

Great Cut 4

Manuel de l'utilisateur

Sommaire

Copyright	1
GreatCut utilise le NLog.....	1
1 Introduction	3
1.1 Que peut GreatCut 4?.....	3
2 Démarrage rapide et installation	5
2.1 Démarrage rapide.....	5
2.1.1 Comment installer GreatCut?.....	5
2.1.2 Entrer les données licence.....	10
2.2 La barre d'outils repères de découpe.....	13
2.2.1 Le flux de travail des repères de découpe.....	13
2.2.2 La barre d'outils des repères de découpe dans CorelDRAW X3-X8.....	14
2.2.3 Les entrées du menu fichier dans Illustrator CS3-CS6, CC.....	14
2.3 Scripts d'autoexportation.....	19
2.3.1 Installer Corun.....	19
2.3.2 Liaison du script GreatCut dans CorelDRAW.....	20
2.3.3 Liaison du script GreatCut dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	21
2.3.4 Liaison du script GreatCut dans AutoCAD.....	21
2.4 Sélection des pilotes de l'appareil.....	23
3 Comment utiliser GreatCut?	25
3.1 Desktop et surface de travail.....	25
3.1.1 I. Desktop.....	25
3.1.2 II. Surface de travail.....	25
3.2 Principe de fonctionnement du logiciel GreatCut.....	28
3.2.1 Préparation du travail.....	28
3.2.2 Attribution d'outil par layer.....	34
3.2.3 La sortie.....	40
3.3 Exporter.....	52
3.3.1 Exportation PDF.....	54
3.4 Contour vs Outline vs Ligne de contour.....	55
3.4.1 1. Contour.....	55
3.4.2 2. Outline.....	57
3.4.3 3. Ligne de contour.....	58
3.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner.....	60
3.5.1 Aperçu de sortie.....	60
3.6 Imprimer.....	67
3.6.1 Sans logiciel RIP.....	67
3.6.2 Avec logiciel Pjannto RIP.....	76
4 Références	77
4.1 Menu Fichier.....	77
4.1.1 Commande Nouveau.....	77
4.1.2 Commande Ouvrir.....	77
4.1.3 Commande Enregistrer.....	77
4.1.4 Commande Enregistrer sous.....	77
4.1.5 Commande Envoyer par E-mail.....	78
4.1.6 Commande Importer.....	78

Sommaire

4 Références	
4.1.7 Commande Exporter.....	78
4.1.8 La commande Transfert RIP.....	78
4.1.9 Commande Imprimer.....	78
4.1.10 Commande Envoyer.....	78
4.1.11 Commande Quitter.....	78
4.1.12 Historique des Jobs.....	78
4.2 Menu Edition.....	79
4.2.1 Commande Annuler.....	79
4.2.2 Commande Liste des annulations.....	79
4.2.3 Commande Rétablir.....	79
4.2.4 Commande Liste de rétablissement.....	79
4.2.5 Commande Couper.....	79
4.2.6 Commande Copier.....	80
4.2.7 Commande Coller.....	80
4.2.8 Commande Insérer les contenus.....	80
4.2.9 Commande Tout sélectionner.....	80
4.2.10 Commande Inverser la sélection.....	80
4.2.11 Commande Layer de couleur.....	80
4.2.12 Commande Multi Copy.....	80
4.3 Menu Objet.....	81
4.3.1 Commande Changement d'axe.....	81
4.3.2 Commande Changement d'axe avec page de travail.....	81
4.3.3 Commande Miroir horizontal.....	81
4.3.4 Commande Miroir vertical.....	81
4.3.5 Commande Supprimer.....	81
4.3.6 Commande Miroir sur l'axe X.....	81
4.3.7 Commande Miroir sur l'axe Y.....	81
4.3.8 Commande Dupliquer.....	82
4.3.9 Commande Cloner.....	82
4.3.10 Commande Associer.....	82
4.3.11 Commande Dissocier.....	82
4.3.12 Commande Combiner.....	83
4.3.13 Commande Éclater la combinaison.....	83
4.3.14 Commande Dessiner.....	83
4.3.15 Commande Aligner.....	83
4.3.16 Commande Ranger et simuler.....	84
4.3.17 Commande Rangement manuel.....	84
4.3.18 Commande Sens horaire.....	84
4.3.19 Commande Sens anti-horaire.....	84
4.3.20 Commande Fermer.....	84
4.3.21 Commande Ouvrir.....	85
4.3.22 Commande Arrondir les angles.....	85
4.3.23 Commande Cadre d'échenillage.....	85
4.4 Menu Affichage.....	86
4.4.1 Commande Agrandir.....	86
4.4.2 Commande Réduire.....	86
4.4.3 Commande Toute la page.....	86
4.4.4 Commande Tout montrer.....	86

Sommaire

4 Références	
4.4.5	Commande Objets sélectionnés.....86
4.4.6	Commande Placer au premier plan.....86
4.4.7	Commande Placer en arrière-plan.....87
4.4.8	Commande Vers l'avant.....87
4.4.9	Commande Vers l'arrière.....87
4.4.10	Commande Inverser l'ordre.....87
4.4.11	Commande Changer l'ordre.....87
4.4.12	Commande Mode contour.....87
4.4.13	Commande Affichage élargi.....87
4.4.14	Commande Toujours visible au premier plan.....87
4.4.15	Commande Rafraîchir la fenêtre active.....88
4.5	Menu Outils.....89
4.5.1	Commande Ligne de contour.....89
4.5.2	Commande PhotoCut.....89
4.5.3	Commande Poser des repères d'impression.....89
4.5.4	Commande Chercher / replacer repères de coupe.....89
4.5.5	Commande Mesurer.....90
4.5.6	Commande Optimisation.....90
4.5.7	Commande Outline.....90
4.5.8	Commande Fusion.....90
4.6	Menu Paramètres.....91
4.6.1	Menu Paramètres standard.....91
4.6.2	Commande Palette de couleur.....101
4.6.3	Commande Surface de travail.....103
4.6.4	Commande Règles.....103
4.6.5	Commande Unité de mesure.....104
4.6.6	Commande Annuler / Rétablir.....104
4.6.7	Commande Objet magnétique.....104
4.6.8	Commande Choix de la langue.....104
4.7	Menu Fenêtres.....105
4.7.1	Commande Nouvelle fenêtre.....105
4.7.2	Commande Mosaïque horizontale.....105
4.7.3	Commande Mosaïque verticale.....105
4.7.4	Commande Cascade.....105
4.7.5	Commande Fermer.....105
4.7.6	Commande Tout fermer.....105
4.7.7	Commande Standard.....105
4.7.8	Commande Sidebar.....105
4.7.9	Commande Réglages.....105
4.7.10	Commande Outils généraux.....106
4.7.11	Commande Outils objets.....106
4.7.12	Commande Paramètres objets.....106
4.7.13	Commande Barre d'état des objets.....106
4.7.14	Commande Barre d'état info éléments.....106
4.7.15	Voyant fenêtre active.....106
4.7.16	Commande Plus de fenêtre.....106
4.8	Menu Aide.....107
4.8.1	Commande A propos de.....107

Sommaire

4 Références	
4.8.2 Commande Aide.....	107
4.8.3 Commande Info objets.....	107
4.8.4 Commande Installer les plugins Autoimport.....	107
4.9 Menu contextuel de la bouton gauche de la souris.....	108
4.9.1 Menu contextuel Règle.....	108
4.10 Partie références des menus contextuels du bouton droit de la souris.....	111
4.10.1 Menu contextuel surface de travail vide.....	111
5 Références Aperçu des envois.....	113
5.1 Menu Envoi.....	113
5.1.1 La commande Envoyer.....	113
5.2 Menu Options.....	113
5.2.1 Commande Enregistrer sous.....	113
5.2.2 Commande Changer l'axe.....	113
5.2.3 Commande Miroir horizontal.....	113
5.2.4 Commande Miroir vertical.....	113
5.2.5 La commande Optimisation.....	113
5.2.6 Commande Ranger avec simulation.....	114
5.2.7 Commande Recalculer.....	114
5.2.8 Commande Conditions initial.....	114
5.2.9 Commande Lignes d'échenillage horizontales.....	114
5.2.10 Commande Lignes d'échenillage verticales.....	115
5.2.11 Commande Essai.....	115
5.3 Menu Affichage.....	115
5.3.1 Commande Largeur matériau.....	115
5.3.2 Commande Montrer tout.....	115
5.3.3 Commande Montrer objets sélectionnés.....	115
5.3.4 Commande Surface totale.....	116
5.4 Menu Fenêtre.....	116
5.4.1 Commande Nouvelle fenêtre.....	116
5.4.2 Commande Mosaïque horizontale.....	116
5.4.3 Commande Mosaïque verticale.....	116
5.4.4 Commande Cascade.....	116
5.4.5 Commande Fermer.....	116
5.4.6 Commande Tout fermer.....	116
5.4.7 Commande Outils généraux.....	116
5.4.8 Commande Paramètres objet.....	116
5.4.9 Commande Barre d'état info objets.....	117
5.4.10 Commande Barre d'état info éléments.....	117
5.4.11 Voyant fenêtre active.....	117
5.4.12 Commande Autres Fenêtres.....	117
5.5 Menu Aide.....	117
5.5.1 Commande A propos de.....	117
5.5.2 Commande Aide.....	117
5.5.3 Commande Installer les plugins Autoimport.....	118
5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite.....	118
5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois.....	118

Sommaire

6 Toolbars - Barres d'outils	119
6.1 La barre de menu Standard.....	119
6.2 Barre de Réglages.....	119
6.3 La barre des outils de l'objet.....	120
6.4 Barre des Paramètres de l'objet.....	121
6.4.1 Commande Copies multiples.....	121
6.5 Barre d'état Info objets.....	123
6.6 Barre d'état Info éléments.....	123
6.7 La barre d'aperçu des outils.....	123
6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet.....	125
7 Tools - Outils	127
7.1 L'interface.....	127
7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification.....	128
7.2 Fonction Outline.....	129
7.3 Liste Annulations/Rétablissements.....	131
7.4 La fonction Alignement.....	133
7.5 Ranger et simuler.....	134
7.5.1 Simulation.....	134
7.6 Fusion.....	137
7.6.1 Jonctions.....	139
7.7 Mesurer.....	140
7.8 La Ligne de contour.....	142
7.9 Plot Manager.....	145
7.9.1 Installation et modifications des périphériques.....	145
7.9.2 Surveillance des découpes de jobs.....	145
7.9.3 Choix du port de sortie.....	145
7.9.4 Gestion du Hotfolder.....	145
7.9.5 Serveur de découpe.....	145
7.9.6 Périphériques.....	146
7.9.7 Paramètres du Plot Manager.....	150
7.10 Fonction PhotoCUT.....	154
7.10.1 Fenêtre PhotoCUT.....	154
8 La Sidebar	163
8.1 Définition de la Sidebar.....	163
8.2 Commande d'Ancrage.....	163
8.3 L'onglet Layer.....	165
8.3.1 A) Les Layers.....	165
8.3.2 B) Les options Layer.....	165
8.3.3 C) Les options pour palettes.....	166
8.3.4 État du layer.....	168
8.3.5 I. Paramètres du layer, réglage sortie.....	170
8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur.....	171
8.3.7 Raccourcis de la barre d'outils des layers.....	173
8.4 L'onglet Macros.....	174
8.4.1 La liste des macros.....	174
8.4.2 La partie toolbar.....	175

Sommaire

9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes.....	177
9.1 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou Vista (sans dongle).....	177
9.2 Dépassement: Buffer Overflow.....	177
9.3 Ordinateur sans interface de série (COM).....	177
9.4 Le plotter ne réagit pas!.....	178
9.5 Buffer Overflow (débordement de tampon).....	178
9.6 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple.....	178
9.7 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe.....	179
9.8 Plotter ne fonctionne pas via le port USB.....	180
9.9 Les paramètres de vitesse et pression ne sont pas sauvegardés.....	180
9.10 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier.....	180
Annexes.....	183
A Glossaire des termes techniques.....	184
B Glossaire.....	194
Index.....	201

Copyright

GreatCut 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.

GreatCut utilise le NLog

1 Introduction

GreatCut 4™ est un logiciel de découpe sur films à partir de CorelDRAW™, Illustrator, Freehand et AutoCAD. Ces logiciels d'illustration offrent une multitude de possibilités de créations graphiques et sont par là-même voués à la création de dessins de très haute qualité, lesquels pourront être imprimés au moyen d'un pilote d'imprimante performant.

GreatCut 4 offre la réponse idéale aux nombreuses exigences de l'industrie. Il élargit les possibilités offertes par votre logiciel d'illustration en lui ajoutant les outils pour la création d'enseignes haut de gamme, tels que par exemple automatisation Impression/Découpe avec fonction ligne de contour. Cet outil prend en charge les système Accu-Alignement (AAS) avec le Puma III et Jaguar IV Série.

Des fonctions de fusion très avancées produisent des graphiques polychromes directement prêts à la découpe; l'outil Inline/Outline crée un contour autour des textes - outil généralement disponible dans les logiciels de découpe particuliers. C'est pourquoi GreatCut 4 est le plugin idéal pour le lettrage sur film, la sérigraphie et les impressions textiles, pour toute activité voulant transformer des logos ou autres graphiques en designs prêts à la découpe.

1.1 Que peut GreatCut 4?

- GreatCut 4 est capable de contrôler traceur de GCC et de s'adapter à leurs spécificités.
- GreatCut 4 convertit automatiquement les épaisseurs de trait en contours prêts à la découpe.
- Découpe à la couleur et assemblage précis grâce aux repères de découpe
- Fusion de couleurs: Les superpositions de couleurs peuvent être librement définies, des recouvrements sérigraphiques peuvent être créés dans un ordre de couleur au choix.
- Aperçu de découpe sur la largeur du film et affichage de la consommation du matériel
- Positionner, mettre à l'échelle, dupliquer (...) les objets
- Les graphiques surdimensionnés ne représentent aucune difficulté. GreatCut 4 est en mesure de redimensionner ou de segmenter votre dessin à l'échelle de votre choix.
- Si le graphique est trop large pour votre traceur de découpe, il sera automatiquement segmenté de telle sorte qu'il puisse être traité par votre plotter.
- Pour certains matériaux, vous pourrez régler les valeurs standards d'impression et de rapidité et enregistrer ces valeurs dans une banque de données du matériel.
- Vous pouvez continuer à travailler pendant la découpe. La commande du plotter fonctionne en arrière-plan (pour pilotage en série)

1.1 Que peut GreatCut 4?

2 Démarrage rapide et installation

2.1 Démarrage rapide

2.1.1 Comment installer GreatCut?

2.1.1.1 Étape 1:

Commande du plotter via clé USB

Installez les pilotes USB livrés avec votre plotter en suivant les indications du fabricant contenues dans le manuel du plotter.

Commande du plotter via Port COM (serie)

Assurez-vous que les paramètres standards du plotter et de l'interface Windows soient configurés de **manière identique**.

Vous trouverez sous Windows les paramètres d'accès dans *Panneau de configuration* sous: *Système/Matériel/Gestionnaire de périphériques/Icône Ports COM et LPT*. Sélectionnez par double-clic le port auquel le plotter devra être connecté (ex: COM1) et cliquez sur l'onglet des *paramètres du port*.

Les paramètres standards sont: Bits par seconde: 9600 ou 19200, Bits de données: 8, Parité: Aucune, Bits d'arrêt: 1, Contrôle de flux: Matériel

Dans Ressources vérifiez également les paramètres suivants: COM 1: Plage d'E/S 03F8 et IRQ 4 ou COM 2: Plage d'E/S 02F8 et IRQ 3

2.1.1.2 Étape 2: Installation

Démarrer l'installation de GreatCut 4 par double-cliquant sur greatcut.exe.

2.1.1 Comment installer GreatCut?

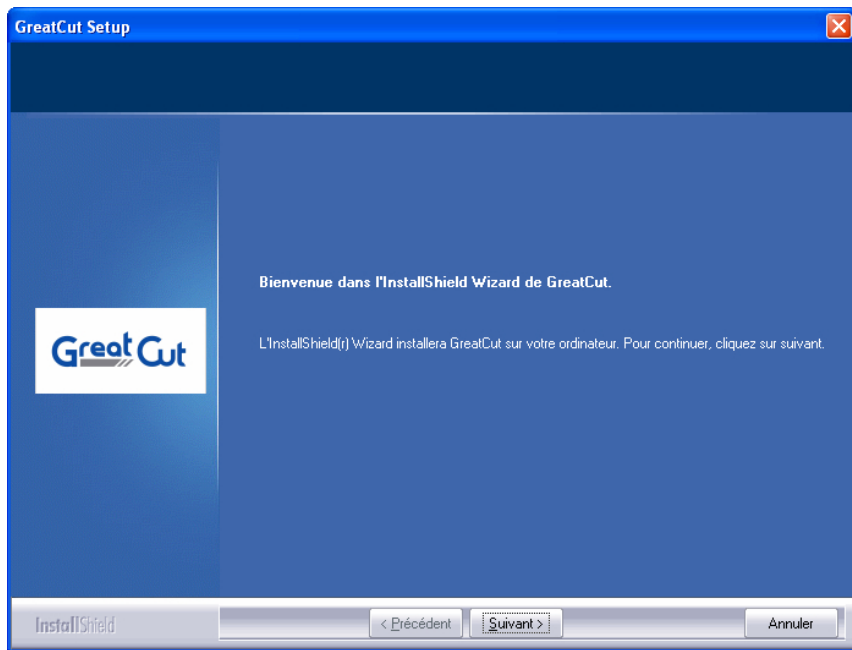


Fig. 2.1-1: Boîte de dialogue Autostart

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

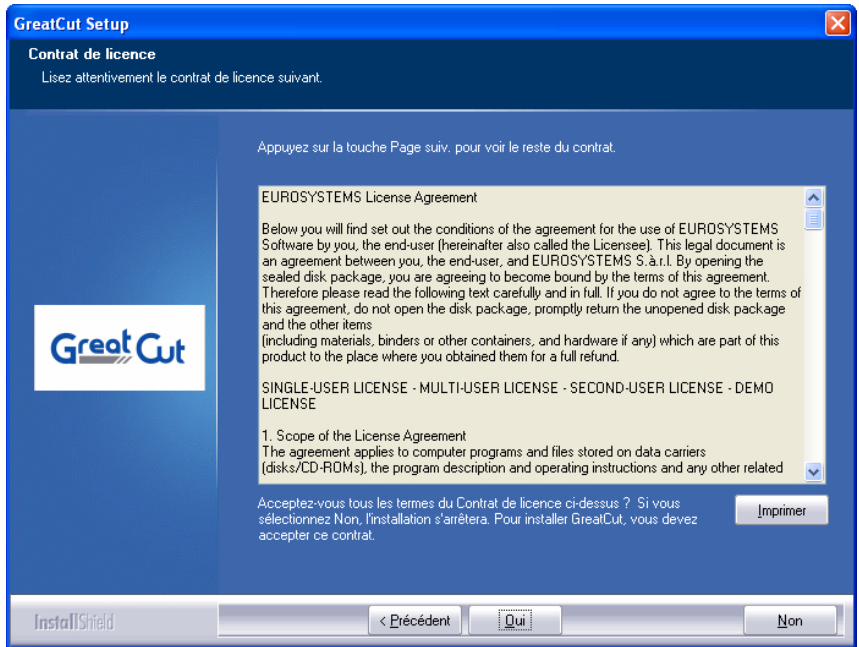


Fig. 2.1-2: Contrat de licence Software

La boîte de dialogue suivante vous propose un répertoire par défaut où installer GreatCut 4. Il s'agit ici de C:\Programmes\GCC\GreatCut 4.

