

GRAPHTEC

Manuel d'utilisation de Graphtec Studio

À propos du logiciel

Contrat de licence utilisateur Graphtec Studio

Informations sur le copyright

Le copyright de tous les fichiers, données et documents (regroupés sous le nom de « Logiciel », distribués et proposés par GRAPHTEC Corporation) est détenu par Aspex Research & Technology Ltd (© 2012).

Lesdites œuvres sont protégées par la loi sur le copyright ainsi que d'autres lois et traités liés aux droits de propriété intellectuelle.

Champ d'utilisation

(1) Vous pouvez créer une copie du Logiciel comme sauvegarde.

Cependant, la copie doit inclure les informations de copyright et toute autre indication concernant les droits propriété présentés sur le média et fournis avec le logiciel.

(2) Si un tiers accepte les termes et conditions du Contrat, vos droits découlant de celui-ci peuvent être attribués à ce tiers. Dans ce cas, vous devrez détruire et éliminer la copie de sauvegarde.

(3) Tant que le Logiciel est utilisé sur un seul ordinateur à la fois, il peut être transféré à un autre ordinateur. Ici, « utilisation » désigne une situation dans laquelle le logiciel est exécuté dans la mémoire temporaire (RAM) ou la mémoire physique (disque dur) de l'ordinateur, ou à partir d'un CD-ROM/DVD-ROM.

Interdictions

(1) Il est interdit de copier le Logiciel, sauf indication prévue dans ce Contrat.

(2) Vous ne pouvez pas faire de l'ingénierie inverse, décompiler, désassembler, modifier, altérer ou créer un logiciel dérivé du Logiciel, incluant les formats de fichiers Graphtec Studio créés et fournis par le Logiciel.

(3) Vous ne pouvez utiliser, reproduire ou distribuer aucune partie du Logiciel comprenant un code source, un fichier d'aide ou une unité de code.

(4) Vous ne pouvez pas créer le Logiciel, ni le distribuer, ni l'envoyer à un tiers, ni le rendre transférable via les réseaux publics de transmission automatique, sauf consentement express écrit de GRAPHTEC Corporation.

(5) Il est interdit d'utiliser le Logiciel pour faire de l'ingénierie inverse, décompiler ou désassembler le firmware du système matériel avec lequel le logiciel communique, dans le but d'imiter ou de copier la méthode utilisée par le Logiciel pour communiquer avec le firmware.

(6) Ne pas supprimer ou modifier les informations de copyright.

(7) Vous ne pouvez pas modifier le Contrat de Licence ni ajouter des annexes sans le consentement écrit de GRAPHTEC Corporation.

Clause de non-garantie

(1) GRAPHTEC Corporation ne garantit pas la performance ni la qualité du Logiciel, des fichiers et documents annexes.

(2) Chaque risque découlant de l'utilisation du Logiciel est assumé par l'utilisateur. GRAPHTEC Corporation n'assumera aucune responsabilité au-delà du prix d'achat initial quant à l'utilisation du Logiciel.

(3) GRAPHTEC Corporation ou ses fournisseurs ne seront en aucun cas tenus responsables de toute perte de profits, perte d'épargne ou de tout dommage direct ou indirect, y compris les pertes accidentelles ou consécutives, découlant de l'installation du Logiciel, de l'incompatibilité avec un système informatique, des restrictions techniques du Logiciel, de l'utilisation de celui-ci, ou de l'impossibilité d'utiliser le Logiciel ou de tout autre insuffisance, même si GRAPHTEC Corporation a été avisé de l'éventualité de tels dommages.

(4) GRAPHTEC Corporation ne garantit pas que : les fonctions du Logiciel répondent à vos exigences, que le Logiciel soit compatible avec le système informatique sur lequel il doit être utilisé, ou qu'il n'y ait aucune restriction ou erreur dans le fonctionnement du Logiciel.

(5) Le choix du Logiciel dans le but d'obtenir les résultats escomptés, l'installation et l'utilisation du logiciel, ainsi que les résultats produits par le logiciel sont à votre charge.

Conditions

Cette licence reste en vigueur jusqu'à sa résiliation. Cette licence peut être résiliée par la destruction et l'élimination du Logiciel dans son intégralité ainsi que toutes les copies de sauvegarde.

Cette licence est également résiliée lors de la violation d'une condition du Contrat.

Dans le cas précité, vous vous engagez à détruire et éliminer le Logiciel dans son intégralité et toutes les copies de sauvegarde.

Droits et restrictions

Tous les autres droits et restrictions qui ne sont pas spécifiquement concédés dans la présente licence sont réservés au niveau mondial.

Reconnaissance

En installant le Logiciel, vous reconnaissez avoir lu et compris ce Contrat, et accepté d'être lié par ses termes et conditions.

Une personne qui installe ce Logiciel reconnaît également que le Contrat est une représentation complète et exclusive de l'accord entre ladite personne et GRAPHTEC Corporation, ce qui annule et remplace toutes les propositions, accords préalables et consultations verbales et écrites faites entre ladite personne et GRAPHTEC Corporation.

Tout amendement apporté au Contrat est nul sans la signature du représentant autorisé de GRAPHTEC Corporation.

Une partie de ce Logiciel utilise des codes protégés par copyright sous licence.

Copyright (c) 2001-2010 Icosasoftware Inc. (www.icosasoftware.ca). Tous droits réservés.

Marques déposées

Les noms des sociétés et des produits décrits dans ce manuel sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Clause de non-garantie

Certaines des images du logiciel utilisées dans ce manuel sont celles qui ont été utilisées lorsque le logiciel était en cours de développement, et celles-ci peuvent être légèrement différentes de celles réellement affichées. Il n'y a aucune différence entre les fonctions et la disposition des paramètres indiquées ici et celles de la version actuelle.

Comment utiliser ce manuel

Graphtec Studio ou Graphtec Studio Pro



Ce manuel contient des informations sur les deux versions.

Comme la version Pro présente plus de fonctionnalités, celles-ci seront expliquées.

Cette icône indique que c'est une fonctionnalité de Studio Pro.



Chacune de ces notes apporte des informations pouvant influencer sur votre découpage.

Terminologie

Coupeuse ou Traceur, sauf indication contraire, désigne un des rouleaux d'alimentation Graphtec ou aux découpes à plat.

Outil de découpe désigne le support de lame équipé d'une lame.

Images désigne les bitmaps et les photos.

Support et Matériel désigne à la fois le matériel utilisé pour tracer ou découper.

Page support désigne l'espace blanc dans la zone d'Aperçu

Forme ouverte désigne une forme dont l'extrémité est ouverte, où les points de début et de fin ne sont pas reliés

Forme fermée désigne une forme sans ouverture

Nom du modèle dans ce manuel

Dans ce manuel, « FC8600 » se rapporte collectivement aux séries FC8000 et FC8600.

Utilisation du logiciel

Ne pas utiliser plusieurs applications du logiciel de coupe en même temps.

Cela risquerait d'entraîner une instabilité ou un dysfonctionnement.

- Ne pas utiliser Graphtec Studio et Cutting Master 2 ^{*1} en même temps.
- Ne pas utiliser Graphtec Studio et Cutting Master 3 en même temps.
- Ne pas utiliser ce logiciel avec un autre logiciel de coupe.

^{*1} Cutting Master 2 est une ancienne version de Cutting Master 3.

Affichage en modes Simple et Normal

La série CE6000 peut être basculer entre le mode simple et le mode normal à l'aide du réglage de l'unité principale.

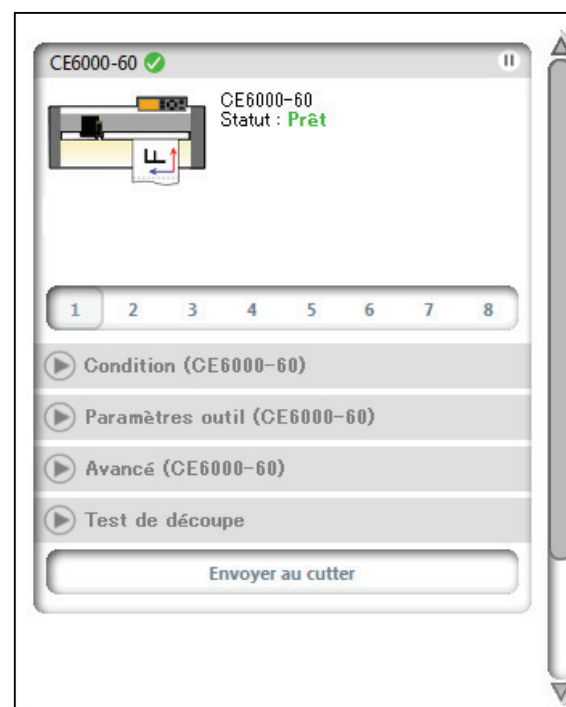
En mode simple, vous pouvez envoyer des données à votre coupeuse grâce à des opérations simples à partir du menu prédéfini.

En mode normal, vous pouvez configurer toutes les fonctions afin d'envoyer des données à votre coupeuse avec une définition supérieure.

Le contenu du menu affiché dans le logiciel varie en fonction du mode activé (simple ou normal) dans l'unité principale CE6000.



Menu lorsque le mode simple est activé



Menu lorsque le mode normal est activé

Ce manuel suppose que le mode normal est activé.

Par conséquent, le contenu du menu utilisé dans ce manuel est celui qui est affiché sur l'écran en mode normal.

Table des matières

À propos du logiciel	ii		
Contrat de licence utilisateur Graphtec Studio	ii	Fusion d'un dessin existant dans le dessin en cours	10
Marques déposées	iii	Réglage de la taille de la page de support	11
Clause de non-garantie	iii	Annuler/Rétablir	12
Comment utiliser ce manuel	iii	Outils de zoom	12
Terminologie	iii	Utilisation des lignes de quadrillage	13
Nom du modèle dans ce manuel	iv	Dessiner des lignes et des formes basiques	14
Utilisation du logiciel	iv	Lignes et formes basiques	14
Affichage en modes Simple et Normal	v	Formes avancées	15
Introduction	1	Texte	16
Installation et configuration	2	Création de texte	16
Installation de Graphtec Studio - Windows	3	Édition du texte	17
Installation de Graphtec Studio - Macintosh	3	Placement du texte sur les formes et tracés	19
Présentation de base du logiciel	4	Edition d'objets	20
Ouverture de Graphtec Studio	4	L'outil Sélection	20
Disposition logicielle	5	Mise à l'échelle des objets	22
Zone d'Aperçu	6	Rotation des objets	23
Boutons	8	Suppression d'objets	23
Création d'un nouveau dessin	10	Cisaillement d'objets	24
Enregistrement d'un modèle	10	Ordre des objets	26
Ouverture d'un dessin existant	10	Alignement d'objets	27
		Espacement des objets	28

Sommaire, suite

Edition avancée	29	Création de décalages	51
Conversion d'objets en tracés	29	Le volet latéral de Décalage	52
Outil Editer les points	30	Bitmaps et Traçage	53
Outil Gomme	33	Réglage des paramètres de traçage	54
Outil Couteau	34	Bibliothèque	55
Lignes et remplissages	37	Ajout de modèles à la bibliothèque	56
Options de couleurs basiques	37	Utilisation des objets de la bibliothèque	57
Options de couleurs avancées	38	Organisation de la Bibliothèque	57
Dégradés	39	Découpage d'un modèle	59
Motifs de remplissage	40	Étapes rapides pour découper un modèle	59
Ombres	41	Coupeuses connectées	59
Combinaison d'objets	43	Utilisation des conditions de coupe du logiciel	61
Groupement d'objets	43	Définition des conditions et des types de supports	62
Tracés composés	44	Définition du type de support	63
Modification d'objets	45	Simulation de coupe	64
Copier des objets	46	Attribution de conditions et de types de supports	66
Copier et coller	46	Paramètres de cadre d'échenillage	67
Dupliquer	46	Tri des objets	68
Répliquer	47	Tronçons	69
Imbrication d'objets	49	Copier une matrice	77
		Configurer la découpe	78

Sommaire, suite

Impression et Coupe	81
Création du tracé de coupe	81
Marques de repérage	82
Traitement du modèle	85
Réglage des préférences	86
Annexe A - Modèles de ligne de coupe	91
Annexe B - Formes fermées ou formes ouvertes	93
Annexe C - Compatibilité des fichiers	94
Mise à jour logicielle	96

Introduction

Graphtec Studio est un logiciel simple à utiliser qui a été développé exclusivement pour Graphtec, afin de créer des dessins originaux destinés à être utilisés pour une variété d'applications graphiques telles que des panneaux, bannières, décalcomanies découpées et imprimées, décorations de vêtements et autres projets en deux dimensions.

Fonctionnalités

Graphtec Studio possède tous les outils et fonctionnalités pour faire des dessins découpés. Ces fonctionnalités comprennent :

- Des outils de dessin intuitifs pour tracer des lignes, arcs, cercles, carrés, rectangles, polygones, à main levée, et des lignes courbes.
- Des outils de texte avec toutes les commandes d'un traitement de texte.
- Regroupement, dégroupage et alignement des objets.
- Déplacer, modifier, ou supprimer des points pour remodeler des objets afin de créer un aspect unique.
- Ajouter des ombres à un objet.
- Un outil Effacer unique pour supprimer des sections d'objets ou d'éléments.
- Modifier des objets en leur donnant un contour ou en fusionnant des objets de manières spécifiques à l'aide de Coller, Soustraire, Recadrer et Diviser.
- Manipuler des objets grâce au redimensionnement, à la rotation, à l'effet miroir.
- Copier des objets en utilisant Répliquer avec des moyens novateurs pour faire des copies de motifs.
- Une fonctionnalité de traçage bitmap facile à utiliser pour créer des versions esquissées de logos bitmap ainsi que des lignes de contour.
- La génération automatiquement de marques de repérage rend le processus d'impression et de découpe des décalcomanies simple et précis.
- Les éléments peuvent être remplis avec des couleurs personnalisées, des dégradés et des motifs de remplissage.
- Actions « Annuler » et « Rétablir » illimitées.
- Graphtec Studio est conçu pour exécuter plusieurs coupes à la fois.
- Plus de contrôle sur la coupe comme la modification des paramètres de coupe.

Installation et configuration

Éléments à vérifier avant d'installer le logiciel Graphtec Studio

✓ Vérifiez la configuration système recommandée

Avant de commencer l'installation du logiciel, consultez la configuration matérielle indiquée à droite. Assurez-vous que votre matériel répond à la configuration recommandée. Cette configuration est suggérée afin d'obtenir des performances optimales. Gardez à l'esprit que les systèmes avec des processeurs plus rapides, plus de mémoire (RAM), et des disques durs plus importants et plus rapides auront un temps de traitement minimal. Cela vous permettra de travailler avec des fichiers plus complexes et plus volumineux.

Configuration système		
	Windows	Macintosh
Processeur	Processeur avec 1 GHz ou plus. 2 GHz est préférable	
RAM	1 Go. 2 Go recommandé	
Espace d'installation nécessaire	100 Mo	
Système d'exploitation	Windows 8, Windows 7, Vista, XP (sp 3)	Mac OS X 10.5.8 Intel ou plus récent. (PPC non pris en charge)
Vidéo	Moniteur de résolution 800x600 avec couleurs 32 bits ou plus. (1024 x 768 recommandé)	
Autre	Lecteur CD/DVD et / ou connexion Internet haut débit	
	Port USB ou série	
	Connexion Ethernet (si besoin)	

✓ Installez les Pilotes fournis avec votre coupeuse

Alors que Graphtec Studio n'a pas besoin ou n'utilise pas les pilotes Windows fournis avec votre coupeuse, il est toujours bon d'installer les pilotes. Cela évitera d'avoir des messages plug & play.

✓ Configurez votre traceur

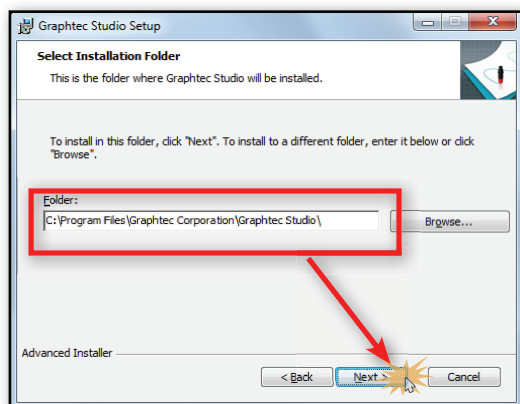
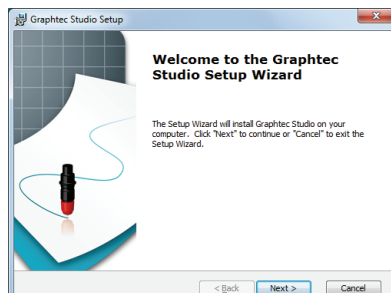
Comme Graphtec Studio fonctionne avec le langage de la coupeuse Graphtec, connu sous le nom de GPG, la coupeuse devra être réglée sur le mode automatique ou GPG.

GPG dispose de 4 paramètres de résolution, par conséquent, vérifiez que la TAILLE DU PAS ou la RÉOLUTION de votre coupeuse correspond à ce qui est défini dans le logiciel Graphtec Studio. Consultez la documentation de votre coupeuse pour obtenir des instructions sur la façon de vérifier cela.

Installation et configuration, suite

Installation de Graphtec Studio - Windows

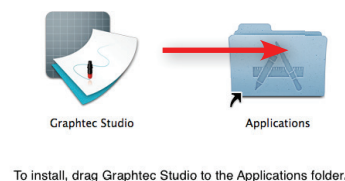
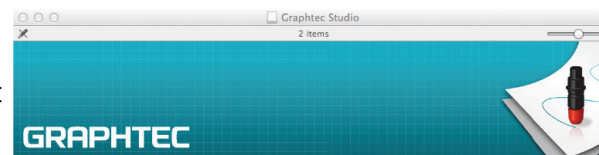
1. Désinstallez les versions précédentes de Graphtec Studio sur votre ordinateur.
2. Insérez le DVD d'installation dans le lecteur CD/DVD de votre ordinateur.
3. Une fenêtre peut apparaître pour vous demander si vous souhaitez exécuter ce programme d'installation. Cliquez sur RUN.
4. Sur l'écran d'accueil de l'assistant de configuration, cliquez sur NEXT.
5. Sélectionnez le dossier ou l'emplacement dans lequel vous souhaitez installer le logiciel. Dans la plupart des cas, l'emplacement par défaut suffira. Cliquez sur NEXT.
6. Cliquez sur INSTALL pour lancer l'installation du logiciel.
7. Une barre de progression démarrera, indiquant l'état de l'installation.
8. Activez la case à cocher « Launch Graphtec Studio » si vous souhaitez ouvrir Graphtec Studio immédiatement après l'installation, puis cliquez sur FINISH.



Votre logiciel est PRÊT à être utilisé

Installation de Graphtec Studio - Macintosh

1. Insérez le DVD d'installation dans le lecteur CD/DVD de votre ordinateur.
2. Cela fera apparaître une fenêtre affichant une icône Graphtec Studio et le dossier Applications. Cliquez, maintenez et faites glisser l'icône Graphtec Studio dans le dossier Applications.



Test de la connexion

Après avoir installé le logiciel, il est bon de tester la connexion en suivant les étapes ci-dessous :

Assurez-vous que le traceur est connecté, allumé et en mode PRÊT.

Cliquez sur le menu déroulant de la Coupeuse et sélectionnez Afficher les coupeuses.

Cela ouvre le volet latéral des coupeuses connectées. Votre modèle de coupeuse doit indiquer Prêt en vert.



Présentation de base du logiciel

Ouverture de Graphtec Studio

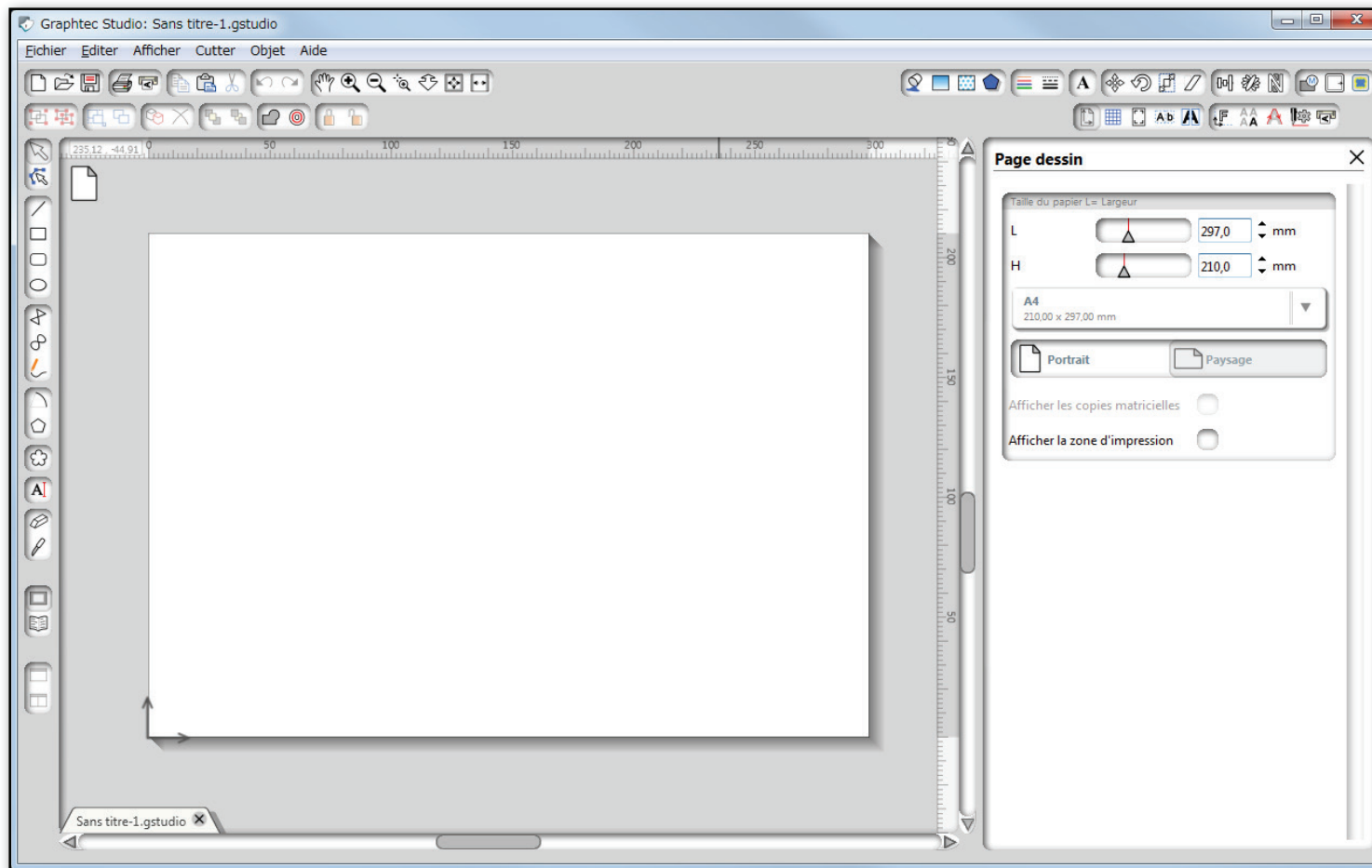
Pour ouvrir le logiciel sur un PC, localisez l'icône du bureau et double-cliquez dessus, ou cliquez sur le menu Démarrer de Windows, sélectionnez Tous les programmes, le dossier Graphtec Studio, puis Graphtec Studio.

Pour ouvrir le logiciel sur Mac, ouvrez le dossier Applications et lancez Graphtec Studio.

Une fois ouvert, le logiciel doit afficher un espace de travail et un document de démarrage disponibles comme indiqué ci-dessous :



Icône Graphtec Studio



Présentation de base du logiciel, suite

Disposition logicielle

Pour se familiariser avec Graphtec Studio, un bref aperçu de chaque composant est nécessaire. Les détails relatifs à la fonction de chaque bouton ou aux opérations spécifiques sont présentés dans les chapitres suivants.

Agencement général

La disposition est divisée en cinq sections différentes.

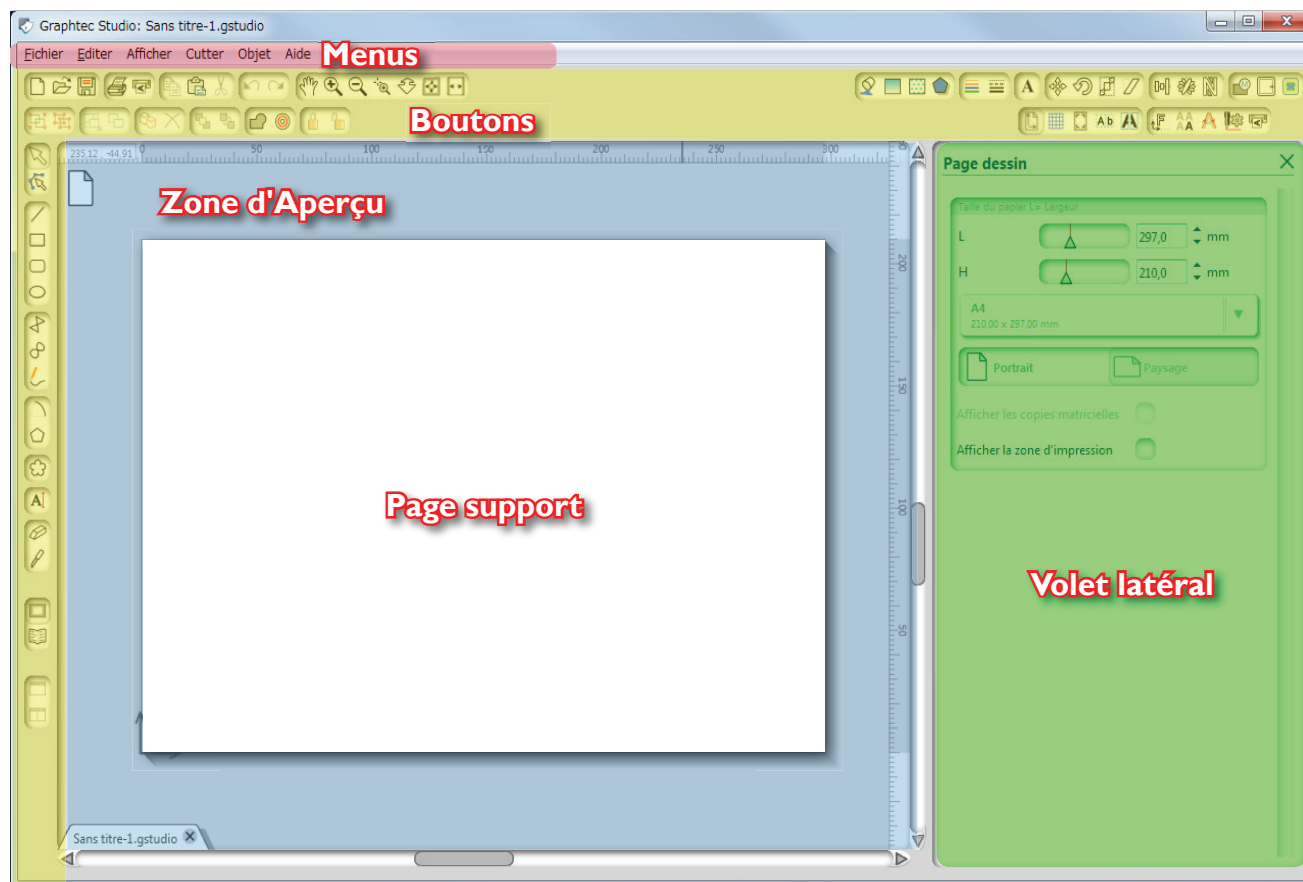
Les **Menus déroulants** contiennent les différentes fonctions disponibles dans Graphtec Studio. Ceux-ci fonctionnent de façon similaire aux menus déroulants des autres programmes. Ils sont regroupés par fonctionnalité similaire.

La **zone d'Aperçu** est la fenêtre dans laquelle vous pouvez voir le modèle lors de la création ou du découpage. Voir [Modes de la zone d'aperçu](#).

Le **Page support**, l'espace blanc dans la zone d'Aperçu, est l'endroit où se trouve le modèle principal.

Le **volet latéral**, zone située à droite de la zone d'Aperçu, affichera les options des différentes fonctions.

Les **Boutons** autour de la zone d'Aperçu et du volet latéral, lorsque vous cliquez dessus, exécuteront une action spécifique ou seront fonctionnels, et afficheront des options dans le volet latéral. Ils sont regroupés par fonctionnalité similaire.



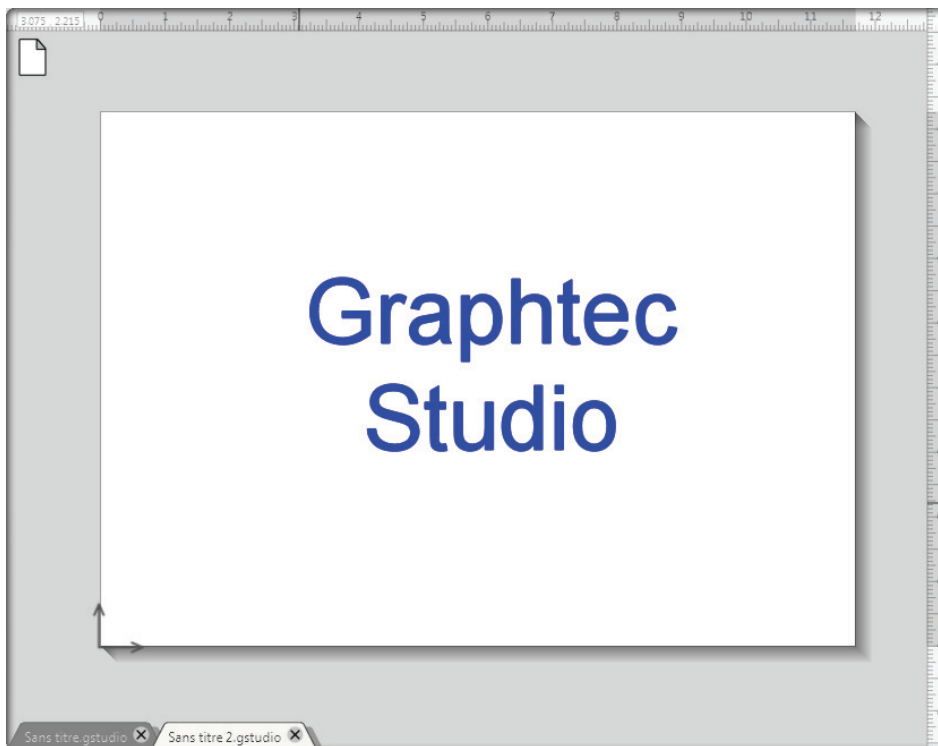
Présentation de base du logiciel, suite

Zone d'Aperçu

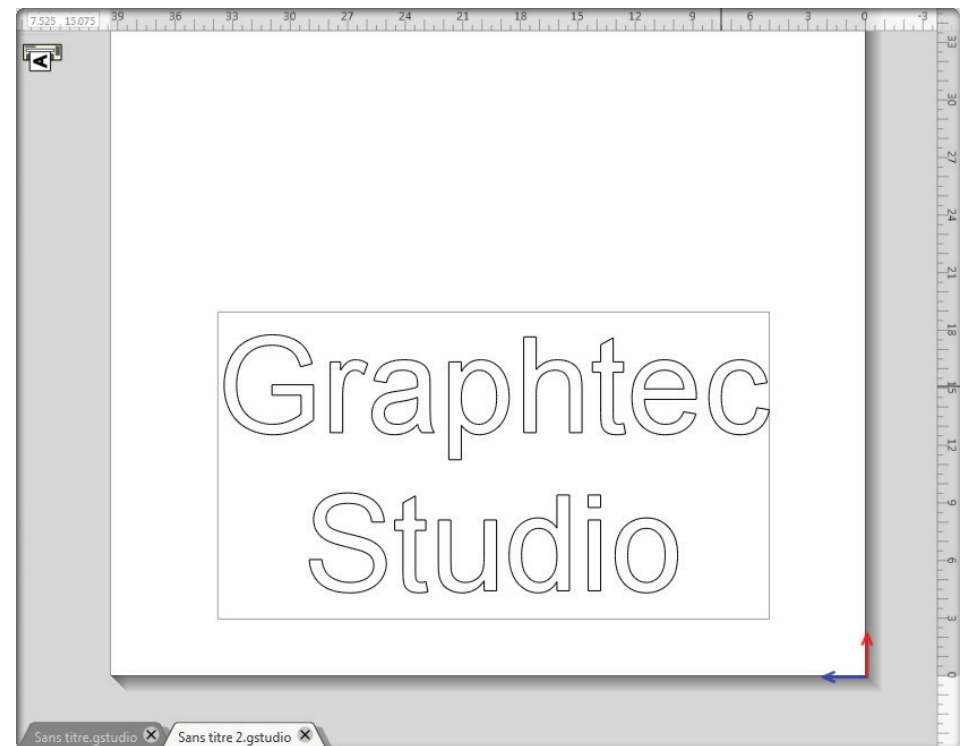
La **zone d'Aperçu** dispose de deux modes : les modes *Modèle* et *Aperçu de la coupe*. Graphtec Studio passera automatiquement d'un mode à l'autre selon l'opération. Par exemple, lorsque vous dessinerez un objet, le logiciel passera de la zone d'Aperçu au mode de Création. Lorsque vous utilisez une opération de coupe telle que la Simulation de coupe, la zone d'Aperçu passe en mode Coupe.

Le mode **Création** est conçu pour la conception. Dans ce mode, la page de support se transforme en zone de dessin. Comme mentionné précédemment, le logiciel passera à ce mode lorsque les outils de dessin seront sélectionnés pour créer du texte, des formes, des marques de repérage ou le modèle de tronçon.

Le mode **Aperçu de coupe** est conçu pour prévisualiser la tâche avant de procéder à la coupe. La page de support devient une représentation du support à couper. Cela montrera l'orientation du modèle de tâche et la façon dont celui-ci sera disposé sur le support utilisé, ou à utiliser, dans la coupeuse.



Ceci est un exemple de ce à quoi ressemble un modèle dans le mode Création de la zone d'Aperçu.



Voici le même modèle dans le mode de Production de la zone d'Aperçu. Notez qu'un contour s'affiche, indiquant la façon dont il sera découpé.

Présentation de base du logiciel, suite

Éléments de la zone d'aperçu

La zone d'Aperçu est composée de quatre éléments différents : la page support, la zone d'attente grise, les onglets de tâches ouvertes et les curseurs.

Zone de travail support et zone d'attente grise

La zone blanche constitue la **Page support**. Ceci est la zone du document actif qui représente une zone de dessin pour créer des modèles ou le support utilisé pour la coupe. Lorsque la zone d'Aperçu est en mode Création, cette zone peut être utilisée pour placer ou dessiner des objets. Les objets placés ou dessinés en dehors de la page de support, la zone grise, ne seront pas envoyés à l'imprimante ni à la coupeuse. Ils sont « invisibles » lors de la production de la tâche. Cette fonction est pratique lorsque vous avez besoin de mettre temporairement des objets de côté pour une utilisation ultérieure pour le développement du modèle.

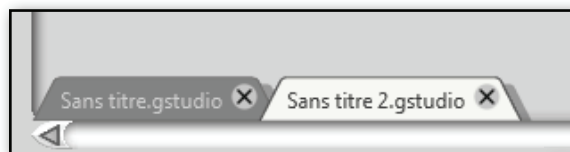
Curseurs Pro

Lorsque vous utilisez Graphtec Studio Pro, les curseurs se trouveront en haut à droite de la **zone d'Aperçu**. Ils permettent d'orienter et de dimensionner le modèle. La zone gris foncé entre les curseurs présente la taille de la page support.

Onglets de la tâche ouverte

En bas de la **Zone d'Aperçu** se trouvent des onglets représentant les tâches actuellement ouvertes.

