateur modifie les valeurs des paramètres correspondants avant la sortie de l'appareil.

Perçages

Les perçages sont un outil de dessin spécial permettant de marquer la position d'un repère de perçage au moyen d'un réticule. Si la machine connectée est en mesure de générer des trous de perçage, la position sera alors transmise au pilote de l'appareil.

PhotoCUT

PhotoCUT est un module de programme qui peut convertir des images consistant de niveaux de gris en des bandes de vecteurs. Les bandes ainsi produites peuvent être sortis sur des traceur de découpe classiques. Ils produisent un effet de photo avec la distance d'observation suffisante.

PhraseWriter

Le PhraseWriter est un module de programme pour la gestion et l'utilisation de modules de texte. Il démarre automatiquement au démarrage du logiciel et peut être appelée via le menu contextuel à tout moment. Le bloc de texte recherché est sélectionné et affiché en tant que bloc de texte sur la surface de travail.

Pilote

Pilote dit les pilotes de périphériques qui utilisent la sortie post processeur. Dans pilotes sont définis, les outils spécifiques au périphérique et leurs paramètres.

Plot Manager

Le plot manager est un module de programme indépendant qui contrôle et surveille la sortie des données sur le périphérique sélectionné

Plotters à rouleau

Les plotters à rouleau sont des traceurs de découpe permettant exclusivement le traitement de matériaux sur support rouleau.

Plugins d'autoimportation

Plugins d'autoimportation sont utilisés pour importer automatiquement des données sans étapes intermédiaires provenant d'autres programmes.

Polices TrueType, OpenType, Type 1, BE

Ce 4 formats de polices peuvent être gérées avec le Fontmanager, à savoir: ajouter, activer ou désactiver.

Polices URW BE Le format de police BE a été inventé par la société URW. Il est un format de police de vecteur qui a été livré avec les systèmes de Signus.

Posterize Posterize est une fonction qui réduit photos en couleur sur un certain nombre de nuances par couche de couleur.

Prévisualisation CDR et CMX L'onglet Fichiers peut également afficher les fichiers CDR et les fichiers CMX.

Prévisualisation par vignette Vignettes sont de petits extraits basse résolution d'un fichier, en pixels. Tous les fichiers situés dans un répertoire sont gérables.

Programmes supplémentaires Des programmes supplémentaires sont des modules de programmes ou de programmes autonomes qui appartiennent à la livraison.

Protection par dongle Un dongle est une protection contre la copie matérielle, qui peut être collé sur le port USB de l'ordinateur pour faire fonctionner le logiciel. Le dongle protège les producteurs contre la copie non autorisée de son logiciel. Il protège également l'investissement de l'acheteur, que ses concurrents ne peuvent pas obtenir le logiciel gratuitement. Une protection dongle utilise donc les deux côtés



Réglage du hauteur capitale Hauteur Cap est hauteur typographiquement correct de lettres majuscules. L'éditeur de texte utilise cette valeur par défaut pour la taille de la police.

Répétition Job Chaque job qui est encore dans l'histoire du job peut être reproduit à l'identique. Enregistre toutes les données qui sont effectivement transférées à la machine, de sorte que tous les paramètres sont inclus dans le fichier de sortie.

Repère de découpe Est un outil de caractère spécial à utiliser pour créer les repères de découpe pour assembler les films multicolores. Ces repères de découpe peuvent être constitués d'un carré découper ou un carré plein, qui sont positionnés par l'utilisateur à l'emplacement souhaité

dans le job de sortie. Lors de la sortie ces repères sont toujours coupés à la même position dans le film - layer indépendant. Puis l'assemblage précis de différents films de couleur est possible.

Repères vidéo (Impression & Découpage)	Repères vidéo sont des marques qui peuvent être reconnus par traceurs de découpe équipés de capteurs ou des caméras optiques. De cette façon, des inexactitudes des originaux d'impression peuvent être compensées. En processus impression & découpage, ils sont également utilisés pour les contours des objets d'impression.
Sérigraphie	Est une fonction de fusion qui vous permet de changer la pile de couleur. Ainsi, l'ordre d'impression peut être interactive du clair au foncé, re-classifiés.
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.
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.
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.

C Glossaire

Alignement	Position du texte sur la surface de travail. SummaFlex 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\Summa\SummaFlex\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 SummaFlex. 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 SummaFlex; Désignation des fichiers de SummaFlex.
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 SummaFlex 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 32, 42

AutoCAD 3, 13, 17, 18, 111

B

Backup 306

BMP 42, 48, 112, 192

C

CDR 302

Changement d'axe 93, 137, 153

Clipart 221, 232, 234, 238, 239, 240, 300, 306

Cloner 94, 296

CMX 48, 302, 304

CMYK 117, 229, 306, 309

Combiner 44, 95, 102, 112, 114, 153, 163, 187

CorelDRAW 3, 5, 13, 14, 15, 16, 31, 111, 221, 300, 304

CoRUN 13, 14, 15, 17, 18, 124, 142

Curseur viseur 103, 120, 145

D

DXF 18, 42, 44, 112, 297

E

EMF 42

EPS 48, 111, 112, 231, 297, 304, 307

F

F

Fraiser 19, 22, 59, 104, 138, 139, 166, 167, 169, 170, 171, 304

Freehand 3, 13, 17, 111, 286

G

GIF 42

GTP 42

H

HPGL 27, 42, 44, 48, 112, 297

HSB 229

I

IK 42

Illustrator 3, 13, 16, 31, 32, 111, 286, 300

Inline 104, 153, 167, 169, 300

J

Jobs en cours 123, 141

JPG 112, 192

M

Macro 5, 18, 26, 260, 261, 262, 263, 264, 266, 268, 269, 270, 271, 277, 279, 281, 282, 307, 309

N

Nombre de copies 65, 154, 155, 296

Nombre d'envois 40, 65

O

Offset 49, 120

OpenType 301

OPI 48, 297

P

PCX 42, 48, 102, 112, 192, 212

PDF 32, 44, 46, 50, 51, 113

PhotoCUT 102, 212, 213, 218, 301

PhraseWriter 301

PLT 48

R

Remplissage 41, 52, 56, 69, 82, 95, 160, 181, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 238, 268

Repères de découpe 69, 82, 96, 103, 111, 160, 246, 248, 302

Repères vidéos 74, 161

RGB 117, 229

S

Segment 66, 73, 74, 75, 83, 85, 109, 149, 172, 173, 296

Sens de rotation 97, 104, 105, 108, 138, 169, 173, 178, 273, 275, 276, 291

Sérigraphie 56, 57, 75, 104, 184, 185, 186, 187, 298, 303

T

TIF 42, 48, 102, 112, 192, 212

Trajectoires de l'outil 104, 171

TrueType 301

T

Type 1 301

W

WMF 42