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

2.1.1 Comment installer GreatCut?

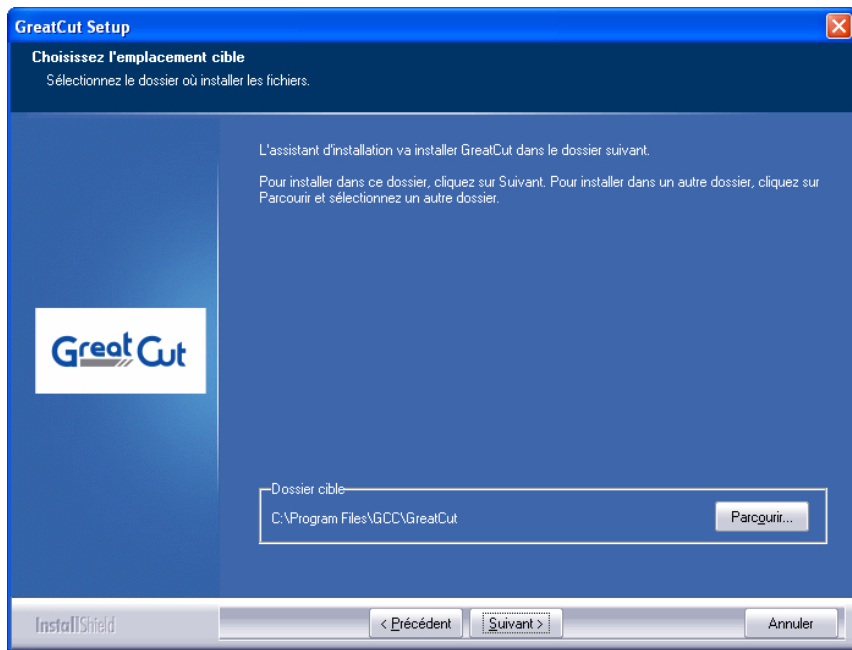


Fig. 2.1-3: Choix de l'emplacement cible sur disque dur

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

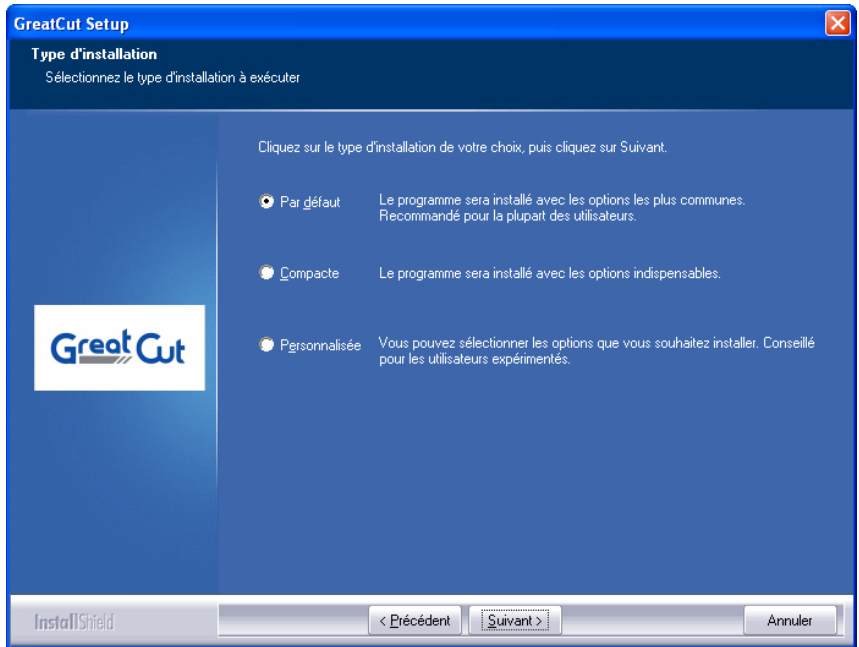


Fig. 2.1-4: Choix du type d'installation

Le répertoire GCC\GreatCut 4 est proposé par défaut au menu démarrage.

2.1.2 Entrer les données licence

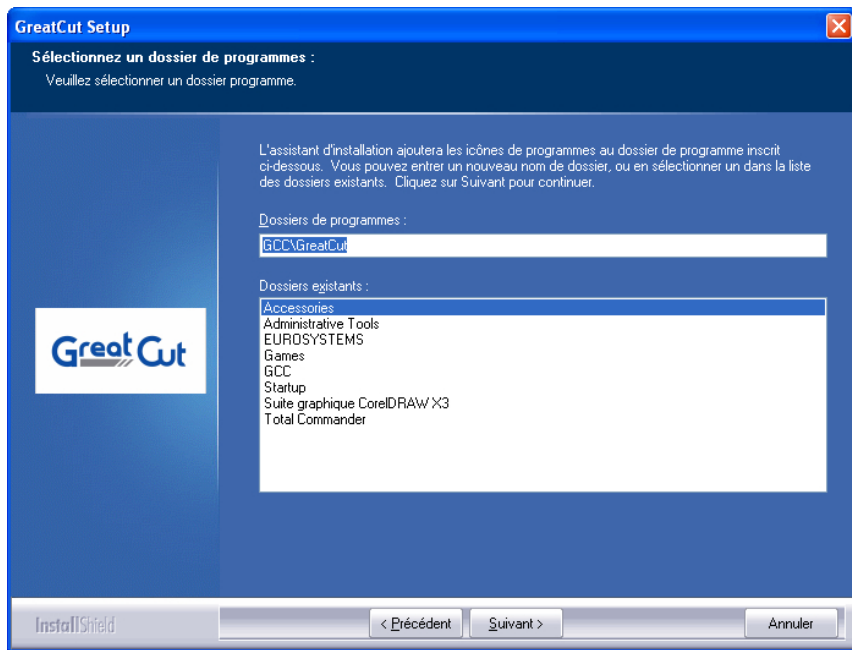


Fig. 2.1-5: Classement dans le menu Démarrer

2.1.2 Entrer les données licence

Votre numéro de série personnel est indiqué à l'intérieur de la couverture du manuel. Autrement vous trouverez ces informations personnelles sur votre facture ou elles vous auront été communiquées par email.

Remarque: Veuillez indiquer toutes les informations de l'utilisateur dans leur intégralité - avec les traits d'union le cas échéant.

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

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

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

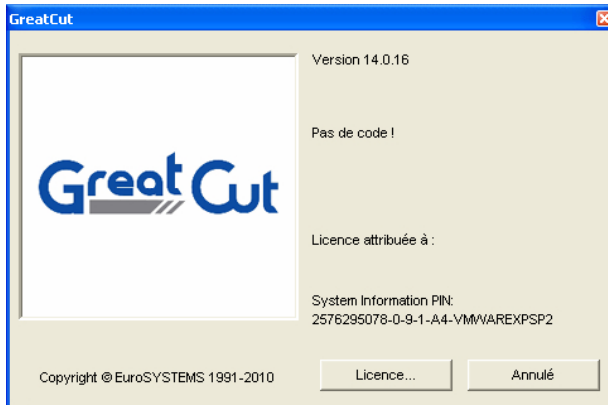


Fig. 2.1-6: Fenêtre de démarrage sans code de licence valide

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

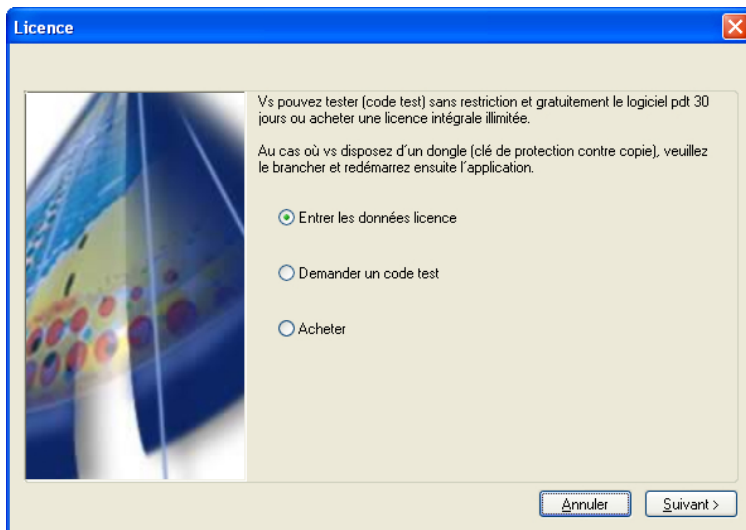
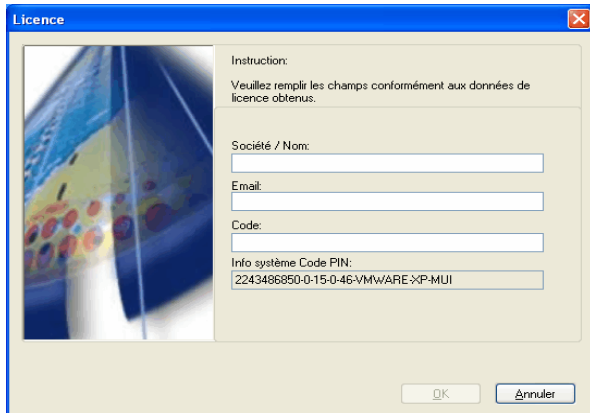


Fig. 2.1-7: Option pour une première installation de GreatCut 4

2.1.2 Entrer les données licence



The image shows a Windows-style dialog box titled "Licence". On the left side, there is a small image of a software license key card. The main area of the dialog contains the following text and fields:

Instruction:
Veuillez remplir les champs conformément aux données de licence obtenus.

Société / Nom:

Email:

Code:

Info système Code PIN:

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Annuler".

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

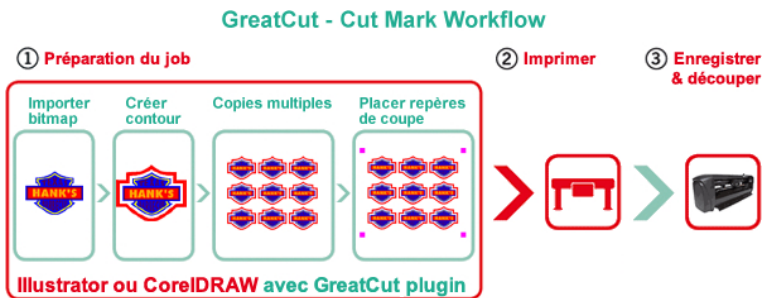
2.2 La barre d'outils repères de découpe

Les fonctions Objet de la barre d'outils des repères de découpe s'intègrent et agissent directement sur les objets du logiciel hôte (CorelDRAW ou Illustrator). En ajoutant ces outils supplémentaires, il élargit les fonctionnalités du programme hôte, permettant de préparer et d'exécuter le flux d'impression et découpe directement sur CorelDRAW ou Illustrator. Avec ou sans programme hôte, GreatCut 4 pourra être lancé. Les outils présentés ici sont également disponibles dans la version autonome.

Important: Les fonctions décrites ici ne sont disponibles que sur les versions CorelDRAW X3 à X8 et Illustrator CS3 à CS6 et CC! Si vous possédez une version plus ancienne de CorelDRAW ou d'Illustrator: [voir chapitre 2.3: Scripts d'autoexportation](#)

2.2.1 Le flux de travail des repères de découpe

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



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

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

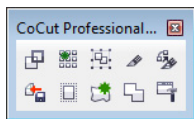


Fig. 2.2-1: Barre d'outils dans CorelDRAW X3-X8

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

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

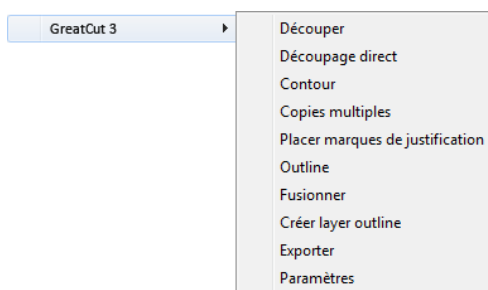


Fig. 2.2-2: Sous-menu GreatCut 4 dans Illustrator

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

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

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

1 Bouton Contour




Fig. 2.2-3: Icône Contour

▶ voir chapitre 7.8: La Ligne de contour

2 Bouton *Copies multiples*



Fig. 2.2-4: Icône Copies multiples

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

3 Bouton *Placer marques / repères de justification*




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

4 Bouton *Découper*



Fig. 2.2-6: Icône Découper

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

5 Bouton *Découper direct*



Fig. 2.2-7: Icône Découper direct

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

6 Bouton *Exportation*



Fig. 2.2-8: Icône Exportation

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

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

7 Bouton *Créer Outline*



Fig. 2.2-9: Icône Créer Outline

▶ voir chapitre 7.2: Fonction *Outline*

8 Bouton *Créer Outline Layer*



Fig. 2.2-10: Icône Créer layer outline

Si cette fonction est activée, l'attribut objet sera modifié pour le contour sélectionné, qui n'aura **pas** été créé avec la commande de GreatCut 4, et un ton direct ou couleur spot lui sera attribué.

9 Bouton *Fusionner*



Fig. 2.2-11: Icône Fusionner

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

▶ voir chapitre 7.6: *Fusion*

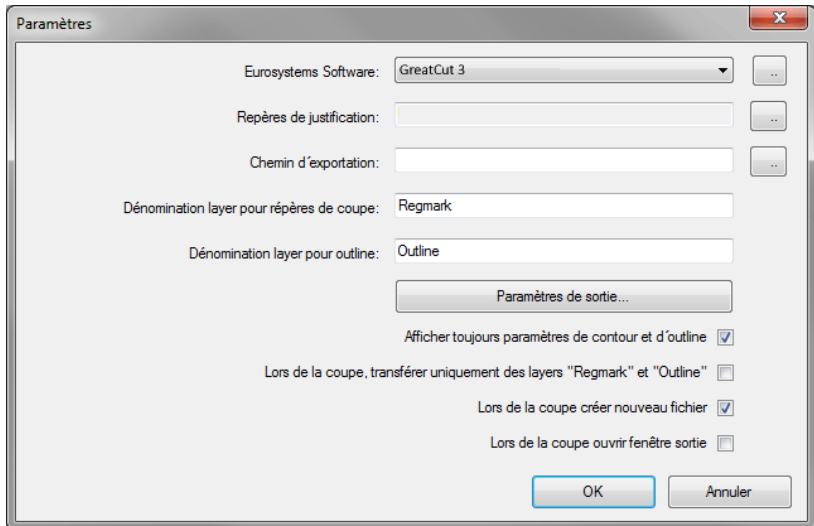
10 Bouton *Paramètres*



Fig. 2.2-12: Icône Paramètres

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

2.2.3.2 La fenêtre *Paramètres*



Champ *Eurosystems Software*



Fig. 2.2-13: Icône 2 points

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

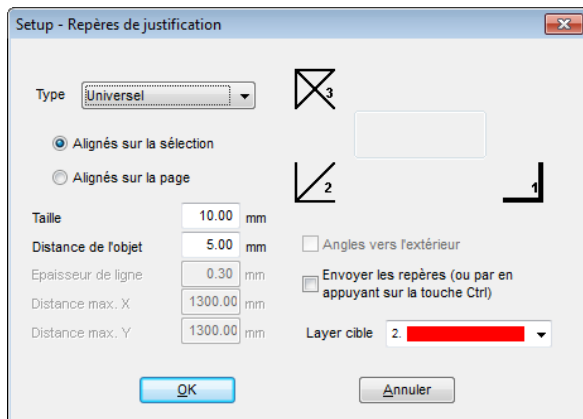
Champ *Repères de justification*



Fig. 2.2-14: Icône 2 points

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

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



Cadre *Chemin d'exportation*



Fig. 2.2-15: Icône 2 Points

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

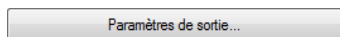
Option *Dénomination layer pour repères de coupe*

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

Option *Dénomination layer pour outline*

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

Bouton *Paramètres de sortie...*



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

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

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

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

Ici, seuls les objets attribués à ces deux layers seront envoyés vers GreatCut 4, indépendamment de la sélection en cours!

Option *Lors de la coupe créer nouveau fichier*

Après avoir activé la commande *Couper*, une nouvelle fenêtre sera ouverte dans GreatCut 4 et tous les objets ou ceux sélectionnés y seront copiés.

Option *Lors de la coupe ouvrir fenêtre sortie*

Après avoir activé la commande *Couper*, la fenêtre sortie s'affichera.

2.3 Scripts d'autoexportation

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

2.3.1 Installer Corun

Avec le *Corun Installer* les GreatCut 4 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 GreatCut 4 ou si les plugins doivent être réinstallés.

2.3.1 Installer Corun

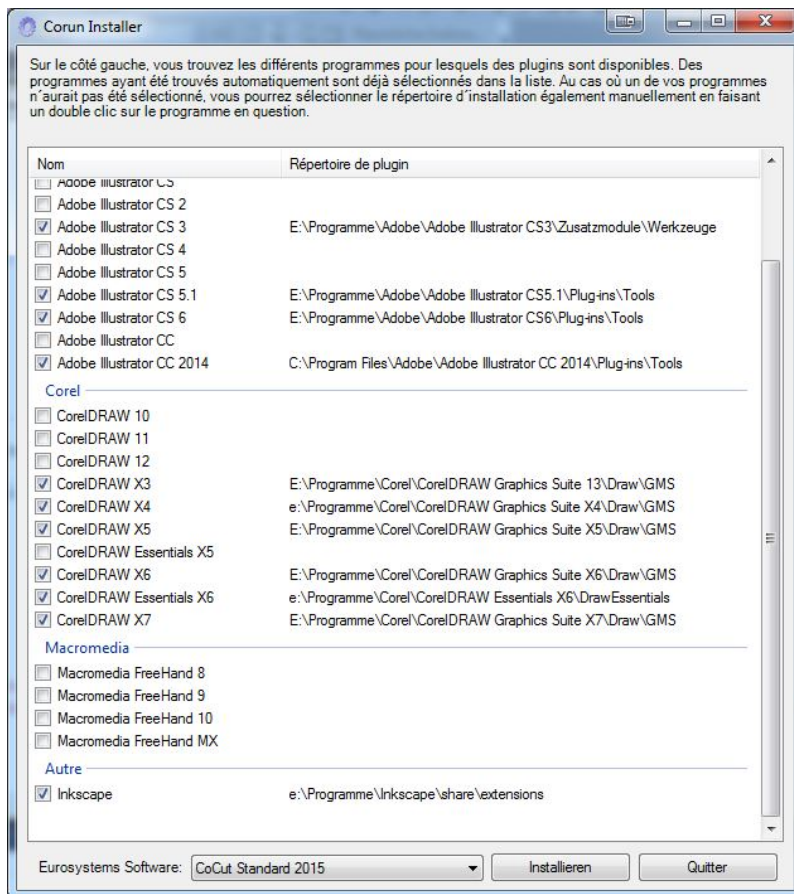


Fig. 2.3-1: Fenêtre "Corun Installer" avec les programmes d'accueil et des indicateurs de chemin.

2.3.2 Liaison du script GreatCut dans CorelDRAW

2.3.2.1 CorelDRAW X3-X8

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

Cette option peut être installée comme suit:

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

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 GreatCut, vous devez réaliser la liaison du script GreatCut avec la barre d'outils.

- Sélectionnez le menu **Outils/Personnalisation**
- Sélectionnez l'option **Espace de travail/Personnalisation/Commandes**
- Scripts d'application: A droite de l'arborescence cliquez sur le champ **Fichier** et sélectionnez **Macros**. Cliquez sur **Corun...** ou **Cocut...** et glissez le bouton dans la barre d'outils de CorelDRAW.
- En cliquant sur l'onglet **Aspect**, vous pourrez modifier l'apparence. Appuyez sur le bouton **Importer** et sélectionnez un symbole au choix.
- Cliquez sur le menu déroulant et choisissez l'option **Espace de travail/Personnaliser/Barres de commandes**.
- Modifiez le nom de la barre d'outils "**Nouvelle barre d'outils 1**" dans GreatCut.
- Validez en cliquant sur OK.

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

2.3.3 Liaison du script GreatCut dans Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

GreatCut 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 GreatCut?

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

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

Restriction: Les remplissages spéciaux ne sont pas transférés.

2.3.4 Liaison du script GreatCut dans AutoCAD

2.3.4.1 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**.

2.3.4 Liaison du script GreatCut dans AutoCAD

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

2.3.4.2 Fichier menu pour AutoCAD LT 98 und R14

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

Dans le menu figure à présent une entrée GreatCut et une toolbar GreatCut 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 GreatCut. 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 GreatCut ne pourra fonctionner!

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

2.4 Sélection des pilotes de l'appareil

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

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

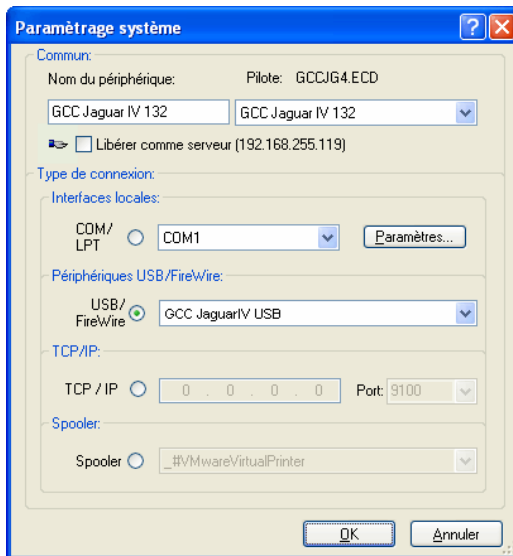


Fig. 2.4-1: Boîte de dialogue pour la sélection du pilote de l'appareil

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

2.4 Sélection des pilotes de l'appareil

3 Comment utiliser GreatCut?

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.

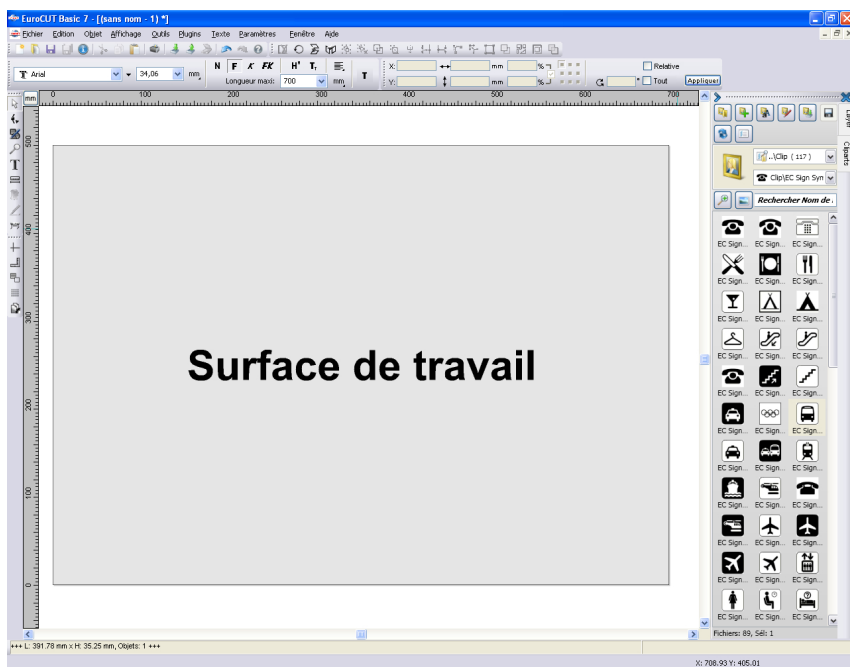


Fig. 3.1-1: Desktop avec surface de travail (représentée en gris), arrière-plan (blanc), outils, sidebar, règles, barre d'état

3.1.2 II. Surface de travail

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

3.1.2 II. Surface de travail

par ex. pour la création d'enseignes de taille différente.