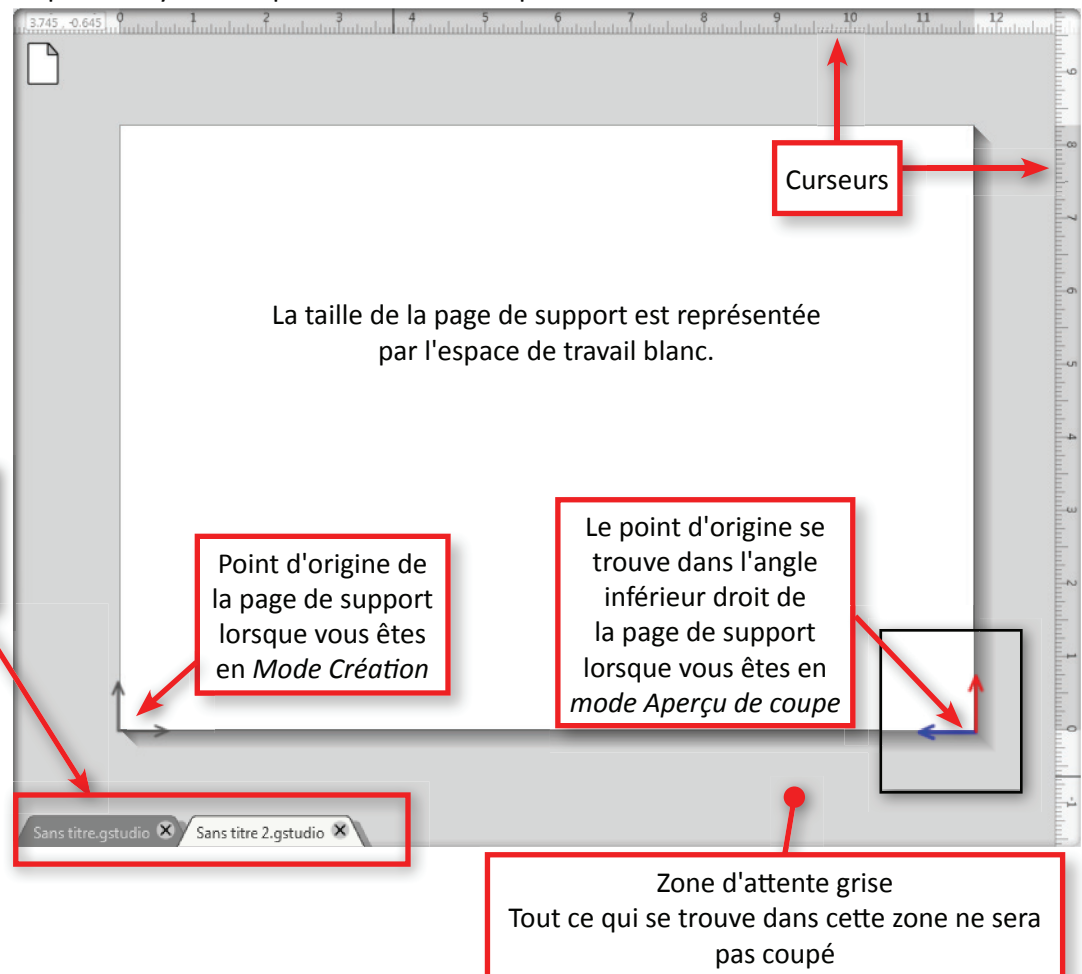
Étant donné que plusieurs documents ou fichiers peuvent être ouverts en même temps, cela simplifie le basculement entre les documents.



Onglets de la tâche ouverte

Origine de la tâche

Lorsque la zone d'Aperçu est en mode Création, le point d'origine et les deux flèches sont dans l'angle inférieur gauche de la **Page de support**. Si la fenêtre d'Aperçu est en mode Aperçu de coupe, alors les flèches d'orientation passeront en bas à droite de la page de support.



Présentation de base du logiciel, suite

Boutons

Les boutons sont regroupés par fonctionnalité similaire.

Gestion générale des fichiers

Ce groupe de boutons en haut à gauche de l'écran sert aux fonctions de gestion générale des fichiers, telles que l'ouverture, l'enregistrement et l'envoi de documents vers une imprimante ou une coupeuse Graphtec.



Outils d'édition standards

Ce groupe de boutons en haut à gauche de l'écran sert aux actions de base comme copier/coller/couper et annuler/rétablir que l'on trouve généralement dans de nombreux programmes.



Outils de zoom

Ce groupe de boutons en haut à gauche de l'écran sert aux fonctions de base de zoom avant ou arrière pour voir les parties du document de plus près ou à une distance plus éloignée.



Outils de style

Ce groupe de boutons en haut au centre de l'écran sert à modifier les styles des objets comme remplir des images, modifier des lignes, ajouter des ombres portées (pro seulement) et ajuster les attributs de texte. Cliquez sur l'un d'eux pour ouvrir leurs options dans le volet latéral.



Outils de déplacement

Ce groupe de boutons, à côté du groupe **Outils de style**, sert à repositionner, faire pivoter, redimensionner et partager et cisailier. Cliquez sur l'un d'eux pour ouvrir les options de cet outil dans le volet latéral.



Outils de manipulation

Ce groupe de boutons en haut à droite de l'écran à côté des outils de déplacement sert à aligner, répliquer et imbriquer. Cliquez sur l'un d'eux pour ouvrir les options de cet outil dans le volet latéral.



Outils de remodelage

Ce groupe de boutons sert à remodeler, décaler le contour à tracer des objets. Le remodelage doit inclure le collage, la soustraction, la réduction et le recadrage de vos formes.



Outils d'édition rapide

Cet ensemble d'outils sert à modifier rapidement. Le jeu d'outils contient le groupement et la sélection d'images, la duplication et la suppression d'éléments, l'ordre de l'objet (par exemple mettre des images au premier plan ou de les envoyer à l'arrière plan derrière d'autres images), le collage et le détournement rapide, et le blocage/déblocage d'objets.



Configuration de la page

Ces deux boutons servent à définir la taille de la page et les paramètres du quadrillage.



Outils de préparation de la coupe

Cet ensemble d'outils sert à préparer le modèle de tâche pour la coupe tels que le tronçon, les paramètres des marques de repérage, la limite de bordure et plus encore. Les trois premiers régleront le mode d'Aperçu sur Modèle, tandis que les cinq derniers boutons le mettront en mode Aperçu de la coupe.



Présentation de base du logiciel, suite

Outils de dessin

Le groupe d'outils à gauche de l'écran sont les outils de Dessin. Ces outils comprennent les fonctions sélectionner des objets, dessiner des formes d'objets, des lignes et des arcs ainsi que créer du texte directement dans votre zone d'Aperçu.

Il existe des outils d'édition, comme un outil gomme, ainsi qu'un outil couteau pour découper des objets.

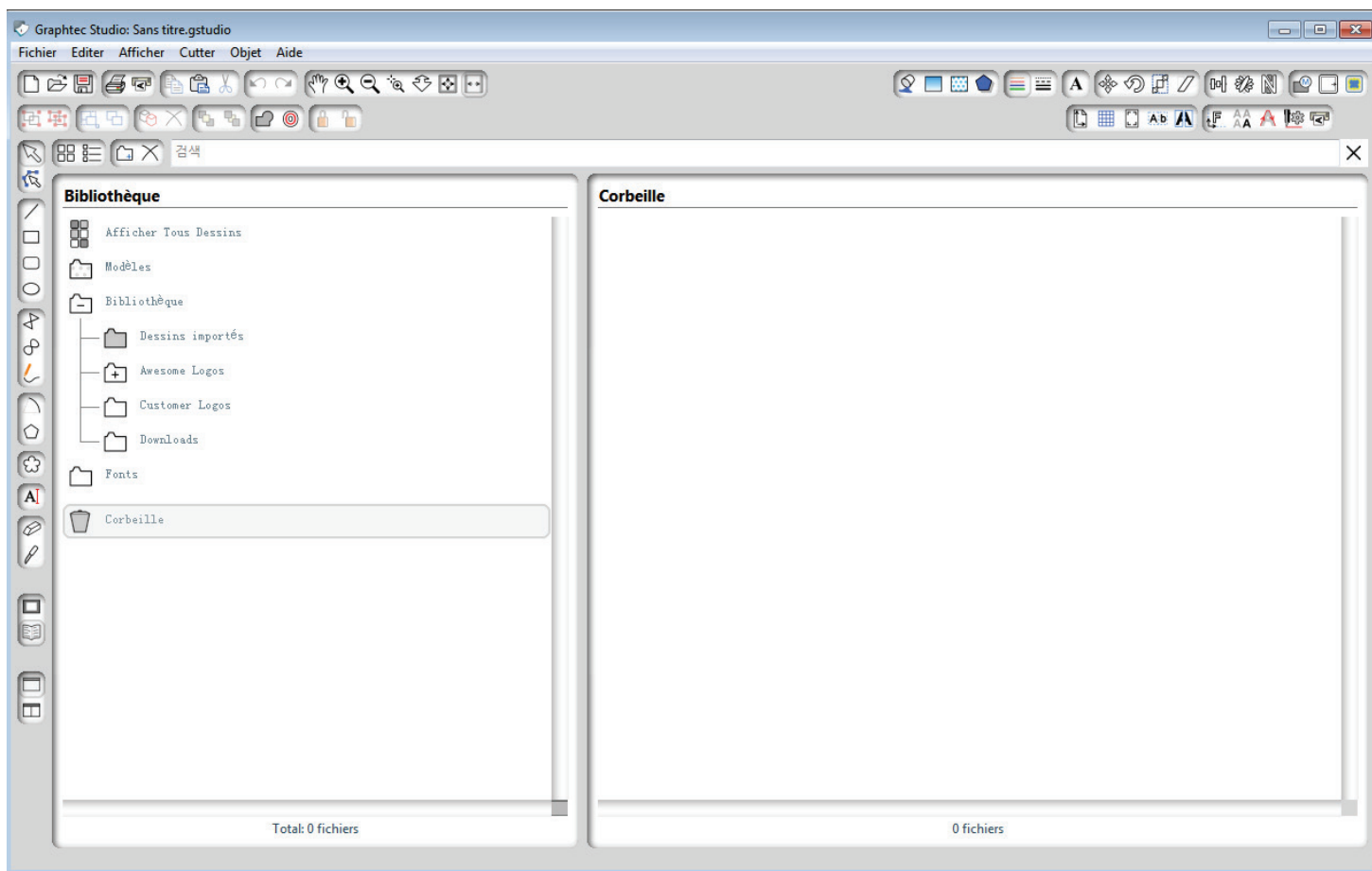
Certains outils présenteront des options qui s'afficheront dans le volet latéral afin d'ajuster la forme.



Les boutons de la Bibliothèque



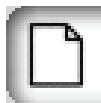
En bas à gauche se trouvent les deux boutons de la bibliothèque. Les deux boutons basculent tout simplement entre l'affichage de la bibliothèque et l'affichage de la zone d'aperçu. Lorsque les volets Bibliothèque s'affichent, une nouvelle série de boutons relatifs à la bibliothèque apparaissent. (voir Utilisation de la bibliothèque)



Volet Bibliothèque

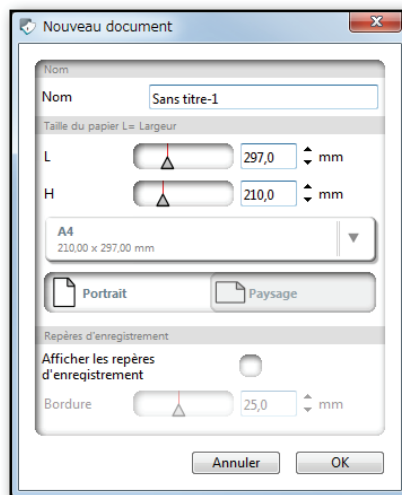
Présentation de base du logiciel, suite

Création d'un nouveau dessin



Pour commencer un nouveau document de dessin, sélectionnez Nouveau dans le menu déroulant Fichier ou cliquez sur le bouton Nouveau.

Cela ouvrira la fenêtre du nouveau document avec différentes options pour le nouveau dessin telles que la page de support, l'orientation de portrait ou paysage et pour choisir ou non la position des marques de repérage dans les angles de la page de support. Gardez à l'esprit que cela ne s'applique qu'au mode Création.



Options d'un nouveau dessin

Enregistrement d'un modèle



Pour enregistrer un modèle, cliquez sur le menu déroulant Fichier, puis sélectionnez Enregistrer, ou cliquez sur le bouton Enregistrer.

Enregistrer un modèle permettra d'enregistrer le fichier sous le nom actuel. Si c'est la première fois le dessin est enregistré, vous serez invité à entrer un nom, puis à cliquer sur OK.

Pour enregistrer un modèle sous un autre nom, cliquez sur l'option Enregistrer sous. Vous serez à nouveau invité à entrer un nom et à cliquer sur OK.

Ouverture d'un dessin existant



Pour ouvrir un fichier existant, utilisez l'option Ouvrir dans le menu déroulant Fichier, ou cliquez sur l'icône Ouvrir. Vous serez alors invité à naviguer vers le dossier où se trouve votre fichier de dessin.

Le logiciel Graphtec Studio offre la possibilité d'ouvrir des fichiers vectoriels et bitmap. (voir l'encadré sur les fichiers compatibles)

Les fichiers bitmap peuvent être ouverts ou fusionnés pour des applications d'impression et de coupe, et le traçage.

Ouverture de dessins récents

Pour ouvrir des modèles récemment utilisés, cliquez sur le menu **Fichier** et sélectionnez **Ouvrir récent**.

Fusion d'un dessin existant dans le dessin en cours

Les dessins existants et les types de fichiers compatibles peuvent être fusionnés ou importés dans le dessin en cours en sélectionnant le menu déroulant Fichier, puis Fusionner.

Vous serez alors invité à naviguer vers le dossier où se trouve votre fichier de dessin.

Cliquez sur le fichier à fusionner et cliquez sur OK.

Cela permet de placer le contenu du fichier sur la fenêtre d'aperçu en cours

Les types de fichiers compatibles et les dessins peuvent également être fusionnés sur le dessin en cours en faisant glisser le fichier à partir de vos fichiers informatiques directement sur votre espace de travail dans le logiciel.

Fichiers compatibles

Voici la liste des types de fichiers compatibles que Graphtec Studio peut OUVRIRE ou FUSIONNER.

Fichiers vectoriels

GSTUDIO (*Graphtec Studio*), GSD/GST (*Graphtec ROBO Master*), DXF

Fichiers bitmap

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4, RAS, RLC, CIT, EPS

Pro Pro

AI, PDF, SVG

Présentation de base du logiciel, suite

Réglage de la taille de la page de support

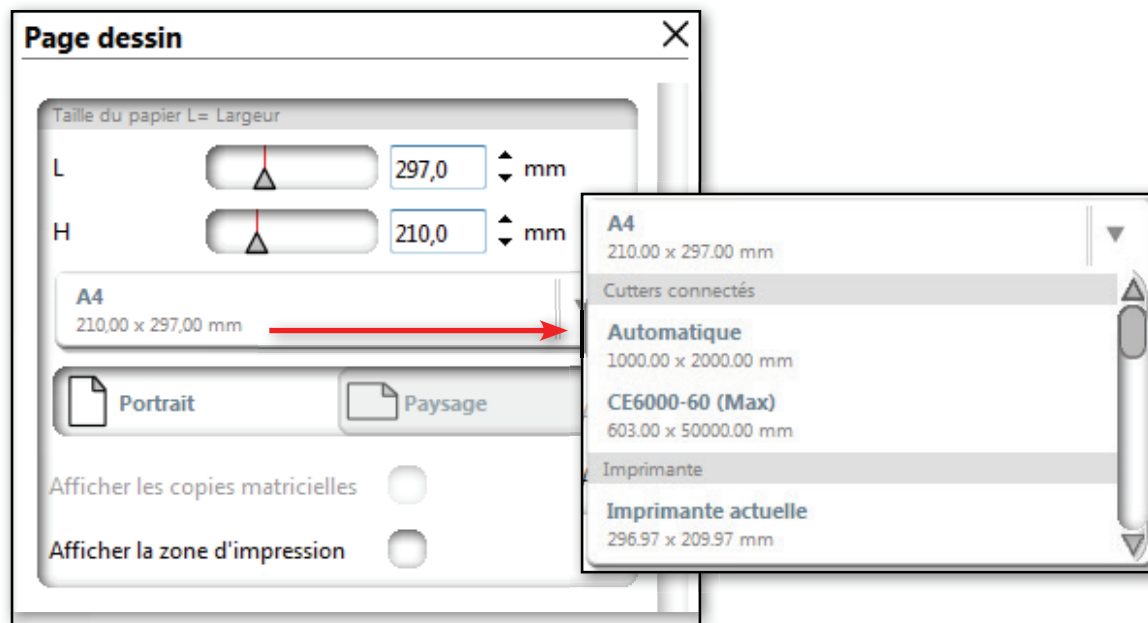
Il est possible d'ajuster la page de support pour le mode Création et le mode Aperçu de coupe*. Pour ajuster la taille de la page de support dans le mode Création, cliquez sur le bouton Page du modèle. Cela permet d'afficher les options de la page du modèle dans le volet latéral.

La taille de la page peut être ajustée à l'aide des curseurs de Largeur (L) et de Hauteur (H). Les curseurs servent à dimensionner visuellement le support. Les valeurs peuvent être saisies pour un dimensionnement plus précis à côté des curseurs.

Juste au-dessous des curseurs se trouvent les choix prédéfinis. Ces choix vont des tailles de document standards aux tailles prises à partir des coupeuses actuellement connectées à l'ordinateur. Lorsqu'une coupeuse est connectée à l'ordinateur, le logiciel interroge ou rassemble ses informations concernant. La **Taille d'interrogation** fera en sorte que la zone de dessin corresponde à la taille du support chargé dans la coupeuse.

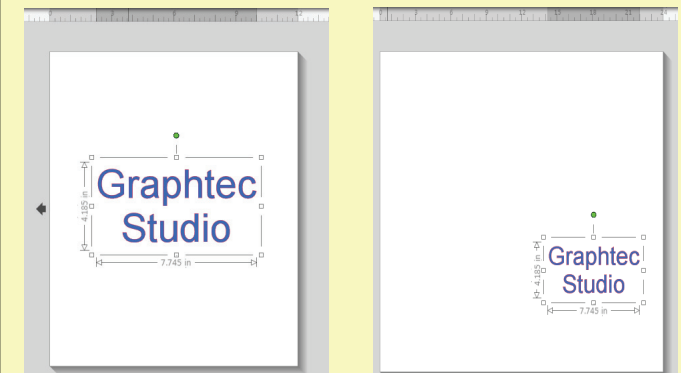
Afficher les copies de matrice affichera les copies dans la fenêtre de la matrice.

Afficher la zone imprimable affichera le contour fin de la page de support. Cela reflète la zone autorisée par votre imprimante. Tout objet en dehors de cette ligne ne sera pas imprimé.



Redimensionnement la taille du support et de la tâche

Le redimensionnement du support n'affectera pas la taille du modèle, même si cela semble être le cas. La raison de cela est que Graphtec Studio augmentera ou diminuera toujours le modèle pour maintenir une taille adaptée à la taille de la page de support.

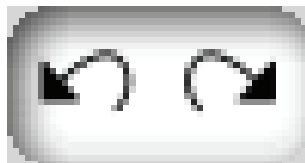


* Généralement, le mode Aperçu de coupe est réglé automatiquement selon la taille interrogée de la coupeuse. Pour régler cela, consultez le chapitre sur le Découpage d'un modèle.

Présentation de base du logiciel, suite

Annuler/Rétablir

ANNULER la dernière action. Cela est également possible en maintenant la touche Ctrl de votre clavier enfoncée et en appuyant sur la touche Z, également connu comme Ctrl-Z. Sur Mac, c'est Cmd-Z.

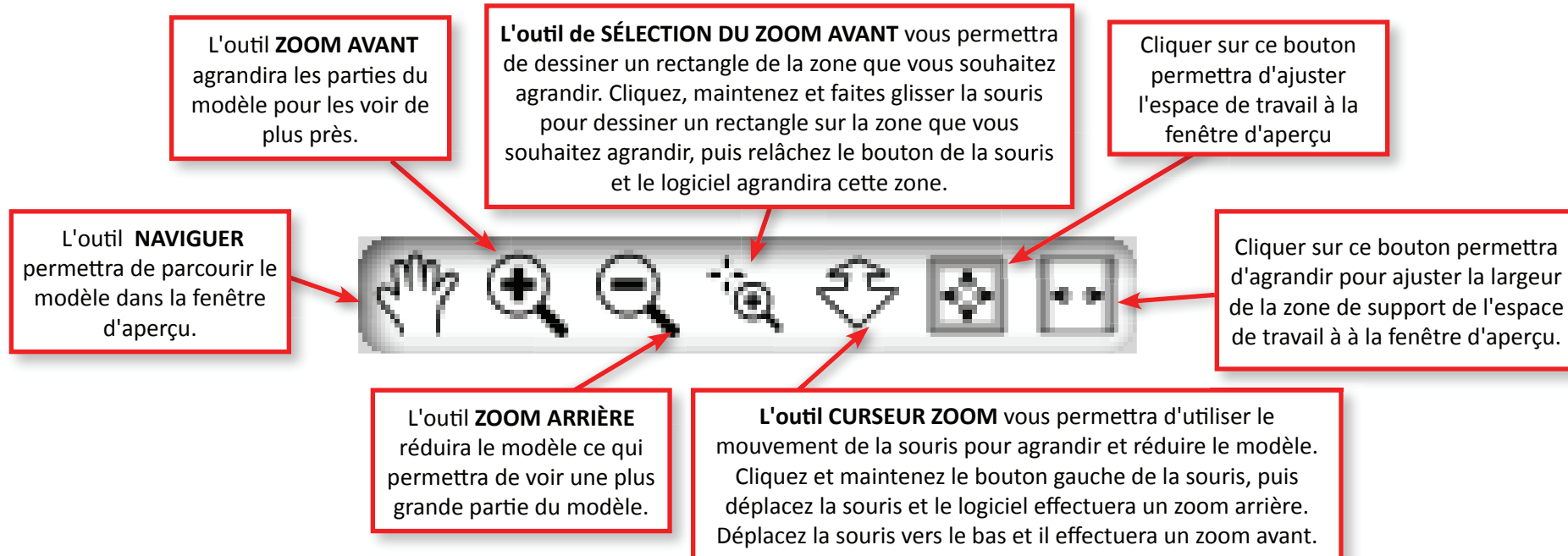


RÉTABLIR la dernière action. Cela est également possible en maintenant la touche Ctrl et la touche MAJ de votre clavier enfoncées, puis appuyez sur la touche Z ou Ctrl-Maj-Z. Sur Mac, c'est Cmd-Maj-Z.

La fonction Annuler / Rétablir est limitée uniquement par la mémoire disponible.

Outils de zoom

Souvent lorsque vous affichez votre espace de travail, vous pouvez faire un zoom avant pour voir le modèle, ou un ou des parties d'un dessin, de plus près, plus difficile à voir ou à travailler. Le groupe d'outils de zoom offre plusieurs modes de zoom, le zoom avant pour voir de plus près, ou le zoom arrière qui offre une vision globale et plus large du modèle. Voici la fonction de chaque outil de zoom.



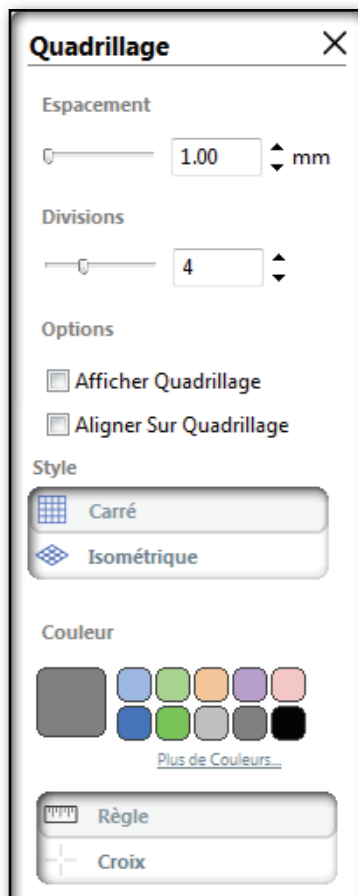
Présentation de base du logiciel, suite

Utilisation des lignes de quadrillage Pro

Le quadrillage facilite l'affichage des mesures et la création précise. L'affichage du quadrillage peut être activé simplement en cliquant sur le menu déroulant Afficher, puis sur **Afficher** le quadrillage.



Pour ajuster le quadrillage, cliquez sur le bouton Quadrillage en haut à droite de l'écran. Cette action permet d'afficher les options de réglage du quadrillage dans le volet latéral.



Espacement détermine l'espace entre chaque ligne du quadrillage

Divisions définit le nombre de quadrillages avant l'apparition d'une ligne de quadrillage plus foncée. Cela permet de trouver les dimensions des objets.

Afficher le quadrillage active ou désactive les quadrillages.

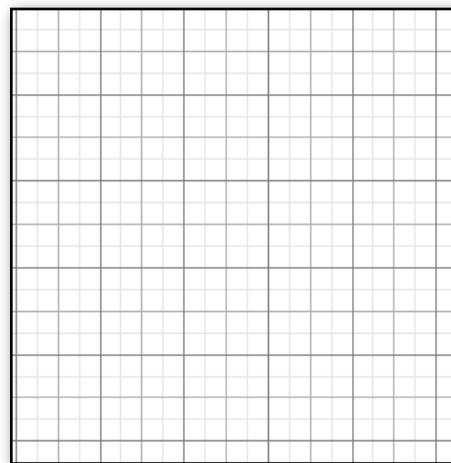
Aligner sur le quadrillage forcera les objets à s'adapter aux points d'intersection du quadrillage. Ceci est particulièrement utile lorsqu'un objet doit se conformer à une forme ou mesure spécifique.

Le **Style** de quadrillage peut être soit **Carré**, soit **Isométrique**. Le quadrillage Isométrique présente une apparence en 3D. Les différents styles peuvent être à nouveau utiles lorsque vous dessinez des images dans le logiciel afin de fournir une mesure de référence.

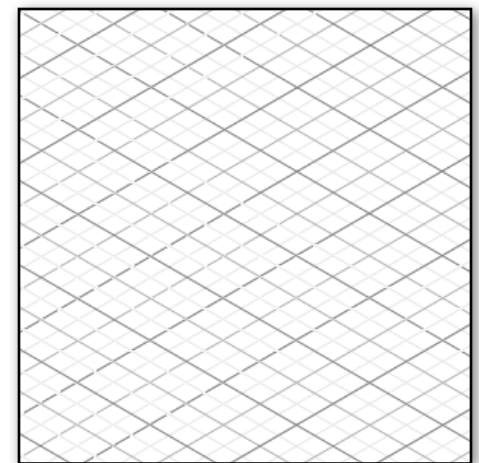
Couleur offre plusieurs couleurs de quadrillage.

Curseur (Pro seulement) active ou désactive les curseurs.

Viseur activera un viseur clair. Le viseur peut être utile quand vous cherchez à atteindre des points en dessinant des objets.



Quadrillage carré traditionnel



Quadrillage isométrique

Dessiner des lignes et des formes basiques

La barre d'outils de dessin se trouve à gauche de la zone d'Aperçu. Dans cette barre d'outils, il y a quatre outils permettant de sélectionner et d'éditer, dix outils pour dessiner des objets et un outil de Texte. Ce chapitre présente les outils de dessin. (Pour obtenir des informations sur la création de texte, consultez le chapitre concernant le [Texte](#))

Lignes et formes basiques

Les quatre premiers outils de dessin sont la Ligne, le Rectangle, le Rectangle arrondi et le Cercle/Ellipse. Pour activer un outil, cliquez dessus, et commencez à dessiner l'objet dans la zone d'Aperçu. Ces quatre outils de dessin utilisent les mêmes étapes de dessin :

1. Cliquez une fois sur la souris à l'endroit où vous voulez commencer l'objet*.
2. Déplacez le curseur de la souris et les objets commenceront à se former.
3. Une fois que l'objet à la forme désirée, cliquez à nouveau sur la souris.

* Vous pouvez également cliquer, maintenir et faire glisser la souris, puis quand l'objet est dessiné, relâchez la souris.

Voici une description de chaque outil :



L'**outil de Ligne** créera des lignes droites simples. Maintenez enfoncée la touche **Maj** de votre clavier tout en dessinant, cela forcera la ligne à être verticale, horizontale ou à un angle de 45 degrés du point de départ.



L'**outil Rectangle** dessinera un rectangle. Maintenez enfoncée la touche **Maj** de votre clavier tout en dessinant le rectangle, cela forcera la forme à être carrée.



L'**outil Rectangle arrondi** fonctionne de façon similaire à l'outil Rectangle, sauf que le rectangle a des angles arrondis. La touche **Maj** forcera la forme à être carrée avec des angles arrondis. Pour modifier le Rectangle arrondi, consultez l'encadré sur la [Edition des rectangles arrondis](#)



L'**outil Ellipse/Cercle** dessinera un ovale ou une ellipse. Maintenez enfoncée la touche **Maj** de votre clavier tout en dessinant la forme, cela forcera celle-ci à former un cercle. Maintenez enfoncée la touche **Alt** de votre clavier, cela placera le point initial au centre exact de votre objet.

Modifier les formes du dessin

Chaque outil de dessin ne dessinera que la forme. Pour modifier la forme vous devrez utiliser l'outil de Sélection. Voir Utilisation de l'outil de Sélection.

Cette méthode peut être modifiée à l'aide d'un paramètre des Préférences. Voir Réglage des préférences

Edition des rectangles arrondis

Pour modifier un rectangle arrondi, prenez l'outil Sélection et cliquez dessus. Vous verrez deux poignées de contrôle dans l'angle supérieur gauche du rectangle utilisables pour façonner les angles. Lorsque vous faites glisser sur une poignée pour remodeler l'angle, les 3 autres angles refléteront ces changements.

Également, pour maintenir la proportionnalité de l'angle, maintenez la touche **MAJ** enfoncée **TOUT EN** déplaçant l'une des poignées.

Dessiner des formes, suite

Formes avancées

Les six outils de dessin suivants sont avancés en ce sens qu'ils sont disposés de façon différente à celle des lignes simples, des cercles et des rectangles. Voici une description de chaque outil et la façon dont chacun d'eux est disposé :



L'**outil Polygone** dessinera des lignes à segments multiples. L'outil dessinera un point sur chaque clic de souris, avec des lignes entre chaque nouveau point et le point précédent. Pour arrêter le traçage des lignes, double-cliquez sur la souris*, ou si le point final est aligné avec le point de départ, cliquez une fois**. Cliquer sur Annuler permettra de revenir au dernier point.

Maintenez enfoncée la touche **Maj** de votre clavier tout en dessinant le segment de ligne, cela forcera le segment à être vertical, horizontal ou à un angle de 45 degrés du dernier point cliqué.



L'**outil Forme courbe** fonctionne exactement comme l'outil Polygone, sauf qu'il dessine une ligne courbe.



L'**outil Dessin à main levée** dessinera une ligne continue libre. Pour dessiner avec cet outil, cliquez, maintenez et faites glisser la souris. Une ligne avec des points d'intersection de modification continuera de se former jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché. Une forme fermée est créée si le point de fin est aligné avec le point de départ.



L'**outil Arc** dessinera un arc. Pour créer un arc, cliquez 3 fois sur la souris. Le premier clic créera le point central de l'arc. Faites glisser la souris et cliquez une deuxième fois pour définir le rayon de l'arc. Faites glisser la souris à nouveau, l'arc commence alors à se former. Lorsque la longueur désirée de l'arc est atteinte, cliquez sur la souris une troisième fois pour créer l'arc.



L'**outil Polygone** fait partie du groupe de Formes automatiques et dessine des pentagones. Cliquez une fois pour définir l'emplacement du centre, le pentagone commence alors à se former. Une fois la taille désirée atteinte, cliquez à nouveau.



L'**outil Formes automatiques** ouvre le volet latéral et affiche un certain nombre de formes différentes qui peuvent être dessinées - des formes les plus élémentaires aux formes les plus complexes. Chaque type de forme peut être ajustée grâce à la poignée de contrôle et le curseur de contrôle.

* Cela permet de créer une forme ouverte. Voir l'annexe A

** Cela permet de créer une forme fermée. Voir l'annexe A



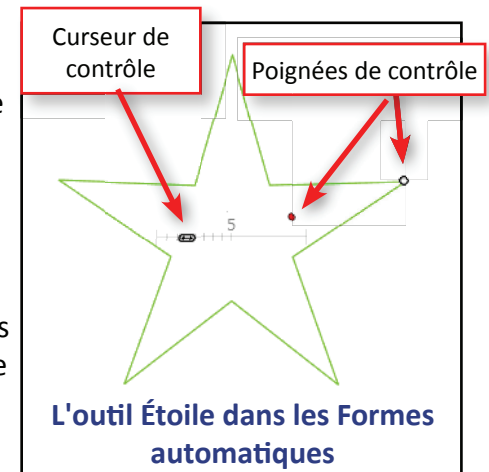
Outil Polygone



Outil Forme courbe



Outil Dessin à main levée



L'outil Étoile dans les Formes automatiques

Texte

Création de texte



La création de texte dans Graphtec Studio est très similaire à l'utilisation d'un traitement de texte. Il vous donne accès à des polices et des styles qui font une partie de votre système, ainsi que d'autres fonctionnalités telles que le caractère et l'interligne.

Étapes de la création de texte :

1. Cliquez sur l'outil de texte situé à gauche de l'écran du logiciel. Cela permet d'afficher les paramètres de texte dans le volet latéral, où la police, le style et d'autres paramètres de votre texte peuvent être sélectionnés.
2. Cliquez sur la zone d'Aperçu.
3. Un curseur rouge clignotant apparaîtra.
4. Commencez de taper.

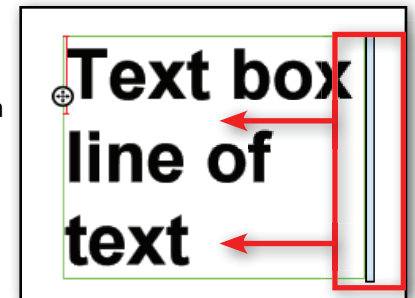
Pour sortir du mode édition de texte, cliquez n'importe où en dehors de la zone de texte représentée par un fin contour vert.



La zone de texte

La saisie du texte est très semblable à celle d'un traitement de texte :

- Appuyez sur **Entrée** pour ajouter une autre ligne de texte.
- Tapez sur le **Retour arrière** pour effacer le dernier caractère. Tapez sur la touche **Effacer** pour supprimer un caractère à droite du curseur.
- Pour insérer du texte, placez le pointeur de la souris à l'endroit de l'insertion. Cela peut être réalisé soit en appuyant sur les flèches pour positionner le curseur, soit en cliquant entre les deux lettres où vous souhaitez insérer le texte.



Lorsque la barre de contrôle est déplacée, cela ajuste l'habillage du texte

Ajustement de la zone de texte

La **barre de contrôle** immédiatement à droite du texte permet de régler la largeur de la zone de texte. Lorsque la **barre de contrôle** est déplacée à gauche et à droite, l'habillage du texte sera ajusté, en déplaçant les mots entiers sur la ligne suivante. Lorsque la barre est déplacée vers la droite, cela élargit la zone de texte et ajustera l'habillage du texte en conséquence.

Dans le coin inférieur gauche de la zone de texte se trouve une **Poignée de contrôle** pour déplacer le texte. Si elle est proche d'un tracé de forme, cela cassera le texte et le placera sur le tracé de la forme. Voir Placement du texte sur les formes et tracés.



Poignée de contrôle de déplacement du texte

La barre de contrôle ajuste la largeur de la zone de texte et l'habillage

Texte, suite

Édition du texte

Pour modifier les propriétés du texte ou des parties de texte, le texte doit d'abord être sélectionné. Vous pouvez effectuer cela en déplaçant la souris sur le premier caractère à modifier, puis en cliquant, en maintenant et en faisant glisser la souris pour sélectionner le texte. Une fois le texte est sélectionné, tous les paramètres modifiés dans le volet latéral seront reflétés dans le sélectionné.



This is the Highlighted text



This is the *Altered* text

Déplacement et suppression d'un groupe de texte

Une fois le texte sélectionné, il peut être déplacé vers une autre position dans la zone de texte à l'aide de Couper et Coller.

Appuyer sur la touche Suppr ou Retour arrière permettra de supprimer le texte sélectionné.



THIS IS TEST THAT MOVES



THIS IS MOVES TEST THAT

Modes d'édition

Comme avec tous les objets, la zone de texte est un type d'objet qui possède deux modes : les modes **Sélectionné** et **Éditer**.

Le mode Sélectionné : lorsque vous cliquez deux fois sur une zone de texte, celle-ci sera en mode sélectionné. De même que lorsque d'autres types d'objets sont sélectionnés, neuf poignées de contrôle et une poignée de rotation apparaîtront autour de la zone de texte. (voir édition d'objets)

Mode édition : cliquez deux fois dans une zone de textes pour entrer en mode Édition. Le texte présentera une poignée de contrôle, une barre de contrôle et un curseur rouge clignotant. C'est dans ce mode que les caractères de la zone de texte peuvent être changés, remplacés, modifiés ou supprimés.

Lorsque le texte est en mode Édition, la modification du texte est aussi semblable à celle d'un traitement de texte.



This is Select Mode text



This is Edit Mode text

Texte, suite

Utilisation des options de texte du volet latéral

Dans le volet latéral, vous trouvez plusieurs options pour modifier le texte dans la zone de texte sélectionnée.



- La police actuelle cours indique la police utilisée à l'endroit où se trouve le curseur. Si aucun objet de texte n'est sélectionné, elle indique la police par défaut. Cela peut être modifié en choisissant une police dans la liste des polices.
- La liste des **Polices** utilise les polices True Type (ou TTF) installées sur votre ordinateur. Graphtec Studio récupère simplement toutes les polices installées et les affiche dans le volet latéral du texte.
- Style de police** permet de régler l'aspect ou le « style » de la police. Certaines polices ont plus de styles que d'autres. Les styles de police généraux sont Gras, Italique et Souligné. Cliquez sur le style de police pour l'activer. Cliquez dessus à nouveau pour le désactiver.
- Alignement du texte** permettra d'aligner le texte sur le bord gauche, bord droit ou au centre de la zone de texte, et entièrement justifié, ce qui place l'espacement entre les mots de façon élargir le texte pour atteindre les deux bords de la zone de texte.
- L'**Orientation du texte** permet de régler l'orientation du texte.

Taille de point	po	mm
18	1/4	6
36	1/2	13
72	1	25
144	2	50
288	4	100

- La **Taille du texte** est toujours indiquée en points. À droite se trouve un tableau de conversion.
- L'**Espacement des caractères** détermine l'espace entre chaque caractère.
- L'**Interligne** détermine l'espace entre chaque ligne dans la zone de texte.

Police actuelle

Liste des polices

Style de police

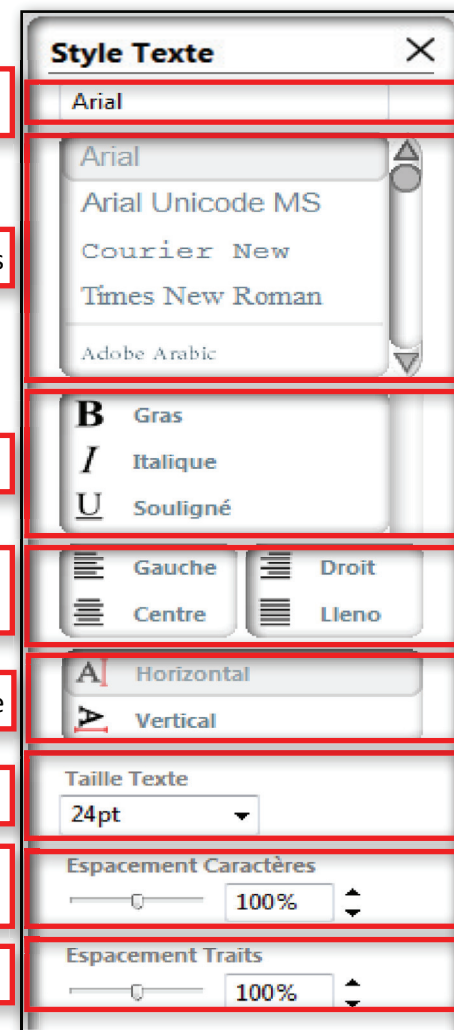
Alignement du
texte

Orientation du texte

Taille du texte

Espacement des
caractères

Interligne



Text Spacing at 125%

**Line
Spacing
at 150%**

Texte, suite

Placement du texte sur les formes et tracés

La poignée de contrôle sur la zone de texte permettra de déplacer la zone de texte vers une nouvelle position, ou lorsqu'elle est glissée sur une forme ou un tracé, le texte suivra le tracé de la forme.

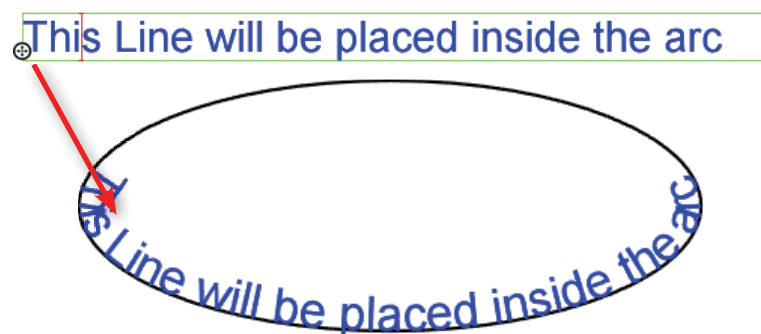
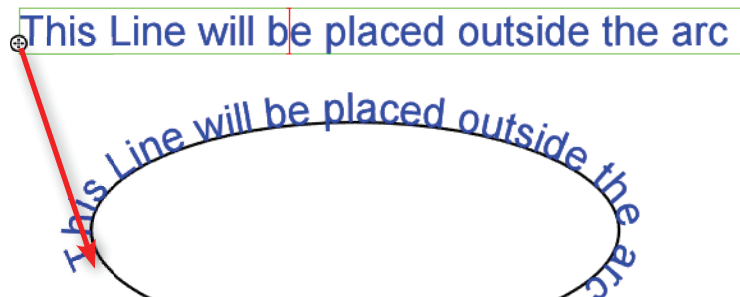
Pour placer du texte sur une forme :

1. En mode Édition, cliquez, maintenez et faites glisser la poignée de contrôle sur un tracé. Une fois le point placé sur un tracé, il suivra ce dernier.
2. À l'aide de la souris, faites glisser le texte à la position désirée sur le tracé. Lorsque vous le placez sur une forme de type cercle, le texte peut également être placé dans la forme en le faisant glisser vers le centre de celle-ci.
3. Déplacez le texte pour le mettre en place.
4. Relâchez le bouton de la souris.

La poignée de contrôle peut être utilisée pour déplacer le texte autour du tracé. Il peut également être déplacé en le faisant glisser loin du tracé où le texte revient au format de zone de texte.

Réglage de la ligne de référence

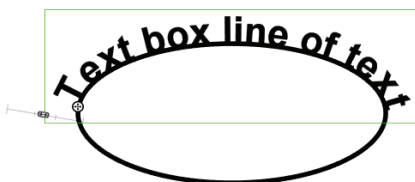
La ligne de référence est la ligne sur laquelle la plupart des lettres « sont posées » à l'exception des lettres élargies comme « p » et « q ». Lorsque le texte est sur un tracé, la ligne de base est redéfinie selon le tracé. Pour ajuster la manière dont le texte est placé sur le tracé, vous disposez d'un curseur de contrôle. Lorsque le curseur est sur un côté, le texte est abaissé au-dessous de la ligne du tracé. Lorsque le curseur est sur l'autre côté, le texte est élevé au-dessus de la ligne du tracé.



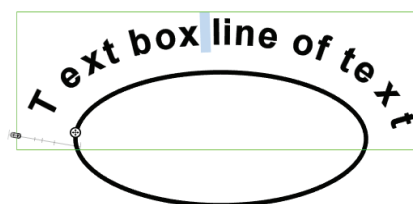
Faites glisser une poignée de contrôle sur un tracé, le texte est alors placé sur le tracé, à l'intérieur ou à l'extérieur



Le curseur contrôle la distance entre le texte et la courbe, qui sert de référence



Le curseur en position par défaut et le texte se trouvent sur le tracé qui sert de référence pour le texte.



Lorsque le curseur se déplace d'un côté, le texte s'élève au-dessus du tracé.



Lorsque le curseur se déplace de l'autre côté, le texte passe en-dessous du tracé.

Edition d'objets

L'outil Sélection



L'outil Sélection, situé en haut de la barre d'outils, ressemble à une flèche et est le principal outil utilisé pour modifier les objets. Avant de pouvoir modifier un objet, il faut d'abord le sélectionner. En règle générale, après avoir utilisé un outil de dessin ou de texte, le logiciel va, par défaut, revenir automatiquement à l'outil Sélection, même si cela puisse être modifié dans les Préférences. Grâce à ce simple outil, l'objet peut être déplacé, redimensionné, tourné, et même remodelé. Il existe plusieurs façons de sélectionner des objets.

Pour sélectionner un objet unique :

1. Cliquez d'abord sur l'outil Sélection
2. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez sélectionner.

Pour sélectionner plusieurs objets en même temps :

1. Cliquez sur l'outil Sélection.
2. Cliquez sur le premier objet.
3. Maintenez la touche Maj enfoncée et commencez à cliquer sur les autres objets.

Seconde méthode pour sélectionner plusieurs objets en même temps :

1. Cliquez sur l'outil Sélection.
2. Cliquez, maintenez et faites glisser la souris à l'aide de l'outil Sélection, une zone de sélection en pointillés apparaîtra alors.
3. Lorsque la zone commence à se former, tous les objets à l'intérieur de cette zone seront sélectionnés.
4. Une fois les objets désirés sélectionnés, relâchez le bouton de la souris.

Pour sélectionner tous les objets :

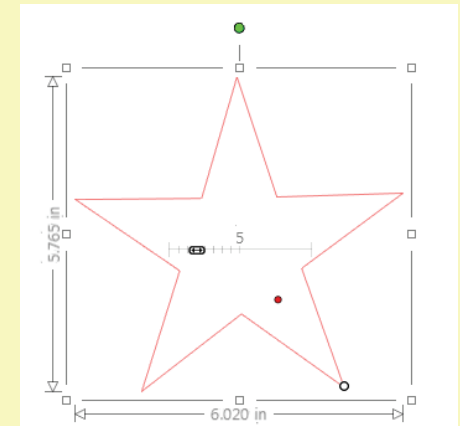
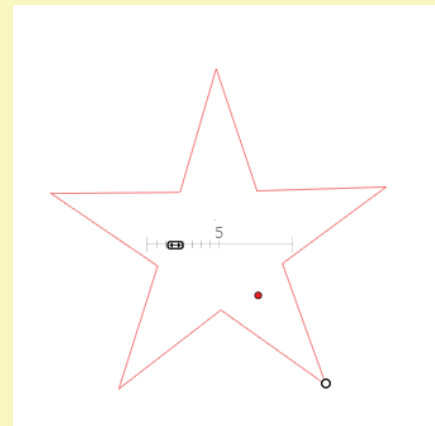
- Appuyez sur Ctrl-A ou Cmd-A sur Mac.
- Cliquez sur le menu déroulant **Éditer**, puis sur Sélectionner tout.

Sélection d'une forme automatique

Lors de la sélection d'une forme automatique, celle-ci apparaîtra avec des poignées de contrôle. Par exemple, la forme automatique *étoile* présente deux poignées de contrôle et un curseur de contrôle. Les poignées contrôlent la forme de l'étoile, et le curseur permet de contrôler le nombre de pointes sur l'étoile. Cela est possible même si plusieurs objets sont sélectionnés.

Cliquez à nouveau sur l'étoile sera pour faire apparaître l'échelle et les poignées de rotation.

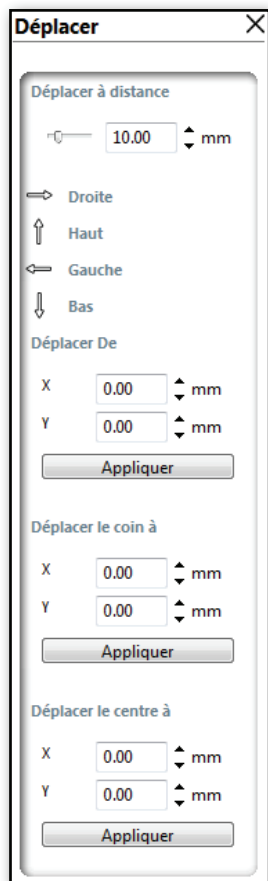
Voir Edition des formes automatiques



Edition d'objets, suite

Déplacement d'un objet

1. Cliquez sur l'outil Sélection.
2. Placez le pointeur sur l'objet à déplacer. La flèche de l'outil de sélection se transforme en petite main, ce qui indique qu'elle se trouve sur un objet.
3. Cliquez, maintenez et faites glisser l'objet vers son nouvel emplacement.
4. Relâchez le bouton de la souris.



Volet latéral Déplacer

Déplacement de plusieurs objets

1. Sélectionnez tous les objets à déplacer.
2. Cliquez, maintenez et faites glisser l'objet vers son nouvel emplacement.
3. Relâchez le bouton de la souris.

Déplacement d'objets selon leur valeur



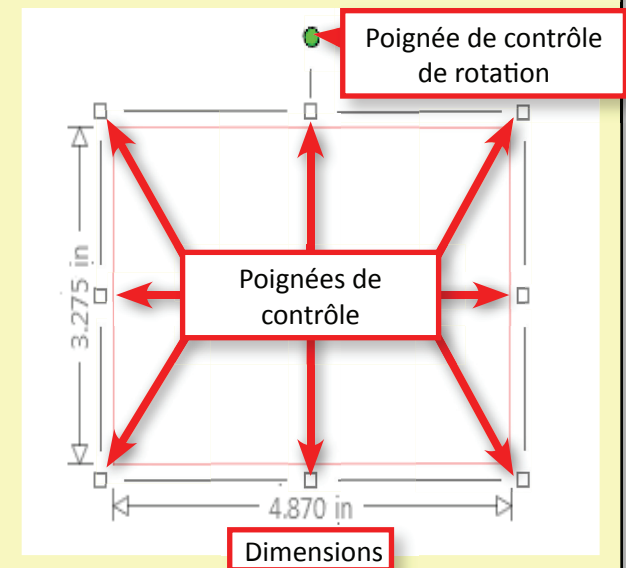
Pour déplacer un objet de façon plus précise, cliquez sur le bouton Déplacer. Cela ouvrira le volet latéral contenant plusieurs choix de déplacement. Le volet latéral comporte quatre types de déplacement (en surbrillance), décrits ci-dessous :

- **Déplacer selon la distance** déplacera les objets sélectionnés en fonction de leur position actuelle selon la valeur de la distance. Cliquer sur un des quatre choix Droite, Haut, Gauche et Bas permettra de déplacer l'objet dans cette direction.
- **Déplacer le curseur vers** permettra de déplacer les objets sélectionnés en fonction de leur position actuelle selon les valeurs de distance X et Y. Une fois les valeurs définies, cliquez sur Appliquer.
- **Déplacer l'angle vers** permettra de déplacer *l'angle inférieur gauche* de l'objet vers la position absolue en fonction de l'angle inférieur droit de la page de support. Une fois les valeurs définies, cliquez sur **Appliquer**.
- **Déplacer le centre vers** permettra de déplacer *le centre* de l'objet vers la position absolue en fonction de l'angle inférieur droit de la page de support. Une fois les valeurs définies, cliquez sur **Appliquer**.

Poignées des objets

Lorsque des objets sont sélectionnés, ceux-ci sont entourés de 9 poignées de contrôle servant à déplacer, redimensionner et remodeler l'objet.

Une poignée de contrôle verte permet de contrôler la rotation de l'objet.



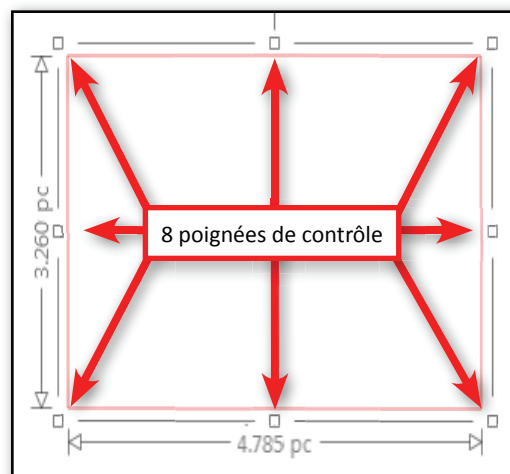
Les dimensions de l'objet s'afficheront juste à l'extérieur de la forme. Celles-ci sont dynamiques car lorsque la forme est redimensionnée, les dimensions changent également.

Mise à l'échelle des objets

Lorsque des objets sont sélectionnés, ils peuvent être mis à l'échelle ou redimensionnés, proportionnellement ou non, en utilisant les neuf poignées de contrôle ou les options d'Échelle dans le volet latéral.

Mise à l'échelle des objets à l'aide des poignées de contrôle

1. Sélectionnez l'objet.
2. Pour redimensionner proportionnellement, cliquez, maintenez et faites glisser les poignées de contrôle d'angle.
3. Pour redimensionner les objets de façon non proportionnelle, cliquez, maintenez et faites glisser une des poignées de contrôle centrales et l'objet sera étiré horizontalement ou verticalement, en fonction des poignées de contrôle centrales utilisées.
4. Lorsque l'objet est redimensionné à la taille souhaitée, relâchez le bouton de la souris.



Mise à l'échelle d'un objet selon des valeurs



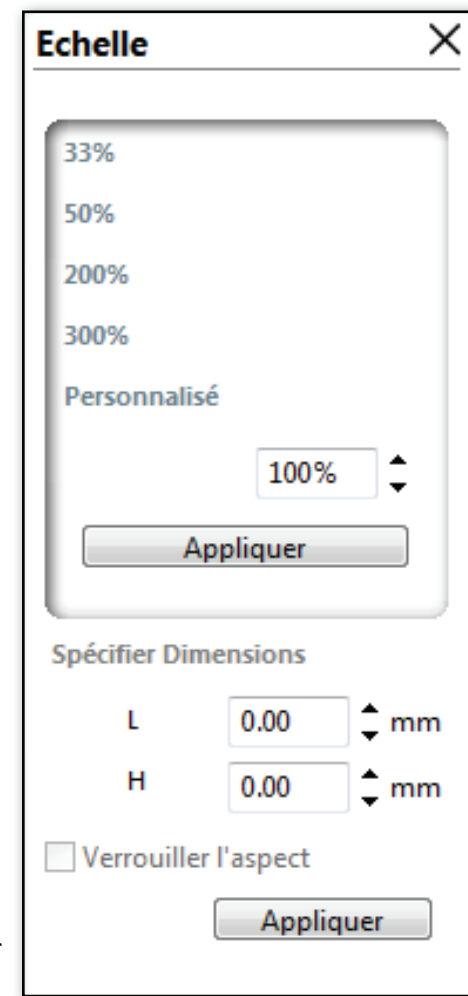
Pour mise à l'échelle plus précise, cliquez sur le bouton Échelle. Cela ouvrira, dans le volet latéral, des options d'Échelle présentant différentes méthodes pour la mise à l'échelle des objets.

La première section mettra à l'échelle les objets selon les pourcentages prédéfinis de 33%, 50%, 200%, 300% et Personnalisé. En cliquant sur l'un d'eux, la taille des objets sélectionnés diminuera (moins de 100%) ou augmentera (plus de 100%). Ces valeurs de pourcentage prédéfinies se trouvent également sous le menu déroulant Objet sous Échelle.

Personnalisé sert à saisir une taille spécifique en pourcentage. Après avoir entré un pourcentage, cliquez sur **Appliquer**.

Spécifier les dimensions permettra de saisir une taille spécifique pour la largeur (W) et la hauteur (H). Pour garder les proportions du re-dimensionnement, assurez-vous que Verrouiller les proportions est coché, sinon il y aura un étirement.

Après avoir défini la valeur, cliquez sur **Appliquer** pour effectuer les changements dans la zone d'Aperçu.



Volet latéral Mise à l'échelle de l'objet

Edition d'objets, suite

Rotation des objets

Lorsque vous sélectionnez un objet, une poignée de contrôle verte apparaîtra pour faire tourner l'objet.

Rotation d'un objet à l'aide de la poignée de contrôle de rotation

1. Sélectionnez l'objet.
2. Cliquez, maintenez et faites glisser la poignée de contrôle de rotation verte.
3. Lorsque l'objet est tourné à l'angle souhaité, relâchez le bouton de la souris.

Rotation d'un objet selon des valeurs



Cliquer sur le bouton Échelle permettra d'ouvrir le volet latéral Rotation présentant différentes options pour faire pivoter les objets.

La première section offre les pré-réglages **communs** de rotation de 45 horaire *, 90 horaire, 180 horaire, 45 antihoraire** et 90 antihoraire. Ceux-ci feront pivoter les objets sélectionnés selon l'angle choisi par rapport à l'angle actuel de l'objet.

Rotation à fera pivoter les objets sélectionnés à un angle commun prédéfini de 0, 90, 180 et 270 degrés.

Ces valeurs d'angle prédéfinies se trouvent également sous le **menu déroulant Objet** sous Pivoter.

Rotation personnalisée selon permettra de saisir un angle spécifique pour faire pivoter l'objet à partir de l'angle actuel.

Rotation personnalisée à permettra de saisir un angle de rotation spécifique.

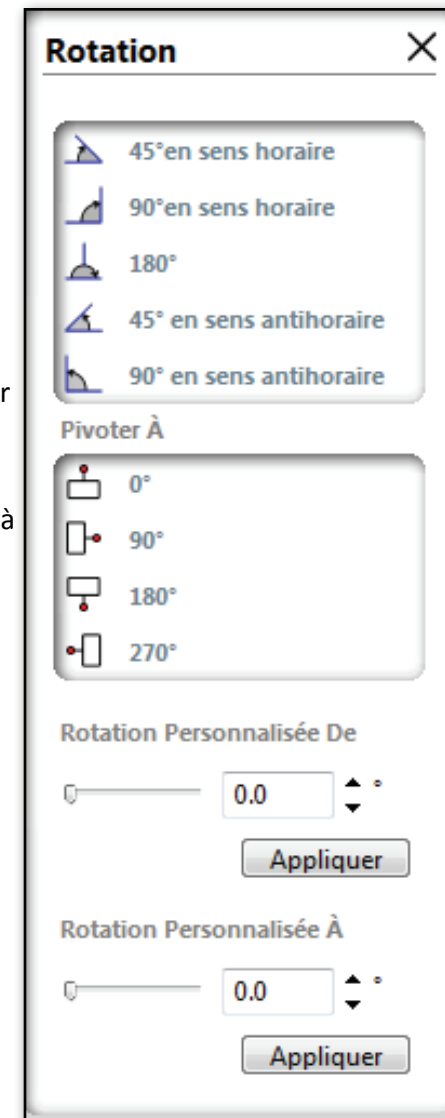
* Sens horaire

** Sens antihoraire

Suppression d'objets

Il existe trois méthodes pour supprimer des objets :

- Sélectionnez les objets à supprimer, puis appuyez sur la touche Suppr du clavier.
- Sélectionnez les objets à supprimer, puis cliquez sur le menu déroulant Éditer et sélectionnez Supprimer.
- Sélectionnez les objets à supprimer, cliquez avec le bouton droit pour faire apparaître le menu, puis cliquez sur Supprimer.



Edition d'objets, suite

Cisaillage d'objets Pro

Cisailler un objet permet essentiellement de placer une barre oblique dessus. Les objets peuvent être cisaillés à la fois verticalement et horizontalement. Avec cet outil, il est possible de donner une aspect en trois dimensions à n'importe quel objet.

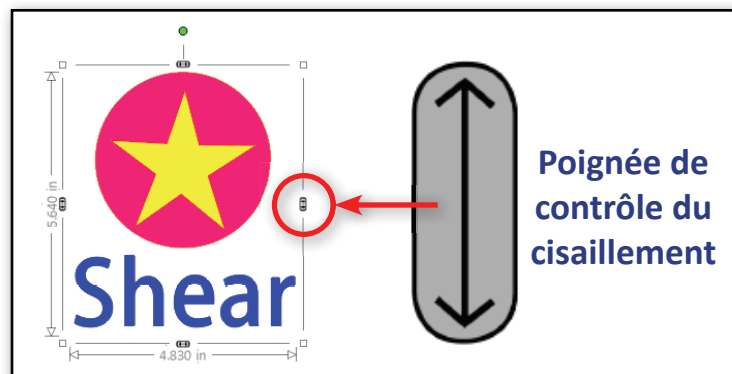
Cliquer sur le bouton Option de cisaillage permet d'afficher les différents choix de cisaillage des objets sélectionnés. Certaines de ces options sont :

- **Raccorder**, en haut, permettra de modifier le dernier cisaillage.
- **Le Cisaillage horizontal** présente des angles prédéfinis pour cisailler les objets sélectionnés dans le sens horizontal. Les valeurs prédéfinies sont 15, 30, -15 et -30 degrés. Si vous devez personnaliser un angle, vous trouverez des poignées coulissantes **Personnalisées** et une zone de saisie de valeur juste sous les angles prédéfinis de cisaillage horizontal.
- **Le Cisaillage vertical** présente des angles prédéfinis pour cisailler les objets sélectionnés dans le sens vertical. Les valeurs prédéfinies sont 15, 30, -15 et -30 degrés. Si vous devez personnaliser un angle, vous trouverez des poignées coulissantes **Personnalisées** et une zone de saisie de valeur juste sous les angles prédéfinis de cisaillage vertical.

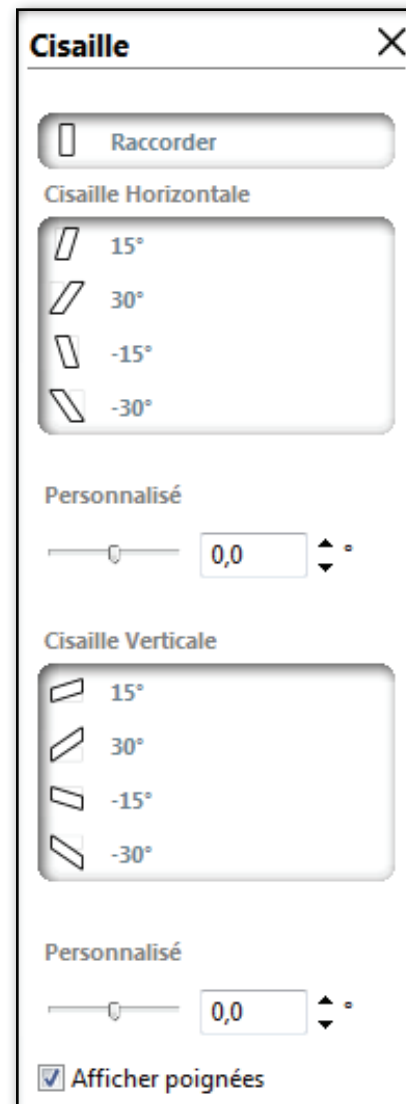
Cisaillage et utilisation des poignées..

En bas du volet latéral se trouve la case à cocher **Afficher les poignées de cisaillage**. Lorsque cette case est activée, les poignées coulissantes apparaissent sur les quatre côtés* d'un objet pour ajuster visuellement le cisaillage des objets, de façon pratique.

* Essayez d'utiliser la rotation de l'objet ainsi que le cisaillage pour un aspect 3D amélioré.



1. Activez **Afficher les poignées de cisaillage** en cliquant sur la case.
2. Cliquez sur l'objet pour le sélectionner et faire apparaître les poignées. Cliquez à nouveau dessus si c'est une Forme automatique.
3. Cliquez et faites glisser la poignée pour régler le cisaillage de l'objet.

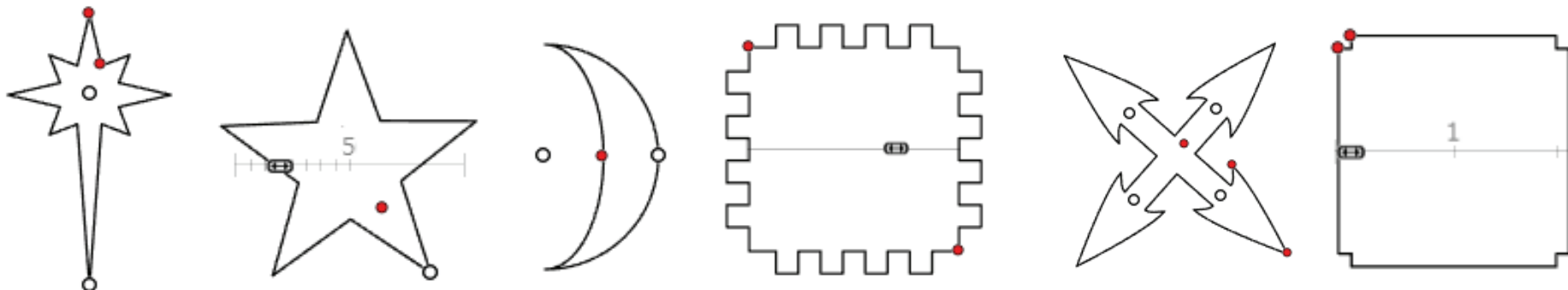


Options du volet latéral Cisaillage

Edition d'objets, suite

Edition des formes automatiques

Pour modifier une forme automatique, cliquez une fois sur la forme pour faire apparaître les poignées de contrôle et le curseur spécifiques à cette forme*. Ces poignées permettent d'ajuster la forme automatique en les faisant glisser sur des positions différentes.

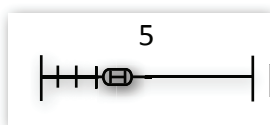


Chaque forme automatique a son propre jeu de poignées de contrôle

Curseurs et poignées de contrôle

Comme vous aurez à expérimenter les différentes formes automatiques pour voir l'effet de chaque poignée et poignée coulissante, vous trouverez ci-dessous des descriptions générales de chaque commande.

- La poignée de contrôle ROUGE allongera ou raccourcira les parties récurrentes d'une forme.
- La poignée de contrôle BLANCHE gèrera la taille générale d'une forme.



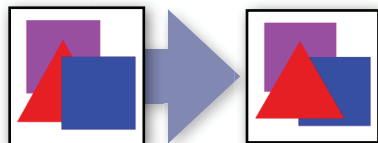
Le CURSEUR DE CONTRÔLE définira le nombre des parties récurrentes dans une forme. Par exemple, l'étoile aura un curseur pour déterminer le nombre de pointes d'étoile. Le curseur de contrôle d'un polygone déterminera le nombre de côtés.

* Remarque : la sélection de texte a un effet différent par rapport à la sélection de formes automatiques. Cliquer une fois permettra d'afficher les poignées de contrôle de Rotation et d'Échelle. Cliquer deux fois sur le texte permettra d'afficher la barre et la poignée de contrôle de position. (voir Modification du texte)

Edition d'objets, suite

Ordre des objets

Lorsque plusieurs objets se trouvent sur la zone d'Aperçu, ils peuvent se chevaucher. Lorsqu'un objet ou une forme est devant et/ou derrière d'autres formes, cela s'appelle l'organisation de l'ordre des objets. Cela devient plus évident lorsque vous utilisez des formes pleines. Il existe plusieurs exemples du fonctionnement de l'ordre ou de la disposition des objets. Dans ces exemples, notez la manière dont le triangle rouge est affecté par son « niveau » d'ordre. Il y a quatre choix de réorganisation de d'ordre grâce aux raccourcis clavier, en utilisant des combinaisons avec les touches Ctrl, Maj et parenthèse.

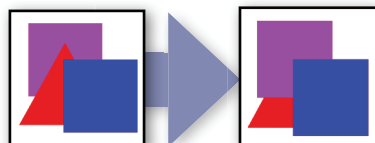


Mettre au premier plan

(PC) Ctrl+Maj+]

(Mac) Cmd+Maj+]

Le triangle rouge est placé devant les autres objets

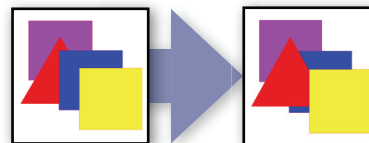


Envoyer à l'arrière plan

(PC) Ctrl+Maj+[

(Mac) Cmd+Maj+[

Le triangle rouge est envoyé derrière les autres objets.

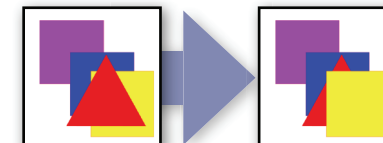


Avancer

(PC) Ctrl+]

(Mac) Cmd+]

Le triangle rouge est avancé d'un niveau.



Reculer

(PC) Ctrl+[

(Mac) Cmd+[

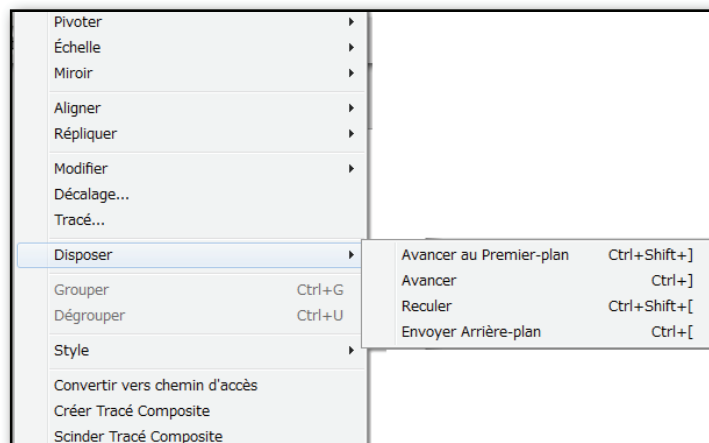
Le triangle rouge est reculé d'un niveau.

L'arrière se réfère à la direction de l'arrière-plan. L'avant est vers vous.

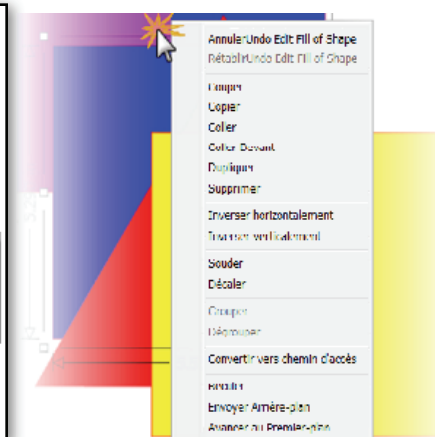
Il existe plusieurs méthodes pour changer l'ordre.

1. Cliquez d'abord sur les objets à réorganiser.
2. Sélectionnez l'ordre dans lequel l'objet doit être organisé. Cela peut être réaliser comme suit :

- Cliquez sur le menu déroulant Objet, sélectionnez Organiser, puis l'une des quatre options.
- Faites un clic droit sur un objet, et dans la liste déroulante, sélectionnez l'une des quatre dernières options.
- Dans la barre d'outils, les boutons de réglage rapide en haut à gauche vous proposons deux choix :



Menu déroulant Objet > Menu Organiser



Faites un clic droit sur un objet pour faire apparaître ce menu déroulant. Les quatre choix se trouvent en bas



Mettre au premier plan



Envoyer à l'arrière plan

Alignement d'objets

Plusieurs objets peuvent être alignés les uns par rapport aux autres. Pour aligner des objets :

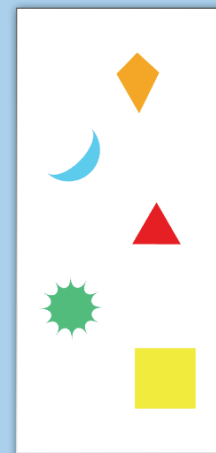
1. Cliquez sur le bouton Aligner pour ouvrir les options d'Alignement dans le volet latéral.
2. Sélectionnez deux ou plusieurs objets à aligner.
3. Sélectionnez une des options dans le volet latéral pour déterminer la façon dont les objets doivent être alignés.

Les objets sont alignés sur la zone dans laquelle ils se trouvent. Par exemple, Aligner à gauche permettra d'aligner tous les objets sélectionnés sur le point le plus à gauche des objets sélectionnés. Aligner en bas permettra d'aligner tous les objets sélectionnés sur le point inférieur des objets sélectionnés, et ainsi de suite. Voici des schémas indiquant la façon dont chaque type d'alignement affecte les objets sélectionnés.

Centre de la page

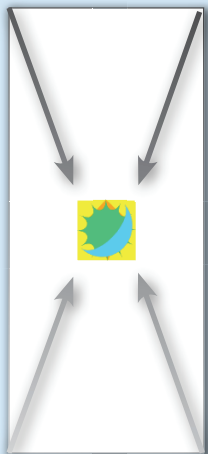
Cette option, qui est le choix du bas, va déplacer les objets sélectionnés en tant que groupe au centre de la page de support, en d'autres termes, en gardant leurs positions les uns par rapport aux autres intactes.

Objets en position d'origine



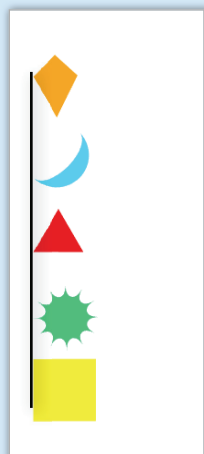
Centre

Les objets sont alignés sur le centre des objets sélectionnés



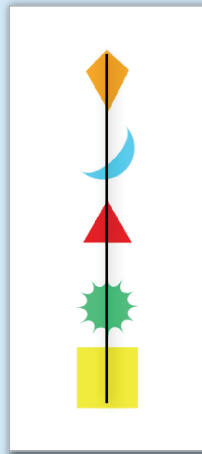
Aligner à gauche

Les objets sont alignés sur le point le plus à gauche de la zone des objets sélectionnés



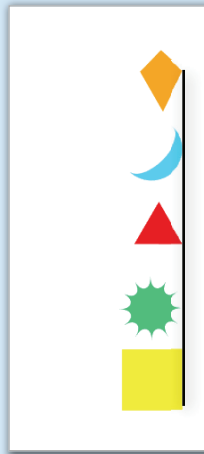
Centrer

Les objets sont alignés sur le point central vertical des objets sélectionnés



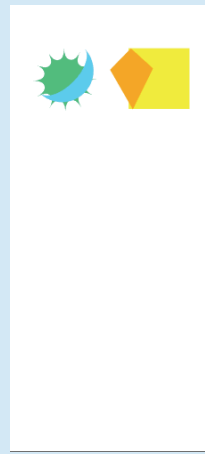
Aligner à droite

Les objets sont alignés sur le point le plus à droite des objets sélectionnés



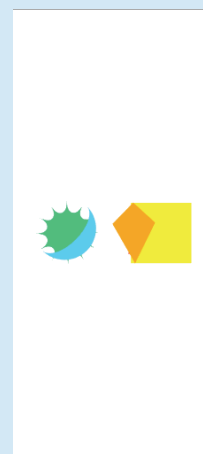
Aligner en haut

Les objets sont alignés sur le point supérieur des objets sélectionnés



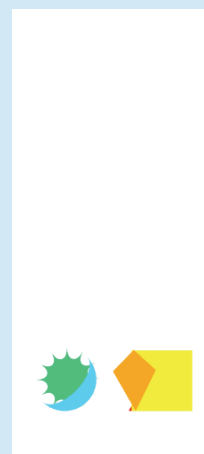
Alignez au milieu

Les objets sont alignés sur le point central des objets sélectionnés



Aligner en bas

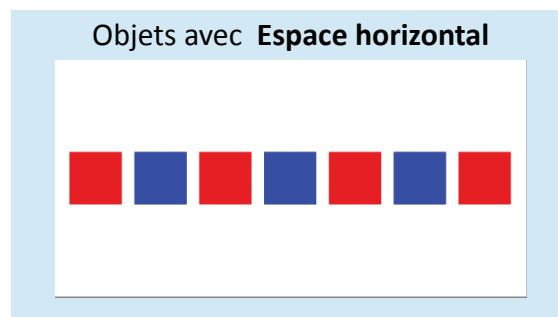
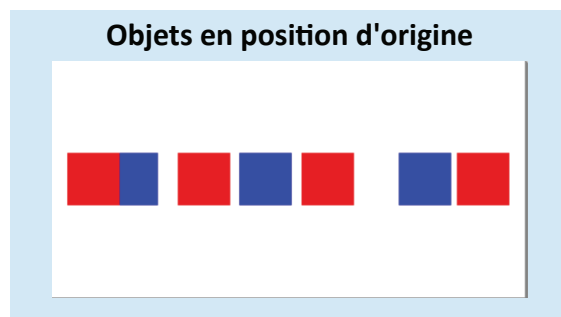
Les objets sont alignés sur le point inférieur des objets sélectionnés



Edition d'objets, suite

Espacement des objets

Dans les options d'alignement se trouvent les sélections d'espacement. L'espacement répartira les objets sélectionnés en les espaçant régulièrement, en utilisant les objets les plus externes comme les limites.