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

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

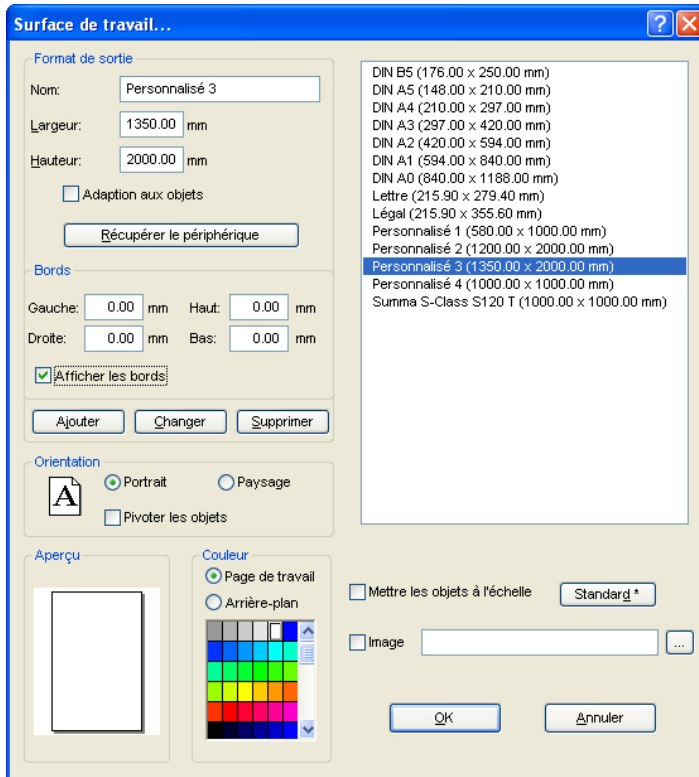


Fig. 3.1-2: Réglage de la surface de travail

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, agrandit 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 Principe de fonctionnement du logiciel GreatCut

3.2.1 Préparation du travail

3.2.1.1 Importer

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

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

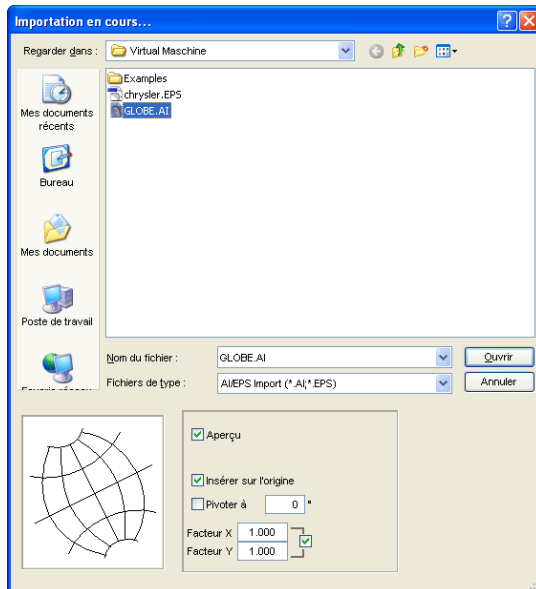


Fig. 3.2-1: Fenêtre d'importation avec l'aperçu

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

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

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

Rechercher dans

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

Nom du fichier

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

3.2.1 Préparation du travail

Fichiers de type

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

Aperçu

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

Insérer sur l'origine


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

Facteur X, Facteur Y

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

3.2.1.1.1 Paramètres d'importation

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

 **voir chapitre 4.6.1.5: Setup *Filtres...***

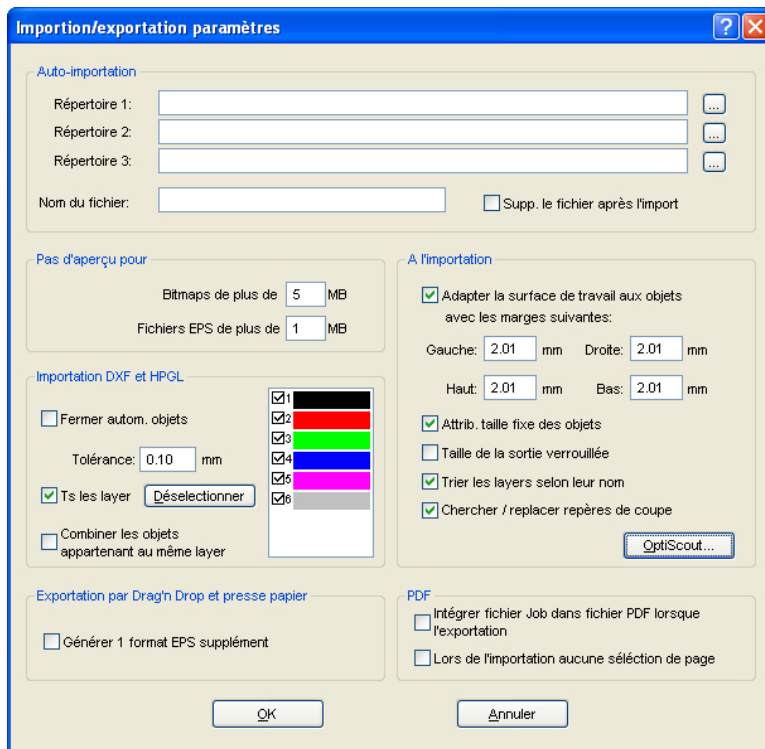


Fig. 3.2-2: Définition de condition pour l'importation de fichiers

3.2.1 Préparation du travail

3.2.1.1.2 Importation PDF

3.2.1.1.2.1 Options supplémentaires



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

Job intégré

Bouton **Extraire...**



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

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

Options grille

Importer comme bitmap

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

Résolution

Saisie des valeurs en dpi

Choix des éléments

Ignorer les images

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

Ignorer le texte

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

Choix des pages

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

Toutes les pages

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

3.2.2 Attribution d'outil par layer

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

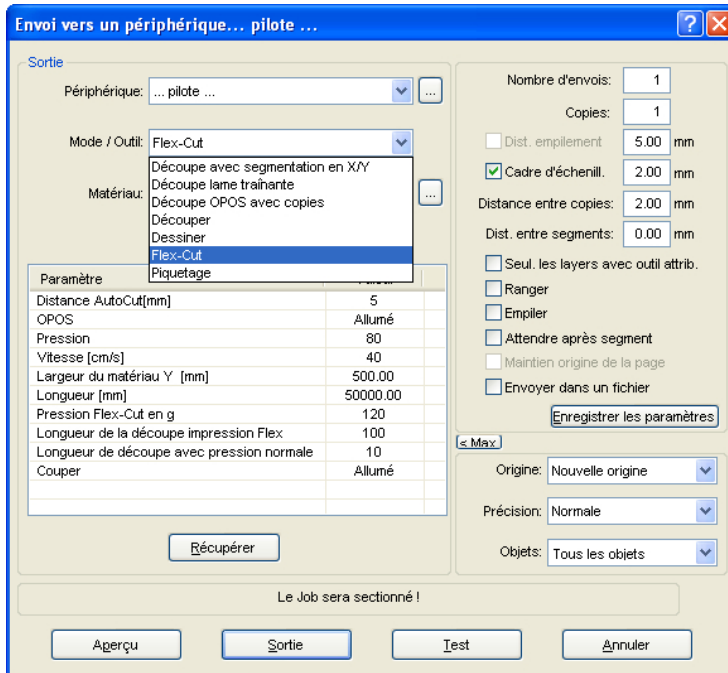


Fig. 3.2-4: Sélection des outils et réglage des paramètres définis dans le pilote

3.2.2.1 Définition d'attribution du layer

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

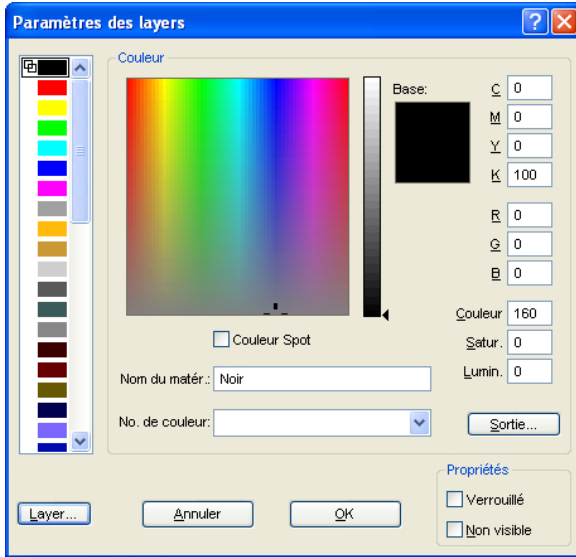

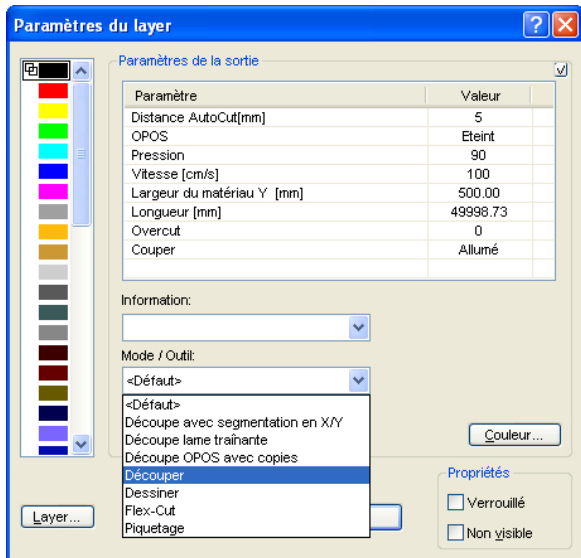


Fig. 3.2-5: Aperçu avant changement vers l'aperçu de sortie

3.2.2.1.1 Bouton *Sortie*

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

3.2.2 Attribution d'outil par layer



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

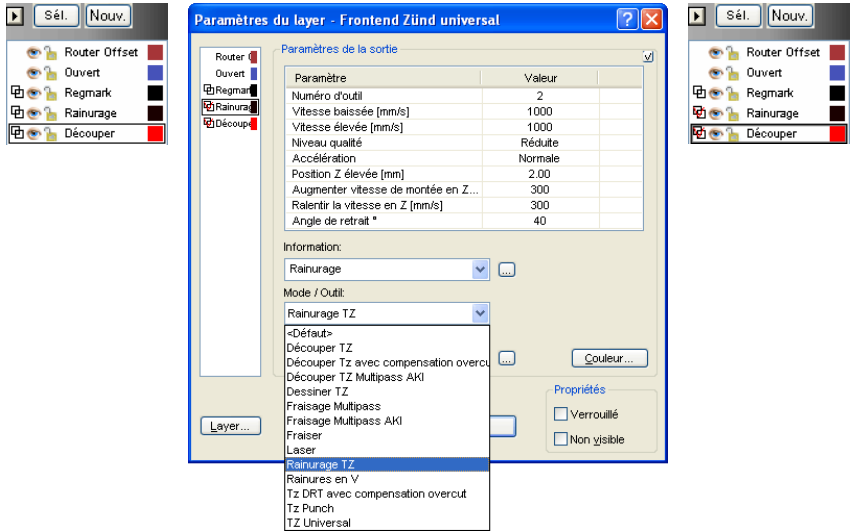


Fig. 3.2-6: Layer avec désignation d'outil (gauche) - Attribution d'outil (milieu) - Layer avec outil attribué (droite)

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

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

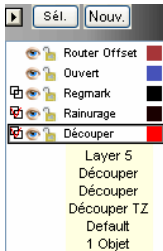


Fig. 3.2-7: Info Vérification du "Layer Découper"

3.2.2.2 Comment définir l'ordre des outils?

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

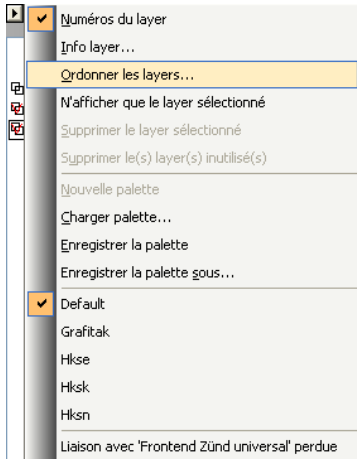


Fig. 3.2-8: L'ordre des layers sera défini

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

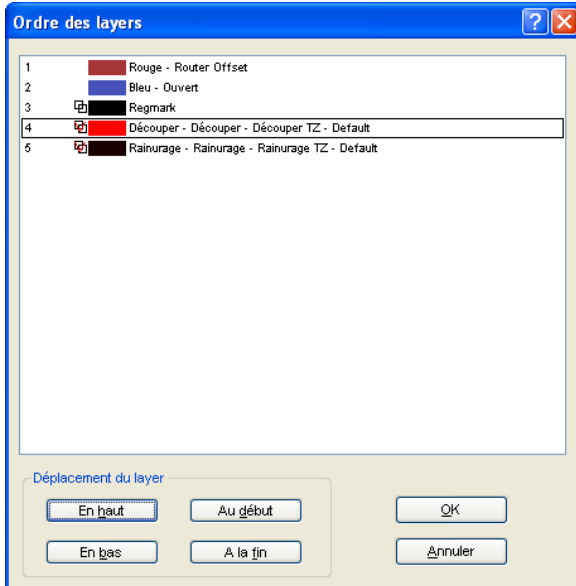


Fig. 3.2-9: Ordre des outils modifié: Découper précède maintenant le rainurage

Conclusion: L'attribution d'outil permet la définition des outils, le réglage des paramètres de chaque outil, la sélection des couleurs (layer) des objets se trouvant sur la surface de travail ainsi que l'ordre d'exécution du job. GreatCut 4 vous offre ainsi la flexibilité requise pour une meilleure gestion des différents scénarios de sortie et une organisation plus souple du flux de travail.

3.2.3 La sortie

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

La sortie GreatCut

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. 3.2-10: 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.

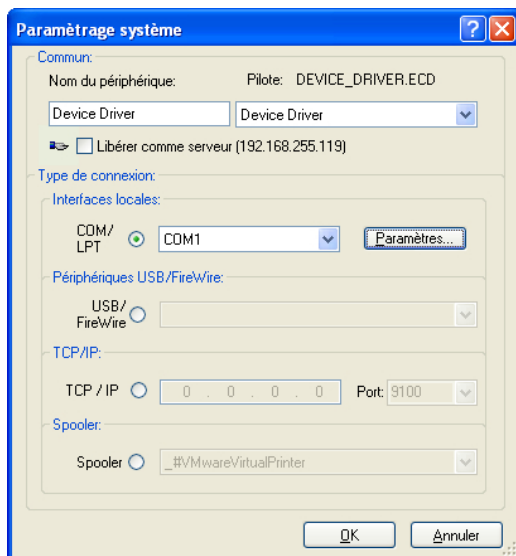


Fig. 3.2-11: Pilotes et sélection de la connexion

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 GreatCut. 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 GreatCut.

Libérer comme serveur

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

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.

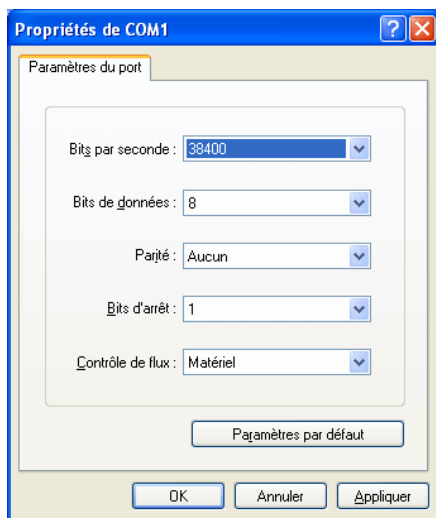


Fig. 3.2-12: Fenêtre réglage des paramètres de l'interface

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.

3.2.3 La sortie

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.

3.2.3.2 Paramètres du serveur

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

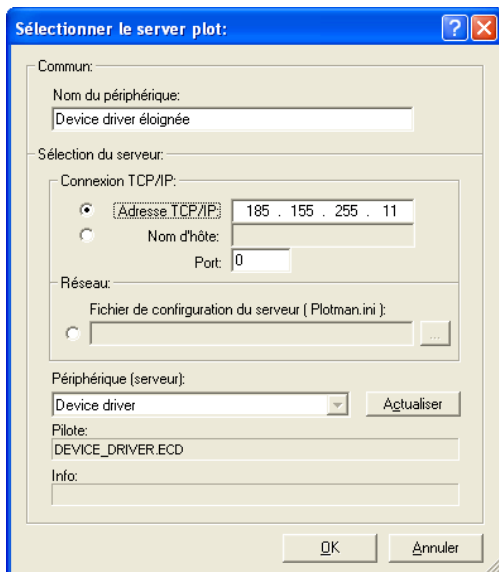


Fig. 3.2-13: Fenêtre de configuration d'un périphérique réseau (server plot)

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

3.2.3.3 Lancer une sortie à partir de l'interface de GreatCut

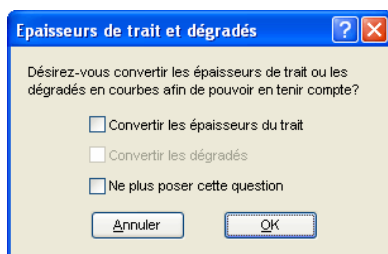


Fig. 3.2-14: Préparation de l'édition des épaisseurs de traits et dégradés

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

3.2.3 La sortie

3.2.3.3.1 Envoi vers un périphérique

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

< Affichage min. (Standard)

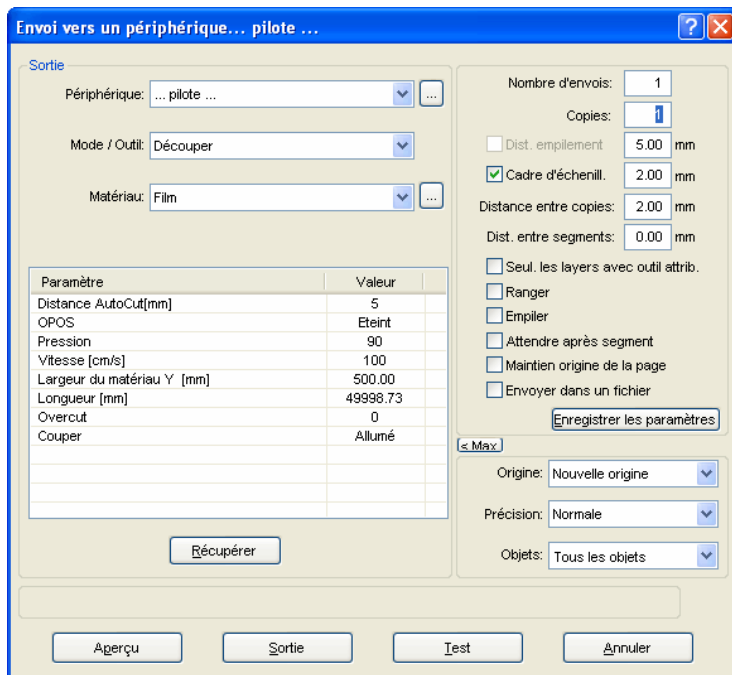


Fig. 3.2-15: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage min.

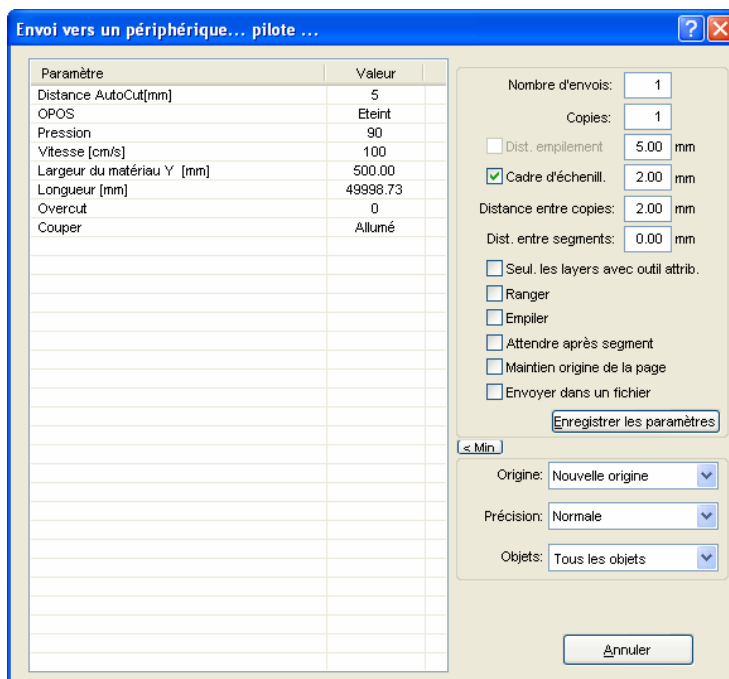
< Affichage max.

Fig. 3.2-16: Fenêtre envoi vers périphérique en mode < affichage max.