L'alignement et l'espacement peuvent être appliqués en cliquant sur le menu déroulant Objet, en sélectionnant Aligner, puis en choisissant les options d'alignement ou d'espacement disponibles

Objets en position d'origine

Space 1
Space 2

Space 3
Space 4
Space 5

Space 6

Objets avec espace vertical

Space 1

Space 2

Space 3

Space 4

Space 5

Space 6

Edition avancée

Les formes d'objets peuvent être complètement modifiées et remodelées grâce aux outils plus avancés de Graphtec Studio. Ce chapitre sera consacré à ces outils, l'outil **Modifier les points**, l'outil **Gomme** et l'outil **Couteau**.

Conversion d'objets en tracés

Certains objets comme les rectangles arrondis, le textes et les formes automatiques, doivent être convertis en courbes afin de pouvoir modifier leurs points. Gardez à l'esprit qu'une fois converties en courbes, les formes ne peuvent pas être remises à leur état d'origine. Par exemple, une fois le texte converti en courbes, il ne peut pas être modifié en utilisant le mode d'édition pour ajouter ou supprimer des caractères.



Un objet de texte



Un objet de texte converti en tracé. Notez les points à chaque angle.



L'ancien objet de texte a été remodelé.

Étapes de conversion d'objets

Des objets comme les rectangles, cercles/ellipses, polygones, formes courbes et les lignes n'ont pas à être converties en courbes pour modifier leurs points.

Pour convertir les formes automatiques et les rectangles avec des angles arrondis en tracé :

1. Sélectionnez la Forme automatique ou le Rectangle arrondi à convertir.
2. Cliquez sur le menu déroulant Objet, puis sur Convertir en tracés ou Créer un tracé composé.

Pour convertir un texte en tracé :

1. Sélectionnez le texte à convertir.
2. Dans le menu déroulant Objet, sélectionnez Convertir en tracés ou Créer un tracé composé.
3. Si vous utilisez l'option Convertir en tracés, dissociez le texte en sélectionnant Dissocier dans le menu déroulant Objet.

Edition avancée, suite

Outil Editer les points

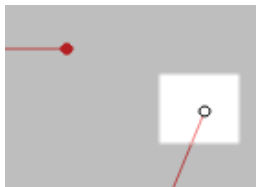
Tous les points de ligne sur les formes d'objets et les lignes peuvent être édités. Comme mentionné dans la section précédente, certaines formes d'objets tels que du texte, des formes automatiques et d'autres objets, doivent être convertis en tracé avant d'entrer en mode Modifier les points. Une fois en mode Modifier les points, tous les points de votre objet peuvent alors être déplacés, séparés, supprimés et ajoutés. Les courbes, y compris les arcs, peuvent être aplaties et les lignes peuvent être façonnées en courbes. Toutes ces options sont disponibles dans le volet latéral Modifier les points.

Fonctionnement

Pour entrer dans le mode d'édition de points, faites un double clic sur un objet sélectionné, ou sélectionnez simplement l'outil Modifier les points. Cela ouvre les options d'édition des points dans le volet latéral. Pour quitter le mode de modification des points, vous pouvez double-cliquer à nouveau sur l'objet ou faire un clic droit et sélectionnez Quitter le mode de modification des points. Notez que les objets dans cette partie d'un groupe n'entreront pas en mode Modifier les points.

Sélection d'un point

1. Double-cliquez sur l'objet à faire entrer en mode Modifier les points.
2. Placez le pointeur de la souris sur un point à déplacer. Après cela, une icône de point avec une ligne apparaît. Ceci indique que le pointeur de la souris se trouve sur un point
3. Cliquez sur l'un des points pour que le segment (courbe ou ligne) s'épaississe et devienne rouge, ce qui indique qu'il peut être modifié.



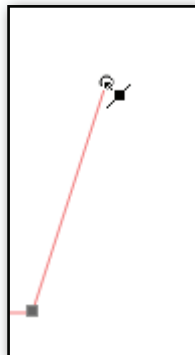
Le point sélectionné devient blanc

Lorsqu'un point est sélectionné, il devient blanc.

Déplacement d'un point

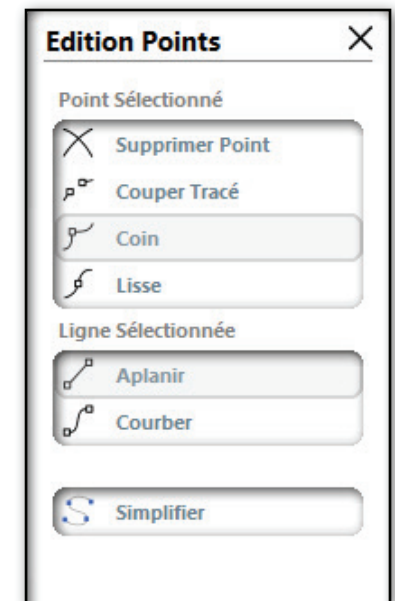
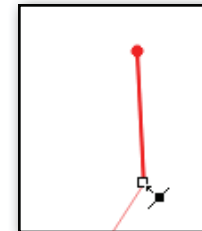
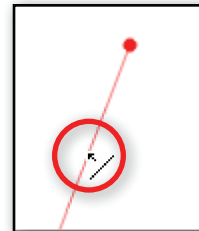
1. Sélectionnez un point.
2. Cliquez et faites glisser le point vers un nouvel emplacement.

Cela est également possible en cliquant une fois, maintenez et faites glisser le point vers un nouvel emplacement.



Ajout d'un point

1. Déplacez le curseur sur la ligne ou le segment de la courbe. Le curseur se transformera en une ligne avec une petite flèche.
2. Cliquez et faites glisser le nouveau point vers l'emplacement désiré.
3. Relâchez le bouton de la souris.



Suppression d'un point

1. Sélectionnez un point.
2. Cliquez sur Supprimer le point dans le volet latéral, ou faites un clic droit et sélectionnez Supprimer le point.

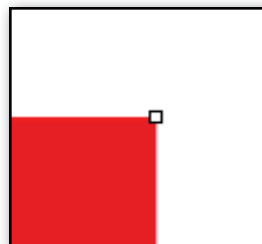
Edition avancée, suite

Rupture d'un tracé

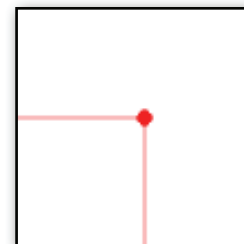
Rompre un tracé signifie couper la ligne d'un objet à un certain point de la forme des objets. S'il s'agit d'un objet fermé, celui-ci deviendra ouvert et le remplissage sera supprimé.

Étapes pour rompre un tracé :

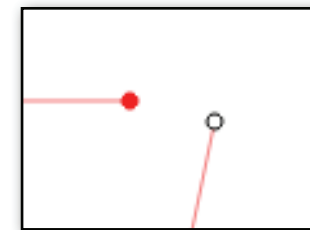
1. Sélectionnez le point où le tracé doit être coupé.
2. Cliquez sur Rompre le tracé dans le volet latéral.



Point d'angle original

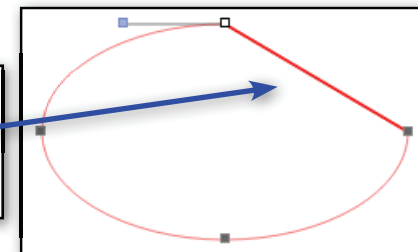
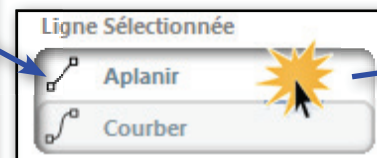
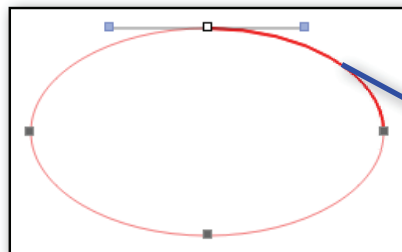


Le tracé est coupé au niveau du point d'angle, ce qui supprime le remplissage



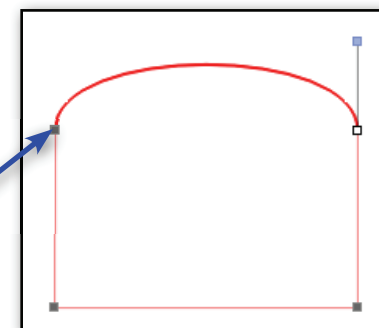
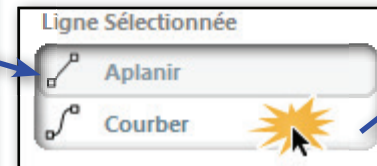
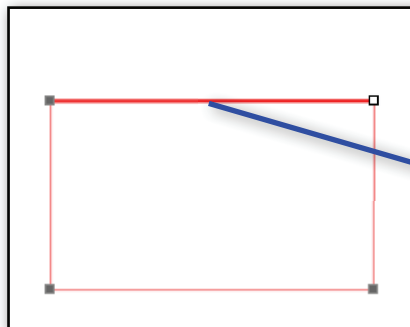
Création d'un segment courbe dans un segment plat.

1. Sélectionnez le point attaché à la courbe ou un à l'arc. Le segment qui doit être converti devient plus épais et rouge. Si le mauvais segment est sélectionné, choisissez le point suivant. Remarque : ne cliquez pas sur le segment, cela ne fera qu'ajouter un autre point.
2. Dans le volet latéral, cliquez sur Aplanir, ou faites un clic droit sur le point et sélectionnez Aplanir.



Création d'un segment de ligne dans une courbe

1. Sélectionnez le point attaché au segment de ligne. Le segment qui doit être converti devient plus épais et rouge. Si le mauvais segment de ligne est sélectionné, choisissez le point suivant.
2. Dans le volet latéral, cliquez sur Courber, ou placez le curseur de la souris sur le point, faites un clic droit dessus, puis sélectionnez Aplanir.



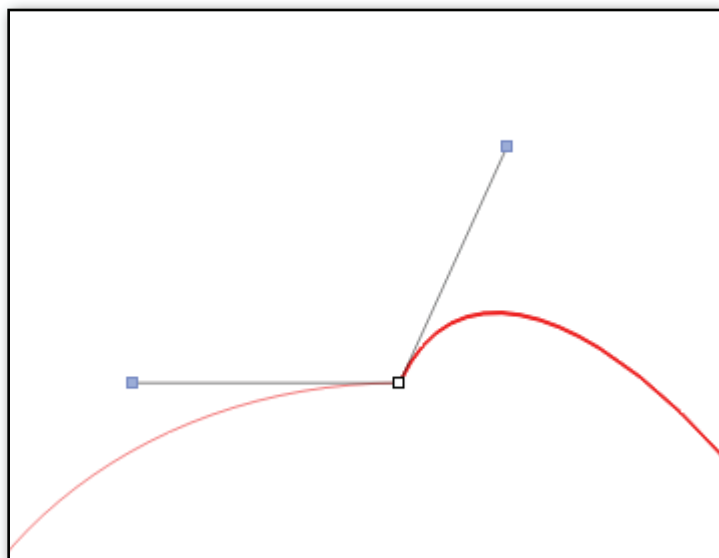
Travailler avec des courbes

L'ajustement des courbes sur des formes d'objets fonctionne selon un concept Bézier. Après avoir sélectionné un point de courbe (également appelé point d'ancrage), deux poignées de réglage de la courbe apparaîtront. Pour ajuster la courbe, il vous suffit de cliquer sur une des poignées de réglage de la courbe et de la faire glisser vers le haut ou vers le bas. Ce va remodeler la courbe.

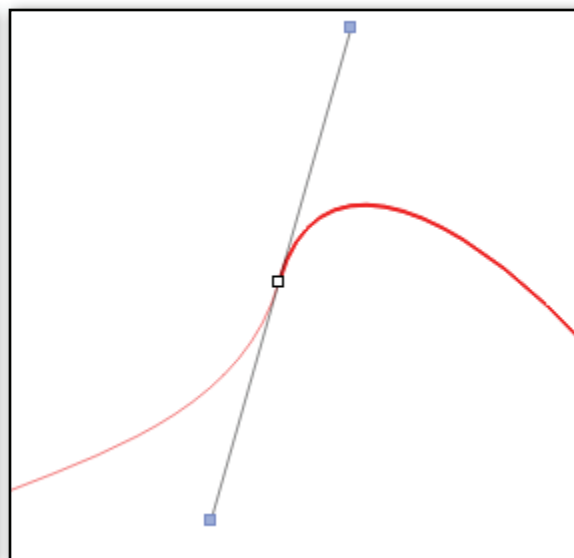
Graphtec Studio propose deux types de poignées de réglage de courbe affichées dans le volet latéral : **Angle** et **Doux**.

La sélection de **Angle** permettra de faire fonctionner les deux poignées de réglage de la courbe de façon indépendante l'une de l'autre. Lorsqu'une monte, l'autre ne bouge pas. Cela crée un effet d'angle avec les deux courbes adjacentes.

La sélection de **Doux** permettra de faire fonctionner les deux poignées de réglage de la courbe ensembles. En d'autres termes, lorsqu'une poignée est réglée, l'autre se déplace avec elle. Lorsqu'une monte, l'autre descend. L'objectif de l'option de poignée Doux est qu'elle permet de garder les deux segments de courbe adjacents alignés l'un avec l'autre, ce qui crée une courbe plus douce.



Poignées de réglage de la courbe avec le paramètre d'Angle

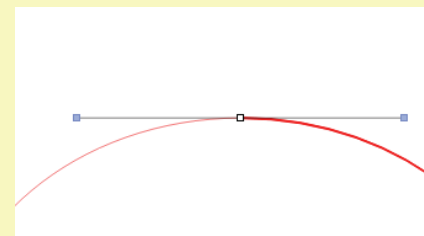


Poignées de réglage de la courbe avec le paramètre Doux

Différence entre une ligne et une courbe

En général, il est facile de voir si un segment est une ligne ou une courbe.

Cependant, parfois, cela peut être difficile à voir. Pour voir si un segment est une ligne ou une courbe, cliquez une fois sur un point, et si le segment est une courbe, il y aura deux poignées de réglage de courbe.

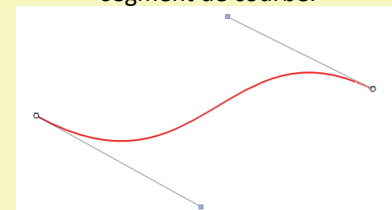


Travailler avec des courbes Bézier

Si vous n'avez jamais travaillé avec une courbe Bézier, il est possible de déplacer les poignées de réglage de courbe dans n'importe quelle direction.

Représentez-vous les poignées comme des aimants qui influencent ou attirent la courbe.

Les deux poignées à chaque extrémité d'un segment de courbe influenceront leur côté du segment de courbe.



Edition avancée, suite

Outil Gomme Pro

Cet outil peut être très pratique pour retirer les parties d'objets non désirées. Il permet également de créer des effets uniques sur vos objets ou dessins. Lorsque vous cliquez sur l'outil Gomme, les options de cet outil s'affichent dans le volet latéral. Le curseur de la souris se transforme en icône ayant la forme d'une gomme, définie dans les options du volet latéral.

Les différents types de gommes

Dans le volet latéral, il existe plusieurs choix prédéfinis de formes de gomme. Juste au-dessous des formes de gomme, il est possible de régler la taille en faisant simplement glisser le petit cercle blanc jusqu'à la taille désirée. Une fois la forme et la taille déterminées, le curseur de la souris reflétera les changements.

Modes d'effacement

La gomme aura un effet différent sur les formes fermées et sur les formes ouvertes.

Formes ouvertes

Souvenez-vous qu'une forme ouverte est une ouverture ou une rupture de la forme. Un arc, une ligne et une polygline sont des formes ouvertes. La gomme supprimera une partie du tracé, cassant ainsi le tracé en parties individuelles en cas d'effacement au milieu du tracé.

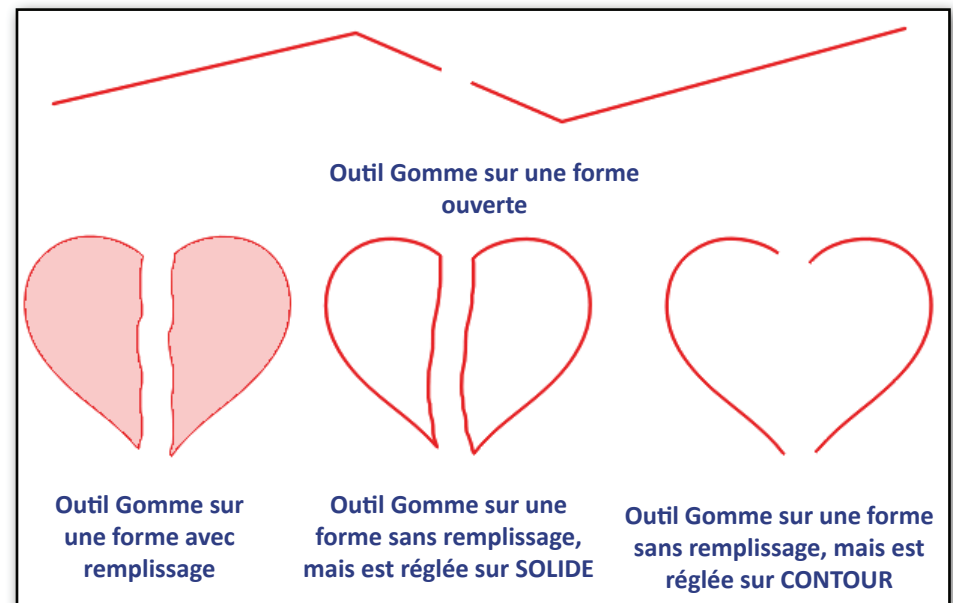
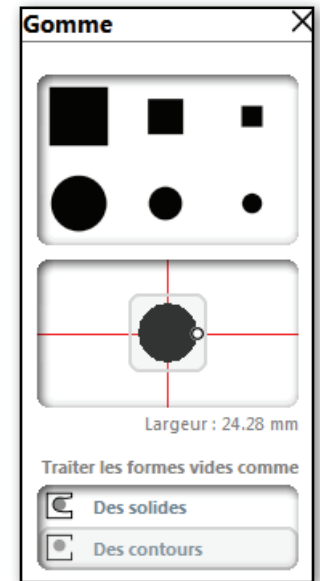
Formes fermées

Lorsque vous effacez des objets fermés pleins ou solides, la forme restera fermée. Lorsque la forme n'a pas de remplissage, il existe deux types d'effacement disponibles dans l'option **Traiter les formes sans remplissage comme** :

- **Solide** gardera l'objet comme un objet fermé qu'il ait un remplissage uni ou non.
- **Contour** gardera un objet plein comme un objet fermé, mais cassera la ligne de la forme fermée pour le convertir en une forme ouverte. C'est également un bon outil pour effacer des parties de lignes sur des formes ouvertes.

Étapes d'utilisation de la Gomme :

1. Cliquez sur l'outil Gomme.
2. Réglez la taille, la forme et le mode.
3. Cliquez et faites glisser le curseur de la souris sur la zone de l'objet à effacer.



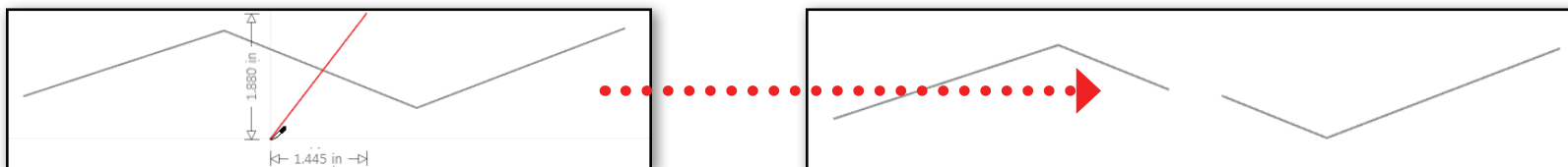
Edition avancée, suite

Outil Couteau Pro

Cet outil segmentera des objets en parties distinctes. Cet outil offre divers motifs de coupe pour séparer des éléments d'images afin de créer de nouvelles formes indépendantes. Lorsque vous cliquez sur le bouton de l'outil Couteau, les options de cet outil s'affichent dans le volet latéral, et le curseur de la souris se transforme en icône représentant un couteau.

Effet sur les formes ouvertes et fermées

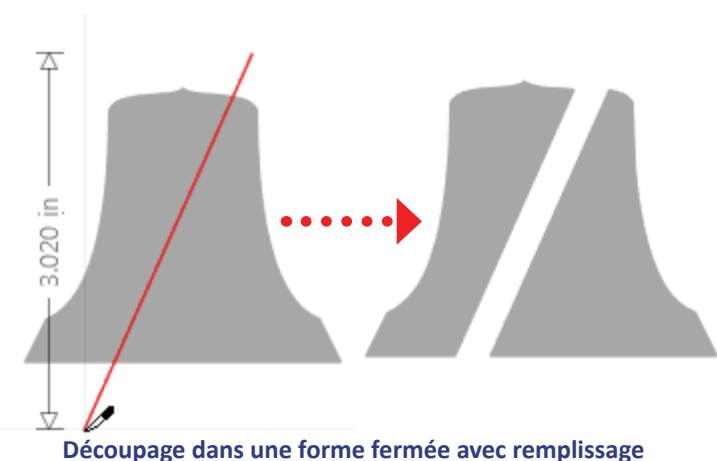
Lorsque l'outil Couteau découpe des lignes sur une forme OUVERTE (comme une ligne ou un arc), il cela permet de couper le tracé en deux segments distincts.



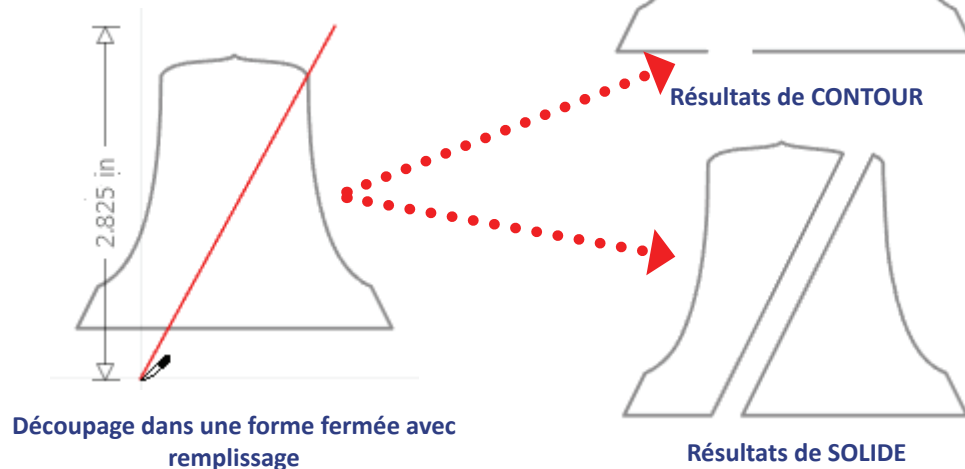
Si l'outil Couteau découpe des ligne sur une forme remplie FERMÉE, comme l'outil Gomme, cela permet de garder l'objet fermé.

Si la forme est une forme FERMÉE sans remplissage, il existe un choix dans la barre latérale dans l'option **Traiter les formes sans remplissage comme** :

- **Solide** permettra de traiter la forme comme une forme pleine. Elle restera fermée.
- **Contour** permettra de casser la ligne de la forme fermée pour la convertir en forme ouverte.



Découpage dans une forme fermée avec remplissage



Découpage dans une forme fermée avec remplissage

Résultats de SOLIDE

Edition avancée, suite

Options du Couteau Pro

La première section est le type de tracé que le couteau dessinera que ce soit une ligne droite, un segment de ligne multiple ou une forme polygonale, une ligne courbe multiple ou juste un dessin à main levée. Voici les différentes méthodes et leurs étapes :

Ligne droite permettra de dessiner une ligne droite sur l'objet.

1. Cliquez une fois et faites glisser la souris au point désiré.
2. Cliquez à nouveau sur la souris pour terminer le segment. Toutes les lignes ou formes coupées par le Couteau seront découpées.

Poly permettra de dessiner une ligne à segments multiples.

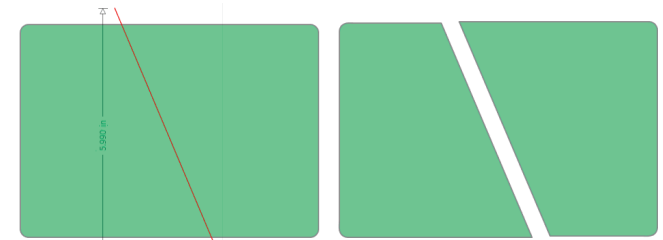
1. Cliquez une fois et faites glisser la souris pour que le premier segment de la polyligne commence à se former. Chaque clic de la souris créera ensuite un nouveau segment.
2. Un double-clic sur un point terminera la création de segments de ligne. Toutes les lignes ou formes coupées par la polyligne seront découpées.

Courbe poursuivra le dessin de la courbe à chaque clic de souris.

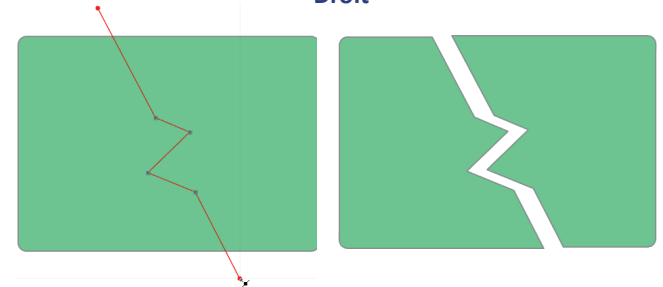
1. Cliquez une fois et faites glisser la souris pour que le premier segment courbe commence à se former. Chaque clic de la souris créera ensuite un nouveau segment courbe.
2. Un double-clic sur le dernier point terminera les segments courbes. Toutes les lignes ou formes coupées par la ligne courbe seront découpées.

À main levée permettra de dessiner une ligne continue libre. La ligne de découpage dessinée avec cet outil se poursuivra jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché.

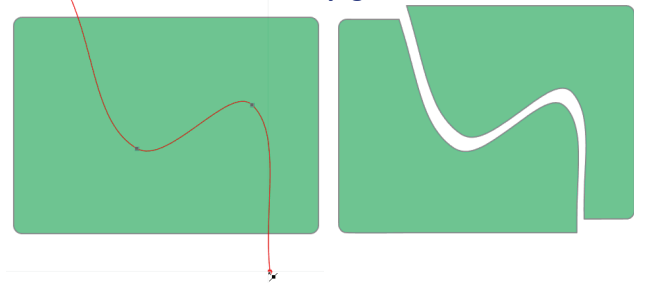
1. Cliquez, maintenez et faites glisser l'outil et dessinez librement n'importe où.
2. Relâchez la souris pour arrêter la ligne du couteau. Toutes les lignes ou formes coupées par la ligne courbe seront découpées.



Forme découpée au couteau grâce à la méthode
Droit



Forme découpée au couteau grâce à la méthode
Polyligne



Forme découpée au couteau grâce à la
méthode Courbe



Forme découpée au couteau grâce à la méthode À main
levée

Options de motifs de découpage Pro

Juste au-dessous des modes du couteau se trouvent les motifs de découpage. Ceux-ci peuvent être utilisés si vous avez besoin d'un motif de bordure spécial. Chaque motif peut être ajusté en désactivant la case à cocher Appliquer automatiquement.

Étapes d'utilisation du Couteau avec un motif

1. Cliquez sur l'outil Couteau.
2. Sélectionnez le mode du Couteau et le motif.
3. Cliquez sur le premier point.
4. Passez au second point et cliquez. Le motif sera dessiné.

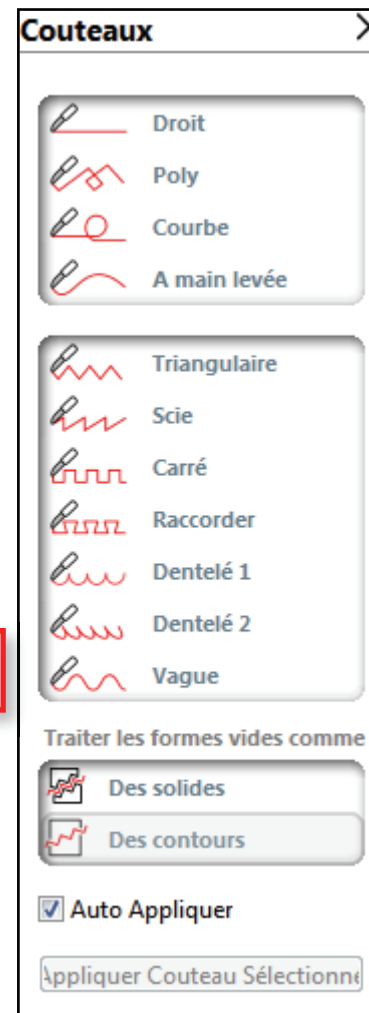
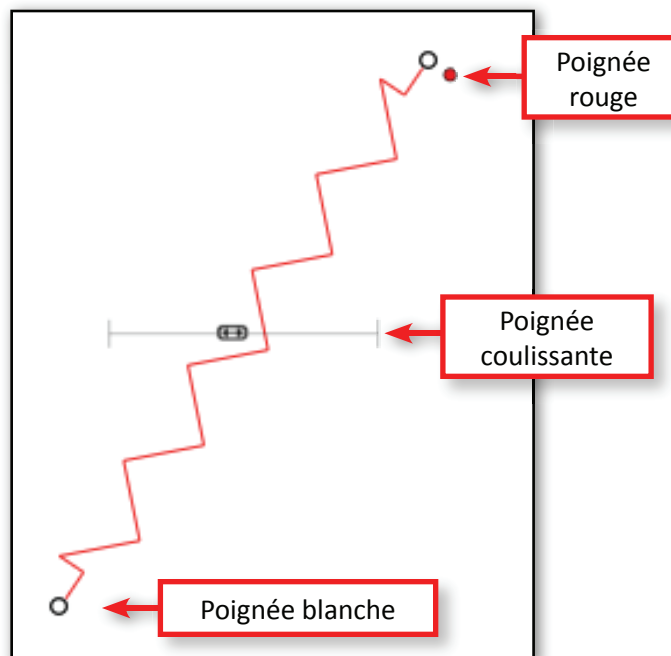
Si l'option **Appliquer automatiquement** est **cochée**, le motif découpera immédiatement la forme selon le motif.

Si l'option **Appliquer automatiquement** n'est **pas cochée**, il est possible d'ajuster le motif. Une poignée coulissante, une poignée rouge et une poignée blanche s'affichent.

À une extrémité se trouve une **poignée rouge** qui permettra d'étirer les pointes et les creux du motif.

Au centre se trouve une **poignée coulissante**. Celle-ci permet de contrôler la fréquence du motif.

Le **point blanc** permettra de redimensionner le tracé du découpage.



Lignes et remplissages

Options de couleurs basiques

Les formes d'objets peuvent utiliser différentes propriétés comme des couleurs de ligne, des types de lignes, des couleurs, des dégradés de remplissage et des motifs de remplissage qui affectent leur aspect. Les étapes pour modifier la couleur des lignes et remplir des objets sont identiques. Cliquer sur l'une de ces icônes permettra d'ouvrir le volet latéral contenant un nuancier des couleurs courantes.

Les lignes s'affichent, par défaut, en rouge, tandis que les remplissages sont normalement, par défaut, transparents ou blancs. Le remplissage ou la couleur de ligne peuvent être remplacés par n'importe quelle couleur.

Pour changer la couleur de ligne d'un objet :





1. Sélectionnez un ou plusieurs objets.
2. Ouvrez le volet latéral Couleur de ligne en cliquant sur le bouton Couleur de ligne.
3. Cela ouvrira le volet latéral comportant un nuancier de couleurs comme indiqué à droite.
4. Cliquez sur n'importe quelle couleur pour changer la couleur de ligne des objets sélectionnés.

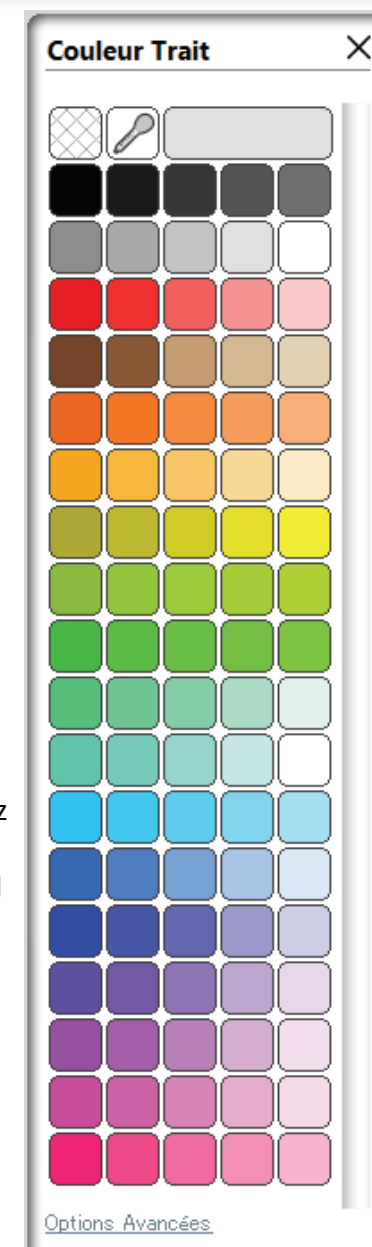
Pour changer la couleur de remplissage



1. Sélectionnez un ou plusieurs objets.
2. Ouvrez le volet latéral Couleur de remplissage en cliquant sur le bouton Couleur de remplissage.
3. Cela ouvrira le volet latéral comportant un nuancier de couleurs similaire à celui des lignes sur la droite.
4. Cliquez sur n'importe quelle couleur pour changer la couleur de remplissage des objets sélectionnés.

 En haut du nuancier de couleurs se trouve une palette avec des lignes de hachage. Ce choix, lorsque vous cliquez dessus, permet de désactiver la couleur de ligne de l'objet. REMARQUE : Faites attention lorsque vous effacer une couleur de ligne sans remplissage. L'objet disparaîtra pratiquement. S'il se trouve dans la page de support, il sera coupé.

 À côté d'Effacer la couleur se trouve l'outil Sélecteur de couleur. Cette fonction est utile lorsque vous avez besoin d'une couleur pour l'un des autres objets. Cela fonctionne simplement en sélectionnant l'objet dont vous souhaitez modifier la couleur. Cliquez sur l'outil Sélecteur de couleur, et sélectionnez une couleur dans le nuancier.



Les palettes de couleurs de remplissage et de ligne sont similaires.

Lignes et remplissages, suite

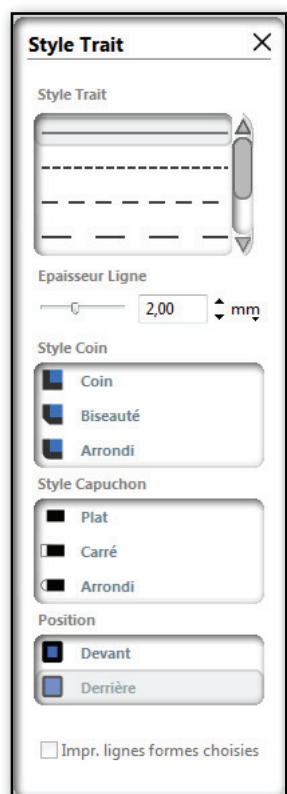
Options de couleurs avancées

En bas du nuancier se trouve une option d'affichage des Options avancées. Cliquez sur ce lien pour afficher les options de couleurs personnalisées dans le volet latéral. Vous pouvez effectuer cela en choisissant une couleur sur le **Spectre**, en saisissant des **valeurs de couleur** spécifiques (RGB, HSL) ou en entrant un numéro de couleur.

La **Transparence** de la ligne peut également être réglée à partir de ce volet en faisant glisser la barre de transparence vers la gauche ou la droite, ou en tapant le pourcentage souhaité : 0% correspond à complètement opaque et 100% correspond à complètement transparent.

Pour revenir à la palette de couleurs standard, cliquez sur **Options de base** en bas du volet latéral.

Styles de lignes



Les options du volet latéral de style de ligne (illustré sur le schéma de gauche) comprennent la largeur de ligne ainsi que le type de ligne (solide, en pointillés, etc.). Lorsque vous cliquez sur le bouton Style de ligne, le volet latéral s'ouvre avec des options de réglage pour la largeur de la ligne et le type de ligne.

- Le **paramètre Style de ligne** permet de définir le type de ligne. Il existe plusieurs choix de types de lignes.
- L'**Épaisseur de ligne** détermine la largeur de la ligne. Elle est mesurée et modifiée à l'aide des tailles de points et peut être ajustée à n'importe quelle épaisseur. Elle est ajustée en faisant glisser manuellement le curseur d'Épaisseur de la ligne, ou en tapant la taille du point désirée pour l'épaisseur. Notez que, tandis que la largeur de la ligne peut être ajustée, la ligne sera toujours coupée en tant que ligne simple lors de l'envoi à la coupeuse. Ainsi, les lignes plus épaisses servent généralement à affecter l'apparence d'un objet pour l'impression.
- L'option **Style d'angle** permettra de régler la façon dont les lignes apparaissent aux angles d'un objet. L'Angle est un angle aigu formé par deux lignes, alors que l'Arrondi vient arrondir les angles.
- L'option **Style Embout** n'ajustera que les lignes dont les extrémités sont ouvertes, tandis que Plat propose une arête plate plus pointue à l'extrémité de la ligne, et Arrondi offre un bord arrondi plus doux à l'extrémité de ligne.
- L'option **Position** placera la ligne devant ou derrière une forme remplie.
- Si vous souhaitez envoyer votre document à une imprimante pour imprimer vos images, l'option **Imprimer les lignes des formes sélectionnées** permettra d'imprimer toutes les lignes des images sélectionnées telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Spectre de couleur

Valeurs des couleurs

Valeur de transparence en pourcentage

Revenir aux options de base



Options avancées

Lignes et remplissages, suite

Dégradés

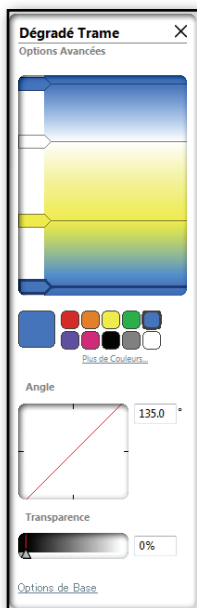
Les dégradés sont très utiles pour ajouter de l'intérêt aux objets de votre modèle. De même que pour le remplissage d'images avec des couleurs unies, vous pouvez aussi choisir de remplir toutes les images en ligne fermées avec un remplissage dégradé. Pour afficher les options de dégradé dans le volet latéral, cliquez sur le bouton Dégradé à côté du bouton de Remplissage.



Pour appliquer un remplissage dégradé à un objet :

Sélectionnez une forme (objet fermé)

1. Cliquez sur le bouton Remplissage dégradé pour ouvrir le nuancier de dégradés dans le volet latéral.
2. Vous pouvez alors choisir l'une des options de dégradé prédéfinies dans les options de base. À nouveau, le choix de la ligne de hachage indique toujours « transparent ».
3. Vous pouvez également modifier l'orientation de base du dégradé en cliquant sur l'une des options d'Orientation en bas du volet Options de base.



Options avancées

Options avancées

Cliquez sur le lien Options avancées en bas du volet pour ouvrir le volet Options avancées dans lequel vous pouvez créer des remplissages dégradés personnalisés, basés sur le remplissage dégradé actuel choisi.

Créer ou ajuster un dégradé

En haut du volet latéral se trouve le nombre de barres de couleur dans lesquelles le dégradé peut être défini. Chaque barre représente une couleur différente. Par défaut, les remplissages dégradés auront toujours un minimum de deux (2) couleurs, avec une couleur en haut et une couleur en bas.

Pour ajouter plus de couleurs au dégradé :

1. Cliquez sur l'espace blanc à droite du volet du spectre de dégradés. Cela ajoutera une barre de couleur.
2. La barre de couleur peut ensuite être déplacée vers une position différente dans le dégradé.
3. Modifiez la couleur de la barre en cliquant sur la palette de couleurs sous le spectre.
4. Faites pivoter l'angle du dégradé en faisant glisser la barre rouge dans le volet d'Angle ou en entrant les degrés.
5. Modifiez la **transparence** en déplaçant le curseur de Transparence vers la gauche ou la droite ou en saisissant un pourcentage.

Échantillons de dégradés prédéfinis



Angles de dégradé prédéfinis

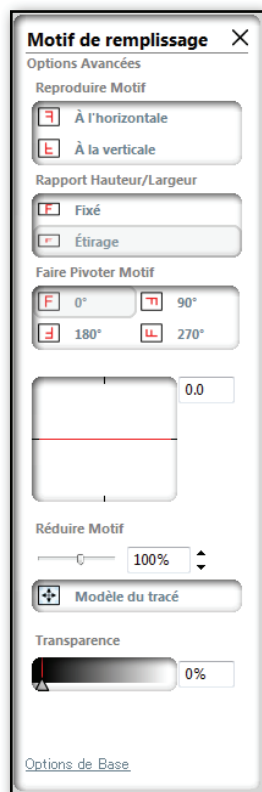
Lignes et remplissages, suite

Motifs de remplissage

La dernière option de remplissage correspond aux motifs de remplissage. Pour accéder aux options des motifs de remplissage, cliquez sur le bouton Motif de remplissage.

Pour appliquer des motifs de remplissage :

1. Sélectionnez l'objet ou la forme à remplir.
2. Sélectionnez une des options de motif dans le volet latéral. Cela remplira les objets sélectionnés avec ce motif.
3. Cliquez sur le lien Options avancées en bas du volet latéral pour ajuster le motif.



Options avancées du
volet latéral

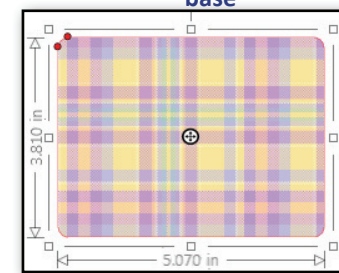
Réglage du motif - Options avancées

Voici une description de chaque option des options avancées :

- **Motif miroir** reflétera le motif dans le sens horizontal ou vertical.
- **Proportionnel** règle le motif sur Fixe (le motif s'affiche tel quel) ou Étiré (le motif est étiré selon la taille de la forme).
- **Tourner le motif** fera tourner le motif selon des degrés prédéfinis simples, ou à n'importe quel degré personnalisé en faisant glisser manuellement l'outil Angle ou en tapant un degré spécifique
- **Mettre le motif à l'échelle** mettra à l'échelle la taille du motif et modifiera le motif lui-même lors du remplissage de la forme sélectionnée. Vous pouvez réaliser cela en faisant glisser manuellement la barre de Motif à l'échelle ou en entrant une nouvelle valeur en pourcentage pour le remplissage de la forme.
- **Ajuster le motif** est utilisé pour déplacer le motif à l'intérieur de la forme. Après avoir sélectionné Ajuster le motif, une poignée de contrôle apparaît dans la forme avec le motif de remplissage. Pour déplacer le motif, cliquez, maintenez et faites glisser la poignée de contrôle de repositionner le motif à l'intérieur de la forme.
- **Transparence** réglera la transparence du motif en faisant glisser manuellement le curseur Transparence, ou en tapant le pourcentage désiré (0% étant opaque et 100% totalement transparent).



Le volet latéral Options de
base



Poignée de contrôle pour
déplacer le motif à l'intérieur de
la forme.

Ombres

Les ombres portées sont un effet qui permet d'ajouter un bel effet 3D aux objets. Lorsque les ombres sont appliquées à une forme ou un objet, elles sont attachées à l'objet d'origine comme une partie intégrante de celui-ci. De cette façon, la forme s'adapte, de même que l'ombre.

Cliquez sur le bouton des options d'Ombres, qui se trouve à droite du groupe de boutons de Remplissage, pour afficher les paramètres de réglage de l'ombre dans le volet latéral. Ces options sont :



- La case à cocher **Afficher l'ombre** doit être sélectionnée pour pouvoir afficher l'ombre et ajuster les paramètres.

Types d'ombres :

- **Dynamique** maintiendra l'ombre dans la même direction. En d'autres termes, si vous tournez l'objet, l'ombre restera toujours dans la même direction à partir de l'objet.
- **Fixe** s'attachera à l'objet de sorte que, lorsque vous tournez l'objet, l'ombre de l'objet tournera en même temps.

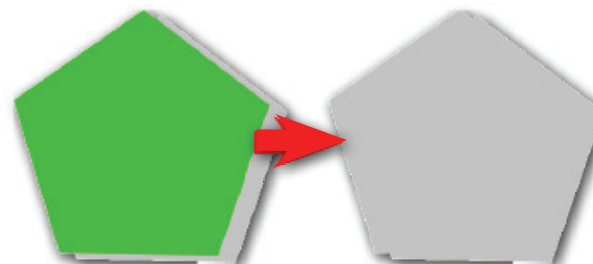
Les paramètres **Décalage de l'ombre** placeront l'ombre par rapport à l'objet source :

- **Ajuster l'ombre**, si activé, permettra de déplacer l'ombre à l'aide de la souris. Cette fonction est utile pour placer l'ombre visuellement. Lorsque vous utilisez cette méthode, une poignée apparaît, pour pouvoir déplacer l'ombre en cliquant, maintenant et faisant glisser la poignée. Lorsque vous repositionnez l'ombre, les deux valeurs en-dessous reflètent les valeurs de position.

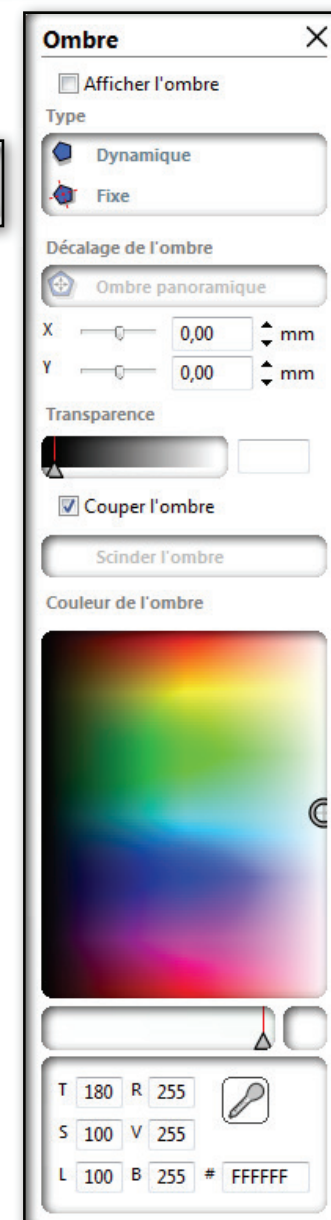
L'ombre peut également être déplacée en entrant une valeur éloignée, soit en utilisant la barre de défilement, soit en saisissant des valeurs. La valeur supérieure sert à déplacer l'ombre d'un côté à l'autre, et la valeur du bas à déplacer l'ombre de haut en bas.

Couleur et autres paramètres :

- **Transparence** définira la transparence de l'ombre.
- **Couper l'ombre** assure la découpe de l'objet, l'ombre fait partie de la forme, comme s'ils étaient soudés. Elle est principalement utilisée lors de la découpe de vinyle, car elle permet d'éviter de laisser apparaître les bords de la pièce ombrée en dessous. Voir les Étapes pour découper une ombre.
- **Libérer l'ombre** séparera l'ombre de l'objet. Celui sera alors un objet individuel.
- **Couleur de l'ombre** est l'endroit où vous pouvez définir la couleur de l'ombre en faisant glisser le sélecteur de couleur, en définissant la saturation ou en entrant une couleur HSL/ la valeur de couleur RGB. Il est possible d'utiliser un sélecteur de couleur pour choisir une couleur à l'intérieur du modèle dans la zone d'aperçu.+



Lorsque **Couper autour de l'ombre** est activé, Graphtec Studio coupera la forme originale ainsi que la forme de l'ombre.



Ombres, suite

Étapes pour la Création d'une ombre :

1. Sélectionnez le ou les objets auxquels seront appliqués l'ombre.
2. Cliquez sur le boutons des options d'ombre.
3. Activez Afficher les ombres en cliquant sur la case à cocher. Une ombre apparaîtra.
4. Réglez le décalage de l'ombre.
5. Réglez la transparence et la couleur.



Si le modèle utilise des vinyles de différentes couleur :

1. Suivez les étapes indiquées sur cette page.
2. Activez Couper autour de l'ombre en cochant la case à cocher. Cela coupera l'objet et l'ombre comme s'ils formaient un seul objet ou étaient soudés.
3. Chargez la couleur de vinyle utilisée pour l'ombre, puis envoyez la tâche à la coupeuse.
4. Désactivez l'option Couper autour de l'ombre. Cela ne coupera que la source ou l'objet original.
5. Chargez la couleur de vinyle utilisée pour l'ombre, puis envoyez la tâche à la coupeuse.

Combinaison d'objets

La combinaison d'objets peut être utile lorsque vous avez besoin de regrouper des objets afin que ceux-ci agissent comme un seul objet. Ceci est particulièrement utile lorsque vous travaillez avec des logos et des formes complexes. Graphtec Studio offre plusieurs façons de combiner des objets avec différents objectifs :

Groupement est la méthode la plus simple pour combiner des objets. Elle prend les objets sélectionnés et les regroupe ensemble en un seul objet. Quand un objet dans le groupe est sélectionné, déplacé, redimensionné ou modifié de quelque façon que ce soit, le groupe entier est modifié.

Créer un tracé composé est semblable au groupement d'objets car cette option prend des objets actuellement sélectionnés et les regroupe ensemble en un seul objet. La différence est que s'il ya des objets à l'intérieur d'un objet plus grand, ceux-ci seront convertis en des « trous » dans l'objet plus grand. Cela devient évident lorsque vous remplissez le groupe combiné. Le ou les objets internes se comporteront comme des trous, ainsi les objets d'arrière-plan pourront être vus à travers ces trous. Dans l'exemple ci-dessous il y a du texte à l'intérieur d'un rectangle. L'arrière-plan a été rempli avec un motif. L'arrière-plan ne fait pas partie du tracé composé, mais sert seulement à illustrer la façon dont le groupement d'objets diffère des objets composés.



Collage prendra les objets qui se chevauchent et créera un seul objet avec le contour de tous les objets sélectionnés, en supprimant tous les éléments internes. C'est une excellente option lorsque vous utilisez des polices de script avec des lettres qui se chevauchent. Le collage sera expliqué dans un autre chapitre. (Voir Modification d'objets).

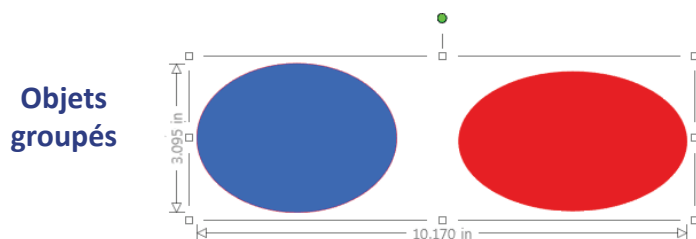
Groupement d'objets

Pour grouper des objets :

Sélectionnez les objets qui feront partie du groupe.

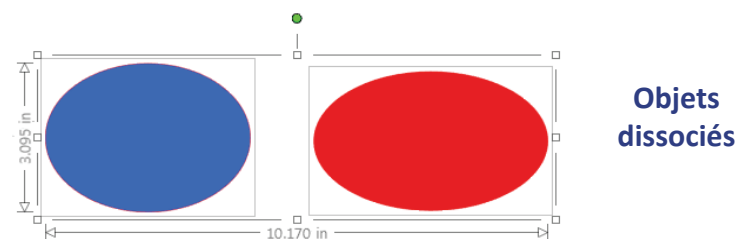
Procédez comme suit :

- Cliquez sur le bouton Grouper.
- Cliquez sur le menu déroulant Objet, puis sélectionnez **Grouper**
- Appuyez simplement sur Ctrl-G.



Pour dissocier les objets :

1. Sélectionnez le groupe.
2. Puis procédez comme suit :
 - Cliquez sur le bouton Dissocier.
 - Cliquez sur le menu déroulant Objet, puis sélectionnez **Dissocier**
 - Appuyez simplement sur Ctrl-U.

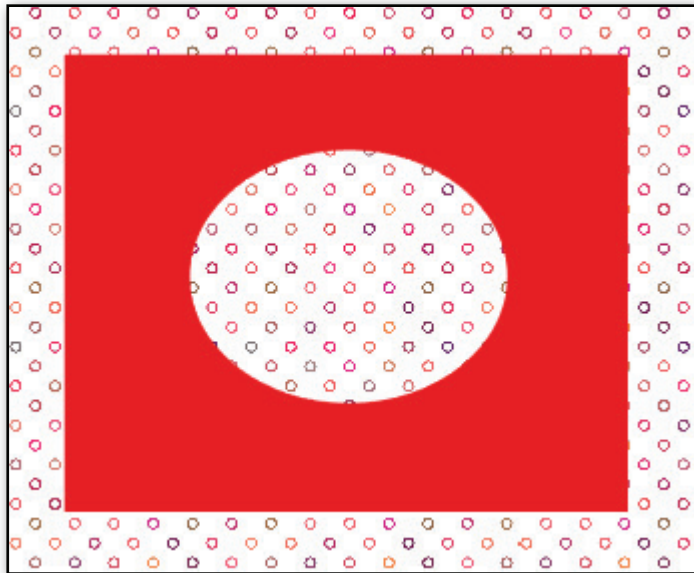


Combinaison d'objets

Tracés composés

Pour réaliser un tracé composé :

1. Sélectionnez les objets qui feront partie de l'élément composé.
2. Pour créer le tracé composé, procédez comme suit :
 - Cliquez sur le bouton Modifier et sélectionnez Créer un tracé composé en bas du volet latéral.
 - Cliquez sur le menu déroulant Objet, puis sélectionnez Créer un tracé composé.
 - Faites un clic droit sur les objets sélectionnés et sélectionnez Créer un tracé composé.



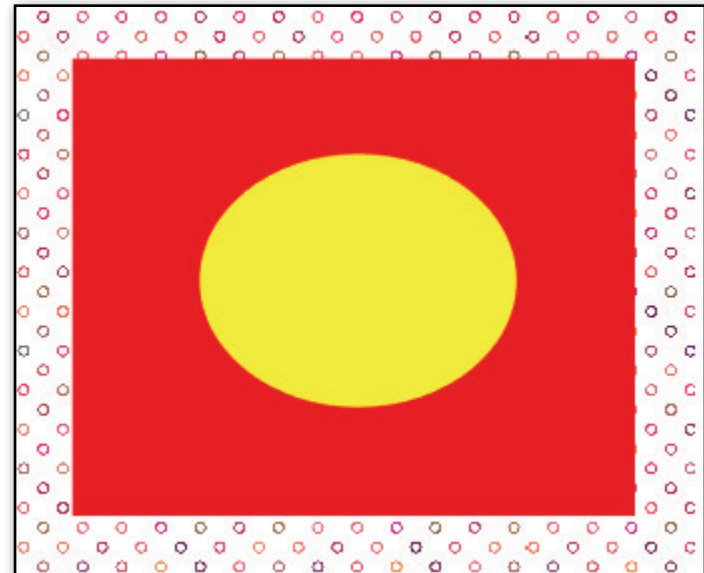
Le carré et le cercle sont réalisés avec un tracé composé

Casser le tracé composé

Sélectionnez l'objet composé à libérer.

Pour libérer le tracé composé :

- Cliquez sur le bouton Modifier et sélectionnez Libérer le tracé composé en bas du volet latéral.
- Cliquez sur le menu déroulant Objet, puis sélectionnez Libérer le tracé composé.
- Faites un clic droit sur les objets sélectionnés et sélectionnez Libérer le tracé composé



Le carré et le cercle sont séparés

Modification d'objets

Les objets superposés peuvent être modifiés de différentes façons. Le bouton des options Modifier offre des options dans le volet latéral pour remodeler les objets. Les options et exemples pour chaque option sont indiqués ci-dessous :

Coller prendra les objets qui se chevauchent et créera un seul objet avec le contour de tous les objets sélectionnés, en supprimant tous les éléments internes. Le collage peut être particulièrement utile lorsque vous effectuez un découpage afin que les lignes de coupe ne se chevauchent pas au cours du processus de coupe.

Couper ne laissera que les sections des objets sélectionnés qui se chevauchent ou se croisent.

Soustraire supprimera toutes les parties où se chevauchent des autres objets, de sorte que seul l'objet situé à l'arrière-plan reste, et que les parties en arrière-plan qui se chevauchent soient supprimées.

Recadrer supprimera toutes les zones non partagées par les objets qui se chevauchent.

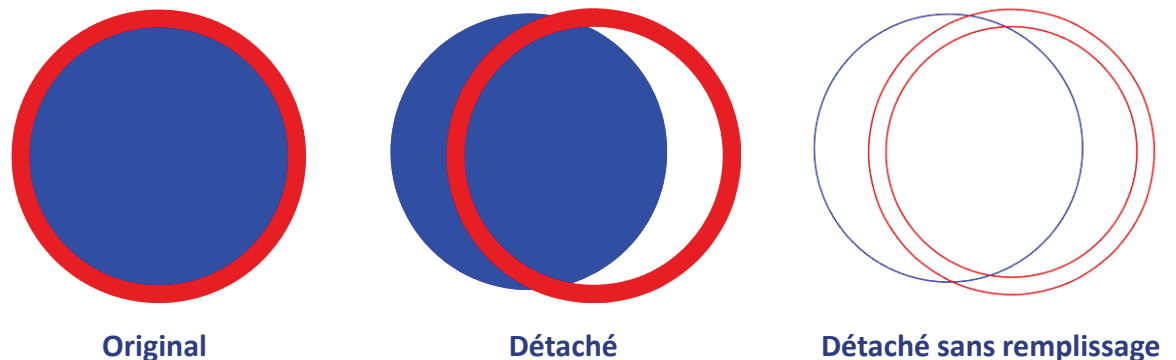
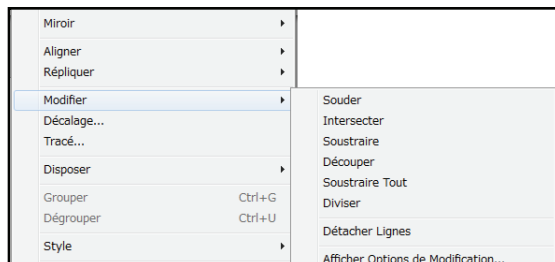
Soustraire tout supprimera toutes les parties d'un objet qui se trouvent derrière un autre objet.

Diviser créera des objets individuels à partir des intersections de huit images sélectionnées maximum.



Lorsque des objets ont un remplissage et/ou des lignes épaisses, l'option **Détacher les lignes** permet de détacher et déplacer le contour pour créer deux objets distincts : un objet avec seulement les lignes et l'autre avec seulement les effets de remplissage derrière.

Tout comme d'autres fonctions, vous pouvez accéder via le menu déroulant Objet à l'option Modifier, puis cliquez sur **Modifier**.



Copier des objets

Il existe quatre méthodes pour faire des copies d'objets : copier et coller, dupliquer, répliquer et en utilisant la fonction de Copie de matrice. Chacune de ces méthodes est utilisée pour des raisons différentes et est abordée dans ce chapitre à l'exception de la copie de matrice qui sera expliquée dans le chapitre de Coupe du modèle.

Copier et coller

Copier et Coller est probablement la façon la plus commune d'effectuer des copies d'objets. Cela fonctionne de la même façon que dans les autres applications, c'est-à-dire qu'une copie de l'objet sélectionné est placée dans la mémoire, puis recollée sur la zone d'aperçu.

Pour faire des copies en utilisant cette méthode, sélectionnez d'abord les objets à copier.

Placez une copie en mémoire selon l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Copier dans la barre d'outils.
- Appuyez sur Ctrl-C.
- Cliquez sur le menu déroulant Modifier, puis sélectionnez Copier.
- Faites un clic droit sur l'objet dans la zone d'aperçu et sélectionnez Copier.

Pour coller les objets copiés procédez comme suit :

- Cliquez sur le bouton Coller dans la barre d'outils.
- Appuyez sur Ctrl-V.
- Cliquez sur le menu déroulant Modifier, puis sélectionnez Coller.
- Faites un clic droit dans la zone d'aperçu et sélectionnez Coller.

Dupliquer

La duplication des objets est similaire à la fonction copier et coller sauf qu'aucune copie n'est placée en mémoire. Au lieu de cela, elle duplique l'élément actuellement sélectionné. Ceci peut être le moyen le plus simple et plus rapide de faire des copies car moins d'étapes sont impliquées.

Pour dupliquer des objets grâce à cette méthode, sélectionnez d'abord les objets à dupliquer, puis dupliquez-les selon l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton Dupliquer.
- Appuyez sur Ctrl-D.
- Cliquez sur le menu déroulant Modifier, puis sélectionnez Dupliquer.
- Cliquez-droit sur les objets, puis sélectionnez Dupliquer.



Quelle est la différence entre Copier et Coller et Dupliquer ?

Les deux permettent de faire des copies à l'aide de deux touches, mais :

Copier et Coller permet de prendre des objets dans un fichier de modèle ouvert et de les placer dans un autre dossier de modèle ouvert de Graphtec Studio.

Dupliquer est un moyen rapide d'effectuer des copies d'objets, mais ne permet pas de les copier dans un autre dossier de modèle ouvert avec Graphtec Studio.

Copier des objets, suite

Répliquer

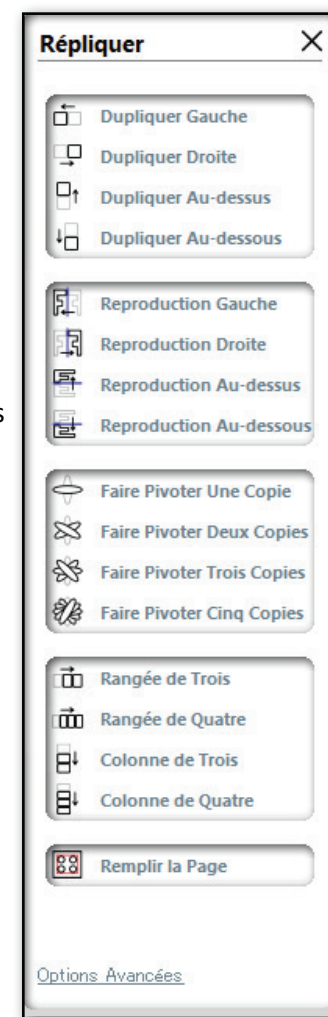
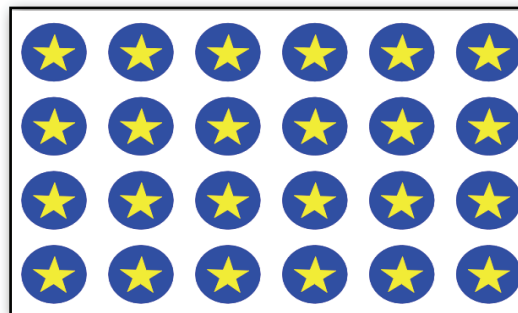
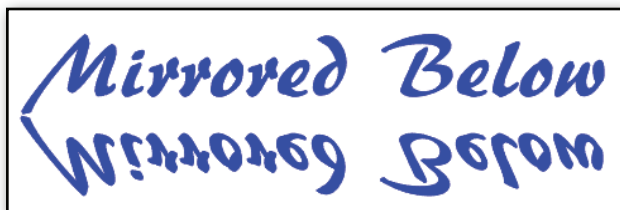
La réplication est une méthode plus sophistiquée pour faire des copies de modèles. Grâce à cet outil, il est possible de créer rapidement plusieurs copies sans avoir à couper et coller ni à dupliquer.

Cliquez sur le bouton Répliquer pour ouvrir les options Répliquer. Les options pour la création de copies de modèles apparaîtront dans le volet latéral.

Répliquer - Options de base

Ces options sont conçues pour réaliser des copies rapides dans un certain sens, reflétées, tournées ou en lignes et en colonnes. Les copies sont effectuées avec un espace minimal entre chaque objet.

- **Dupliquer à gauche** dupliquera les objets sélectionnés et placera une copie directement à gauche.
- **Dupliquer à droite** dupliquera les objets sélectionnés et placera une copie directement à droite.
- **Dupliquer au-dessus** dupliquera les objets sélectionnés et placera une copie directement au-dessus.
- **Dupliquer en-dessous** dupliquera les objets sélectionnés et placera une copie directement en-dessous.
- **Refléter à gauche** dupliquera les objets sélectionnés et placera la copie reflétée directement à gauche. Le point de pivot se trouvera sur le bord gauche de l'objet copié.
- **Refléter à droite** dupliquera les objets sélectionnés et placera la copie reflétée directement à droite.
- **Refléter au-dessus** dupliquera les objets sélectionnés et placera la copie reflétée directement au-dessus.
- **Refléter en-dessous** dupliquera les objets sélectionnés et placera la copie reflétée directement en-dessous.
- **Tourner une copie, Tourner deux copies, Tourner trois copies, et Tourner cinq copies** permet de copier les objets sélectionnés et de faire une à cinq copies, au choix, en plaçant les copies au-dessus de l'image originale.
- **Rangée de trois / Rangée de quatre** permet de copier les objets sélectionnés et de reproduire deux ou trois copies supplémentaires les unes à côté des autres sur une rangée, empilées horizontalement les unes à côté des autres, avec le moins d'espace entre chaque objet.
- **Remplir la page** permet de faire assez de copies pour remplir la page de support avec le moins d'espace possible entre chaque copie.



Copier des objets, suite

Répliquer - Options avancées

Les Options avancées sont consultables en bas du volet latéral. Dans ce volet, vous pouvez effectuer un nombre personnalisé de copies d'objets sélectionnés et définir la distance entre ces objets répliqués. Cela permet également de sélectionner n'importe quelle direction personnalisée. Les options sont :

Le Nombre de copies peut être défini à l'aide du curseur ou en entrant une valeur.

La Position de chaque copie déterminera l'endroit où sera placée la copie suivante. Si Position personnalisée est sélectionné, alors il est possible de déterminer la position à l'aide des valeurs X et Y juste en-dessous de la liste.

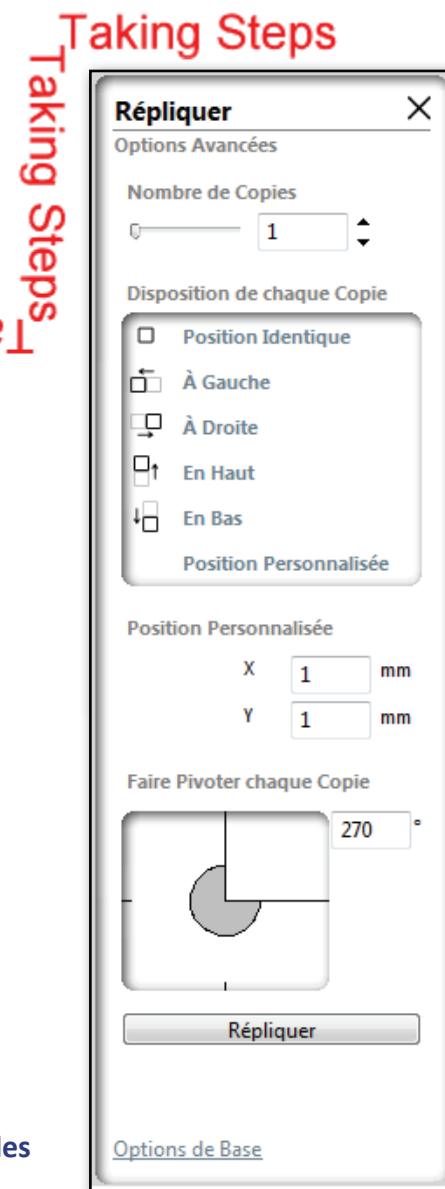
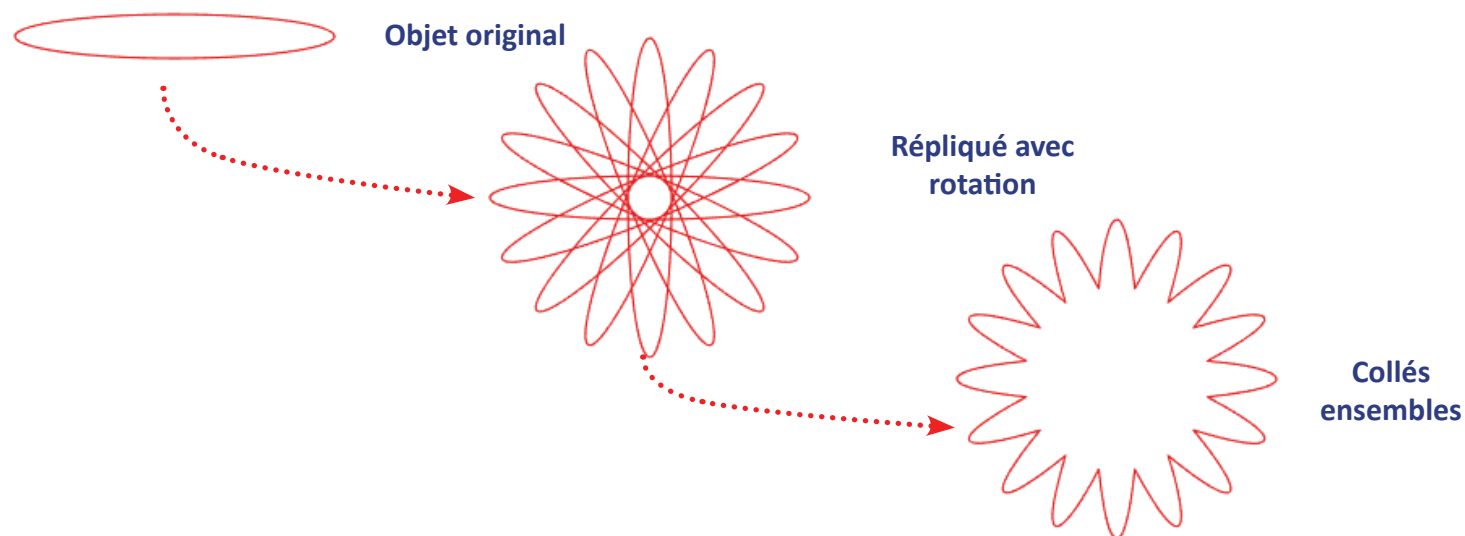
Rotation de chaque copie tournera chaque copie ajoutée selon l'angle défini dans ce paramètre.

Après avoir défini le nombre de copies souhaité et la direction, appuyez sur le bouton **Répliquer** en bas du menu Options avancées pour appliquer les attributs sélectionnés.

Cliquez sur le lien **Options de base** pour revenir aux options Répliquer précédentes.

La fonction Répliquer est particulièrement utile en combinaison avec l'une des options de collage.

Chacune de ces options de réplication se trouvent également dans le menu déroulant Objet.



L'imbrication est une manière productive d'organiser les objets afin d'utiliser une quantité minimale de support lors de la découpe des objets. Cela est réalisable en repositionnant tous les objets afin qu'ils prennent moins de place.

Lors de l'imbrication d'objets, seuls les objets sélectionnés sont imbriqués, sinon, tous les objets sont imbriqués.

Les objets imbriqués peuvent utiliser la page de support comme limite ou un objet sélectionné peut servir de limite.