Sortie

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

Périphérique

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

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

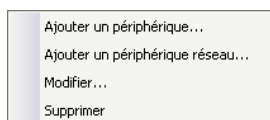


Fig. 3.2-17: Fenêtre popup périphériques

3.2.3 La sortie

Ajouter un périphérique

Cette option permet de définir des **périphériques locales supplémentaires**, vers lesquelles les jobs pourront être envoyés.

Ajouter un périphérique réseau

Cette option permet de définir les périphériques connectés en réseau.

Modifier

Cette option permet de définir des modifications telle que par ex. une nouvelle interface.

Supprimer


Suspend ou supprime la connexion à un périphérique.

Mode / Outil

Dans le champ **Mode / Outil**, sélectionnez l'opération à exécuter: couper, fraiser, rainurer, dessiner ... etc. Les fonctions proposées ici dépendent du pilote actif.

Matériau

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

Le bouton  ouvre le menu suivant:

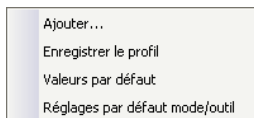


Fig. 3.2-18: Menu popup des Matériaux ...

Ajouter

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

Enregistrer le profil

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

Valeurs par défaut (Matériaux)

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

Réglages par défaut Mode/Outil

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

3.2.3.3.2 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.

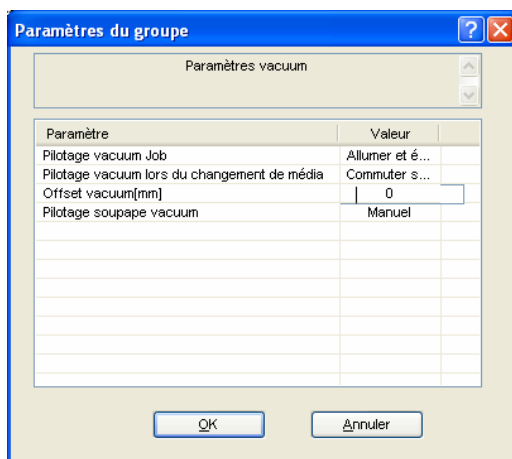


Fig. 3.2-19: Exemple de fenêtre des paramètres de groupe

Nombre d'envois

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

Copies

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

Dist. empilement

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

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

Cadre d'échenillage

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

Distance entre copies

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

Distance entre segments

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

Ranger

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

Empiler

Si l'option **Empiler** est activée, tous les jobs de la file d'attente seront alors découpés sans interruption.

Attendre après segment

Sectionnement/Segmentation: si un job est surdimensionné, GreatCut 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 GreatCut, 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 GreatCut sur la partie inférieure gauche de l'objet à découper.

Envoyer dans un fichier

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

Bouton de commande Enregistrer les paramètres

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

Origine

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

Plotter à rouleau

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

Table de découpe

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

Précision

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

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

Objets

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

3.2.3 La sortie

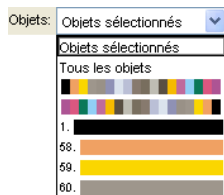


Fig. 3.2-20: Liste objets avec choix du mode.

Info-Zeile

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

Aperçu

Cette commande ouvre l' **aperçu de sortie**.

Sortie

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

Récupérer

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

Test

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

3.2.3.3.3 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.

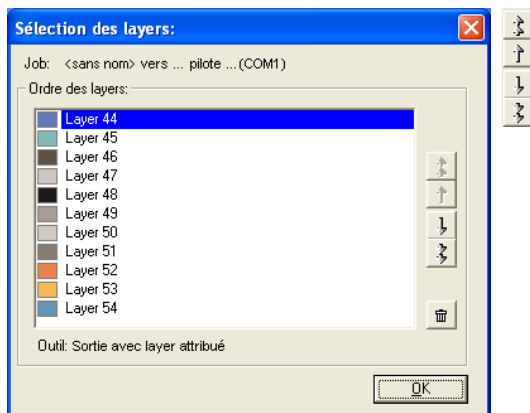



Fig. 3.2-21: Définition de l'ordre de traitement des layers de couleur avec les touches haut et bas

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.*

3.3 Exporter

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

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

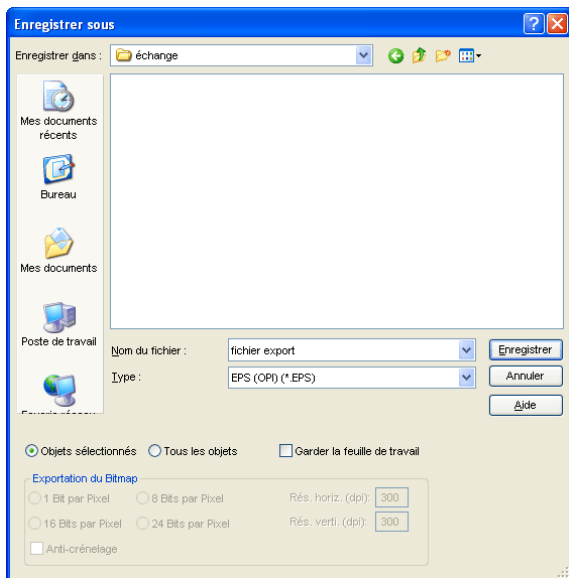


Fig. 3.3-1: GreatCut Fenêtre d'exportation avec sélection de fichiers

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 GreatCut 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

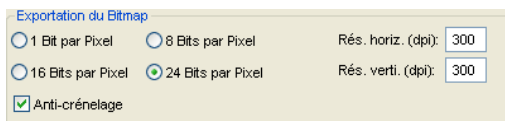


Fig. 3.3-2: Profondeur de couleur et résolution pour exportation de bitmap

Profondeur de couleur

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

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

Résolution

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

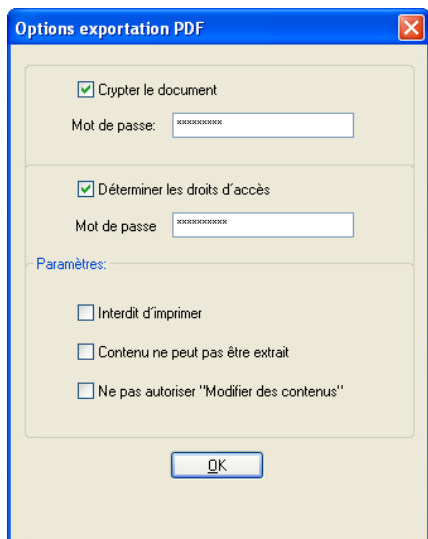
Remarque: Il est préférable de ne pas utiliser des valeurs trop élevées car la taille du fichier varie en fonction du nombre de dpi.

Anti-crânelage

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

3.3.1 Exportation PDF

3.3.1.1 Options supplémentaires



3.3.1.2 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.

3.3.1.3 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 GreatCut 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.

3.3.1.4 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.**


3.4 Contour vs Outline vs Ligne de contour

La définition de ces notions peut être parfois confuse pour les utilisateurs de GreatCut 4. Les différences entre ces fonctions ne sont pas nettement évidentes et leur affichage sur l'interface de GreatCut 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.

3.4.1 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 .

3.4.1 1. Contour



Fig. 3.4-1: Fenêtre Attributs



Fig. 3.4-2: Mode plein



Fig. 3.4-3: 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.

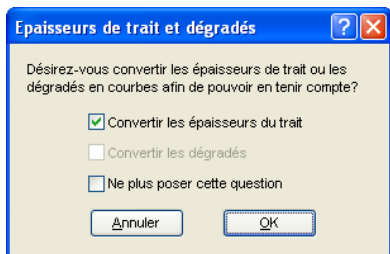


Fig. 3.4-4: Fenêtre Conversion de contours en objets prêts à la découpe

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).

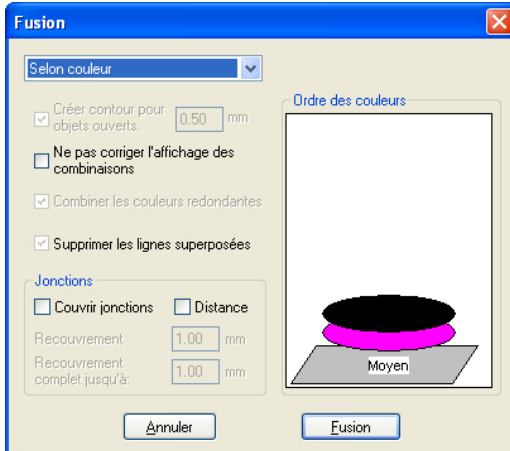


Fig. 3.4-5: Fenêtre Fusion avec présélection pour convertir les contours

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

3.4.2.2. 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 contrepoinçons, 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.

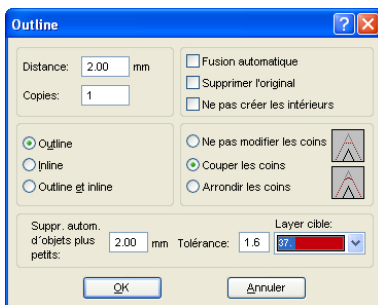


Fig. 3.4-6: Fenêtre Outline

3.4.3 3. Ligne de contour

Outline Outline

Fig. 3.4-7: Mode plein

Outline Outline

Fig. 3.4-8: Mode contour

3.4.3 3. Ligne de contour

Définition

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

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

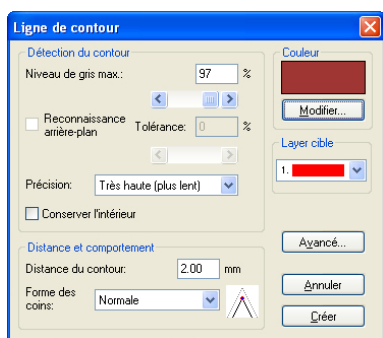


Fig. 3.4-9: Fenêtre Ligne de contour

Bitmap Bitmap

Fig. 3.4-10: Mode plein



Bitmap Bitmap

Fig. 3.4-11: 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 GreatCut 4.

3.5 Couper- Fraiser - Rainurer - Dessiner...

3.5.1 Aperçu de sortie

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

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

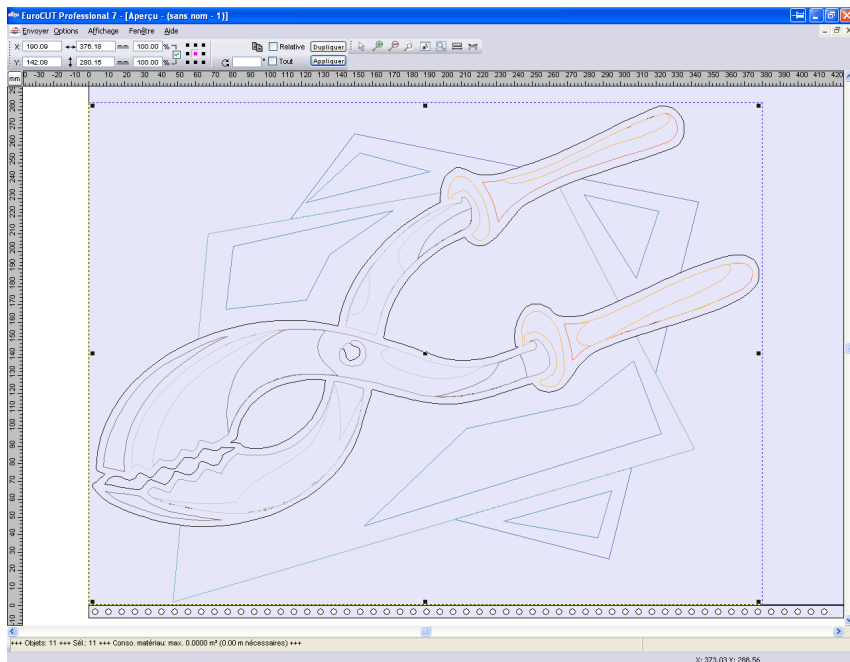


Fig. 3.5-1: Aperçu de sortie avec toolbars, barre d'état et objets de sortie

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 6.7: La barre d'aperçu des outils**

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

Optimisation consommation film

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

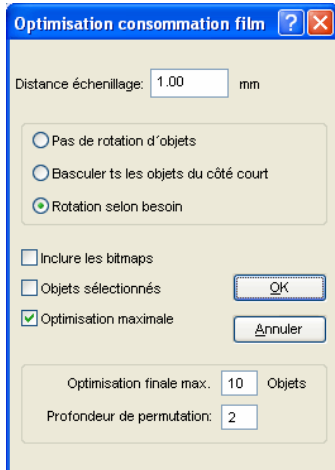


Fig. 3.5-2: Fenêtre Paramètres d'optimisation du matériel

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

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

Vous disposez des options suivantes:

Distance échenillage

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

Basculer tous les objets du côté court

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

Rotation selon besoin

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

Inclure les bitmaps

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

3.5.1 Aperçu de sortie

Objets sélectionnés

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

Optimisation maximale

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

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

3.5.1.1 Lignes d'échenillage

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

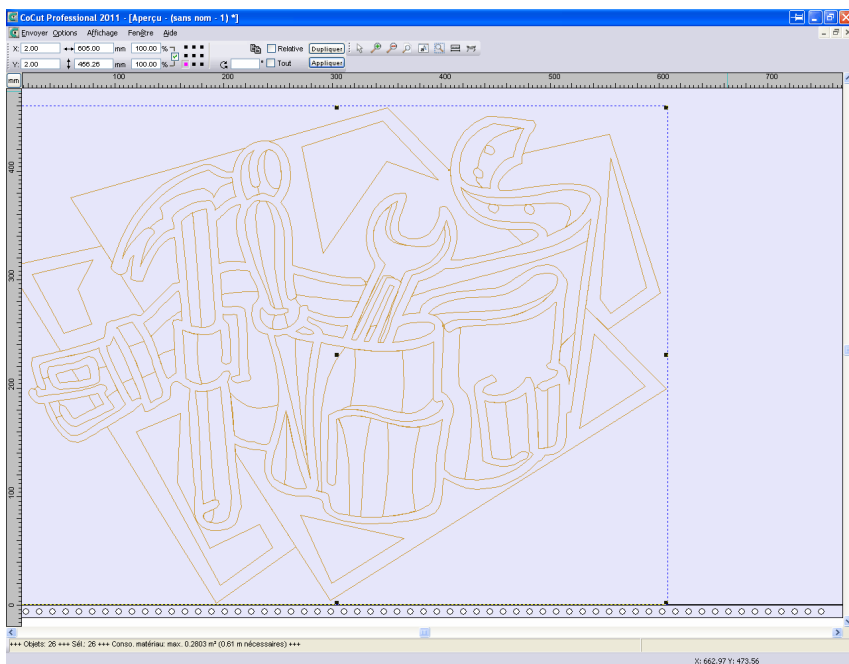


Fig. 3.5-3: Sortie du job avec cadre d'échenillage (lignes pointillées bleues) sans lignes

d'échenillage

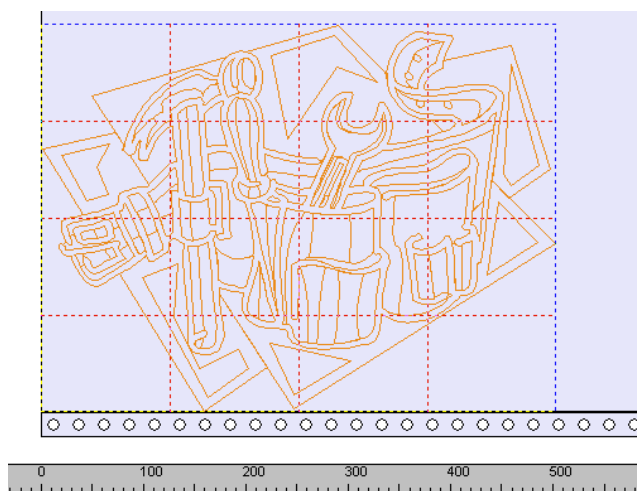


Fig. 3.5-4: Exemple avec respectivement 3 lignes horizontales et 3 verticales d'échenillage (en pointillés rouges)



Fig. 3.5-5: Résultat de sortie avec lignes d'échenillages

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

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

3.5.1 Aperçu de sortie

1. Manuellement

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

2. Dans le menu *Options*

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

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

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

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

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

3.5.1.2 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:

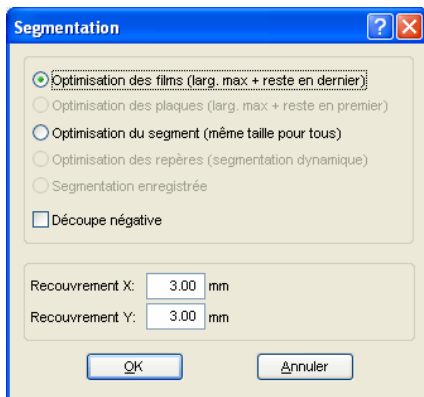


Fig. 3.5-6: Fenêtre Segmentation avec valeur de recouvrement de 3 mm

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

Optimisation des films... ordonne à GreatCut 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 GreatCut 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 GreatCut 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.

3.5.1 Aperçu de sortie

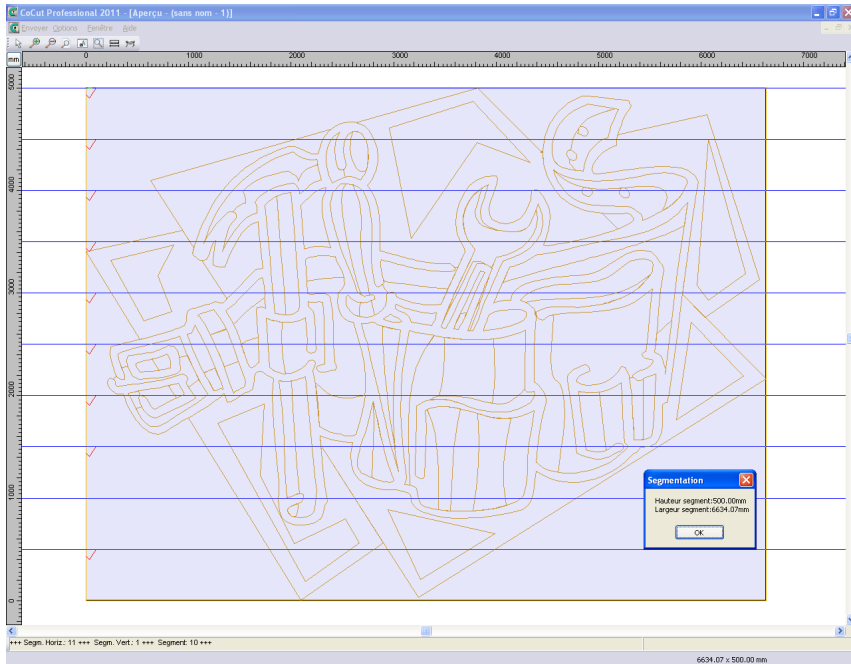


Fig. 3.5-7: Info Optimisation des films dans l'aperçu de sectionnement avec 8 segments et tailles de segments

Sélection et suppression des segments

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

Modifier une segmentation

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


3.6 Imprimer



Fig. 3.6-1: Commande Imprimer dans la barre d'outils standard

3.6.1 Sans logiciel RIP

Les différentes fonctions de la fenêtre Imprimer de GreatCut 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 GreatCut.

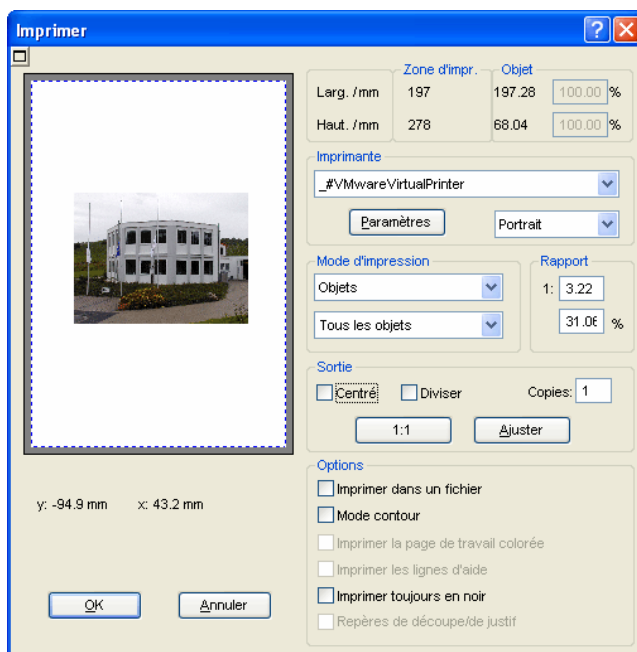


Fig. 3.6-2: Fenêtre Imprimer

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

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

3.6.1 Sans logiciel RIP

Mode Ajuster

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

Aperçu du mode Ajuster

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

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

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

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

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



Fig. 3.6-3: Bouton Aperçu d'impression



Fig. 3.6-4: Aperçu d'impression plein écran

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

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

Zone d'impression et objet

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

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

Fig. 3.6-5: Zone d'impression et objet

Zone d'impression

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

Objet

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

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

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

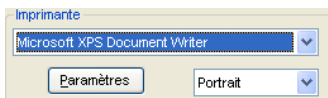


Fig. 3.6-6: Sélection et réglage de l'imprimante

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

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

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

Qu'y aura-t-il d'imprimé?

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

Objets

Tous les objets sur la surface de travail seront imprimés.

Objet avec surface de travail

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

Job Info

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

Calcul du Job

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

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

Tous les objets

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

Objets sélectionnés

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

Impression selon couleur

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

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

Imprimer couleur séparément (Layer)

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

(layer) seront affichées pour sélection.