L'imbrication peut être réalisée dans la page de support ou dans un objet

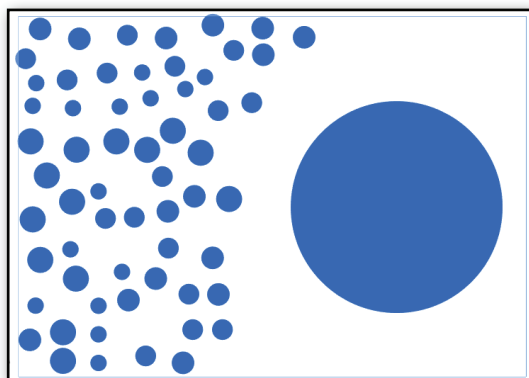
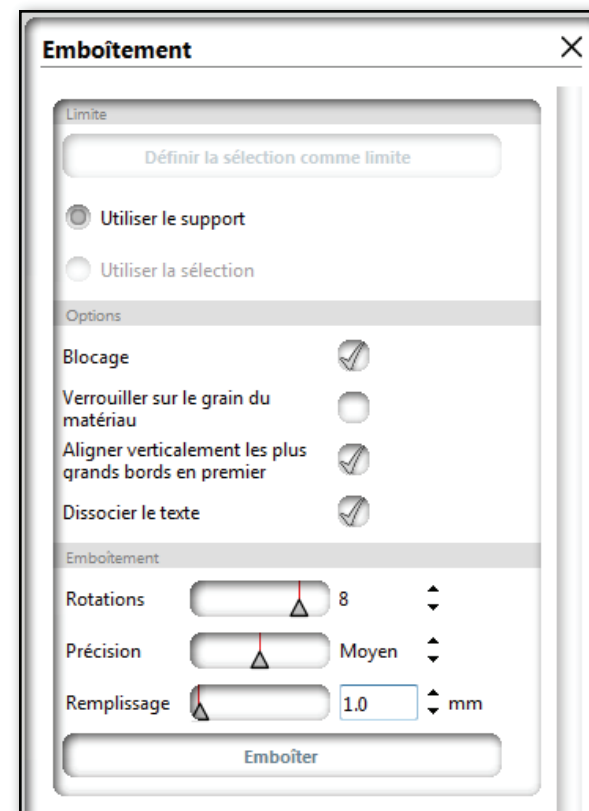


Pour faire apparaître les options d'imbrication, cliquez sur l'icône d'outil Imbrication en haut à gauche à côté de l'icône d'outil Répliquer. Cela permet d'afficher les options d'imbrication dans le volet latéral.

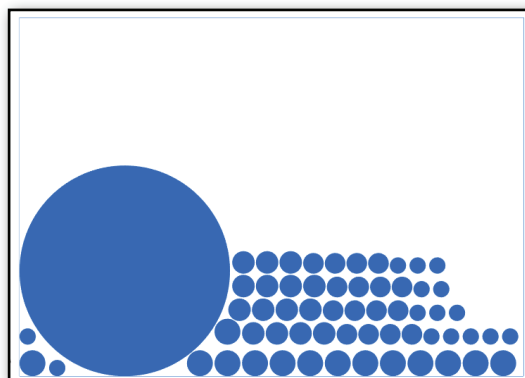
Limite

Utiliser le support permet de définir les bords de la page de support en tant que limite pour les formes imbriquées.

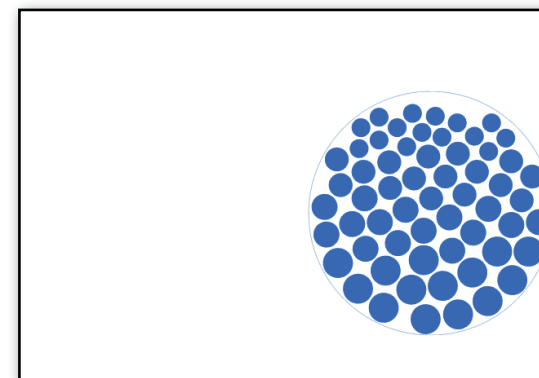
Utiliser la forme sélectionnée est sélectionné, la forme devient alors la limite des formes imbriquées. Il est possible de créer la limite à partir de toutes les formes. Dessinez une forme, sélectionnez-la, puis cliquez sur le bouton « Définir la forme sélectionnée comme limite », la forme sélectionnée devient alors la forme limite et son contour devient bleu.



Le modèle d'origine



Utilisation du support comme limite

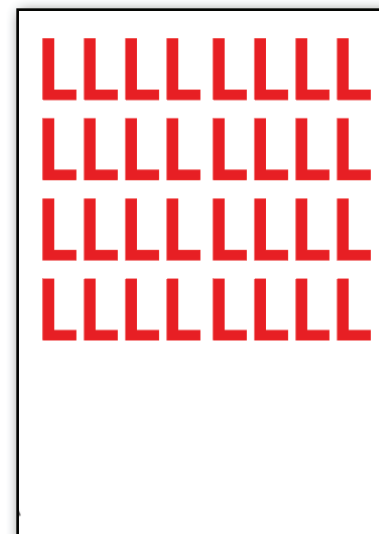


Utilisation d'un objet sélectionné
comme limite

Imbrication d'objets, suite

Options

- **Verrouillage** tente de faire en sorte que les formes s'emboîtent ou les verrouille. Cette option est utile lorsque vous imbriquez certains types de caractères comme les L.
- **Maintenir le grain** est utilisé lorsque des formes sont découpées sur un matériau qui présente un certain grain. Cette option permet de faire tourner les objets de 0 à 180 degrés afin de les maintenir alignés avec le motif ou le grain. Cela permet de veiller à ce que toutes les formes soient toujours coupées avec le même grain ou type du matériau.
- **Aligner verticalement** est utilisé lorsque le bord long de chaque forme est tourné pour le placer à la verticale. Ceci évite d'avoir à utiliser la routine d'imbrication pour essayer de tourner à plusieurs reprises et créer un emplacement d'imbrication correct qui, à son tour, rendra l'imbrication plus rapide.
- **Dissocier le texte** séparera le texte et ainsi chaque caractère du texte sera traité comme une forme individuelle avant l'imbrication. Cela permet de tourner chaque caractère pour obtenir le meilleur ajustement.

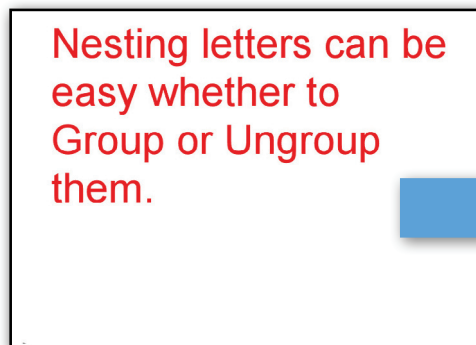


Avant l'imbrication

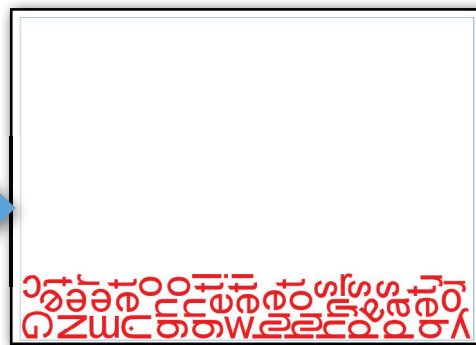
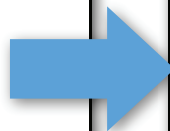
Imbrication

- **Rotations** correspond au nombre de rotations qui peuvent être appliquées à une forme afin de trouver sa meilleure position.
- **Précision** correspond au degré de précision lorsque l'imbrication est appliquée. Lorsqu'elle est sur **Faible**, la précision est rapide lors de l'imbrication. Quand elle est réglée sur **Moyenne**, la précision a une vitesse moyenne, et quand elle est réglée sur **Élevée**, elle est plus lente.
- **Remplissage** contrôle l'espace entre les formes, et est défini avant l'imbrication.

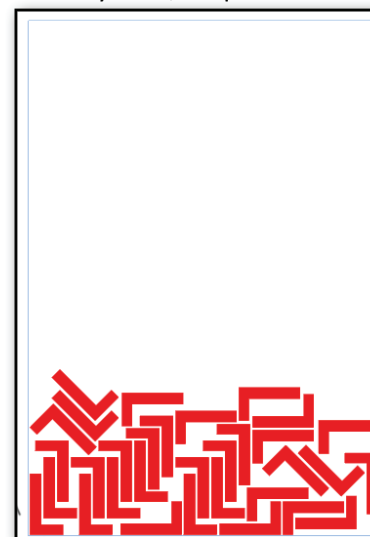
Une fois les options définies, cliquez sur **Imbriquer**.



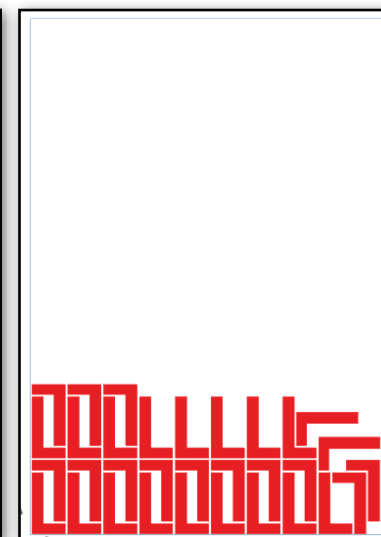
Texte avant l'imbrication



Texte après l'imbrication et dissocier
Texte activer



Imbriqué avec verrouillage



Imbriqué sans verrouillage

Création de décalages

La création d'un Décalage peut vraiment améliorer un modèle. Cela peut également servir à créer une ligne de coupe pour des applications d'impression et de coupe. Un décalage est un contour ou une ligne interne d'une forme ou d'un objet.



Des contours ont été appliqués avec une couleur différente afin d'améliorer le modèle

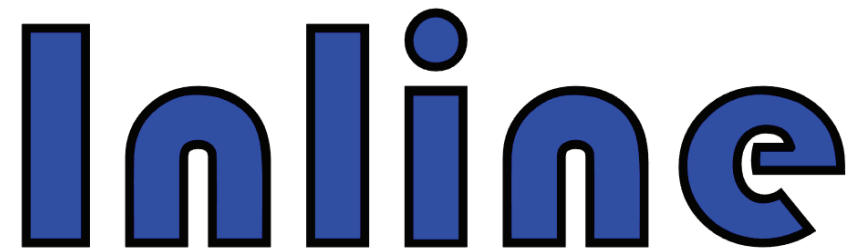


Un contour a été appliqué à ce modèle et servira de tracé de coupe pour l'application d'impression et de coupe

Le contour est généralement appelé Décalage et la ligne interne Décalage interne.



Un *contour* ou *décalage* rouge a été appliqué à ce Texte



Une *ligne interne* ou *décalage interne* bleu a été appliqué à cet objet

Création de décalages, suite

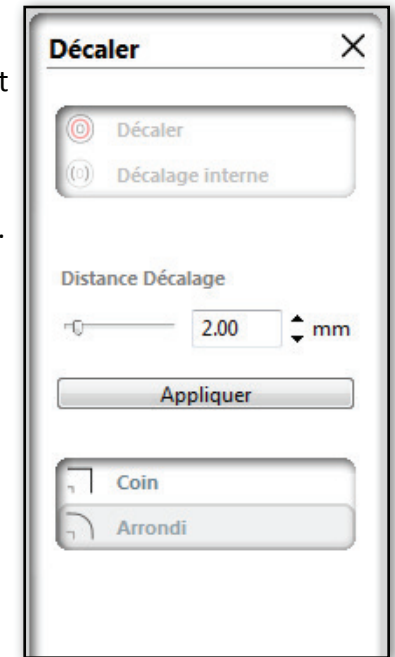
Le volet latéral de Décalage

Lorsque vous cliquez sur le bouton Décalage, les options de décalage apparaissent dans le volet latéral afin de créer et de régler le décalage :

- **Décalage** est sélectionné si vous souhaitez avoir un Décalage ou une ligne de contour à l'extérieur de l'objet.
- **Décalage interne** est sélectionné si vous souhaitez avoir une ligne interne ou un contour à l'intérieur de l'objet.
- **Distance de décalage** correspond à l'espace entre l'objet et la ligne interne ou externe, selon que le Décalage ou Décalage interne choisi.
- **Angle** appliquera un angle pointu aux angles du décalage.
- **Rond** appliquera un angle arrondi aux angles pointus du décalage.
- **Appliquer** appliquera le paramètre au décalage interne ou externe.

Étapes pour créer un décalage.

1. Cliquez sur l'objet.
2. Cliquez sur Décalage (contour) ou Décalage interne (ligne interne) au choix. Le contour devrait apparaître.
3. Réglez la Distance de décalage, soit en utilisant la barre de défilement ou en saisissant une valeur.
4. Cliquez sur Angle pour obtenir un angle pointu ou sur Rond.
5. Cliquez sur APPLIQUER.



Volet latéral Décalage

Bitmaps et Traçage

Le traçage est une façon de prendre des objets, généralement des bitmaps, et de créer un contour de l'objet. Les bitmaps nécessitent plus particulièrement un traçage car une coupeuse ne comprend que des lignes ou des tracés vectoriels, et non des bitmaps contenant les points (ou pixels) qui créent l'image ou la photo. Cette fonction est idéale pour convertir les logos bitmap en objet avec contour (ou tracé) objet comme le montre l'exemple ci-dessous. Étant donné que les bitmaps sont généralement des objets qui nécessitent un traçage, ce chapitre se concentrera principalement sur le traçage des bitmaps.

Il existe 5 étapes fondamentales pour tracer un bitmap :

- Fusionnez le bitmap dans la zone d'aperçu.
- Ouvrez les options de Traçage dans le volet latéral en cliquant sur le bouton Tracer
- Sélectionnez une zone de l'objet ou le bitmap entier à tracer.
- Ajustez le paramètre du contour.
- Enfin, tracez le bitmap.



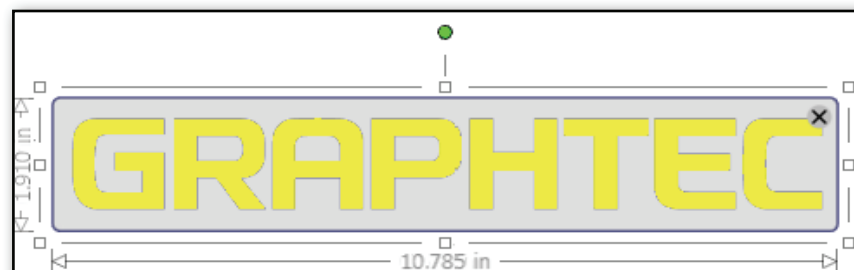
Les types de bitmap acceptés pouvant être tracés
! PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4



Bitmap du logo Graphtec



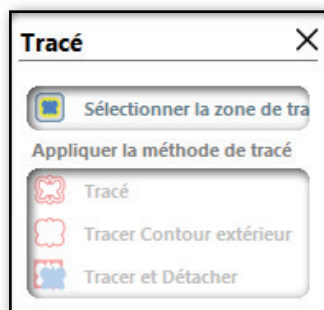
Contour tracé du logo



La fenêtre de traçage grise entourant un logo bitmap Graphtec avec la zone de tracé jaune.

Sélection de la zone de Traçage

Le logiciel a besoin de savoir quelle est la zone du bitmap à tracer. Pour sélectionner une zone :



Le volet latéral Tracer

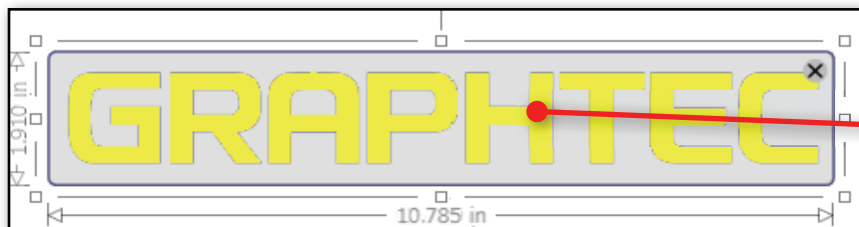
1. Cliquez sur le bouton Tracer.
2. Une fois le volet latéral Traçage ouvert, cliquez sur la première option **Sélectionner la zone de traçage**.
3. Cliquez, maintenez et faites glisser la souris pour créer la fenêtre de Traçage. Le rectangle sera gris foncé translucide, avec une zone de traçage jaune.
4. Relâchez le bouton de la souris.

La fenêtre de Traçage grise possède neuf poignées de contrôle permettant de remodeler la fenêtre et une poignée de contrôle pour la rotation pour faire tourner la boîte, comme illustré sur l'objet sélectionné. Pour supprimer la fenêtre, cliquez sur le X dans l'angle supérieur droit, ou appuyez sur Suppr.

Bitmaps et Traçage, suite

Réglage des paramètres de traçage

Après avoir sélectionné la zone à tracer, une ligne jaune apparaîtra autour du bitmap. C'est cette zone jaune que les lignes de traçage entoureront. Les options du volet latéral Tracer ajusteront la zone jaune. Ainsi, le logiciel utilisera cette zone jaune et effectuera le traçage autour de celle-ci. Voici la description de la façon dont chaque paramètre contrôle la zone jaune.



La zone jaune est la zone dont le contour va être tracé

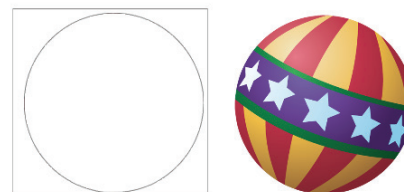
Paramètres de traçage

- Lorsque le **Filtre supérieur** est activé, il filtre ou adoucit les différences entre les pixels sombres et clairs d'un bitmap et, en fonction du Seuil, augmentera ou réduira la zone de tracé jaune.
- Lorsque le **Filtre inférieur** est activé, il est principalement utilisé pour supprimer le « bruit » d'une image. Vous devez faire très attention lorsque vous utilisez ce filtre, car il peut réduire la netteté de la ligne de tracé.
- **Seuil** augmentera ou réduira la sensibilité des couleurs claires lorsque le filtre passe-haut est appliqué.
- **Échelle** détermine la mise à l'échelle d'une image grisée. En d'autres termes, c'est la façon dont la clarté d'un pixel est assombrie pour que le bord de l'image soit plus facile à tracer. Cela peut être augmenté de 1 ou 2 avant d'ajuster la valeur du Seuil.

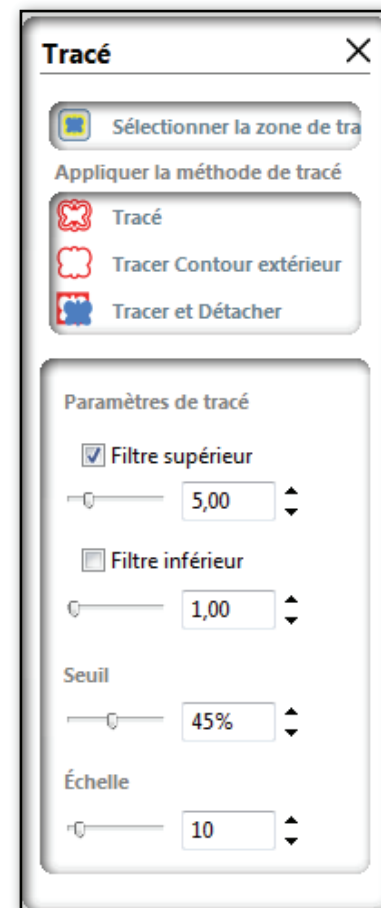
Appliquer la méthode de traçage

Une fois les paramètres de traçage réglés, cliquez sur l'une des trois options pour terminer le traçage :

- **Tracer** permet de créer un traçage autour de la zone de traçage jaune.
- **Tracer le bord externe** ignorera toute ouverture au sein de la zone de retrace et effectuera effectivement se détacher de la zone de trace jaune de l'image bitmap de la zone non identifiées de l'image bitmap jaune.
- **Tracer et détacher** tracera et détachera de la zone de traçage jaune du bitmap de la zone non tracée du bitmap. Cette fonctionnalité est très utile pour les bitmaps à partir desquels une partie de bitmap peut être séparée du bitmap original.



Tracer et Détacher permet de détacher la partie de la zone tracée du bitmap du bitmap d'origine



Bibliothèque

La bibliothèque est un moyen de collecter et de stocker des objets et motifs couramment utilisés dans vos modèles. Cela permet d'économiser du temps de sorte qu'au lieu de recréer sans cesse ces objets ou des motifs, vous pouvez créer ces objets une seule fois et les stocker pour les utiliser ultérieurement. Les motifs de remplissage des objets peuvent également être enregistrés ou importés dans la bibliothèque.

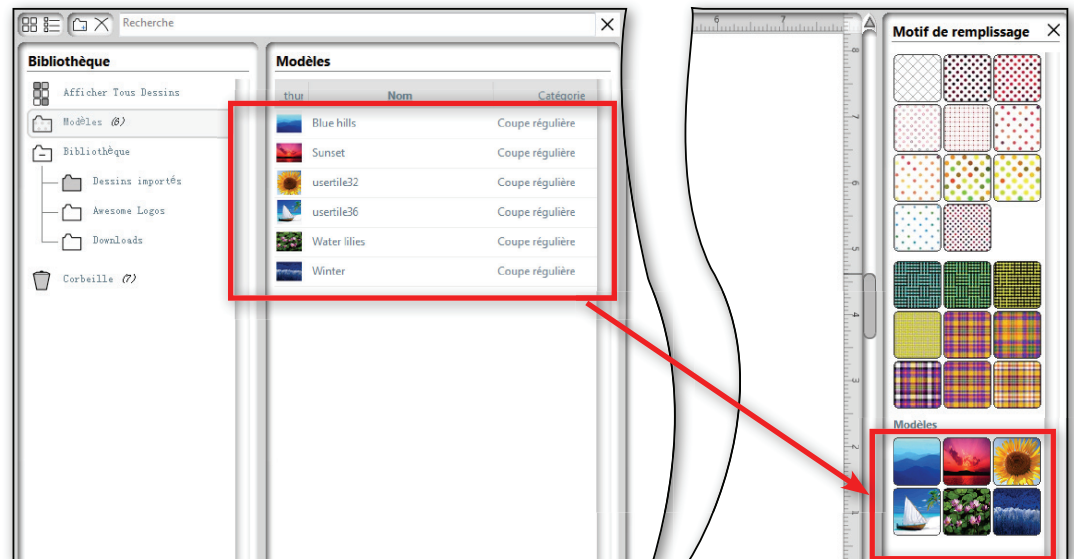


Pour accéder à la bibliothèque, cliquez sur le bouton Afficher la bibliothèque en bas de la barre d'outils de dessin. Une fois sélectionnée, la zone d'Aperçu disparaît et est remplacée par la Bibliothèque, laissant alors apparaître une nouvelle barre d'outils juste au-dessus de la fenêtre de la bibliothèque.

Organisation de la bibliothèque

La fenêtre de la bibliothèque est divisée en deux volets principaux. Le **volet droit** contient les dossiers qui catégorisent la Bibliothèque.

- Lorsque **Afficher tous les modèles** est sélectionné, cela présente tous les objets et motifs de la bibliothèque. Tout ces éléments peuvent ensuite être placés dans la zone d'aperçu et utilisés pour de nouvelles créations.
- Le **dossier Modèles** contient des bitmaps et des images utilisés pour le remplissage des objets. Les modèles contenus dans ce dossier apparaîtront également dans les Motifs de remplissage. Voir l'illustration.
- Le **dossier Bibliothèque** contient à la fois des dessins vectoriels ou bitmap. Ces objets peuvent ensuite être placés dans la zone d'aperçu en fonction des besoins. Le dossier par défaut est Modèles importés. C'est là que les modèles sont enregistrés. Le dossier peut être ajouté dans le dossier principal pour une meilleure organisation



Les bitmaps et les images dans le dossier de modèles feront automatiquement partie des motifs de remplissage.

Affichage de la zone d'aperçu et de la bibliothèque



Pour afficher la **Zone d'aperçu** et la **Bibliothèque** simultanément, cliquez sur le bouton Afficher la bibliothèque et sur le bouton Zone d'aperçu en bas de la barre d'outils de dessin. Cela affichera la zone d'aperçu à côté de la bibliothèque.



Pour fermer la zone d'aperçu, cliquez sur le bouton sous le bouton Affichage fractionné.



Pour afficher la zone d'aperçu seule, cliquez sur le bouton Afficher la zone d'aperçu juste au-dessus du bouton Afficher la bibliothèque.

Bibliothèque, suite

Ajout de modèles à la bibliothèque

Il y a deux méthodes pour ajouter un modèle à la Bibliothèque. La première façon est d'enregistrer le modèle en cours dans la zone d'aperçu dans la bibliothèque. La seconde méthode consiste à faire glisser les fichiers dans la bibliothèque elle-même à partir d'un dossier Windows.

Enregistrement d'un modèle à partir de la zone d'aperçu

1. Cliquez sur le fichier dans le menu déroulant, puis sélectionnez **Enregistrer dans la bibliothèque**.
2. Cela ouvrira une fenêtre d'invite pour :
 - **Nom de fichier** : les objets de la bibliothèque sont effectivement des fichiers de modèles.
 - **Mots clés** : Cela vous permettra de retrouver plus tard l'objet dans la bibliothèque. Ceci est utile lorsque vous n'arrivez pas à vous souvenir du nom de l'objet. Cela vous aidera à effectuer une recherche grâce aux mots-clés assignés à l'objet.
 - **Description** est une note décrivant l'objet ou son objectif.
 - **Artiste** est le nom de la personne qui a créé l'objet.
 - **Catégorie** correspond à ce pour quoi le modèle ou l'objet a été initialement conçu : coupe régulière, impression et coupe, motif brillant, croquis et réalisation en 3D.
3. Une fois ces informations remplies, cliquez sur OK

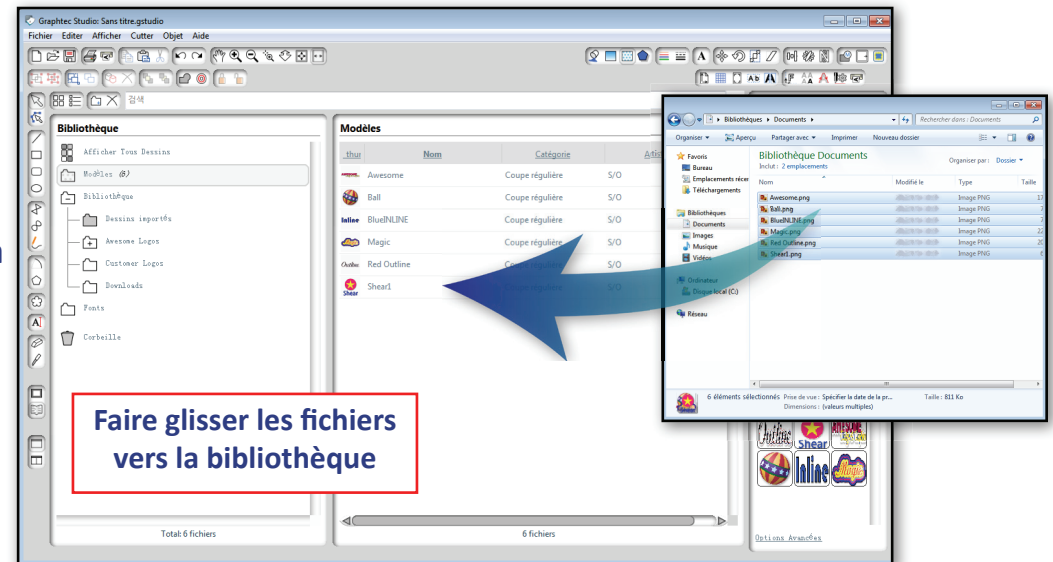
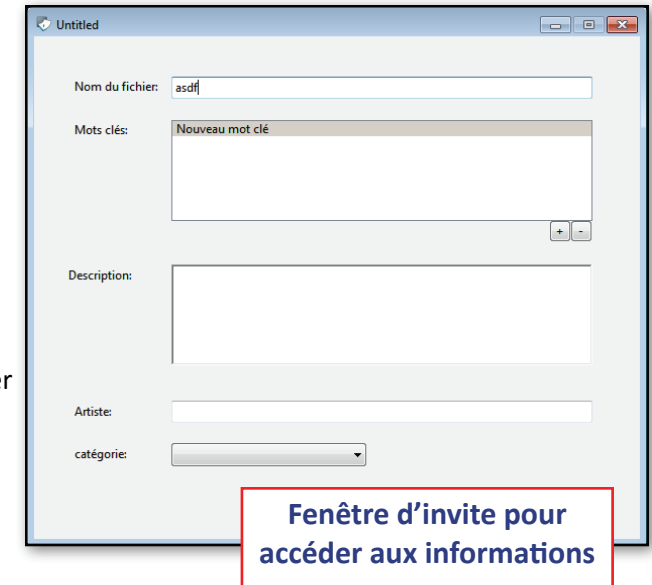
Cela permet d'enregistrer tout le dessin sur la page de support dans la bibliothèque. Pour n'enregistrer qu'un objet, essayez de copier et de coller l'objet, placez-le sur un nouveau dessin, puis enregistrez-le dans la bibliothèque

Importation d'un groupe de fichiers directement dans la bibliothèque

1. Ouvrez le dossier Bibliothèque ou Modèle* d'importation.
2. Ouvrez le dossier Windows dans lequel se trouvent les fichiers.
3. Sélectionnez les fichiers à ajouter à la bibliothèque.
4. Ensuite, faites-les glisser vers le dossier Bibliothèque**.

* Seuls les bitmaps et les images peuvent être importés dans le dossier Modèles.

** Leur apparition dans le dossier Bibliothèque peut prendre un moment ou seulement quelques minutes, en fonction de la taille des fichiers.



Bibliothèque, suite

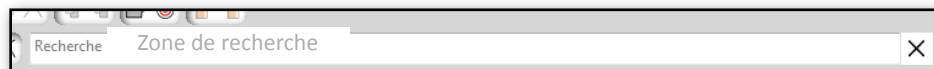
Utilisation des objets de la bibliothèque

Étapes pour placer un objet à partir de la bibliothèque :

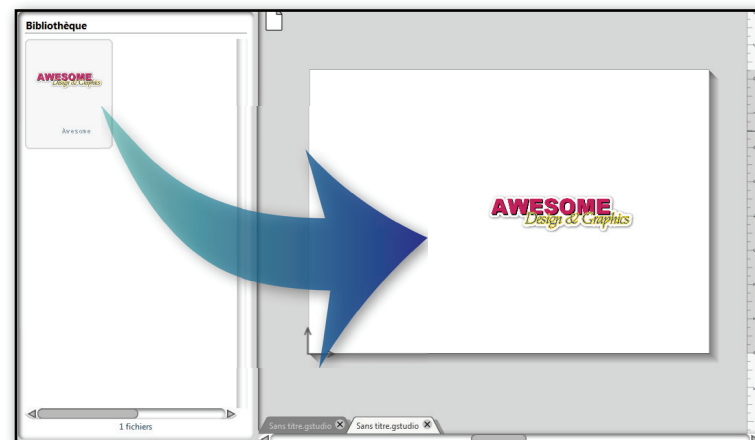
1. Ouvrez la fenêtre d'aperçu en cliquant sur le bouton Afficher la bibliothèque et l'aperçu.
2. Ouvrez le dossier où le modèle est situé en cliquant dessus.
3. Cliquez, maintenez et faites glisser le modèle dans la zone d'aperçu.

Recherche d'un objet

S'il y a un grand nombre d'objets dans le dossier de la bibliothèque, une zone de recherche apparaît dans la barre d'outils de la Bibliothèque. Commencez à taper et le logiciel commencera à rechercher et à lister tous les objets grâce aux éléments saisis dans la zone de recherche.



Zone de recherche dans la barre d'outils de la bibliothèque



Faites glisser l'objet dans la zone d'aperçu

Organisation de la Bibliothèque

Graphtec Studio offre une barre d'outils Bibliothèque contenant diverses options afin d'organiser la bibliothèque.

Affichage des objets dans la bibliothèque

Les deux premiers boutons permettent d'afficher le contenu sous forme d'icône ou de liste. L'affichage des objets sous forme d'icônes permettra de voir les objets plus clairement. Lorsque les objets sont en mode liste, ils peuvent triés par Nom, Catégorie, Artiste, Date de création et Taille.



Icônes



Modèles				
	Nom	Date Added	Taille	
	Awesome sticker	2020-08-20, Aug 20, 2020	68.9 KB	
	Magic	2020-08-20, Aug 20, 2020	52.5 KB	
	Ball	2020-08-20, Aug 20, 2020	42.2 KB	
	BlueINLINE	2020-08-20, Aug 20, 2020	11.8 KB	
	Shear1	2020-08-20, Aug 20, 2020	8.8 KB	

Liste

Bibliothèque, suite

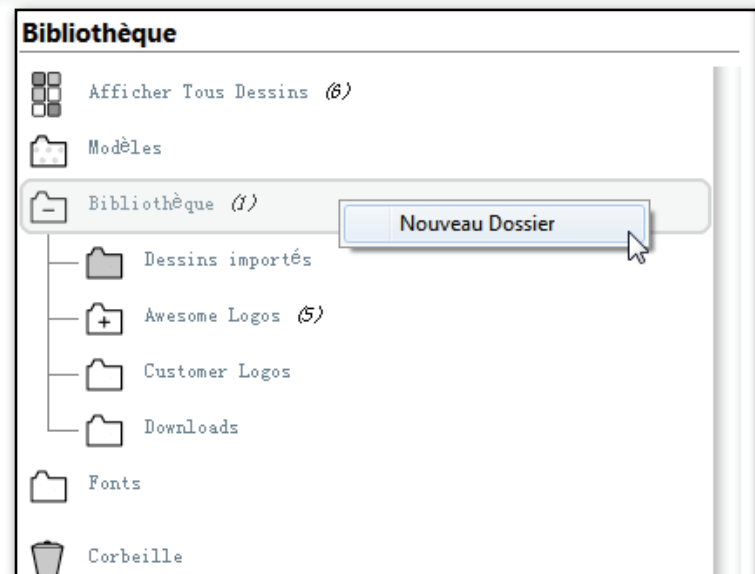
Création de dossiers

Une autre méthode d'organisation de la bibliothèque est la création de dossiers. Le dossier peut être utilisé pour regrouper des objets similaires dans un même dossier. Les dossiers peuvent également être créés dans des dossiers. En créant ces dossiers, les objets peuvent être organisés par groupes ou catégories.

Pour créer un dossier :



1. Cliquez sur le bouton Nouveau dossier ou faites un clic droit sur le dossier Bibliothèque ou le dossier Modèles. Sélectionnez Nouveau dossier.
2. Donnez un nom au dossier et appuyez sur Entrée.



Création d'un nouveau dossier de Bibliothèque

Déplacement d'objets de la bibliothèque à l'intérieur de la bibliothèque.

Après avoir créé un ou plusieurs dossiers, les objets d'un dossier de la bibliothèque peuvent être déplacés vers un autre dossier.

À côté de chaque dossier, il y aura un nombre entre parenthèses indiquant le nombre d'objets contenus dans ce dossier.



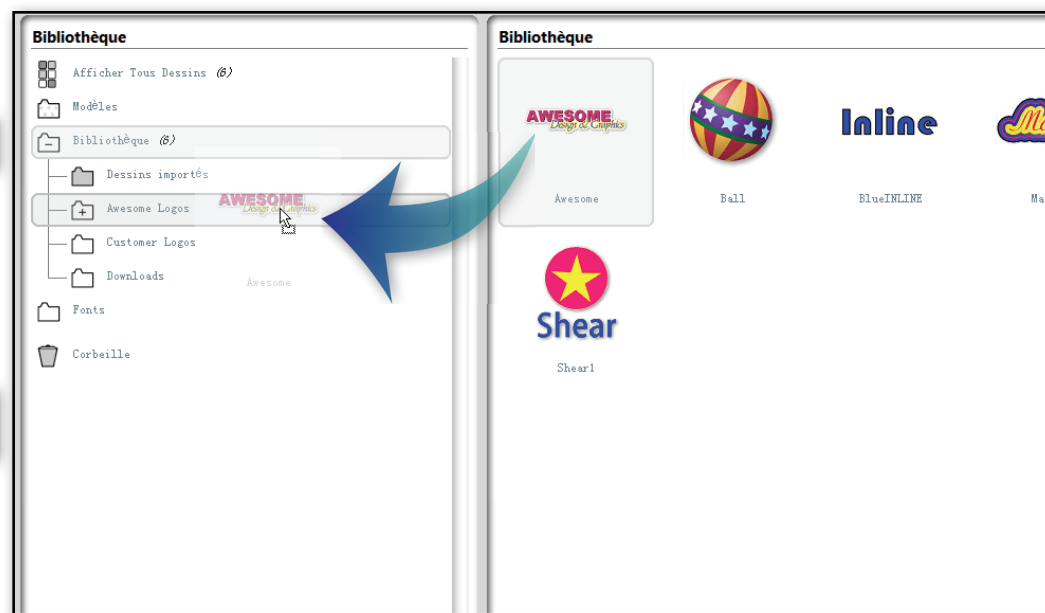
Suppression d'objets et de dossiers

Pour supprimer un objet ou un dossier, sélectionnez l'élément à supprimer.

Faites un clic droit dessus et sélectionnez Supprimer

Ou

Cliquez sur le bouton Supprimer dans la barre d'outils de la bibliothèque.



Les objets peuvent être organisés en les glissant d'un dossier à un autre.

Découpage d'un modèle

Étapes rapides pour découper un modèle

Pour découper un modèle, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton Coupeuses. Dans le volet latéral, la coupeuse cible (généralement la coupeuse par défaut) doit être dans l'état PRÊT. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que la coupeuse est allumée et connectée. (Voir votre manuel de découpe Graphtec).
2. Cliquez sur les **Conditions** de la coupeuse cible dans le volet latéral. Définissez les conditions qui correspondent au matériau chargé.
3. Cliquez sur Avancé pour obtenir les paramètres avancés désirés
4. Cliquez sur le menu déroulant Cutter, sélectionnez **Envoyer la découpe**, puis sélectionnez la coupeuse à laquelle envoyer la tâche.
5. Pour mettre la tâche en file d'attente sur l'une des coupeuses, cliquez sur **Mettre la tâche en file d'attente**. Cela permet de mettre la tâche en attente jusqu'à ce qu'elle soit libérée manuellement. **Pour libérer la tâche**, cliquez sur Démarrer la coupe

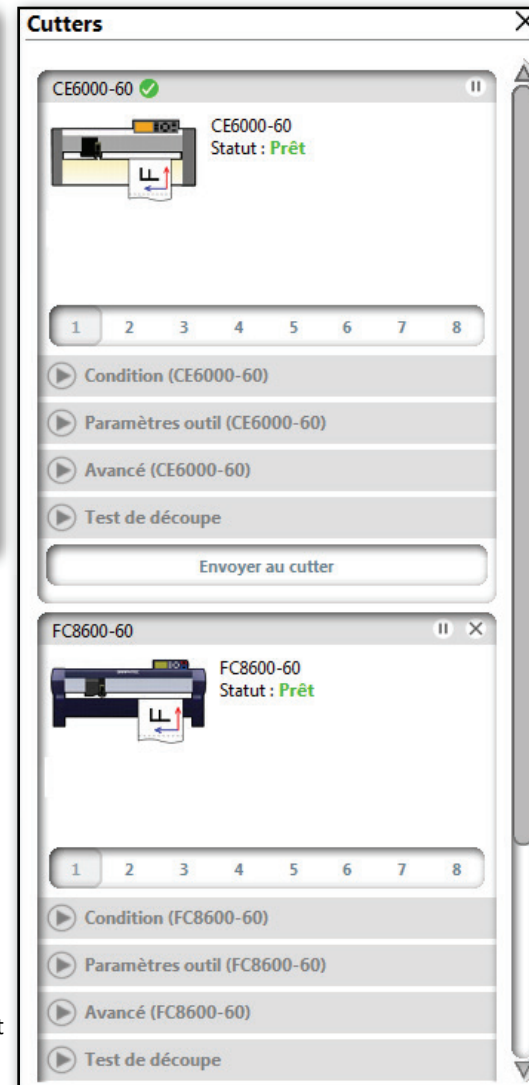
Coupeuses connectées

Le Graphtec Studio est très interactif avec toutes les coupeuses Graphtec connectées. Cliquez sur le bouton Coupeuse pour ouvrir le volet latéral des options de la coupeuse qui n'affichera pas seulement chaque coupeuse connectée à l'ordinateur, mais également leur état et conditions.

Chaque coupeuse indiquée possède une section supérieure affichant une image de la coupeuse, le numéro de modèle et son état. Chaque état*, et sa signification, est détaillé ci-dessous :

- **Prêt** : la coupeuse est prête à recevoir des tâches depuis Graphtec Studio.
- **Pause** : la coupeuse est en pause. Elle pourra recevoir une tâche, mais elle ne la coupera. Elle la stockera dans sa mémoire. Une fois la coupeuse réactivée, les tâches en mémoire seront coupées.
- **Occupé** : la coupeuse est en cours de découpage. Elle pourra recevoir une tâche, mais cette tâche ne sera coupée qu'une fois que les tâches précédentes seront terminées.
- **Synchronisation** : le logiciel collecte les informations de cette coupeuse. Cela se produit généralement lorsque le traceur est en ligne pour la première fois.

L'illustration ci-dessous représente les informations de base telles que la version du firmware ainsi que la façon dont la coupeuse est connectée.



* Il existe également d'autres états, mais ceux-ci sont les principaux.

Découpage d'un modèle, suite

Paramètres de la coupeuse

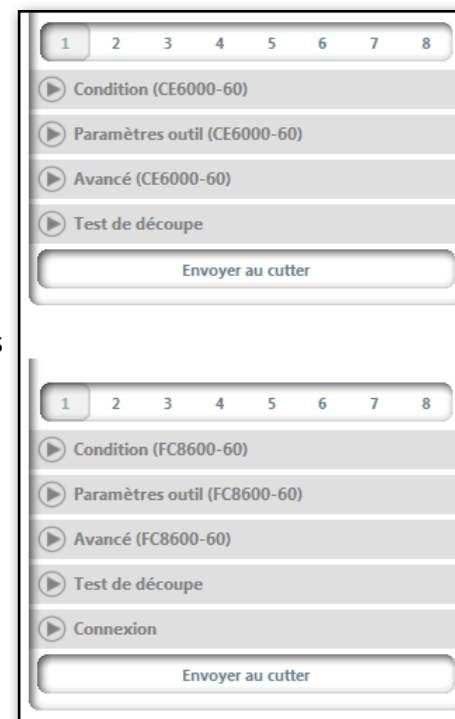
Les barres grises sont les groupes des paramètres actuels. Les groupes standards de paramètres sont Condition, Avancé, et Tester la coupe. Les FC8600 et CE6000 auront deux groupes supplémentaires de paramètres d'outil et de connexion.

Cliquez sur les flèches à côté de chaque groupe pour faire apparaître les paramètres de celui-ci. Voici une brève description de chaque paramètre :

- **Condition** indique la condition actuelle de la coupeuse. Pour la FC8600 et la CE6000, les numéros 1 à 8 représenteront chacun les huit conditions de ces coupeuses.
- **Avancé** indique des fonctionnalités supplémentaires. Pour plus de détails sur ces paramètres avancés, consultez votre manuel de découpe Graphtec.
- **Tester la coupe** contiendra différents types de modèles pour tester les conditions de coupe. Ils sont similaires à ceux du bouton de test de coupe sur la coupeuse.

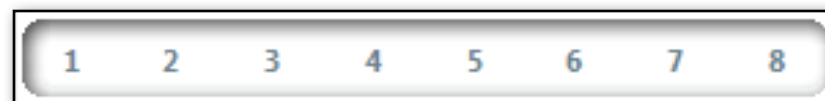
Spécificité des FC8600/CE6000 :

- **Paramètres d'outil** offrira des paramètres plus avancés* spécifiques à la coupe, tels que Passage de pas, Force de décalage et d'angle et bien d'autres. Force de décalage, Angle de décalage et Position initiale de la lame.
- **Connexion** indique la configuration du port Ethernet ou série (RS232-C).



Groupes de paramètres de la coupeuse

En règle générale, chaque coupeuse indiquera la condition actuelle dans laquelle elle se trouve. D'autre part, la FC8600 et la CE6000 présenteront des numéros de 1 à 8, juste au-dessus des barres grises. Chaque numéro représente les huit conditions de la coupeuse. Les informations relatives à la condition choisie seront indiquées de la groupe Condition. L'utilisation des huit conditions est facilitée car elles peuvent être configurées à partir du logiciel.



La FC8600/CE6000 affichera cette barre de condition représentant les huit conditions de la coupeuse.

* Il est fortement recommandé, si vous prévoyez de régler un de ces paramètres avancés, de consulter le manuel d'utilisation de la FC8600 ou de la CE6000, afin de vous familiariser avec ces options spéciales.

Découpage d'un modèle, suite

Utilisation des conditions de coupe du logiciel

Quelles sont les conditions de coupe ?

Les huit conditions de coupe des coupeuses Graphtec sont des préréglages de coupe définis par l'utilisateur, chacun ayant sa propre configuration de coupe comme la vitesse, la force, l'accélération et le type de lame. L'objectif de cela est qu'à chaque chargement d'un support, au lieu de changer la vitesse, la force ou le type de lame, vous pouvez facilement basculer sur une condition spécifiquement définie pour couper un type de support.
(Pour plus d'informations, consultez votre manuel de découpe Graphtec).

Graphtec Studio peut utiliser pleinement ces conditions de coupe sur votre coupeuse (Voir l'encadré [Quelles sont les conditions de coupe ?](#)) en obtenant de façon interactive et en contrôlant les conditions dans les paramètres du groupe de conditions dans le volet latéral. Chaque fois que ces paramètres de condition sont réglés, le logiciel change immédiatement les paramètres sur la coupeuse. Cela facilite l'utilisation car, par défaut, quand une tâche est prête à être découpée, il n'est pas nécessaire d'ajuster la Condition de la coupeuse. Notez qu'un type de condition ou de support affecté à une couleur de ligne ou un calque remplacera le paramètre de condition dans le volet latéral.

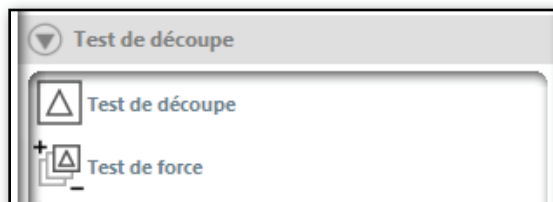
Paramètres des conditions

Dans chaque modèle de coupeuse présent dans le volet latéral se trouve un groupe de paramètres de condition*. Cliquez sur la barre grise pour afficher la condition de coupe en cours telle qu'elle apparaît sur le panneau de commande de la coupeuse**. Ces conditions comprennent :

- Le type de lame, la vitesse, la force, l'accélération et l'offset.
- Mode média épais avec Mode 1 et Mode 2.
- Le modèle de ligne de coupe. Voir l'annexe A pour plus de détails.

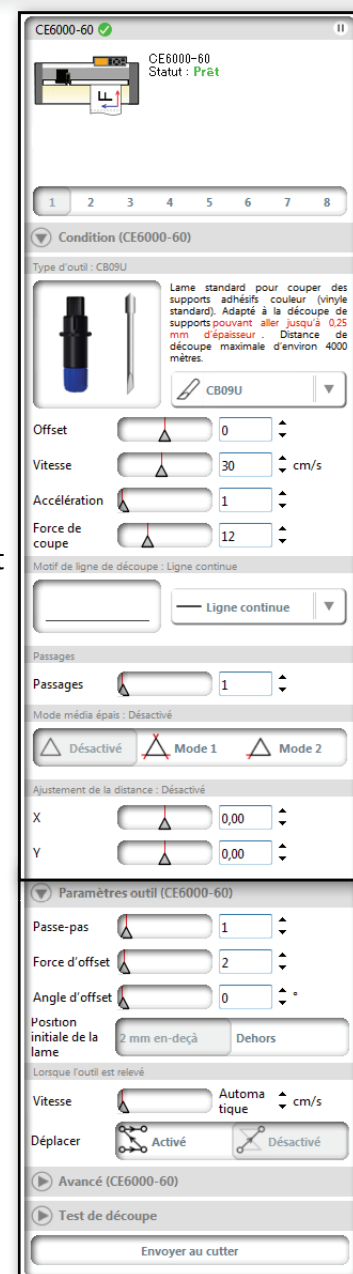
Chacun de ces paramètres peut être ajusté par une sélection ou une valeur. Lorsque ces paramètres sont ajustés, chacun d'eux est immédiatement copié sur la coupeuse.

Pour tester les nouveaux paramètres, cliquez sur la barre grise Tester la coupe et choisissez un modèle de coupe.



* Sur la FC8600 et la CE6000, vous aurez huit conditions au choix sur les coupeuses.

** Pour plus d'informations sur ces paramètres de condition, consultez votre manuel de découpe Graphtec.



paramètres du volet latéral des coupeuses connectées

Découpage d'un modèle, suite

Définition des conditions et des types de supports

Cette fonctionnalité du logiciel est utile lorsque vous prévoyez d'attribuer des paramètres de condition aux tracés dans un modèle, quels que soit la condition ou les paramètres de la coupeuse pour un type de support. Vous pouvez régler ou définir la condition et les types de support ici. Ceci est utile lorsque vous avez un modèle avec deux tracés qui requièrent différents outils ou paramètres. Vous trouverez un parfait exemple de cela dans les modèles d'emballage dans lesquels un stylo, un outil de coupe et un outil de pliage sont nécessaires pour ce type de tâche.

Pour ouvrir les option Définir les conditions dans le volet latéral, cliquez sur le menu déroulant Coupeuse, et sélectionnez Définir les conditions. Lorsque les options Définir les conditions s'ouvrent dans le volet latéral, deux dossiers apparaissent :

Nombres de conditions contient les huit conditions dans lesquelles les types de ligne et les passages de coupe peuvent être attribués à chaque condition.

Valeurs Graphtec par défaut contient des types de support préinstallés. Voir [Définition des type de supports](#) plus bas dans ce chapitre.

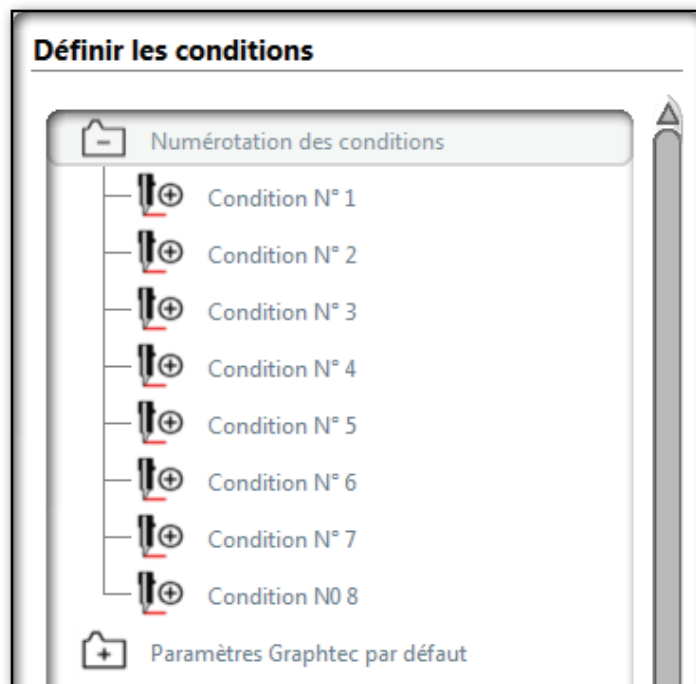
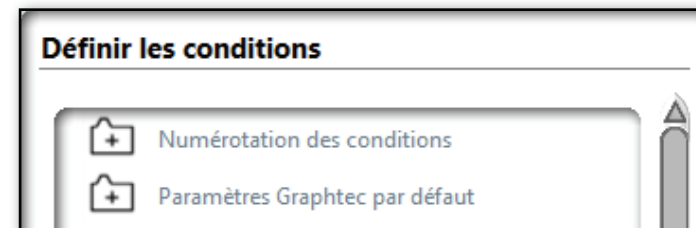
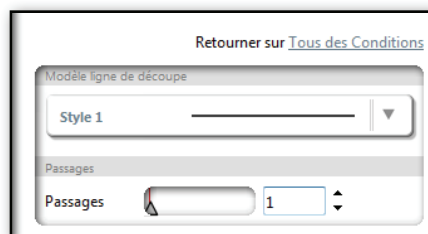
Cliquez sur un dossier et le contenu s'affichera.

Définition des types de lignes de condition et nombre de passages

Lors de l'ouverture du dossier Nombres de conditions, huit conditions apparaissent. Faites un double-clic sur Condition pour afficher deux paramètres dans le volet latéral :

- **Type de ligne** attribuera un type de ligne, continue ou en pointillés, à la condition, quelle que soit la coupeuse utilisée*.
- **Passages** détermine le nombre de passages à utiliser pour chaque ligne. C'est une fonction à utiliser lors de la découpe de matériaux durs, nécessitant plusieurs coupes pour découper le support.

Si plusieurs coupeuses sont connectées à l'ordinateur, il peut être nécessaire de définir le type de ligne ou le nombre de passages séparément pour chaque coupeuse. Pour définir le modèle de coupeuse pour chaque condition, cliquez sur l'icône Conditions. Cela fera apparaître les coupeuses actuellement connectées. Chaque coupeuse peut alors avoir son propre type de ligne ou passage attribué à cette condition.



* Lorsque vous utilisez la FC8600/CE6000, ce type de ligne ne doit pas être confondu avec le modèle de ligne de coupe.

Découpage d'un modèle, suite

Définition du type de support

Les types de support sont des préréglages de condition dans Graphtec Studio permettant d'étiqueter les paramètres. Ces paramètres, similaires à ceux d'une condition, présentent des valeurs telles que la vitesse, la force de coupe, l'accélération, le décalage et autres (voir [Quelle est la différence entre les conditions de la coupeuse et les types de support ?](#)). Ils peuvent aussi être affectés à un calque ou une couleur de ligne. Après cela, Graphtec Studio utilisera la configuration de coupe du type de support pour modifier la condition sur la coupeuse avant d'envoyer la tâche.

Cliquez sur le bouton Définir les conditions pour ouvrir le volet latéral Définir les conditions. Dans ce volet, vous pourrez créer ou modifier les Préréglages des types de support.

Pour ajouter, modifier ou changer quelque chose dans le volet latéral Définir les conditions, double-cliquez toujours après la dernière entrée. Cela va ouvrir un menu déroulant avec les différentes actions possibles. Selon l'endroit où vous cliquez, un menu apparaît, affichant les éléments disponibles. Par exemple, il est possible de choisir des actions supplémentaires lors de la sélection d'un type de support ou en faisant un clic droit sur l'espace vide en-dessous de la dernière entrée du type de support.

Ajout d'un type de support

Étapes pour ajouter un type de support :

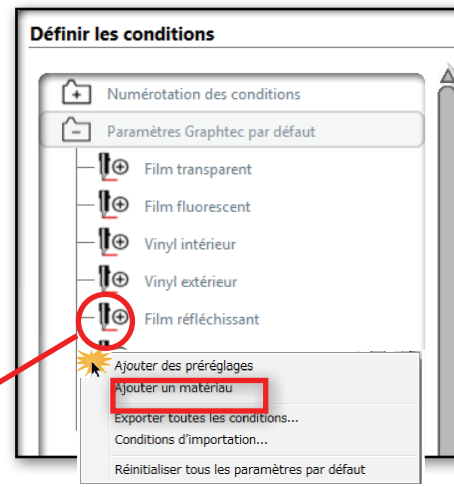
1. Cliquez avec le bouton droit sur la zone située sous la dernière entrée de type de support. Si ce n'est la première fois, c'est juste en dessous de Film réfléchissant. Un menu déroulant s'affiche avec différentes options.
2. Sélectionnez la seconde option « Ajouter un matériau ».
3. Un type de support sans titre apparaît. Entrez le nom du nouveau support ou matériau et appuyez sur ENTRÉE.

Une fois le nouveau type de support créé, les valeurs peuvent être réglées (voir Edition des types de supports).



À gauche du nom du type de support se trouve une icône. À côté de l'icône se trouve un petit cercle contenant un signe « + ». En cliquant sur le signe plus, le logiciel va afficher les différents modèles Graphtec, chacun avec

ses propres paramètres. C'est parce que certains modèles ont des fonctions spéciales qui peuvent être utilisées dans une condition. Un exemple de cela est le modèle de ligne de coupe de FC8600. En outre, chaque modèle ne coupera pas le même matériau avec les mêmes paramètres. Un modèle peut avoir besoin d'une force supérieure, ou si deux ou plusieurs coupeuses sont connectées, l'une peut utiliser un outil de coupe différent de l'autre.



Différences entre les conditions de la coupeuse et les types de supports ?

Lorsque vous utilisez une Condition de coupe pour découper à partir de Graphtec Studio, le logiciel envoie une commande pour basculer la coupeuse sur la condition spécifique.

Par exemple, si la condition 4 est sélectionnée, le logiciel fera basculer la coupeuse sur la condition 4 avant de couper la tâche. Cela signifie que la condition doit être configurée pour un support particulier sur la coupeuse avant d'envoyer une tâche. Les conditions de la coupeuse ne peuvent pas être étiquetées et peuvent causer une certaine confusion. Remarque : si vous prévoyez d'utiliser des conditions sur le panneau de commande de la coupeuse, assurez-vous que la Priorité de condition est désactivée (voir le manuel de votre coupeuse pour plus d'informations).

Un Type de support est l'endroit où les paramètres de condition sont configurés et stockés dans le logiciel. Cela permet de lui donner un nom ou une étiquette descriptive (par exemple « Vinyle haute performance XYZ »). Quand un type de support est utilisé pour couper, le logiciel change le réglage des conditions d'une condition supplémentaire sur la coupeuse. Cette méthode rend le travail plus simple, car elles peuvent être étiquetées, au lieu de travailler avec des numéros de conditions.

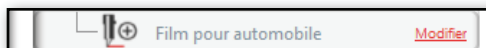
Découpage d'un modèle, suite

Edition des types de supports

Des préréglages de type de support sont installés sur Graphtec Studio. Ceux-ci peuvent être affichés en cliquant sur le dossier Élément par défaut de Graphtec qui comporte un grand signe « + » au centre.

Pour renommer un type de support pré-existant

1. Faites un clic droit sur le type de support et sélectionnez Renommer ou double-cliquez sur le nom du type de support.
2. Entrez le nouveau nom et appuyez sur ENTRÉE.

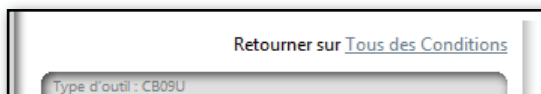


Réglage des paramètres d'un type de support

Il y a deux façons de modifier les paramètres d'un type de support pré-existant :

- Placez le curseur de la souris à droite du nom du support et cliquez sur Modifier en rouge (qui apparaîtra lorsque la souris passera sur la zone).
- Double-cliquez à droite du nom du support.

Ces deux actions ouvriront, dans le volet latéral, les paramètres du type de support, semblables à ceux de la disposition lors de la création d'une condition. (Pour savoir comment les régler, consultez Modification des paramètres de condition).



Après avoir réglé les paramètres, cliquez sur le lien "Tous des Conditions" en haut du volet latéral, ou cliquez à nouveau sur le bouton Définir les conditions.

Simulation de coupe

Cette fonctionnalité offre la possibilité de visualiser le tracé qui sera suivi par la lame de la coupeuse avant de couper réellement la tâche. Le logiciel animera la position de la lame à chaque instant ainsi que le mouvement en haut ou en bas.

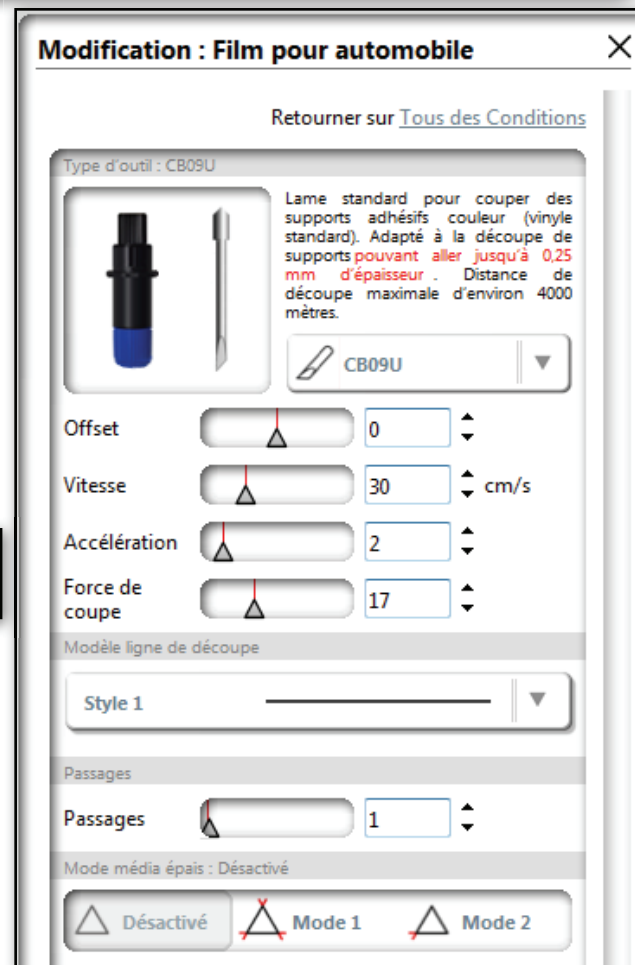


Cela est utile pour les applications qui nécessitent des informations quant au sens de coupe. Un exemple de ceci serait le découpage d'un support teinté ou aggloméré.

Pour accéder à cette fonctionnalité, cliquez sur le bouton de simulation .. bla bla

Tester la coupe avant de créer un type de support

- ! Avant de créer un type de support, testez la coupe du support sur votre coupeuse. Une fois que les types de lame, force, vitesse, accélération et autres paramètres sont connus, enregistrez-les pour les utiliser sur le nouveau type de support.



Volet des paramètres des conditions des types de supports

Découpage d'un modèle, suite

Organisation des types de supports

Il est parfois nécessaire de regrouper vos types de supports. Par exemple, vous voudrez peut-être regrouper tous les types de supports d'un fabricant, ou tous les supports réfléchissants. C'est là que les dossiers Préréglage sont utiles. La création d'un dossier s'effectue de la même manière que la création d'un type de support.

Création d'un nouveau dossier de Préréglages

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'espace vierge (en jaune) sous la dernière entrée.
2. Sélectionnez Ajouter un préréglage
3. En bas de la liste du volet, un nouveau dossier Préréglage apparaîtra. Entrez le nom du dossier de Préréglage et appuyez sur Entrée.

Création d'un dossier dans un dossier

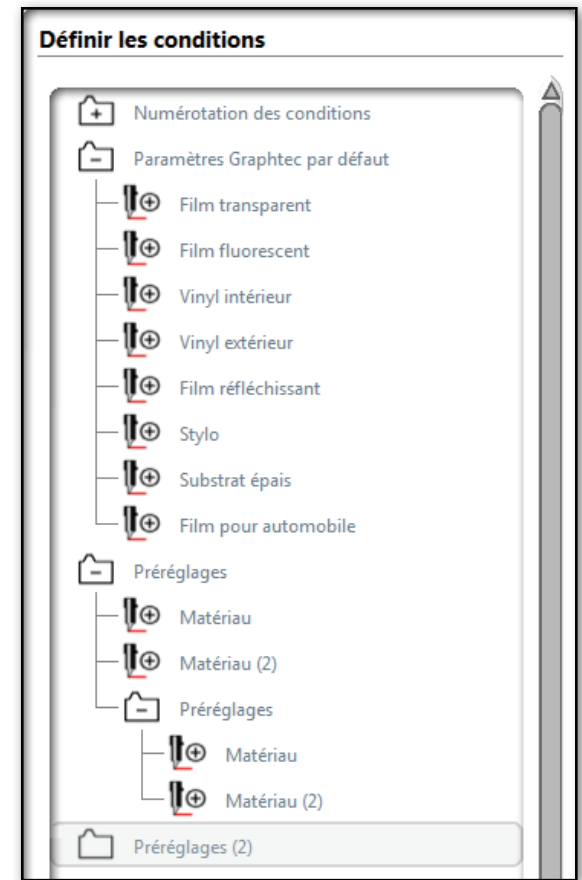
Les dossiers de Préréglage peuvent également être imbriqués. En d'autres termes, de même qu'avec les dossiers de votre ordinateur, vous pouvez mettre un dossier dans un autre dossier.

Les dossiers de Préréglage internes peuvent être utilisés pour organiser le contenu d'un dossier. Par exemple, vous pouvez mettre un dossier principal pour un constructeur, puis créer des dossiers internes pour les différents types de support de ce fabricant.

Étapes pour créer un dossier dans un dossier :

1. Faites un clic droit sur le dossier
2. Sélectionnez Ajouter des préréglages
3. Entrez le nom du dossier et appuyez sur ENTRÉE.*

Après avoir créé un dossier, les types de supports peuvent ensuite être placés dans celui-ci en les faisant glisser dedans.



* Remarque : Graphtec Studio permet d'avoir un nombre infini de dossiers.

Découpage d'un modèle, suite

Attribution de conditions et de types de supports

Dans Graphtec logiciel Studio, toute condition ou type de support peut être attribué à une couleur de ligne ou un calque. Cela est particulièrement avantageux lorsque deux tracés sont prévus pour différentes opérations. Par exemple, un tracé peut être utilisé pour une ligne de pliage, tandis qu'un autre tracé peut être utilisé pour la découpe. Le résultat final doit faire en sorte que la coupeuse trace les lignes de pliage sur le premier chemin, change d'outils ou de condition, puis coupe le second tracé.

La première étape doit permettre de définir les conditions de la coupeuse ou les types de supports dans le volet Définir les conditions, en fonction de ce que vous souhaitez utiliser (voir [Définition des types de supports](#)). Une fois définis, ils seront attribués à différents types de tracé en cas de pliage, traçage, ou découpage.

Pour attribuer une condition ou un type de support à un tracé de couleur

1. Cliquez sur le bouton **Configurer la découpe**. Cela va ouvrir les paramètres Configurer la découpe dans le volet latéral.
2. Cliquez sur le dossier **Appliquer les conditions**. Cela ouvrira les paramètres d'attribution des conditions et des types de supports.
3. Ici, vous pouvez sélectionner **Tout**, **Par couleur**, ou **Par calque**. Cliquez sur **Par couleur**. Après cela, toutes les couleurs du modèle s'affichent.
4. Cliquez dans la colonne Condition et choisissez une condition ou un type de support à attribuer à chaque couleur.

Les tracés de couleur qui ne seront pas coupés ou pliés sont désactivés en cliquant sur la case à cocher à côté de la couleur.

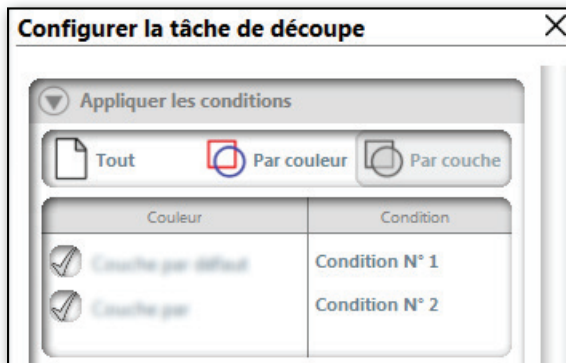
Pour attribuer une condition ou un type de support à un calque

Pro

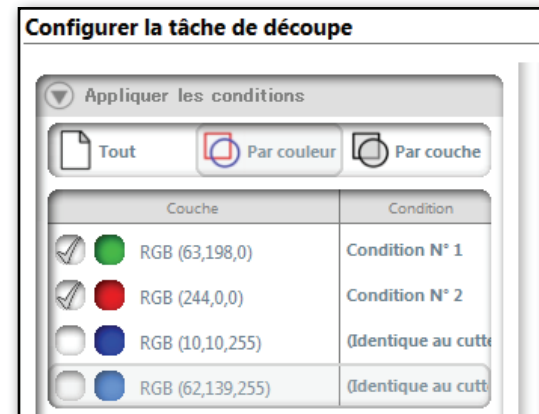
1. Suivez les étapes 1 à 3 ci-dessus
2. Cliquez sur Par calque pour afficher tous les calques du modèle.
3. Cliquez sur la colonne Condition et choisissez une condition ou un type de support pour chaque calque.
4. Les calques qui ne seront pas coupés ou pliés sont désactivés. Vous pouvez faire cela en cliquant sur la case à cocher à côté du calque.



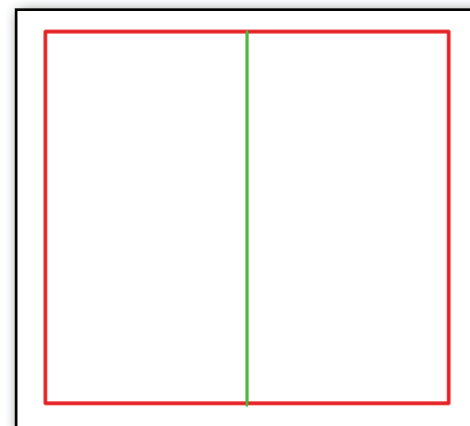
Il est important de garder à l'esprit l'ordre d'empilement de chaque couleur ou calque, ce qui déterminera l'ordre de la production. En d'autres termes, la couleur supérieure ou les objets du calque supérieur seront les premiers à être envoyés à la coupeuse.



Dans le dossier Appliquer les conditions, le Calque de pliage est réglé sur Plier le type de support et Calque de coupe a été réglé sur Couper le type de support



Dans le dossier Appliquer les conditions, la ligne verte est définie pour la Condition 1 pour le pliage et la ligne rouge pour la Condition 2 pour la découpe. Les lignes bleues ont été désactivées car elles ne seront pas envoyées à la coupeuse



Un modèle contenant une ligne de pliage verte et une ligne de coupe rouge

Découpage d'un modèle, suite

Paramètres de cadre d'échenillage

Les cadres d'échenillage sont surtout utilisés lors de la coupe de vinyle auto-adhésif. Après avoir découpé un modèle, les cadres d'échenillage facilitent le retrait des parties inutilisées du vinyle coupé. Pour accéder au réglage des cadres et lignes d'échenillage, cliquez sur le bouton de l'outil Paramètres de cadre d'échenillage.

Les paramètres des cadres et lignes d'échenillage peuvent être configurés après avoir ouvert le volet Paramètres de cadre d'échenillage.

La première section est l'endroit où le cadre d'échenillage peut être activée et où la taille du cadre d'échenillage peut être réglée. La deuxième section est celle correspondant aux paramètres des lignes d'échenillage (voir "[Cadre d'échenillage ou lignes d'échenillage ?](#)").

Cadre d'échenillage

- La case à cocher **Afficher les cadres d'échenillage** affichera les cadres d'échenillage ou la désactivera.
- Le **remplissage** est la distance entre la tâche et le cadre d'échenillage.

Lignes d'échenillage Pro

- **Horizontal** ajoutera des lignes d'échenillage horizontales entre des caractères quand les lignes du texte auront une orientation verticale, des lignes de texte ou des objets.
- **Vertical** ajoutera des lignes d'échenillage verticales entre des caractères, des lignes de texte (quand les lignes du texte ont une orientation verticale) ou des objets.
- **H/V** ajoutera des lignes d'échenillage horizontales et verticales entre des lignes de texte, des caractères ou des objets.
- **Récurrentif** ajoutera des lignes d'échenillage horizontales avec des lignes verticales entre chaque caractère ou objet. Les lignes verticales ne s'étendent pas seulement entre les lignes horizontales.

Les cadres et lignes d'échenillage, une fois créées, s'ajusteront en même temps que le modèle.

Si le modèle est tourné, le cadre d'échenillage est redimensionné en fonction du nouvel angle, mais les lignes d'échenillage peuvent disparaître.

Paramètres cadre d'échenillage

Cadre d'échenillage

Afficher les cadre d'échenillage ☒

Espacement mm

Lignes d'échenillage

Lignes d'échenillage ☐ Désactivé

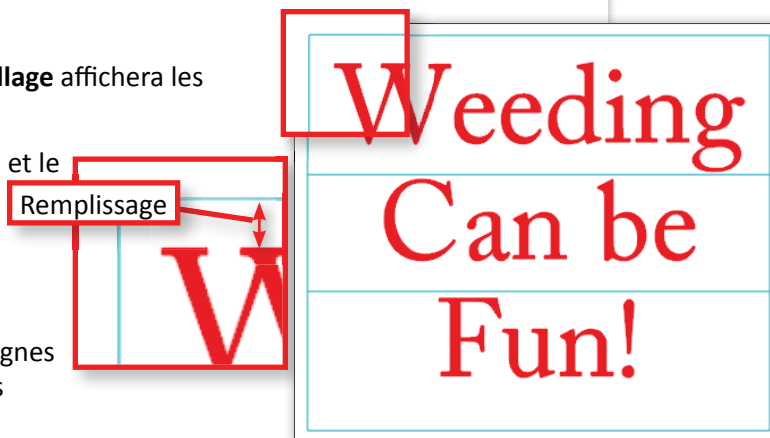
☐ Désactivé

☒ Horizontal

☐ Vertical

☐ H / V

☐ Récurrentif



Cadre d'échenillage ou lignes d'échenillage ?

Un *cadre d'échenillage* est le rectangle qui entoure la tâche. La taille est déterminée par le remplissage, qui est l'espace déterminé entre la tâche et la limite.

Les lignes d'échenillage sont les lignes qui se trouvent à l'intérieur du cadre d'échenillage. Les lignes d'échenillage, selon leur disposition, sont utiles lors du découpage d'objets plus petits ou plus complexes. Attention : trop de lignes d'échenillage peuvent rendre le découpage plus difficile.

Découpage d'un modèle, suite

Tri des objets

Trier des objets dans une tâche n'est pas seulement efficace, mais permet aussi de réduire toute déviation éventuelle dans les longues tâches. Quand une tâche est longue et non triée, un mouvement excessif du support médias peut se produire ce qui allonge le temps de coupe et provoque une éventuelle déviation. Graphtec Studio offre des options pour trier les objets automatiquement avant d'envoyer la tâche à la coupeuse

Lorsque vous cliquez sur le bouton Configurer la découpe, le Tri se trouve dans le volet latéral Configurer la découpe. La première section organisera la tâche de telle sorte que les objets seront triés par la condition qui leur est affectée *. Par exemple, si deux calques ou couleurs de lignes sont affectés à une même condition, ces objets seront coupés les uns après les autres. Cette opération évite de faire basculer inutilement la coupeuse entre les conditions.