Rapport

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

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



Fig. 3.6-7: Champ de saisie du rapport de dimension

Exemples de correspondance des rapports en pourcentage:

Rapport 1 : 1 correspond à 100.00 %

Rapport 1 : 2 correspond à 50.00 %

Rapport 1 : 3 correspond à 33.33 %

Rapport 1 : 4 correspond à 25.00 %

Centré

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

Diviser (Mosaïque)

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

Copies

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

1:1

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

Ajuster

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

3.6.1 Sans logiciel RIP

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.

3.6.1.1 Mode Diviser (Mosaïque)

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

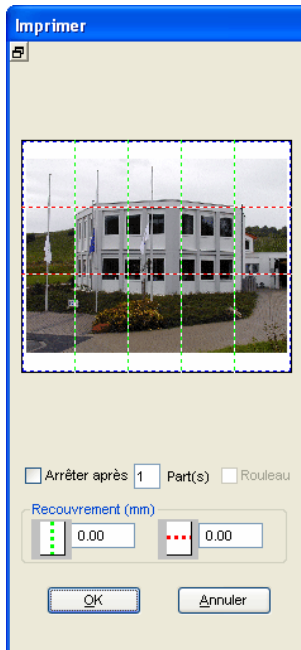


Fig. 3.6-8: Aperçu en mode mosaïque

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


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

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

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

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

Utilisation de la souris dans l'aperçu du mode mosaïque

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

3.6.1 Sans logiciel RIP

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

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

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

Exemple d'impression en mode divisé/mosaïque

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

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

Comment procéder?

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

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

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

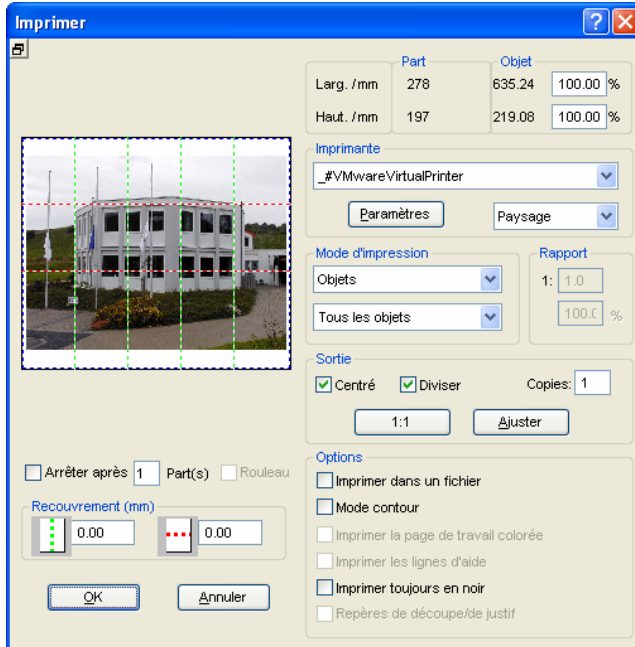


Fig. 3.6-9: Fenêtre Imprimer en mode Mosaïque (Diviser)

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

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

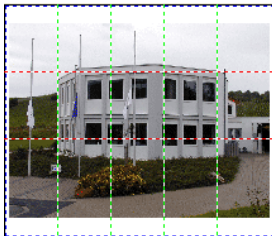


Fig. 3.6-10: Aperçu du mode Mosaïque

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

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

3.6.2 Avec logiciel Pjannto RIP

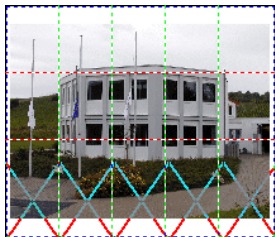


Fig. 3.6-11: Rangée inférieure: partie désactivée

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

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

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

3.6.2 Avec logiciel Pjannto RIP



Fig. 3.6-12: Bouton de commande Pjannto RIP dans la barre d'outils Standard

Remarque: Pjannto RIP n'est pas un élément composant de GreatCut 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 GreatCut et le menu Fichier intègrera 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 *Ouvrir...*

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



4.1.3 Commande *Enregistrer*

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



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

4.1.4 Commande *Enregistrer sous...*

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



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

4.1.5 Commande Envoyer par E-mail...

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

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

4.1.6 Commande *Importer...*

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




4.1.7 Commande *Exporter...*

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



4.1.8 La commande *Transfert RIP...*

Cette commande lance le PostScript-RIP de GreatCut, 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 GreatCut 4:  voir chapitre 4.6.1.6: Setup RIP...

4.1.9 Commande *Imprimer...*

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



4.1.10 Commande *Envoyer...*

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



4.1.11 Commande *Quitter*

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



4.1.12 *Historique des Jobs*

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

4.2 Menu *Edition*

4.2.1 Commande *Annuler*

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



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

4.2.2 Commande *Liste des annulations...*

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



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

4.2.3 Commande *Rétablir*

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



4.2.4 Commande *Liste de rétablissement...*

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



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


4.2.5 Commande *Couper*

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



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

4.2.6 Commande *Copier*

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

4.2.7 Commande *Coller*

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

 **CTRL+V**

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

4.2.8 Commande *Insérer les contenus...*

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

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

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 *Layer de couleur...*

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

 **L**

4.2.12 Commande *Multi Copy...*

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

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

4.3 Menu *Objet*

4.3.1 Commande *Changement d'axe*

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



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

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



4.3.3 Commande *Miroir horizontal*

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



4.3.4 Commande *Miroir vertical*

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



4.3.5 Commande *Supprimer*

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



4.3.6 Commande *Miroir sur l'axe X*

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



4.3.7 Commande *Miroir sur l'axe Y*

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



4.3.8 Commande **Dupliquer**

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



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

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

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 *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**.

4.3.14.1 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**.

4.3.15 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.

4.3.16 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.



4.3.17 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.



4.3.18 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.

4.3.19 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.

4.3.20 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**.



4.3.21 Commande *Ouvrir*

Permet d'ouvrir les objets fermés.



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

4.3.22 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.*

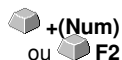
4.3.23 Commande *Cadre d'échenillage*

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*

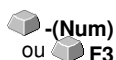
En activant cette commande, le curseur de la souris prend la forme d'une loupe avec un signe plus à l'intérieur. En maintenant appuyé le bouton gauche de la souris vous sélectionnez la zone devant être agrandie. La partie sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre de programme dans sa grandeur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

Passes 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 GreatCut toujours apparente.



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

4.4.15 Commande Rafraîchir la fenêtre active

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 découpable 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'espace du contour par rapport aux objets. Cette ligne de contour pourra servir à découper les stickers créés.



Détails:  [voir chapitre 3.4: 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 7.10: Fonction PhotoCUT](#)

4.5.3 Commande *Poser des repères d'impression*

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



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

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

4.5.4 Commande *Chercher / 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.

4.5.5 Commande *Mesurer*

Permet de mesurer, mettre à l'échelle, tourner ou dimensionner une distance quelconque. Lorsque cette commande est activée, le curseur de la souris se change en curseur viseur. Vous le 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.

4.5.6 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.

4.5.7 Commande *Outline...*

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



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

4.5.8 Commande *Fusion*

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



 **voir chapitre 7.6: Fusion**

4.6 Menu *Paramètres*

4.6.1 Menu *Paramètres standard*

4.6.1.1 Setup *Divers...*

Les points standards suivants sont ajustables:



4.6.1.1.0.1 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.

4.6.1.1.0.2 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**.

4.6.1.1.0.3 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.

4.6.1 Menu Paramètres standard

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

4.6.1.1.0.4 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 GreatCut 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.

4.6.1.1.0.5 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 supérieurs à la valeur indiquée dans ce champ. Ainsi, les opérations ne pourront pas être annulées sur ces bitmaps. Avantage: gain de temps.

Raison: Le temps consacré (la complexité des calculs) aux bitmaps ayant une certaine taille est très élevé, car à chaque opération "Annuler/Rétablir" une copie de l'original est établie.

La valeur entrée dans ce champs doit figurer entre 5 et 10% de la mémoire RAM disponible.

Supprimer annulation avant impression (utilisation max. mémoire)

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

4.6.1.2 Setup Souris...**CTRL + clic droite souris occupés par**

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

Délai clic souris

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

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

Roue de souris (molette)

Permet de naviguer plus aisément sur le desktop GreatCut 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.

4.6.1.3 Setup *Périphérique...*

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

Périphérique par défaut

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

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

Port

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

Paramètres par défaut

Maintenir l'origine de la feuille

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

Empiler

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

Attendre après segment

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

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

Après le sectionnement, le vinyle devra être positionné manuellement.

Ranger avant sortie

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

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

Envoyer dans un fichier

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

Sonder automatique

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

Seulement les layers avec outil attribut

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

 **voir chapitre 3.2.2: Attribution d'outil par layer**

Cadre d'échenillage

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

Recouvrement

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

Distance copies

Définit la distance entre les copies

Distance segments

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

Distance d'empilement

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

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

4.6.1 Menu Paramètres standard

carré noir contenant un X à l'intérieur.

Ne pas afficher les aides

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

4.6.1.4 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.

4.6.1.5 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 GreatCut est chargé et si un fichier EPS est enregistré sous un nom défini (p.ex.: GreatCut) dans l'un des chemins d'accès, GreatCut 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 CoreDRAW, Illustrator, AutoCAD et Freehand.

 **voir chapitre 2.3: Scripts d'autoexportation**

Pas d'aperçu pour

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

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

Importation DXF et HPGL

Fermer autom. objets

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

tolérance de clôture.

Tolérance

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

Tous les layers

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

Combiner les objets appartenant au même layer

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

Exportation par Drag'n Drop et presse papier

Générer 1 format EPS supplément

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

A l'importation

Adapter la surface de travail aux objets avec les marges suivantes

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

4.6.1 Menu Paramètres standard

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 3.2.1.1: Importer**

4.6.1.6 Setup RIP...

RIP Standard

En extension à GreatCut 4 2 RIP sont prévus d'office: **EuroVPM** et **Pjannto RIP**.

Option EuroVPM

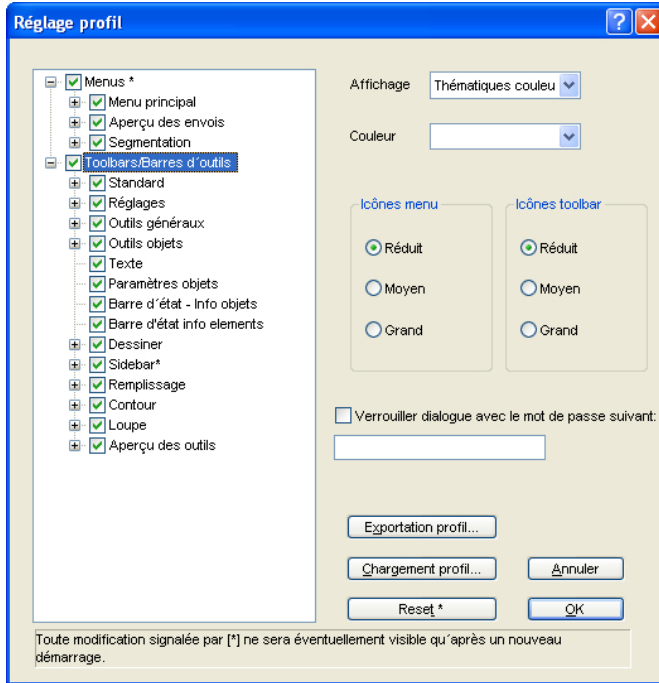
Cette option devra être activée par le propriétaire d'une licence EuroVPM. Par le bouton de commande ... vous accédez au dossier où se trouve EuroVPM-Exe.

Option Pjannto RIP

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

4.6.1.7 Setup Profil...

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



4.6.1.7.1 Affichage

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

4.6.1.7.2 Couleur

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

4.6.1.7.3 Icônes menu

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

4.6.1 Menu Paramètres standard

4.6.1.7.4 Icônes toolbar

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

4.6.1.7.5 Option Verrouiller dialogue avec le mot de passe suivant

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

4.6.1.7.6 Bouton Exportation profil

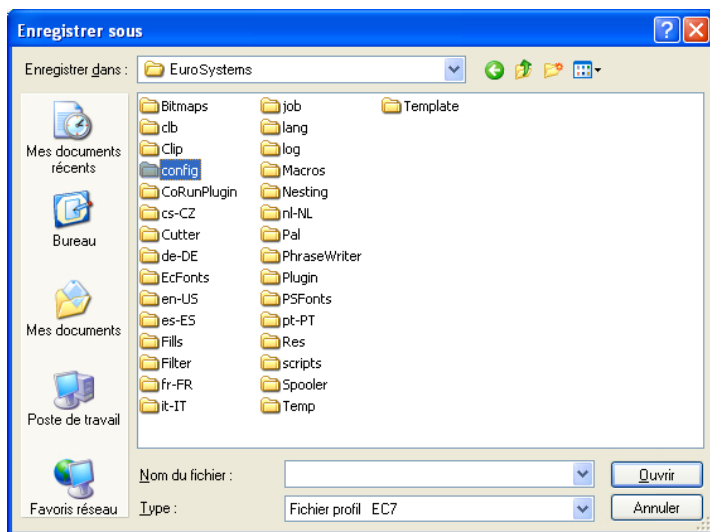


Fig. 4.6-1: Fenêtre Enregistrer profil avec chemin d'enregistrement standard

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

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

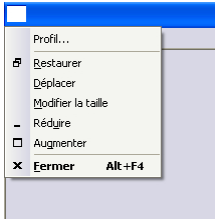


Fig. 4.6-2: Menu Système avec sous-menu *Profil...*

4.6.1.7.7 Domaine État

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

4.6.2 Commande *Palette de couleur*

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

Numéros de layer

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

Info du layer...

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

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

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

Ordonner des layers...

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

N'afficher que le layer sélectionné

Seuls sont affichés les objets du layer sélectionné.

Supprimer de layer sélectionné

Supprime de la liste des layers le layer sélectionné..

Supprimer les layers inutilisés

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

Nouvelle palette

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

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

Charger palette...

Pour charger une palette existante.

Enregistrer la palette

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

Enregistrer la palette sous...

Attribue à une palette un nouveau nom.

Defaut

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

Historique palette

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

4.6.3 Commande *Surface de travail...*

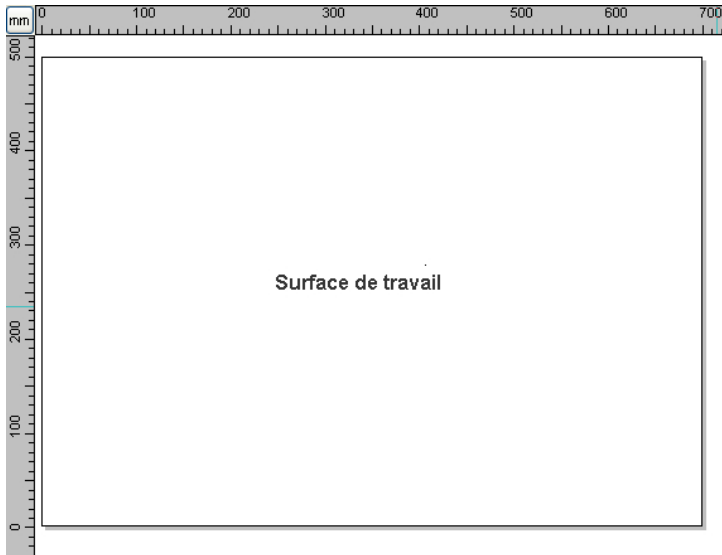


Fig. 4.6-3: Surface de travail avec ombres et règles

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.

4.6.4 Commande *Règles...*

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



4.6.5 Commande *Unité de mesure*

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

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

4.6.6 Commande *Annuler / Rétablir*

Active ou désactive les annulations.



Avantage:

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

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

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

4.6.7 Commande *Objet magnétique*

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



4.6.8 Commande *Choix de la langue...*

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

4.7 Menu *Fenêtres*

4.7.1 Commande *Nouvelle fenêtre*

Ouvre une nouvelle fenêtre GreatCut.

4.7.2 Commande *Mosaïque horizontale*

Affichage en mode mosaïque horizontale des fenêtres actives.

4.7.3 Commande *Mosaïque verticale*

Affichage en mode mosaïque verticale des fenêtres actives.

4.7.4 Commande *Cascade*

Affichage en mode cascade des fenêtres actives.

4.7.5 Commande *Fermer*

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

4.7.6 Commande *Tout fermer*

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

4.7.7 Commande *Standard*

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



4.7.8 Commande *Sidebar*

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



4.7.9 Commande *Réglages*

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



4.7.10 Commande *Outils généraux*

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



4.7.11 Commande *Outils objets*

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



4.7.12 Commande *Paramètres objets*

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



4.7.13 Commande *Barre d'état des objets*

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



4.7.14 Commande *Barre d'état info éléments*

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



4.7.15 Voyant *fenêtre active*

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

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

4.7.16 Commande *Plus de fenêtre...*

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

4.8 Menu *Aide*

4.8.1 Commande *A propos de...*

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

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

4.8.2 Commande *Aide...*

Lance le programme d'aide de GreatCut.



4.8.3 Commande *Info objets...*

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




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

4.8.4 Commande *Installer les plugins Autoimport...*

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

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

 [voir chapitre 2.3.1: Installer Corun](#)

4.9 Menu contextuel de la bouton gauche de la souris

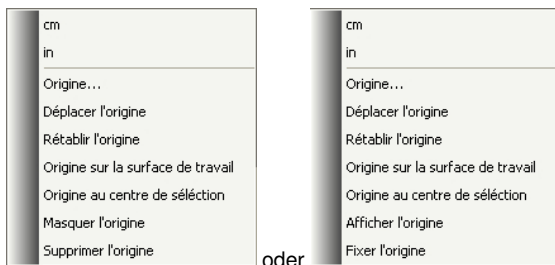
4.9.1 Menu contextuel Règle

4.9.1.1 Bouton *Unité de mesure*



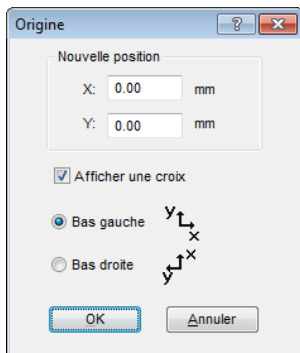
Un clic sur le bouton unité de mesure active l'une des menus contextuels suivant:

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



4.9.1.1.1 Origine...

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



4.9.1.1.2 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.

4.9.1.1.3 Déplacer l'origine

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

4.9.1.1.4 Retablir l'origine

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

4.9.1.1.5 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).

4.9.1.1.6 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.

4.9.1 Menu contextuel Règle

4.9.1.1.7 Masquer l'origine

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

4.9.1.1.8 Supprimer l'origine

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

4.9.1.1.9 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).

4.9.1.1.10 Fixer l'origine

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

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

4.10.1 Menu contextuel surface de travail vide

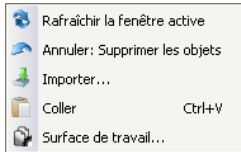


Fig. 4.10-1: Ce menu apparaît lorsqu'aucun objet ne se trouve sur le desktop

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 GreatCut 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.

4.10.1 Menu contextuel surface de travail vide

5 Références Aperçu des envois

5.1 Menu *Envoi*

5.1.1 La commande *Envoyer*

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

5.2 Menu *Options*

5.2.1 Commande *Enregistrer sous...*

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



 [voir chapitre 4.1.4: Commande *Enregistrer sous...*](#)

5.2.2 Commande *Changer l'axe*

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

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



5.2.3 Commande *Miroir horizontal*

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

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



5.2.4 Commande *Miroir vertical*

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

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



5.2.5 La commande *Optimisation...*

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

▶ [voir chapitre 4.5.6: Commande *Optimisation...*](#)

▶ [voir chapitre 3.5: 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 4.3.16: Commande *Ranger et simuler...*](#)

Détails ▶ [voir chapitre 7.5: *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 3.5: 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 3.5: 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 3.5: 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 GreatCut.

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 GreatCut.*

5.5.2 Commande *Aide...*


Lance le programme d'aide de GreatCut.



5.5.3 Commande *Installer les plugins Autoimport...*

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

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

 [voir chapitre 2.3.1: Installer Corun](#)

5.6 Menu contextuel de la touche de souris droite

5.6.1 Menu contextuel Aperçu des envois

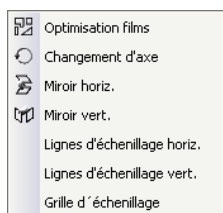


Fig. 5.6-1: Menu contextuel de l'aperçu des envois avec fonction grille d'échenillage

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.

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 Barre de *Réglages*

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



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



Fig. 6.2-2: Barre d'outils intégrée

COMMANDES DE 1 A 2

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

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

6.3 La barre des *outils de l'objet*

Vous (dés)activez la toolbar **des outils de l'objet** via le menu **Fenêtre**.  **CTRL+6**

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



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



Fig. 6.3-2: Barre d'outils fixe

BOUTONS DE COMMANDE DE 1 A 21

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

6.4 Barre des Paramètres de l'objet

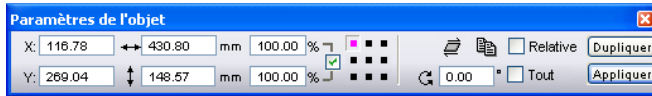


Fig. 6.4-1: Positionnement libre de la barre d'outils - Sélection des paramètres de l'objet

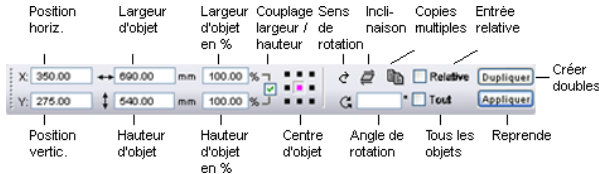



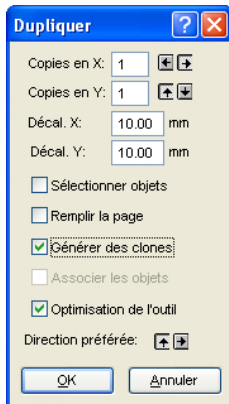
Fig. 6.4-2: Barre des paramètres de l'objet (barre d'outils) avec explications

6.4.1 Commande *Copies multiples*



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

6.4.1.1 Bouton *Copies multiples*



Le bouton  active la fenêtre suivante:



6.4.1.2 Copies en X:

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

6.4.1.3 Copies en Y:

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

6.4.1.4 Décalage X:

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

6.4.1.5 Décalage Y:

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

6.4.1.6 L'option *Sélectionner objets*

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

6.4.1.7 L'option *Remplir la page*

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

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

6.4.1.8 L'option *Générer des clones*

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

6.4.1.9 L'option *Associer les objets*

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


6.4.1.10 L'option *Optimisation de l'outil*

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

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

6.4.1.11 L'option *Direction préférée*

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

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

6.5 Barre d'état *Info objets*

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



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



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

6.6 Barre d'état Info éléments

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



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

6.7 La barre d'aperçu des outils



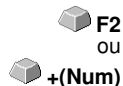
Outil *Curseur*



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

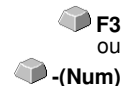
La Loupe+

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



La Loupe-

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



La Page

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



Le Moniteur

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



La Loupe pour les objets sélectionnés

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



L'outil Mesurer

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




Commande Sortie

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



6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet

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

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

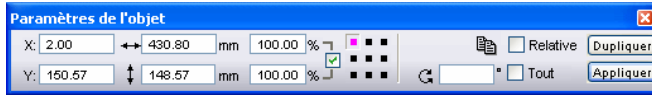
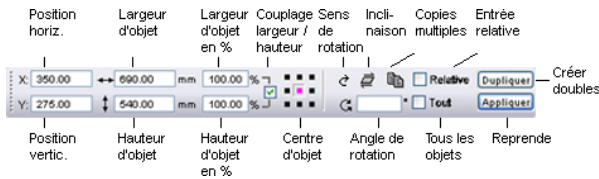


Fig. 6.8-1: Barre des paramètres objet avec position, taille, inclinaison, copies multiples ...etc



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

6.8 Barre d'Aperçu des paramètres objet

7 Tools - Outils

7.1 L'interface

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

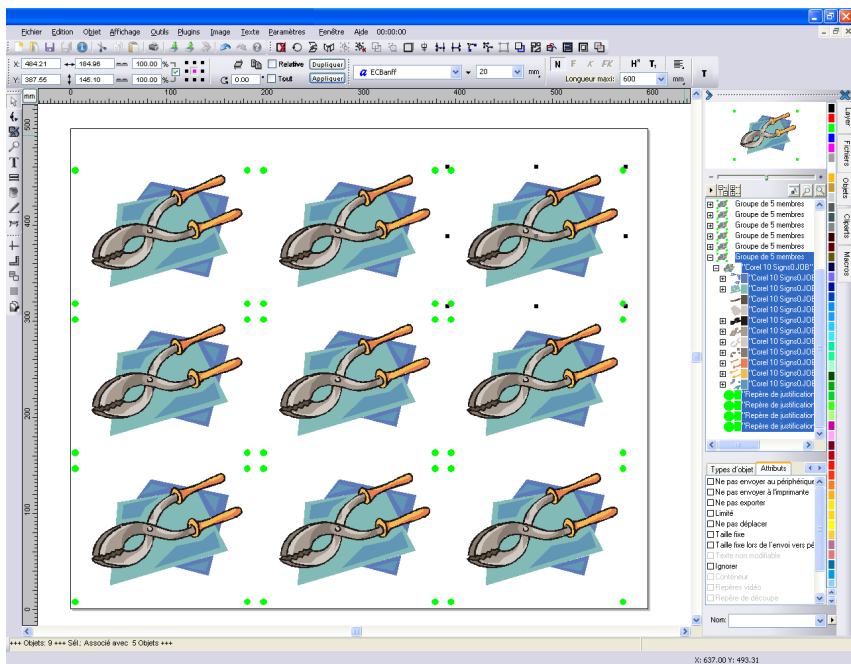


Fig. 7.1-1: Desktop GreatCut avec surface de travail et barre d'outils, règles, gestionnaire d'objets et barre d'état

La **Surface de travail** est représentée par un cadre noir avec une ombre grise sur le bord vertical droit et sur le bord inférieur horizontal. La surface de travail offre une aide pour l'orientation et la dimension.

Les **Règles** peuvent être déplacées au choix voire même désactivées. La barre des **Layers** est intégrée à la **Sidebar**. Vous pouvez changer l'**unité de mesure** (cm, mm, pouce) par un simple clic sur le bouton qui se trouve à l'intersection des deux règles. Vous pouvez aussi modifier la position d'origine sur la règle. A ce sujet, vous disposez des options suivantes: Établir l'origine sur coordonnées absolues, Déplacer l'origine, Rétablir l'origine, Origine sur la surface de travail, Afficher l'origine et Supprimer l'origine.

La **barre d'état** fournit une quantité d'informations importantes au sujet des objets se trouvant sur la surface de travail. Sont affichées entre autres, les indications suivantes: **Contour**, **Remplissage**, **Cotation** et **nombre d'objets**,

Combinaison ou **Association**.

7.1.1 Apparence du curseur sur la surface de travail et signification

Apparence du curseur **Signification**

 Aucun objet sélectionné




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

Apparence du curseur **Signification**

 Déplacer des objets




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

Apparence du curseur **Signification**


 Étirer l'objet verticalement
 Étirer l'objet horizontalement
 Homothétie

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

Apparence du curseur **Signification**

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

7.2 Fonction *Outline*

Vous pouvez activer cette fonction via le bouton  de la partie modifiable de la barre des **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.

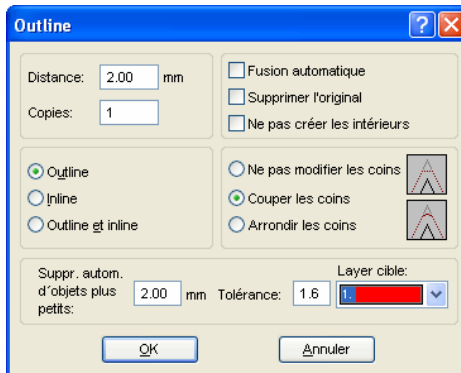


Fig. 7.2-1: Fenêtre des paramètres Outline

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.

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

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

7.3 Liste Annulations/Rétablissements

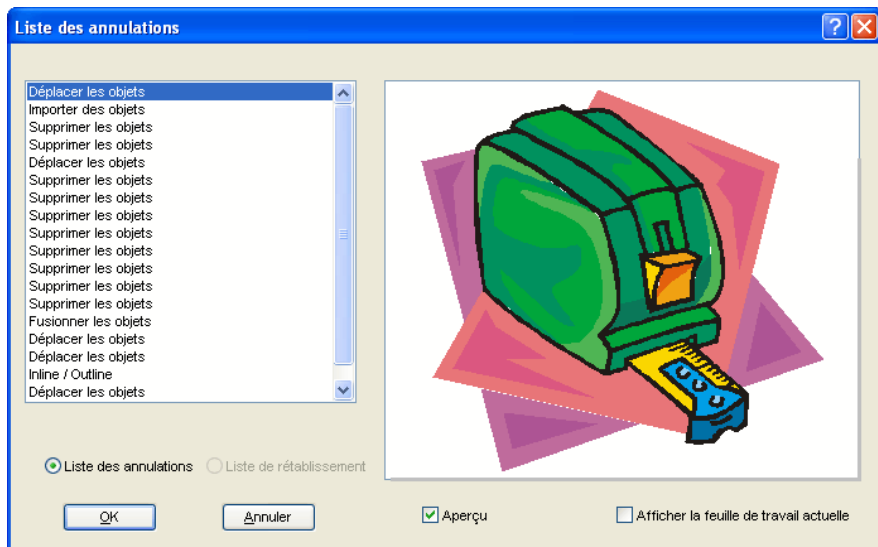


Fig. 7.3-2: Liste des annulations avec aperçu et surface de travail

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

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

7.4 La fonction *Alignement*



Fig. 7.4-1: Commande Alignement

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

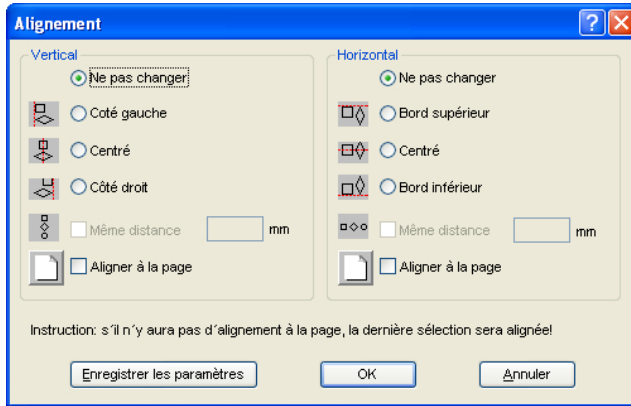


Fig. 7.4-2: Fenêtre Alignement

Les objets sélectionnés peuvent être alignés sur un axe horizontal ou encore vertical. Vous pouvez procéder à un alignement centré ou encore égaliser la distance entre les objets sélectionnés. Des icônes illustrent le type d'alignement choisi. Vous sauvegarderez les paramètres en appuyant sur le bouton **Enregistrer les paramètres**.

Remarque: *L'objet sélectionné ou dessiné en dernier servira de référence pour l'alignement. Ainsi, les autres objets s'aligneront en fonction de ce dernier. Si la case "Aligner à la page" n'est pas cochée, l'alignement ne se fera donc pas sur la page mais la dernière sélection sera alignée.*

7.5 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.

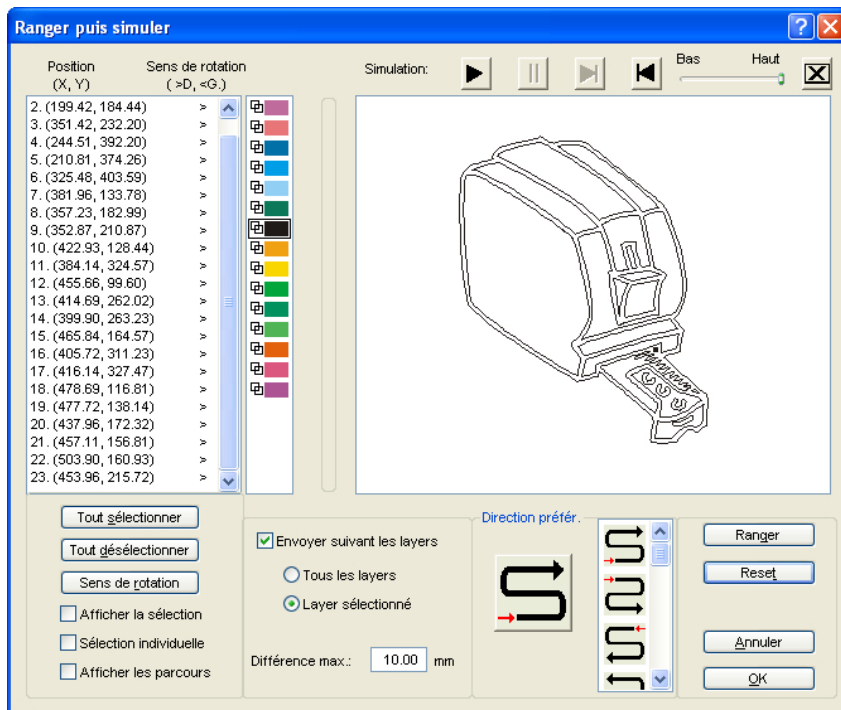


Fig. 7.5-1: Rangement d'objets avec fenêtre d'aperçu et option Simulation

7.5.1 Simulation

L'utilisation du simulateur ressemble à celle d'un lecteur DVD.

Bas jusque **haut** règle la vitesse de simulation.

Remarque: Avant de lancer la simulation, vous aurez préalablement activé la commande Ranger et choisi la direction préférée.

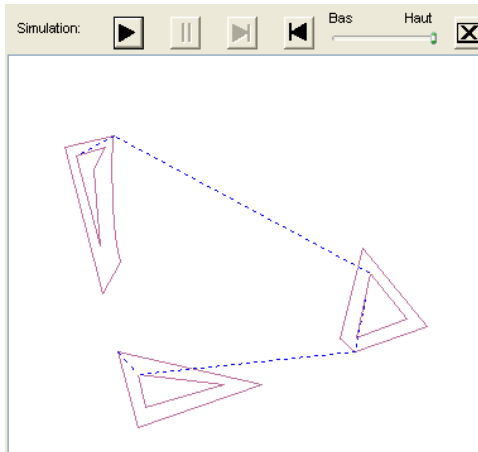


Fig. 7.5-2: Option *Afficher Parcours* (pointillés bleus) activée

Barre de couleur

Un clic sur la barre de couleur souhaitée sélectionnera le layer à la couleur correspondante.

Tout sélectionner

Sélectionne tous les objets de la liste.

Tout désélectionner

Désélectionne tous les objets de la liste.

Sens de rotation

Change le sens de rotation: *sens horaire* (droite) vers *sens antihoraire* (gauche) et vice versa.

Afficher la sélection

Affiche les objets sélectionnés dans l'aperçu.

Sélection individuelle

Un objet seulement pourra être sélectionné dans la liste, la sélection multiple (standard) est ici désactivée.

Afficher parcours

Une ligne pointillée bleue représente le parcours suivi par l'outil.

Envoyer selon les layers

Tous les layers

Cette option inclut tous les layers dans le rangement à condition d'avoir préalablement activé la commande **Envoyer selon les layers**.

Remarque: En fonction des paramètres du pilote, dans l'aperçu des envois cette option est en général désactivée.

Layer sélectionné

Cette option n'inclut que le layer sélectionné dans le rangement à condition d'avoir préalablement activé la commande **Envoyer selon les layers**.

Différence max. en ... mm

Saisir dans ce champs la valeur en millimètres de l'écart (différence) maximum que pourra avoir un objet par rapport à une droite horizontale ou verticale pour être pris en compte dans la sélection du rangement.

Direction préférée

Vous disposez de 16 méthodes pour activer la direction préférée selon laquelle le rangement devra être exécuté. L'icône illustre au moyen de la flèche rouge le point de départ du rangement.


Ranger

Le rangement des objets ne commencera qu'une fois que vous aurez activé le bouton **Ranger**. Vous pourrez vous assurer lors de la simulation que le rangement répond à vos exigences.

Reset

Restaure les valeurs initiales des objets de la liste de rangement.

7.6 Fusion

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



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

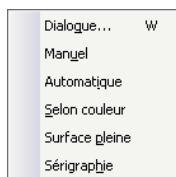


Fig. 7.6-1: Menu Outils - Fusion

Dialogue...

Cette option ouvre la fenêtre classique de l'outil Fusion

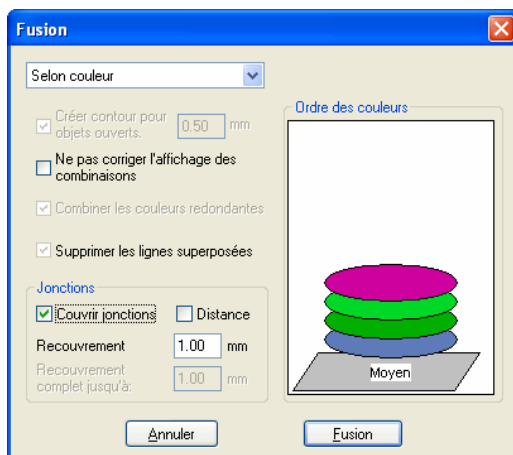


Fig. 7.6-2: Fenêtre Fusion

Manuellement

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

Automatiquement

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

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

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

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

Conseil: Certaines parties manquent après une fusion automatique? Réduisez l'inter lettres à 99% au lieu de 100% dans l'éditeur de textes! Vous obtiendrez une précision accrue et si la modification semble invisible, elle peut être très utile.

Par couleur

Le champ **Par couleur** détermine si l'objet supérieur sera utilisé pour la fusion ou bien si tous les objets appartenant au layer supérieur seront pris en compte. La fusion par couleur élimine les surfaces cachées par les recouvrements. Le nombre d'objets ou de couleurs impliqués n'est pas limité. Si des objets ouverts sont sélectionnés, ils pourront être alors fermés ou épaissis.

Surface pleine

L'option **Surface pleine** modifie les objets inférieurs pour les adapter aux objets qui les recouvrent. Vous procéderez comme sous l'option **Automatiquement** pour les objets ouverts.

Conseil: Ce procédé est le plus souvent utilisé pour la décoration de vitrines, car l'option Par couleur serait ici beaucoup trop laborieuse. Avec un maximum de 2 à 3 couleurs de vinyles, il est recommandé de procéder conformément à l'option Surface pleine où les films sont collés l'un sur l'autre.

Sérigraphie

L'option de fusion **Sérigraphie** est un outil particulièrement efficace pour le sérigraphe. Au lieu de réaliser une véritable fusion bord à bord, un sillon est créé entre les surfaces permettant ainsi le passage de l'encre. Les recouvrements des couches de couleur sont dans un premier temps supprimés. Ensuite, les couleurs sont empilées l'une sur l'autre comme défini dans le champ **Ordre des couleurs**. Un pont est finalement ajouté sur les **jonctions** entre les différentes couches de couleurs.

L'ordre des couleurs pour la fusion sérigraphique

Modifier l'ordre des couleurs: En sérigraphie l'impression se fait dans l'ordre du plus clair au plus foncé. Dans l'aperçu de superposition des couches, vous pouvez déplacer une ou plusieurs couleurs à l'aide de la souris. En cliquant sur la couleur de votre choix, vous la glisserez ensuite dans sa nouvelle position.

Créer contour pour objets ouverts... mm

Si des objets ouverts ont également été sélectionnés, vous pouvez définir grâce à l'option **Créer contour pour objets ouverts...** l'épaisseur des contours à créer pour en faire des objets fermés.

Ne pas corriger l'affichage des combinaisons

Cette option vous permettra d'obtenir une fusion des combinaisons comme affichées en mode surface pleine. Les recouvrements dans les combinaisons restent transparents.

Combiner les couleurs redondantes

Il peut arriver que la même couleur apparaisse dans différents regroupements ou combinaisons d'objets. En sélectionnant l'option **Combiner les couleurs redondantes**, ces couleurs seront combinées dans un même layer.

Remarque: Ceci est particulièrement important pour l'élaboration des masques de sérigraphie. En effet, lors de l'impression, la couleur la plus sombre est la dernière imprimée, et il vous faut absolument éviter les lignes blanches dues à un décalage des couleurs. Cette option permet le cas échéant de détecter et de prévenir ce défaut.

Supprimer les lignes superposées

Si plusieurs lignes sont exactement superposées l'une sur l'autre, cette option permettra de les supprimer pour n'en laisser qu'une.

7.6.1 Jonctions

Couvrir jonction - Distance

Ces options ne sont disponibles que si l'option **Selon Couleur** a été préalablement sélectionnée. Dans le champ **Recouvrement**, vous pouvez saisir les valeurs dans **Couvrir jonctions** et **Distance**.

Recouvrement ... mm

Si l'option **Sérigraphie** est sélectionnée, vous pouvez saisir ici la valeur du **Recouvrement** des couleurs en mm.

Recouvrement complet jusqu'à:

Vous pouvez ici saisir une valeur limite définissant la largeur du recouvrement.

7.7 Mesurer



Fig. 7.7-1: L'outil Mesurer

Cliquez à l'aide de la souris sur le bouton de commande **Mesurer** dans la boîte à outils. Le curseur a maintenant une forme ronde. Déplacez le curseur sur la surface de travail. Positionnez le centre du curseur sur le premier point de la distance à mesurer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez maintenant le curseur jusqu'au point final. Lâchez le bouton gauche. Une ligne symbolisant la distance mesurée apparaît alors.

Remarque: Si vous effectuez la mesure avec la touche MAJ enfoncée, vous pouvez brider l'angle sur l'horizontale ou la verticale. Ceci facilite les mesures exactes de distances droites.

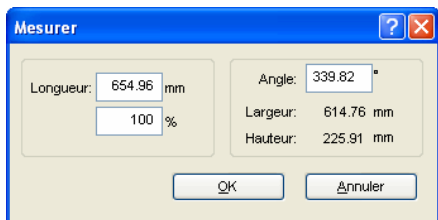


Fig. 7.7-2: Fenêtre Mesure/Cotation

Dans le champ désigné sous **Longueur** s'affiche le résultat de votre mesure. Vous pouvez modifier cette valeur en cliquant sur le champ en question et en saisissant par la suite une nouvelle valeur. Dans le champ se trouvant juste en-dessous, vous pourrez indiquer des valeurs en *pourcentage* permettant d'*agrandir ou réduire proportionnellement* les objets.

Vous disposez d'autre part d'informations supplémentaires relatives à l'angle de la ligne mesurée, à la largeur de l'objet au point d'origine de la cotation ainsi que sur la différence de niveau entre les deux extrémités de la mesure. Différence liée à l'angle de mesure.

Cotation

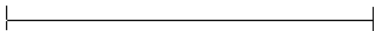


Fig. 7.7-3: Distance et outils de cotation

En appuyant sur la commande **Cotation**, vous changerez d'outil (cf. illustration). Cet outil reste "accolé" au curseur de la souris et peut être positionné où vous voudrez. Relâchez la touche de la souris et la valeur calculée sur la distance de cotation vous sera indiquée en mm.

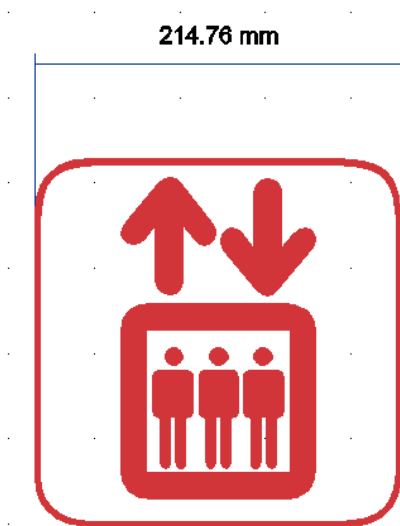


Fig. 7.7-4: Distance de cotation avec valeur calculée en mm

Remarque: Dans le menu *Paramètres/Paramètres standards/Autres...*, vous pouvez définir la taille standard des textes de cotation.

7.8 La Ligne de contour

La fonction **Ligne de contour** permet de créer une ligne à une distance réglable d'un ou plusieurs objets. Contrairement à la fonction Outline, il est possible de créer un contour sur les bitmaps. En outre les objets peuvent être totalement indépendants et peuvent ne pas se superposer. Le contour sera calculé de manière optimale et englobera la totalité des objets sélectionnés. Cette fonction est surtout utilisée pour créer la ligne de découpe des autocollants. Les objets des autocollants peuvent être librement combinés.

Au moyen de la fonction décrite ici, le contour de l'objet à une distance définie est alors calculé. La ligne de contour servira plus tard à la découpe des autocollants.

Sélectionnez tout d'abord les objets pour lesquels vous voulez créer un contour. Sélectionnez l'option **Ligne de contour...** dans le menu **Outils**.

La fenêtre pour le réglage des paramètres apparaît alors:

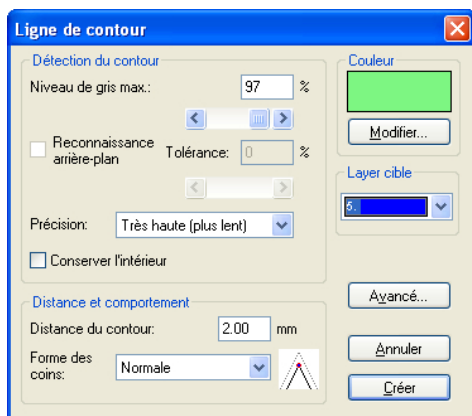


Fig. 7.8-1: Réglage des paramètres pour la création de ligne de contour

Détection du contour

Les différents champs du groupe **Détection du contour** permettent de paramétrer le calcul. Ce calcul est établi à partir des objets qui ne sont pas blancs. Pour pouvoir être facilement différencié des objets, le fond devrait être blanc. Ceci s'applique notamment aux bitmaps comportant des zones en niveau gris, zones généralement occasionnées lors de la numérisation.

Niveau de gris max.

L'option **Niveau de gris max.** permet de régler la sensibilité de la détection des bords de 50 à 99%. 50% sera la détection la moins sensible aux contrastes alors que 99% correspond à une bordure d'objet ou de bitmaps quasiment blanche.

Précision

Dans le champ **Précision** vous avez le choix entre trois options pour une détection des bords plus ou moins fidèle. La précision moyenne est suffisante dans la plupart des cas. Une précision plus accrue demandera plus de temps de calcul suivant la complexité des objets sélectionnés.

Remarque: Le champs Précision ne sera pas activé si seul un bitmap est sélectionné.

Conserver l'intérieur

L'option **Conserver l'intérieur** permet de créer ainsi une découpe supplémentaire à l'intérieur des objets. De la sorte, vous avez la possibilité de découper des parties du graphique en y posant des "pavages" plus clairs.

Voici un exemple:



Fig. 7.8-2: Option: Conserver l'intérieur

A gauche se trouve un cercle noir sur lequel un cercle blanc de taille plus petite a été centré. A droite, avec l'option **Conserver l'intérieur** activée, le premier contour est créé, puis un second qui est calculé à partir du petit cercle blanc. Sans cette option seul le contour extérieur aurait été créé.

Remarque: Cette option est désactivée par défaut.

Distance et comportement

Le groupe **Distance et comportement** vous permet d'influer sur l'aspect de la ligne de contour.

Distance du contour

Le champ **Distance** vous permet de définir la distance entre le contour des objets et la ligne de contour. Si cette valeur est égale à 0, la ligne sera collée au bord des objets. Si vous saisissez des valeurs négatives, la ligne de contour dépassera sur l'intérieur des objets.

7.8 La Ligne de contour

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. À l'aide de cette fenêtre, vous pourrez attribuer des couleurs aux contours.

Layer cible

Ce champ détermine dans quelle couleur de layer - et donc par là-même avec quel outil - la ligne de contour devra être travaillée.

Remarque: La couleur de contour peut apparaître différente en mode Plein (Impression) et en mode Contour (Envoi).

7.9 Plot Manager

Le Plot Manager offre les fonctions suivantes:

7.9.1 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 GreatCut. Ainsi vous avez la possibilité de piloter simultanément différents appareils.

7.9.2 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.

7.9.3 Choix du port de sortie

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

7.9.4 Gestion du Hotfolder

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

7.9.5 Serveur de découpe

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

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

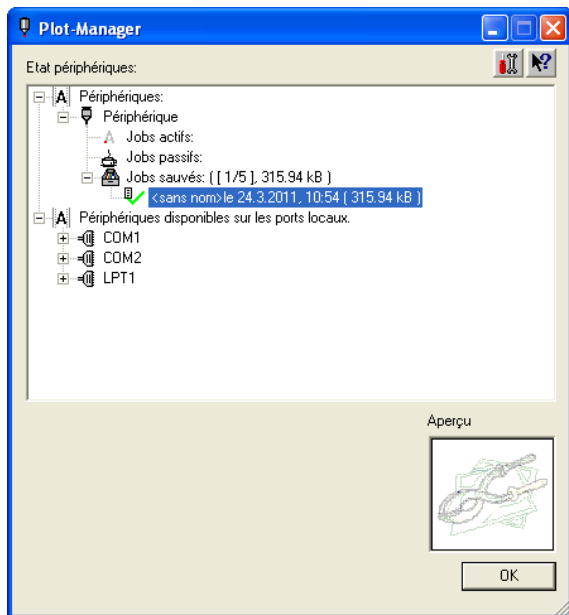


Fig. 7.9-1: Fenêtre principale du Plot Manager avec aperçu du job sur la partie inférieure gauche

7.9.6 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.

7.9.6 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.

7.9.7 Paramètres du Plot Manager

Enregistrer sous...

Enregistre les données du job sous un fichier.

7.9.7 Paramètres du Plot Manager

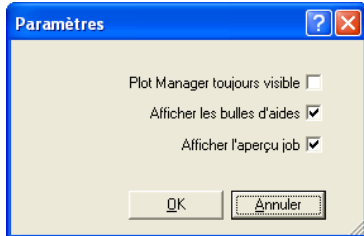


Fig. 7.9-2: Paramètres optionnels du Plot Manager

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:

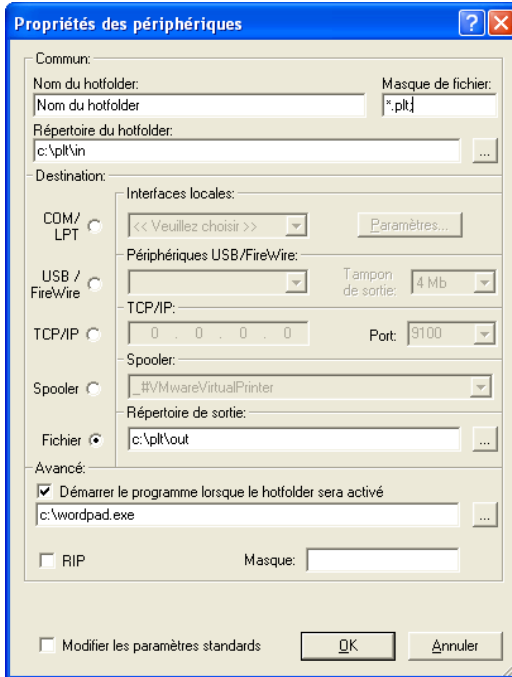


Fig. 7.9-3: Exemple de paramètres du Hotfolder

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.

7.9.7 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.

7.9.7.1 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...

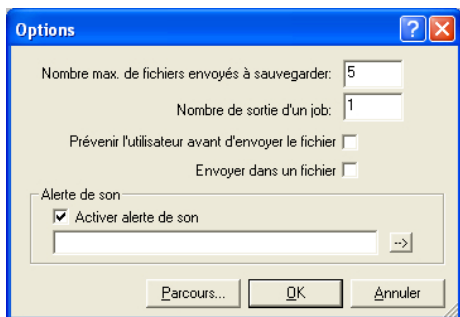


Fig. 7.9-4: Options supplémentaires pour tout appareil

Nombre max. de fichiers envoyés à sauvegarder

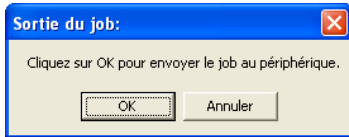
La valeur saisie sous cette option limite le nombre de fichiers d'envois à sauvegarder dans l'historique pour cet appareil.

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...*

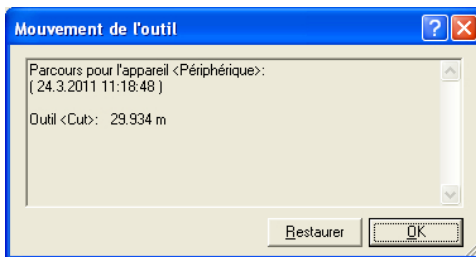


Fig. 7.9-5: Parcours des outils utilisés

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.

7.10 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.

7.10.1 Fenêtre PhotoCUT

Pour activer la fenêtre **PhotoCUT**, sélectionnez l'option correspondante dans le menu **Outils**.

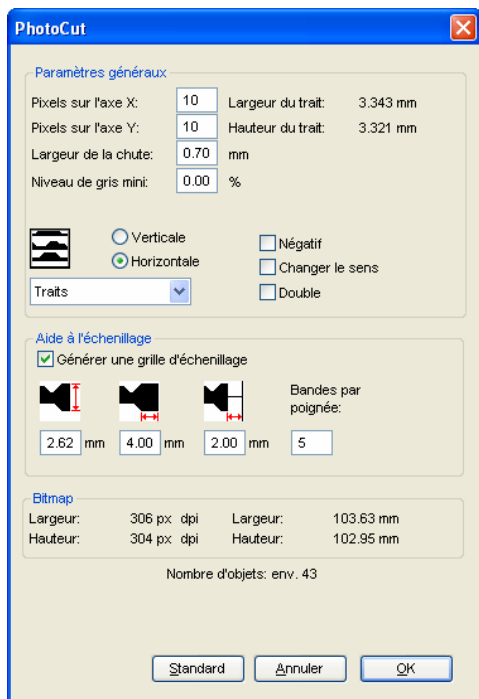


Fig. 7.10-1: Fenêtre avec réglage des paramètres

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\GCC\GreatCut\Bitmaps\photo.bmp)

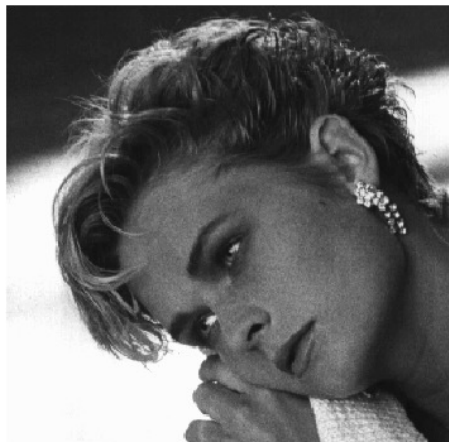


Fig. 7.10-2: Illustration des exemples à suivre

Négatif

Les lignes à écheniller sont inversées suivant la couleur du support, 100% noir devient 100% blanc et vice-versa.

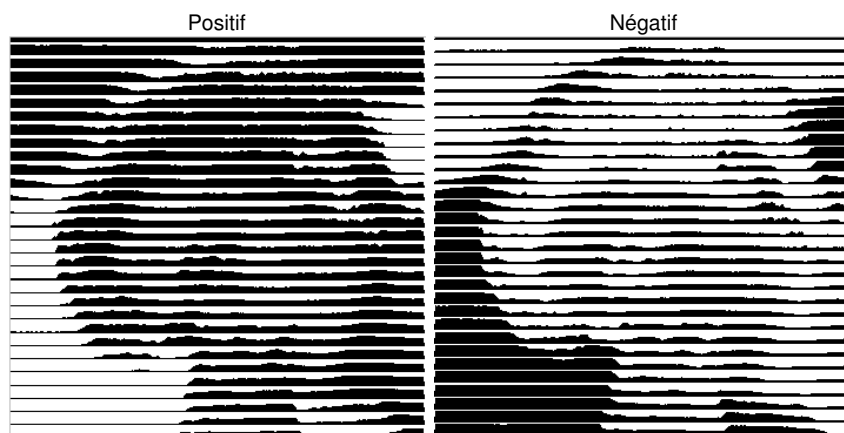


Fig. 7.10-3: Exemple d'inversion des lignes

Changer le sens (uniquement pour les rayures)

Les rayures seront créées vers le bas de l'image et non plus vers le haut.

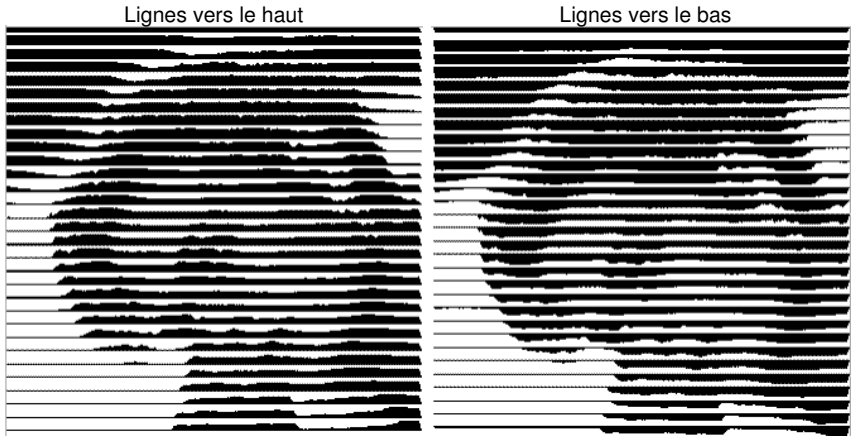


Fig. 7.10-4: Exemple de sens de création des rayures

Aperçu



Double (uniquement pour les lignes)

Les rayures seront créées vers le haut *et* vers le bas.

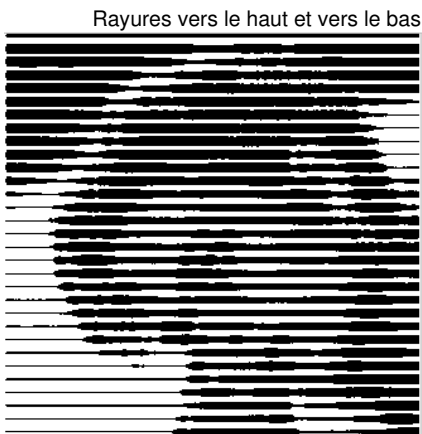


Fig. 7.10-5: Exemple pour la fonction "double"

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

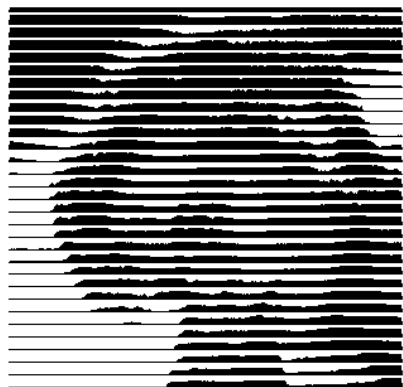


Fig. 7.10-6: Résultat obtenu à partir des valeurs définies dans l'exemple 1

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

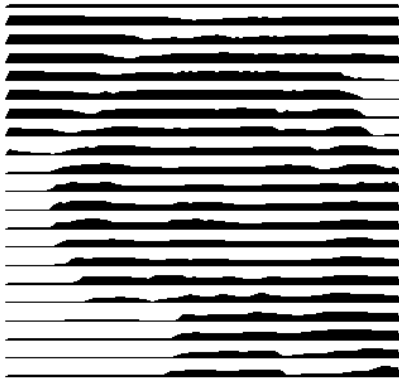
Résultat

Fig. 7.10-7: 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.

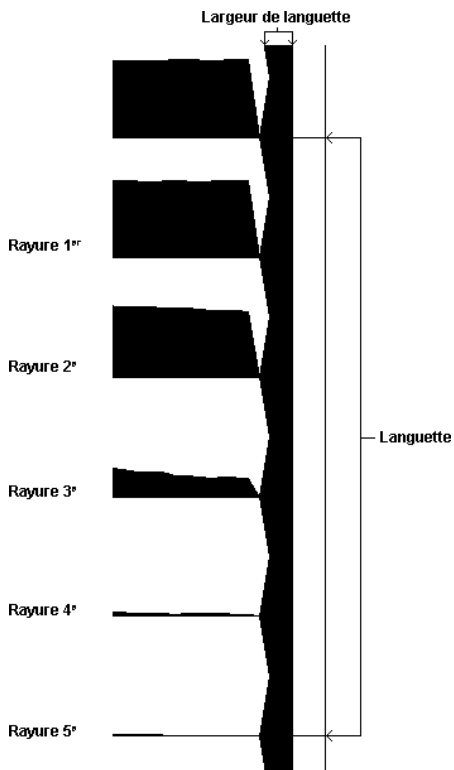


Fig. 7.10-8: Exemple de rayures par poignée, largeur de poignée et bandes

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!

7.10.1 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.

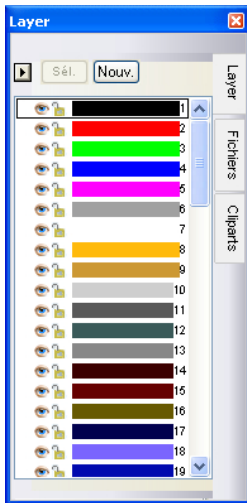
Remarque: En fonction de la version logicielle, la barre pourra contenir plus, moins ou encore d’autres onglets que ceux montrés ici.

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 vinyls, 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*

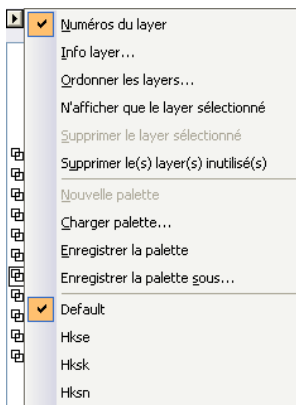
Crée un nouveau layer et ouvre la fenêtre correspondante.



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.

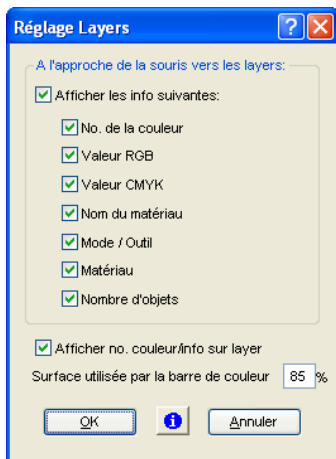


Fig. 8.3-3: Fenêtre Réglage Layers

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

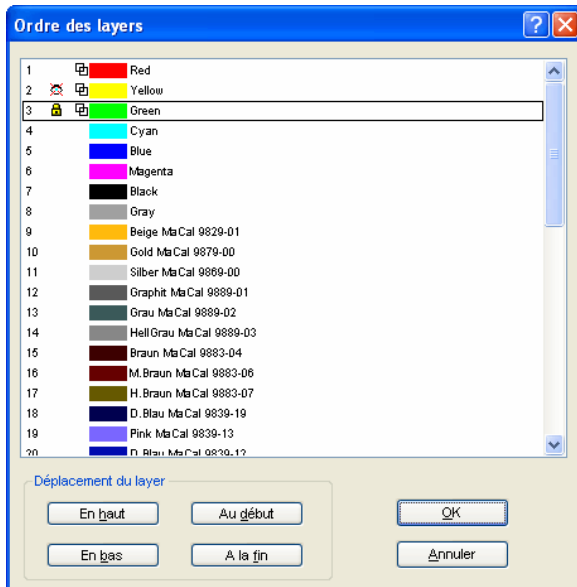


Fig. 8.3-4: Fenêtre du déplacement des layers

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 GreatCut.

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 GreatCut. Il s'agit ici d'une table de couleurs Mac Tac.

8.3.4 État du layer

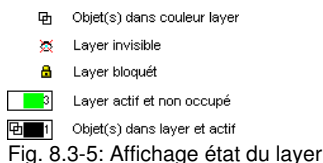


Fig. 8.3-5: Affichage état du layer

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

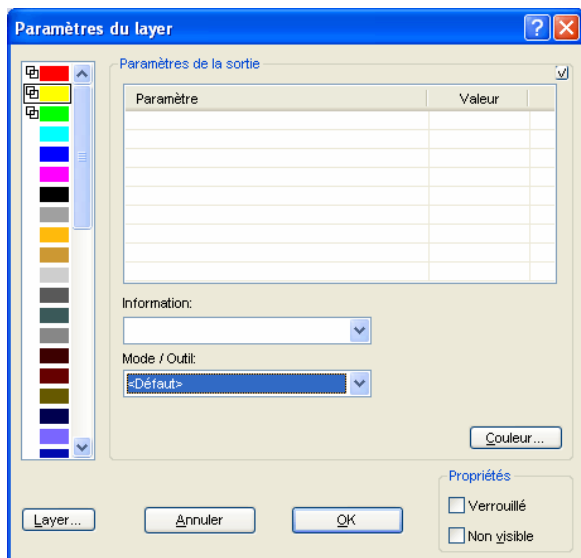


Fig. 8.3-6: Fenêtre Layer avec liste outils-modes - Réglage de sortie

8.3.6 II. Paramètres du layer, réglage couleur

Un clic sur le bouton **Couleur** affiche la fenêtre suivante.

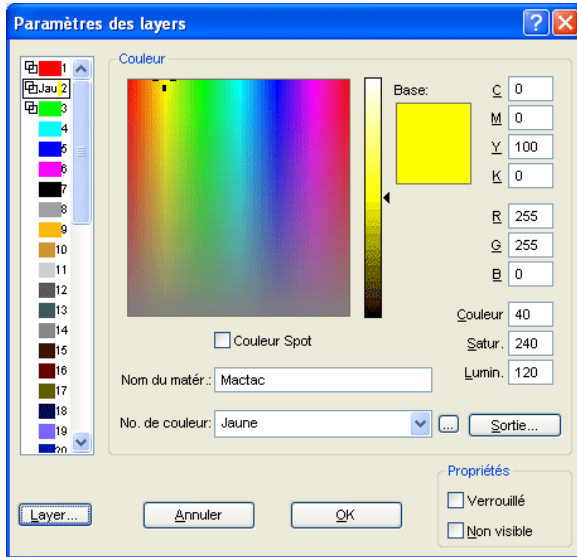
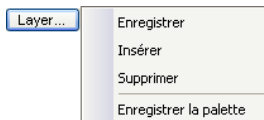


Fig. 8.3-7: Paramètres couleur - Définition de la couleur, nom matériel, numéro couleur et propriétés

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 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.

8.4.1 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**.

8.4.1.1 Titre de la macro

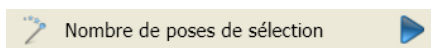


Fig. 8.4-1: Icône et titre ou nom de la macro

8.4.1.2 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.

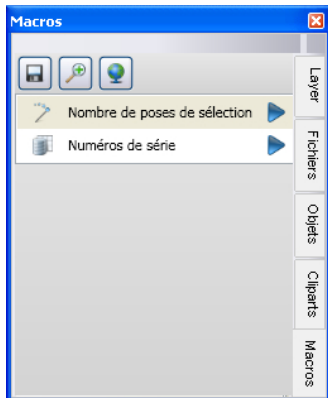


Fig. 8.4-2: Affichage de la macro avant l'exécution

8.4.2 La partie toolbar

8.4.2.1 La barre d'outils (toolbar)



Fig. 8.4-3: Barre d'outils fermée avec la sélection du layer

Le bouton *ouvrir / fermer*



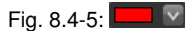
Un click sur ce bouton ouvre ou ferme la complète **barre d'outils**.



Fig. 8.4-4: Barre d'outils ouverte

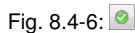
8.4.2.2 Sélection et attribution des layers

Le bouton *Sélection layer*



Avec ce bouton **objets sélectionnés** peuvent être attachés à un layer et un **outil** (si attribué).

Le bouton *Attribution layer*



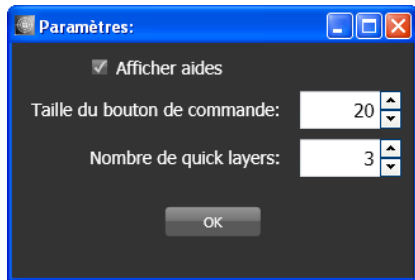
Après avoir cliqué sur le bouton **Attribution layer**, les objets sélectionnés sont **effectivement assignés** au layer sélectionné.

8.4.2.3 Paramètres communs



Après avoir cliqué sur le bouton **Paramètres communs** ouvre le dialogue suivant :

8.4.2 La partie toolbar



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*.

9 Trucs et astuces: Réponse aux problèmes

La prise en main d'un nouveau logiciel ou d'une nouvelle version d'un même logiciel peut parfois s'avérer difficile. Mais la plupart des difficultés rencontrées peuvent être facilement résolues. Nous avons effectué ci-après une sélection des problèmes les plus récurrents auprès des utilisateurs de notre logiciel accompagnés des réponses apportées par notre équipe du support technique.

9.1 Code refusé sous Windows 7, 8, 10 ou Vista (sans dongle)

Message d'erreur: Code invalide ou le code doit être entré à chaque démarrage **Astuce 1**

Le programme doit être exécuté une fois en tant qu'**Administrateur**. Dans le menu du programme, cliquez sur GreatCut 4 avec le bouton droit de la souris et sélectionnez "**Exécuter en tant qu'administrateur**".

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

9.2 Dépassement: *Buffer Overflow*

Le plotter découpe correctement le début du job puis découpe de manière aléatoire. **Astuce 2**

Il s'agit ici d'un problème de configuration du port série. La plupart des plotters fonctionnant en série nécessitent un port série réglé avec les paramètres suivants: *Bits par seconde: 9600, Bits de données: 8, Parité: aucune, Bit de stop: 1, Contrôle de flux: matériel*

9.3 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 série? **Astuce 3**

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.

9.4 Le plotter ne réagit pas!

9.4 Le plotter ne réagit pas!

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

Astuce 4

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 GreatCut.

9.5 Buffer Overflow (débordement de tampon)

Le plotter indique "buffer overflow" ou ne coupe plus

Astuce 5

Ce message d'erreur peut être lié à une mauvaise configuration du contrôle de flux (COM). Il suffit parfois de régler le paramètre sur *Matériel* pour résoudre ce problème.

9.6 Importation de fichiers provenant ordinateurs Apple

Importation de fichiers dans GreatCut provenant ordinateurs Apple

Astuce 6

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...).

9.7 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe

a) Le film n'est pas assez tendu

Astuce 7

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

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

b) La vitesse est trop élevée

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

Solution: Réduire la vitesse et diminuer la pression.

c) La pression en plongée est trop élevée

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

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

d) La pression en plongée est trop faible

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

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

e) Le réglage de la lame est trop profond

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

Solution: Corriger la profondeur de la lame.

f) La lame est usée

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

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

9.7 Sources d'erreurs fréquentes lors de la découpe

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.

9.8 Plotter ne fonctionne pas via le port USB

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


Astuce 8

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 GreatCut. 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.

9.9 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 9

9.10 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier

Message d'erreur: "Error for CreateFile"

Astuce 10

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

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

9.10 Message d'erreur lors de la sortie dans fichier

Annexes

A 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.

X - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logiciel OptiScout. Informations détaillées sur :

www.optiscout.com

Hachurer	Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'une hachure. La surface sera fraisée le long de cette hachure avec l'outil de fraisage.
Importation texte (TXT / RTF / ECT)	Textes étrangères peuvent être importées directement dans l'éditeur de texte. Les formats mentionnés ci-dessus peuvent être utilisés. Le format RTF est utilisé dans le texte formaté. Il peut être stocké par tout traitement de texte professionnel.
Info Job	L'Info Job peut contenir diverses informations supplémentaires relatives à chaque job tels que par ex. numéro de commande, adresse du client, matériau, durée...etc.
Job calculation	Le job calculation se réfère à une fonction avec laquelle peut être facilement pré-calculé. Particulièrement bien elle est adapté pour calculer les dépenses de matériel.
Job de référence (*.JRF)	On sauvegarde sous un Job de référence l'environnement, les paramètres de l'outil et les pilotes de l'appareil. De la sorte, il est possible de reproduire un job ayant les mêmes attributs à volonté.
Jobs actifs et passifs	Les jobs actifs sont ceux qui sont maintenant coupés. Jobs passifs sont prêt à être sortis dans une queue d'attente.
Licences multi-utilisateurs disponibles	Licences multi-utilisateurs peuvent être achetés à une licence majeure. Les licences supplémentaires ont ici le même numéro de série que la licence principale
Ligne de contour (Print & Cut)	Contrairement à l'outline/inline les bitmaps sont ici pourvus d'un contour vectoriel. Cette fonction est notamment utilisée dans la production d'autocollants et d'étiquettes.
Lignes d'échenillage horiz. / vert.	En plus de grille d'échenillage « global » généré autour du job de sortie, lignes d'échenillage individu peuvent être ajoutées à l'horizontale ou à la verticale dans l'aperçu de sortie. Jobs grandes et lourdes peuvent être divisés de cette façon.
Modèles types (*.JTP)	Les modèles types ou <i>templates</i> sont des jobs qui n'ont pas de nom de fichier lorsqu'on les ouvre. Un modèle peut être créé dès lors qu'il doit servir d'exemple pour

d'autres jobs similaires. L'avantage réside entre autre dans le fait que la surface de travail ainsi que le layout sont déjà prédéfinis.

Mode de digitalisation

Cette caractéristique signifie un outil de dessin, qui - semblable à un tablet de digitalisation avec loupe - génère points nodaux dans l'espace de travail.

Multi-Inline

Dans ce procédé, la surface de fraisage est munie d'inlines. La surface est éliminée le long de cette inlines de l'extérieur vers l'intérieur.

Objet symétrique

Est un outil qui peut produire des étoiles et des polygones. La forme initiale (cercle, ellipse) et le nombre de coins peuvent être spécifiés. Avec son propre outil de dessin, puis les objets symétriques sont dessinés sur la surface de travail.

Onglet Clipart

Les cliparts peuvent être associés aux fichiers job - pour la plupart logos ou motifs - et sont très utiles dans la conception d'un job de sortie. L'onglet Clipart est un sous-élément de la sidebar et permet de gérer les cliparts.

Onglet Fichier

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des fichiers graphiques (jobs).

Onglet Layer

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des layers (niveaux). Les layers sont des niveaux de couleur, au moyen desquels la position de l'objet mais aussi l'ordre de sortie ainsi que le paramétrage de l'outil sont commandés.

Onglet Objets

Sous-élément de la sidebar permettant la gestion des objets. Différentes propriétés de l'objet, p. ex. visible/invisible, ne pas envoyer, ne pas imprimer, peuvent être définies au cas par cas pour chaque objet.

Optimisation


Objectifs d'optimisation sont: la réduction des rejets, les économies de matière, gain de temps, d'optimiser et de raccourcir la préparation des travaux. L'optimisation des objets peut être effectuée sur la surface de travail ou dans la prévisualisation de sortie. Les objets sont triés de sorte que la consommation de matière est la plus faible possible (pas d'imbrication des objets).

Outils de productivité

Ce sont des outils spéciaux qui peuvent en raison de leur fonctionnalité accroître la productivité des processus de fabrication d'enseignes. Il y a de tels outils qui distinguent

un logiciel de coupe de ces programmes d'illustration comme Illustrator ou CorelDRAW.

Outline / Inline	Fonction spéciale permettant de dessiner automatiquement des objets vectoriels avec un contour - à une distance prédéfinie. À l'inverse de la fonction ligne de contour, cette fonction pourvoit les objets intérieurs des contours vers l'intérieur, appelés également <i>inlines</i> .
Paramétrage de l'outil	Signifie que les réglages spéciaux peuvent être faites pour un outil. Ceux-ci peuvent être des valeurs pour la vitesse, la fréquence de rotation, la profondeur, l'angle, d'accélération et d'autres paramètres. Le pilote de périphérique définit les champs de paramètres. L'utilisateur modifie les valeurs des paramètres correspondants avant la sortie de l'appareil.
Perçages	Les perçages sont un outil de dessin spécial permettant de marquer la position d'un repère de perçage au moyen d'un réticule. Si la machine connectée est en mesure de générer des trous de perçage, la position sera alors transmise au pilote de l'appareil.
PhotoCUT	PhotoCUT est un module de programme qui peut convertir des images consistant de niveaux de gris en des bandes de vecteurs. Les bandes ainsi produites peuvent être sortis sur des traceur de découpe classiques. Ils produisent un effet de photo avec la distance d'observation suffisante.
PhraseWriter	Le PhraseWriter est un module de programme pour la gestion et l'utilisation de modules de texte. Il démarre automatiquement au démarrage du logiciel et peut être appelée via le menu contextuel à tout moment. Le bloc de texte recherché est sélectionné et affiché en tant que bloc de texte sur la surface de travail.
Plot Manager	Le plot manager est un module de programme indépendant qui contrôle et surveille la sortie des données sur le périphérique sélectionné
Plotters à rouleau	Les plotters à rouleau sont des traceurs de découpe permettant exclusivement le traitement de matériaux sur support rouleau.
Plugins d'autoimportation	Plugins d'autoimportation sont utilisés pour importer automatiquement des données sans étapes intermédiaires provenant d'autres programmes.

Polices TrueType, OpenType, Type 1, BE	Ce 4 formats de polices peuvent être gérées avec le Fontmanager, à savoir: ajouter, activer ou désactiver.
Polices URW BE	Le format de police BE a été inventé par la société URW. Il est un format de police de vecteur qui a été livré avec les systèmes de Signus.
Posterize	Posterize est une fonction qui réduit photos en couleur sur un certain nombre de nuances par couche de couleur.
Prévisualisation CDR et CMX	L'onglet Fichiers peut également afficher les fichiers CDR et les fichiers CMX.
Prévisualisation par vignette	Vignettes sont de petits extraits basse résolution d'un fichier, en pixels. Tous les fichiers situés dans un répertoire sont gérables.
Programmes supplémentaires	Des programmes supplémentaires sont des modules de programmes ou de programmes autonomes qui appartiennent à la livraison.
Protection par dongle	Un dongle est une protection contre la copie matérielle, qui peut être collé sur le port USB de l'ordinateur pour faire fonctionner le logiciel. Le dongle protège les producteurs contre la copie non autorisée de son logiciel. Il protège également l'investissement de l'acheteur, que ses concurrents ne peuvent pas obtenir le logiciel gratuitement. Une protection dongle utilise donc les deux côtés
	
Réglage du hauteur capitale	Hauteur Cap est hauteur typographiquement correct de lettres majuscules. L'éditeur de texte utilise cette valeur par défaut pour la taille de la police.
Répétition Job	Chaque job qui est encore dans l'histoire du job peut être reproduit à l'identique. Enregistre toutes les données qui sont effectivement transférées à la machine, de sorte que tous les paramètres sont inclus dans le fichier de sortie.
Repère de découpe	Est un outil de caractère spécial à utiliser pour créer les repères de découpe pour assembler les films

multicolores. Ces repères de découpe peuvent être constitués d'un carré découper ou un carré plein, qui sont positionnés par l'utilisateur à l'emplacement souhaité dans le job de sortie. Lors de la sortie ces repères sont toujours coupés à la même position dans le film - layer indépendant. Puis l'assemblage précis de différents films de couleur est possible.

Repères vidéo (Impression & Découpage)	Repères vidéo sont des marques qui peuvent être reconnus par traceurs de découpe équipés de capteurs ou des caméras optiques. De cette façon, des inexactitudes des originaux d'impression peuvent être compensées. En processus impression & découpage, ils sont également utilisés pour les contours des objets d'impression.
Sérigraphie	Est une fonction de fusion qui vous permet de changer la pile de couleur. Ainsi, l'ordre d'impression peut être interactive du clair au foncé, re-classifiés.
Segmentation avec recouvrement	La segmentation est toujours nécessaire si le travail est plus grande c'est-à-dire plus long ou plus large que la machine connectée est capable de couper. Le recouvrement est nécessaire pour que les segments individuels peuvent être complétés pour reconstruire un ensemble. Le montage bord à bord aboutirait à des lacunes indésirables.
Selon la couleur	Est une fonction de fusion qui supprime tous les secteurs qui sont cachés par recouvrant couleurs.
Sidebar	Sidebar signifie un élément de commande déplaçable qui peut être rendu visible sur le bureau. Les différents éléments sont activés par ce qu'on appelle onglet.
Sortie au périphérique en parallèle	Cette fonction peut envoyer des jobs à plusieurs appareils simultanément, qui sont connectés à un ordinateur. Cela exige : l'ordinateur doit avoir une puissance de calcul suffisante.
Sortie vers un fichier	La sortie des jobs peut être redirigée vers un fichier. A cet effet, seule l'option correspondante doit être activée dans la boîte de dialogue de sortie.
Support interfaces multiple	On entend par là que tous les ports situés sur un ordinateur qui sont 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. ✘ - Ce type d'appareil est pris en charge par la suite logicielle OptiScout. Informations détaillées sur : www.optiscout.com
Traitement des points nodaux	Outil principal pour créer et éditer des objets vectoriels.
Trajectoires outil	Lors du fraisage ou découpe laser il arrive souvent que près du point de départ d'un objet les marques d'immersion sont visibles. Ainsi, la qualité des objets à fraiser ne sera pas affectée, le point de départ vers un emplacement à l'extérieur de l'objet peut être déplacé. Cette tâche est effectuée par ce qu'on appelle trajectoires outil.
Transfert de données CMX	Le transfert de données CMX fait référence au transfert de données au moyen du format CMX de CorelDRAW. Ce format a été créé par CorelDRAW pour assurer l'échange de données entre les programmes de la famille Corel. Ce format est de libre accès et utilisé pour l'échange de données. Comparé à EPS, ce format offre l'avantage de récupérer intégralement les types de

données particuliers sans qu'il soit nécessaire de les convertir.

Tri avec simulation	Cette fonction permet d'effectuer un tri des objets répondant à un certain critère. Pour certaines machines équipées de fraise ou d'un laser, l'ordre de traitement des objets est d'une grande importance. Aussi, la sortie peut être ici simulée et le tri réorganisé en fonction des exigences du périphérique de sortie.
Trimmer	Est une fonction de fusion, sectionnant les objets fermés avec des lignes ou des objets de la courbe et que les sous-objets résultant ferme alors automatiquement.
Trimmer ouvert	Est une fonction de fusion qui laisse ouvert les objets une fois qu'ils ont été séparés à la jonction.
Type de programme	Cette section résume certains critères qui caractérisent le champ d'application du programme.
Vectorisation	La vectorisation est la conversion des bitmaps (images matricielles) en contours vectoriels.
Weed-Ex - Option du pilote	Il y a un matériau flexible ou de flochage spécialement laminé de la Witpac GmbH. Tout d'abord, les lignes vectorielles réelles sont coupés. Dans la deuxième étape, les éléments, qui doivent normalement être échenillé, sont coupés. Afin ils «tombent» automatiquement. Après l'élimination du matériau porteur en a atteint le résultat du plot complète.

B Glossaire

Alignement	Position du texte sur la surface de travail. GreatCut 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\GCC\GreatCut 4\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 GreatCut. 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 GreatCut; Désignation des fichiers de GreatCut.
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 GreatCut 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 29

AutoCAD 3, 19, 21, 22, 23, 96

B

Backup 194

BMP 29, 52, 96

C

CDR 190

Changement d'axe 81, 113, 120

Clipart 163, 188, 194

Cloner 82, 184

CMX 15, 52, 190, 192

CMYK 101, 171, 194, 197

Combiner 83, 89, 97, 120, 139

CorelDRAW 3, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 96, 163, 189, 192

CoRUN 19, 20, 21, 22, 107, 118

Curseur viseur 90

D

DXF 22, 29, 30, 97, 185

E

EMF 29

EPS 52, 96, 97, 173, 185, 192, 195

F

F

Fraiser 15, 23, 26, 40, 46, 60, 114, 115, 192

Freehand 3, 19, 96, 178

G

GIF 29

GTP 29

H

HPGL 29, 30, 52, 96, 185

HSB 171

I

IK 29

Illustrator 3, 13, 14, 19, 21, 96, 178, 189

Inline 3, 90, 120, 189

J

Jobs en cours 106, 117

JPG 96

M

Macro 22, 174, 176, 195, 197

N

Nombre de copies 48, 121, 122, 184

Nombre d'envois 47

O

Offset 53

OpenType 190

OPI 52, 185

P

PCX 29, 52, 89, 96, 154

PDF 15, 30, 32, 54, 55, 98

PhotoCUT 89, 154, 155, 160, 189

PhraseWriter 189

PLT 52

R

Remplissage 55, 60, 72, 127

Repères de découpe 3, 13, 14, 51, 72, 83, 89, 96, 190

Repères vidéos 65

RGB 101, 171

S

Segment 48, 64, 65, 66, 73, 75, 94, 184

Sens de rotation 84, 93, 114, 135

Sérigraphie 3, 65, 90, 137, 138, 139, 186, 191

T

TIF 29, 52, 89, 96, 154

TrueType 190

Type 1 190

W

W

WMF 29