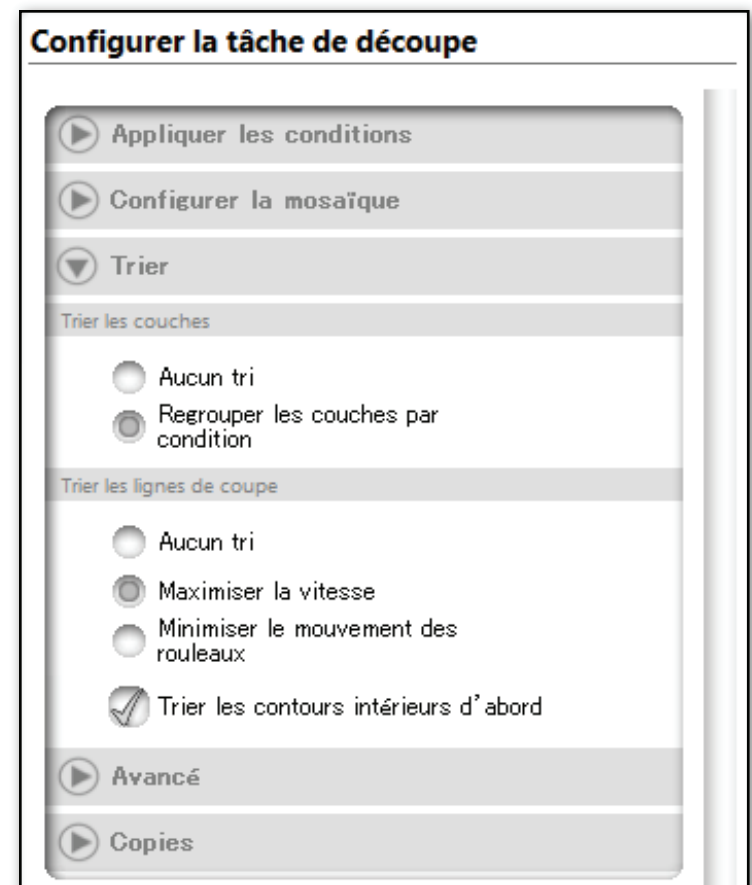
Le Tri des calques permet de trier les calques :

- **Aucun tri** triera les calques tels qu'ils sont indiqués dans le volet APPLIQUER LES CONDITIONS. Utilisez ce paramètre lorsque les conditions ne sont pas affectées à des calques ou couleurs
- **Grouper les calques par condition** triera les calques ou couleurs affectés à la même condition, et seront ainsi coupés ensemble, successivement.

Le Tri des lignes de coupe permet de trier par objet :

- **Aucun tri** enverra les objets à la coupeuse selon l'ordre d'empilement du modèle. Les objets sur le dessus sont coupés en premier et les objets en-dessous sont coupés en dernier.
- **Augmenter la vitesse** trie les objets de telle sorte que le prochain objet à couper sera l'objet le plus proche de la position actuelle de la lame. Utilisez ce paramètre pour augmenter la vitesse de coupe.
- **Réduire le mouvement des rouleaux** trie les objets pour qu'ils soient découpés selon l'ordre dans lequel ils sont disposés dans la tâche. Les objets les plus proches de la flèche seront coupés en premier. Cette méthode est le paramètre recommandé par défaut et permet de réduire le mouvement du support.
- **Trier d'abord les contours internes** triera les lignes de coupe afin que celles-ci soient coupées en premier lorsque la tâche sera envoyée à la coupeuse

Le Tri des calques et le Tri des lignes de coupe peuvent fonctionner ensemble. Par exemple, l'option *Grouper les calques par condition* peut être sélectionnée et trier les objets de façon à maximiser la vitesse.



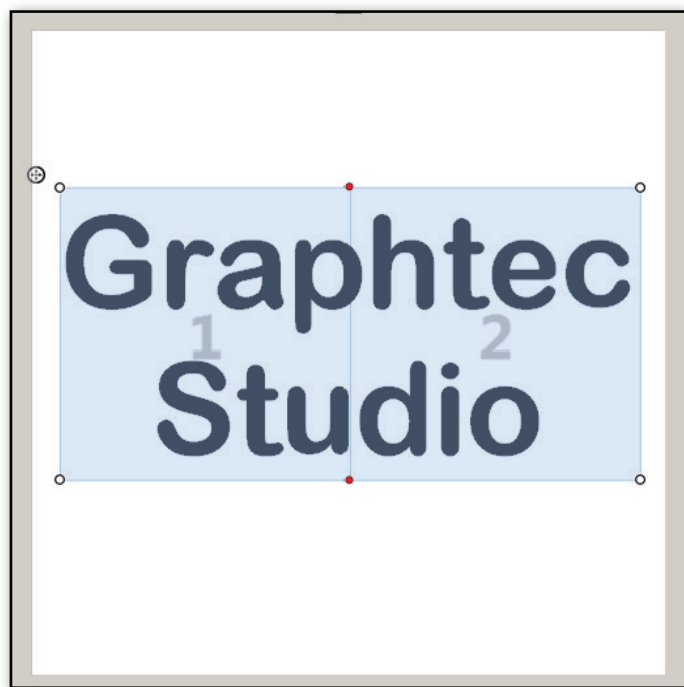
* Cela ne doit pas inclure les types de supports car ils utilisent un paramètre de condition auxiliaire.

Découpage d'un modèle, suite

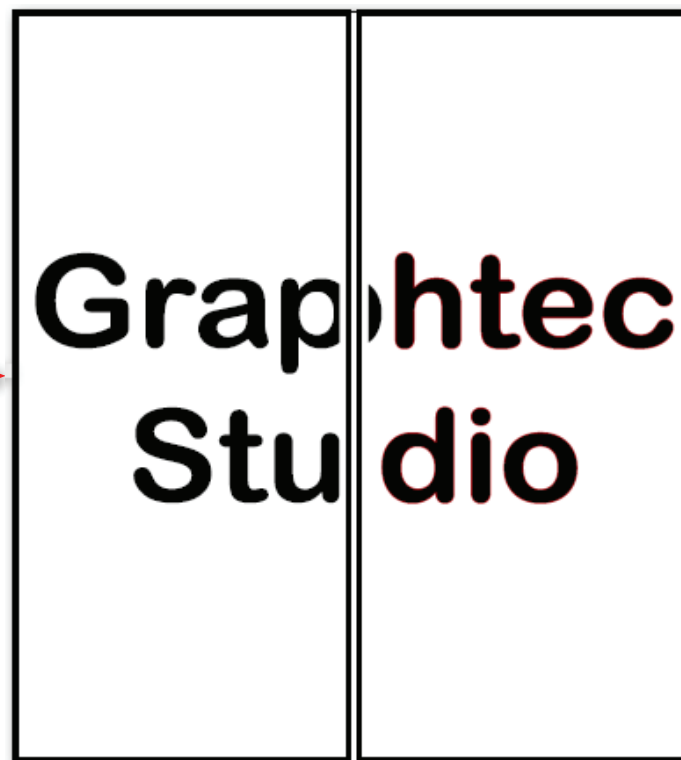
Tronçons



Le tronçon est une opération nécessaire si vous souhaitez couper une tâche plus grande que la coupeuse utilisée. Le volet des paramètres de tronçon vous permettra de diviser votre tâche. En d'autres termes, la tâche sera divisée en sections distinctes ou en carreaux. Chaque carreau sera coupé séparément en tant que tâche individuelle. Dans le schéma ci-dessous, la partie gauche indique une grande tâche à laquelle est appliqué un modèle de tronçon dans Graphtec Studio. La partie droite illustre le résultat final, avec les deux carreaux découpés séparément.



Modèle de tronçon appliqué
dans la zone d'aperçu



Le résultat final affiche deux découpes séparées
sous formes de deux carreaux distincts.

Découpage d'un modèle, suite

Superpositions

Les valeurs de superposition indiquent la distance de superposition entre les lignes et les colonnes de carreaux. En superposant les carreaux sur les carreaux adjacents, vous pouvez éliminer les écarts dus à des problèmes environnementaux tels que la météo.

- Les valeurs **Droite**, **Bas**, **Gauche**, et **Haut** définiront la distance de superposition entre les carreaux.
- L'option **Symétrique** garantira que la Droite et la Gauche se redimensionnent ensemble de même que le Haut et le Bas

Voir la partie sur la [Superposition des carreaux](#).

Autres options

Afficher les dimensions affichera les dimensions des carreaux.

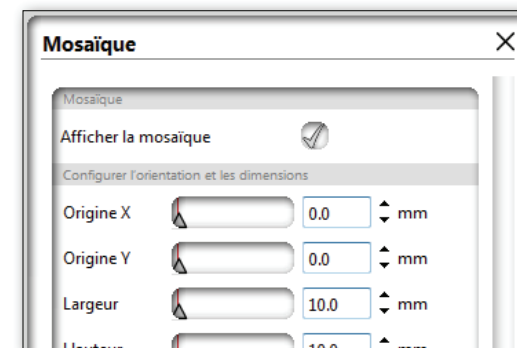
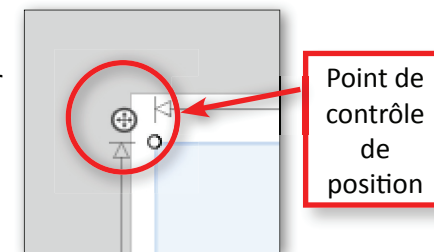
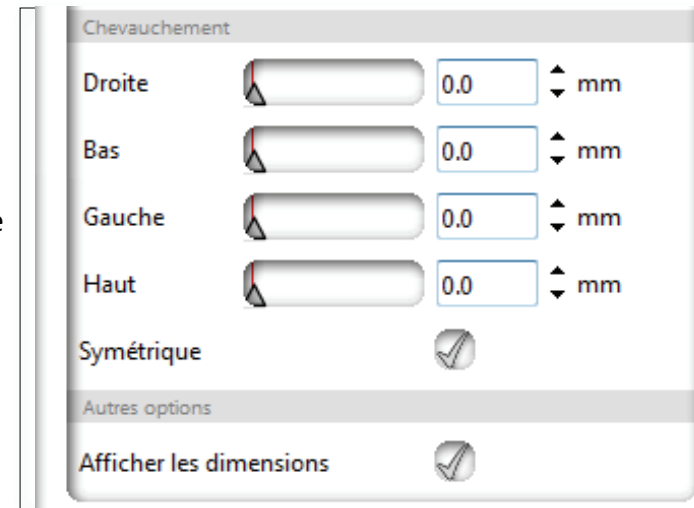
Déplacement d'un modèle de carreau

Les modèles peuvent être repositionnés en cliquant sur le point de contrôle de position, qui est situé dans l'angle supérieur gauche du modèle de carreau. Le modèle peut également être repositionné à l'aide des paramètres du volet latéral*.

Pour déplacer le modèle à l'aide du point de contrôle de position :

1. Cliquez, maintenez et faites glisser le point de contrôle de position.
2. Déplacez-le vers son nouvel emplacement.
3. Relâchez la souris.

Les paramètres du volet latéral servent à déplacer le modèle de façon plus précise. L'origine X permet de déplacer le modèle dans le sens horizontal et l'origine Y dans le sens vertical. Ces valeurs sont absolues et partent de l'angle inférieur gauche de la page de support. Lorsque la valeur de l'origine X augmente, le modèle se déplace vers la gauche. Lorsque la valeur diminue, le modèle se déplace vers la droite. Lorsque la valeur de l'origine Y augmente, le modèle se déplace vers le haut. Lorsque la valeur diminue, le modèle se déplace vers le bas.



Valeurs d'origine du volet latéral pour déplacer le modèle de carreau

* Il est impossible de déplacer le modèle lorsque le quadrillage est réglé sur Automatique.

Découpage d'un modèle, suite

Redimensionnement du modèle de carreau

Les modèles peuvent être redimensionnés en cliquant sur les points de contrôle d'angle, ou en entrant la largeur et la hauteur à l'aide des paramètres du volet latéral.

Pour redimensionner un modèle à l'aide des points de contrôle :

1. Cliquez, maintenez et faites glisser les points de contrôle d'angle.
2. Une fois la taille désirée obtenue, relâchez le bouton de la souris*.

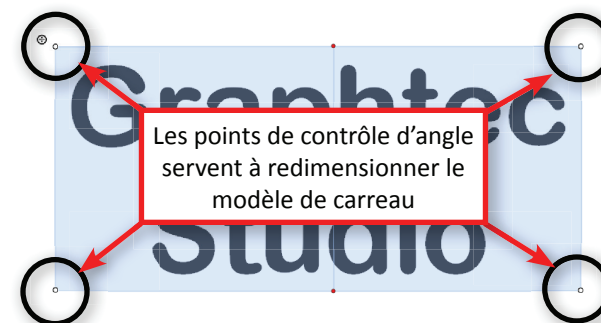
Pour redimensionner un modèle à l'aide des valeurs :

1. Entrez la taille du modèle pour la largeur et la hauteur.
2. Appuyez sur ENTRÉE après avoir saisi une valeur.

* Notez que les points de contrôle rouges peuvent être utilisés pour modifier la taille du modèle dans le sens horizontal ou vertical, bien que l'objectif principale soit de repositionner les lignes de carreaux.

Origine X	<input type="text"/>	5.0	mm
Origine Y	<input type="text"/>	5.0	mm
Largeur	<input type="text"/>	250.0	mm
Hauteur	<input type="text"/>	150.0	mm

valeurs du volet latéral pour redimensionner le modèle de carreau

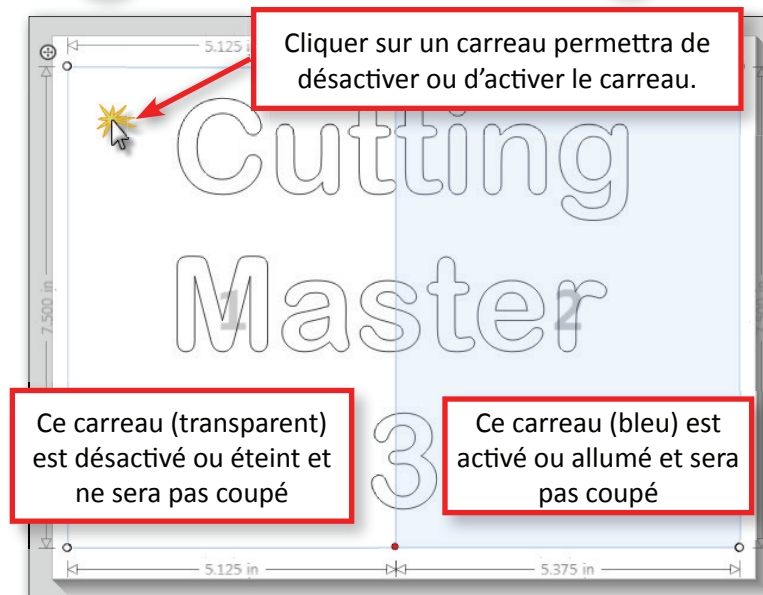


Désactivation de carreaux individuels dans un modèle

Les carreaux peuvent être « éteints » ou désactivés dans le cas où certains carreaux n'ont pas besoin d'être coupés. Quand un carreau est « allumé » ou activé, il se remplit d'une couleur bleu transparent et est coupé lorsque la tâche est envoyée à la coupeuse. Quand un carreau est désactivé, il devient transparent et n'est pas envoyé à la coupeuse.

Pour désactiver un carreau, assurez-vous que le carreau est sélectionné, puis cliquez dessus pour le désactiver. Une fois désactivé, il devient transparent.

Pour activer un carreau, cliquez à nouveau sur le carreau et il prend une couleur bleu clair.



Découpage d'un modèle, suite

Couper une partie d'un modèle

La découpe en carreaux peut être utilisée pour couper des parties du modèle. Par exemple, si une lettre d'un panneau doit être coupée, il est possible de dessiner le modèle de carreau autour de cette lettre.

Étapes :

1. Cliquez sur **Créer un carreau**
2. Cliquez, maintenez et faites glisser la souris et dessinez le modèle de carreau autour de l'objet à redécouper. Par défaut, deux carreaux s'afficheront.
3. Dans le volet latéral Tronçon, cliquez sur **Quadrillage régulier**. Cela remplacera les options en-dessous Largeur de cellule, Hauteur de cellule, Rangées et Colonnes.

Lorsque la tâche est envoyée à la coupeuse, celle-ci coupe simplement les objets à l'intérieur de ce carreau.

Redimensionnement de carreaux individuels

Quelquefois une ligne de peut être positionnée au centre d'une lettre ou d'un objet. Lorsque cela se produit, la lettre est divisée de sorte qu'une partie de la lettre se trouve sur un carreau et l'autre partie sur le carreau suivant. Dans certains cas, cela n'est pas souhaitable. Il est possible de corriger cela en repositionnant les lignes de carreaux à l'aide des points de contrôle rouges.

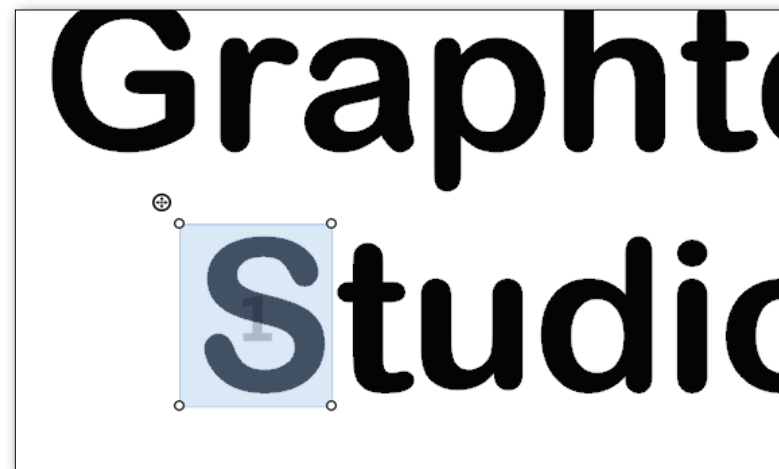
Pour redimensionner les carreaux :

1. Placez le pointeur de la souris sur les points de contrôle rouges.
2. Cliquez, maintenez et faites glisser le point de contrôle rouge sur la ligne du carreau pour obtenir la taille de carreau désirée*.
3. Relâchez le bouton de la souris.

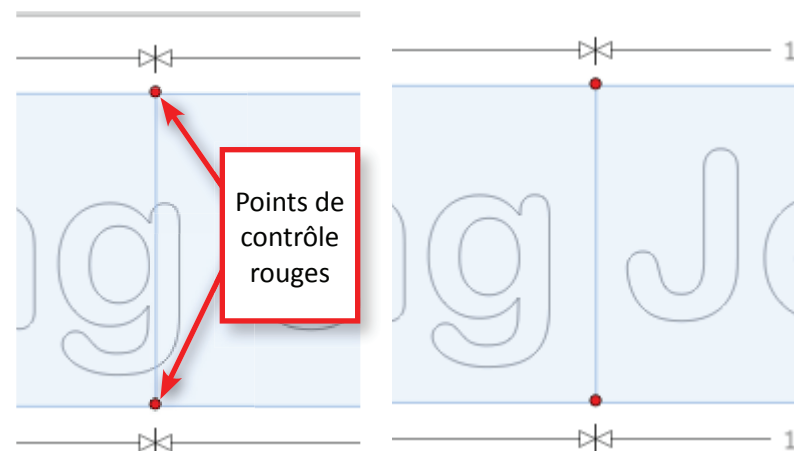
Lors du positionnement de la ligne du carreau dans son nouvel emplacement, assurez-vous que la taille du carreau n'est pas supérieure à la largeur de la zone de coupe de votre coupeuse**, sinon une partie d panneau ne sera pas coupée.

* Comme mentionné précédemment, cela permet aussi de redimensionner le modèle de carreau.

** En général, il suffit d'appuyer sur la touche ENTRÉE de votre coupeuse



Grâce à la fonction Tronçon, cette lettre peut être recoupée



La ligne de tronçon est ici placée par défaut directement sur une lettre, ce qui n'est pas souhaitable

Ici, une ligne de carreau a été placée entre les lettres, ce qui est plus souhaitable.

Découpage d'un modèle, suite

Création des carreaux dans des carreaux

Si vous avez besoin de diviser la tâche avec des carreaux supplémentaires, il suffit de tracer de nouvelles lignes de carreaux

Le fractionnement de carreaux consiste à dessiner de nouvelles lignes à l'intérieur des carreaux. Une fois que les lignes sont tracées, celles-ci peuvent être déplacées ou ajustées.

Étapes du fractionnement de carreaux

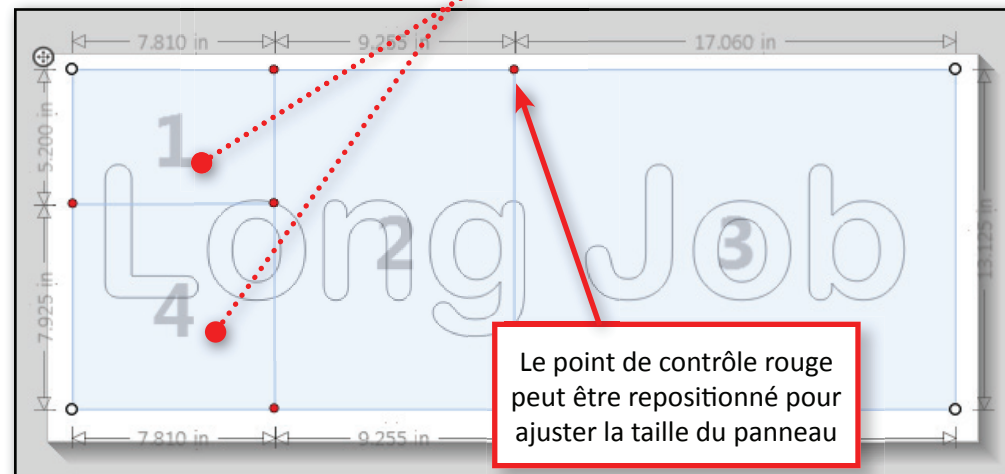
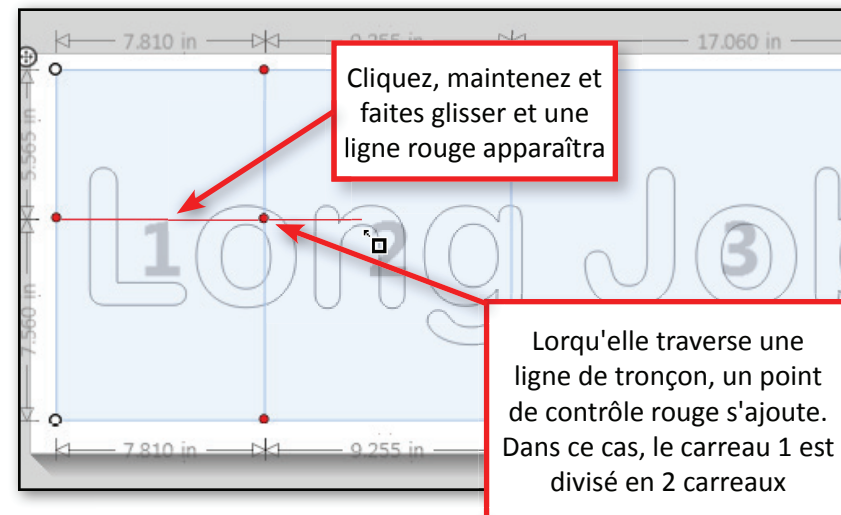
1. Placez votre souris sur le bord du modèle de carreau. Celle-ci se change en signe plus et en flèche.
2. Cliquez, maintenez et faites glisser la souris, une ligne rouge commencera alors à se dessiner sur le modèle.
3. Faire glisser la souris vers une ligne de carreau ou le bord opposé du modèle de carreau. Quand elle traverse une ligne de carreau, un point de contrôle rouge s'ajoute.
4. Relâchez le bouton de la souris.



Lorsque la ligne rouge pour séparer les carreaux est en cours de création, elle peut être prolongée au-delà des autres lignes de carreau, créant encore plus de carreaux.

Les nouveaux points de contrôle rouges peuvent être utilisés pour redimensionner les carreaux.

Faites partir la ligne d'une ligne horizontale du modèle de carreau pour créer des lignes verticales. Faites partir la ligne de la ligne verticale pour créer des lignes horizontales.



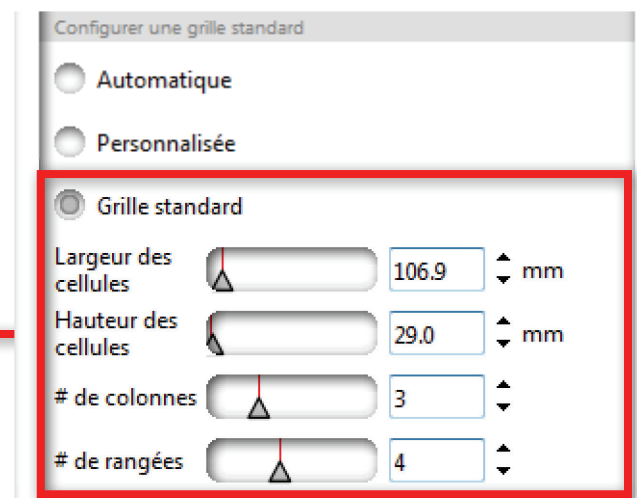
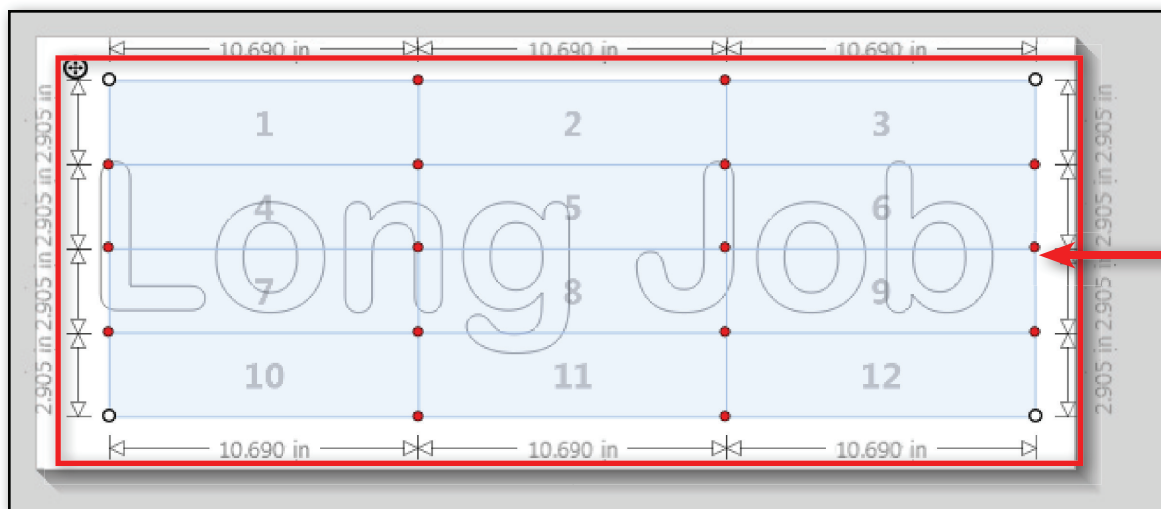
Dans cet exemple, 1 carreau 1 est divisé en 2 carreaux, ce qui crée un nombre total de 4 carreaux dans le modèle de carreau. Après avoir créé les nouveaux carreaux, les carreaux sont renumérotés.

Découpage d'un modèle, suite

Modèle de carreau du mode de quadrillage

La création de carreaux supplémentaires est possible grâce à la fonction Quadrillage régulier. Choisissez cette option pour faire apparaître les paramètres du quadrillage. Dans ce mode, le modèle de carreau crée quadrillage symétrique, ainsi chaque carreau est de taille égale. Les options suivantes apparaîtront :

- La valeur de **Largeur de cellule** affectera la hauteur de chaque carreau du modèle. Lorsque la largeur des carreaux change, cela affecte la largeur totale du modèle de carreau.
- La valeur de la **Hauteur de cellule** affecte la hauteur de tous les carreaux. Lorsque la largeur des carreaux change, cela affecte la largeur totale du modèle de carreau.
- **Le N° de colonnes** et le **N° de rangées** ajoute des colonnes et des rangées supplémentaires, mais garde la taille du modèle identique. Lorsque des colonnes et des rangées supplémentaires sont ajoutées, la taille de chaque carreau devient plus petite de sorte que le nombre total de lignes et de colonnes s'adapte au périmètre du modèle de carreau.







Le modèle de quadrillage est réglé sur le modèle 3 x 4 de carreaux de taille égale

Découpage d'un modèle, suite

Superposition de carreaux

Les Superpositions indiquent la distance de superposition entre les lignes et les colonnes de carreaux. En superposant des carreaux sur des carreaux adjacents, vous pouvez éliminer les écarts entre les carreaux lors de l'assemblage de ceux-ci après les avoir coupés. Cela peut être crucial lorsque les forces environnementales telles que la chaleur ou la météo dilate et contracte les matériaux tels que le vinyle auto-adhésif. Après avoir créé la superposition, celle-ci est représentée par une barre rouge sur les lignes de carreau du modèle.

Chevauchement

Droite		0.0	mm
Bas		0.0	mm
Gauche		0.0	mm
Haut		0.0	mm
Symétrique	<input checked="" type="checkbox"/>		

Il existe 4 choix pour contrôler l'épaisseur des superpositions :

À droite étendra la superposition à droite de tous les carreaux

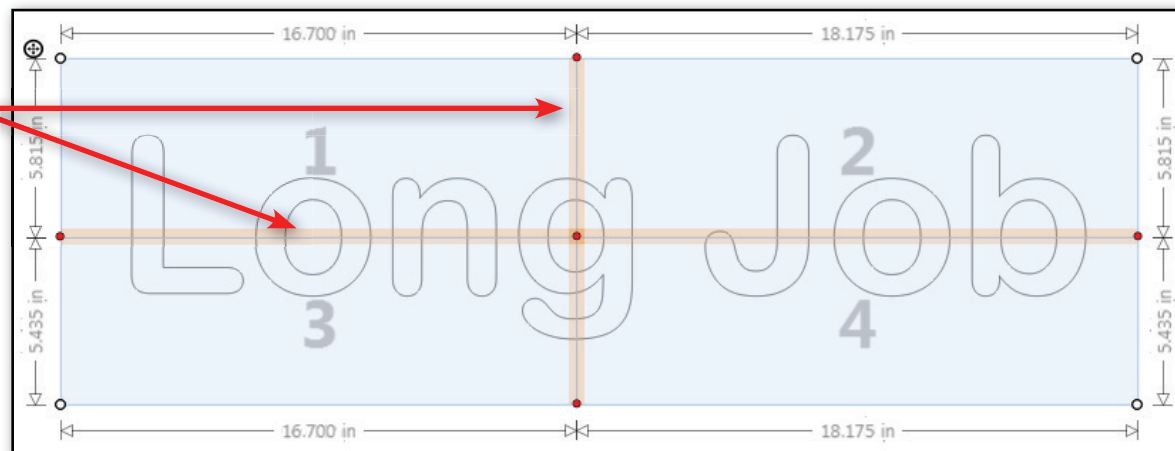
En bas étendra la superposition en-dessous de tous les carreaux

À gauche étendra la superposition à gauche de tous les carreaux

En haut étendra la superposition au-dessus de tous les carreaux

La **case à cocher Symétrique** en bas de la section de superposition gardera les valeurs symétriques. La taille des superpositions supérieures et inférieures sont conservées, ainsi que celle des superpositions à gauche et à droite. Par exemple, si la valeur de la superposition inférieure est modifiée à 1 pouce, la valeur supérieure sera réglée sur 1 pouce. La même chose sera vraie pour les superpositions à gauche et à droite ; lorsqu'une superposition change, l'autre également.

La barre rouge
représente la
superposition sur la
ligne de tronçon

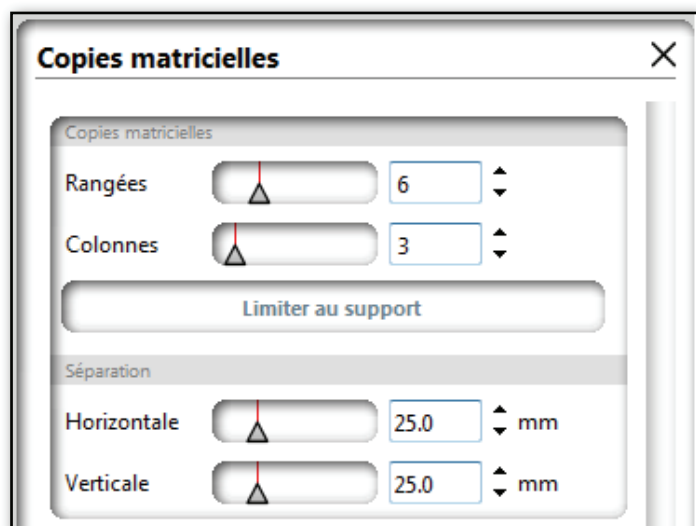


Découpage d'un modèle, suite

Copier une matrice

Lorsque la tâche est prête à être envoyée, des copies du modèle peuvent être ajoutés dans un modèle de matrice. Après avoir cliqué sur le bouton Copier la matrice, les options de Copier la matrice s'affichent dans le volet latéral et le logiciel passera la **fenêtre d'aperçu** en mode Aperçu de coupe. En mode Aperçu de coupe, la page de support passe à la taille réelle définie sur la coupeuse par défaut.

Le premier paramètre est le type de matrice, définissant le nombre de RANGÉES et de COLONNES que vous voulez.



La valeur **Rangées** augmentera ou diminuera les copies dans le sens vertical à partir du bas.

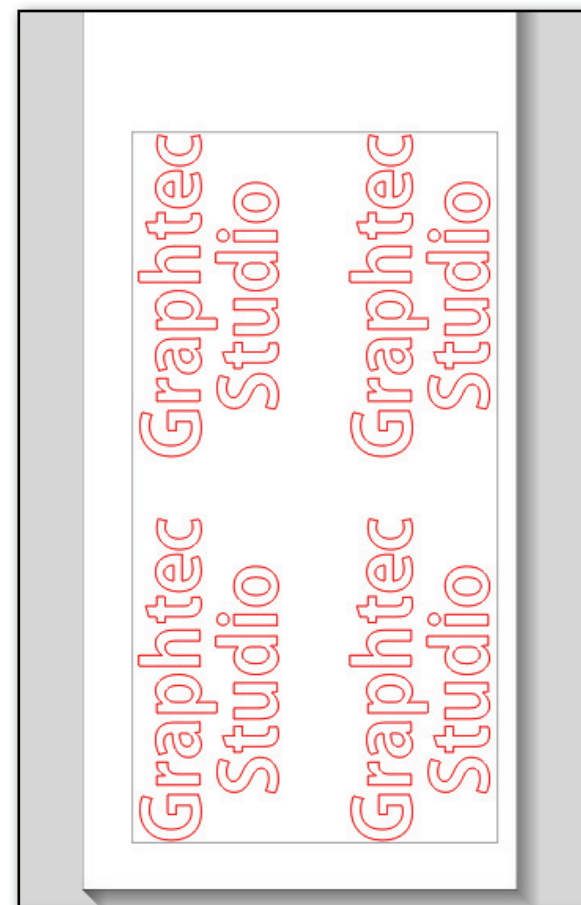
Colonnes augmentera ou diminuera les copies dans le sens horizontal à partir de la droite.

Limiter au support, si cochée, permettra de limiter les copies dans le sens horizontal ou vertical à la taille de la page de support. Une fois le bord de la page de support atteint, la création de copies cessera.

L'espacement entre les copies peut être ajusté. **Horizontal** affecte la distance entre les copies horizontales et **Vertical** affecte la distance entre les copies verticales.

Quelle est la différence entre Copier la matrice et Répliquer ?

La différence entre **Copier la matrice** et **Répliquer** est que **Répliquer** fera des copies d'objets individuels, tandis que **Copier la matrice** fera des copies du modèle entier contenu dans un modèle de matrice. Répliquer est utile pour créer une partie du modèle. Copier la matrice est utile lorsque vous faites des copies instantanées du modèle et cela n'affectera pas le modèle.

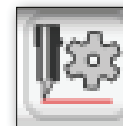


Fenêtre d'aperçu

Découpage d'un modèle, suite

Configurer la découpe

Le volet Configurer une découpe dispose de cinq paramètres de configuration utiles dans un seul volet. Ces paramètres servent essentiellement à ajouter ou modifier rapidement les aspects de la coupe. Trois de ces paramètres, **Configurer le tronçon**, **Coupe croisée** et **Avancé**, seront expliqués en détail dans ce chapitre. Deux des options, les paramètres **Appliquer les conditions** et **Tri**, ont déjà été évoquées dans ce chapitre. Lorsque le volet Découpe s'ouvre, passez la zone d'aperçu en mode Aperçu de coupe de sorte que la taille réelle du support chargé dans la coupeuse corresponde à la Taille de la page de support.

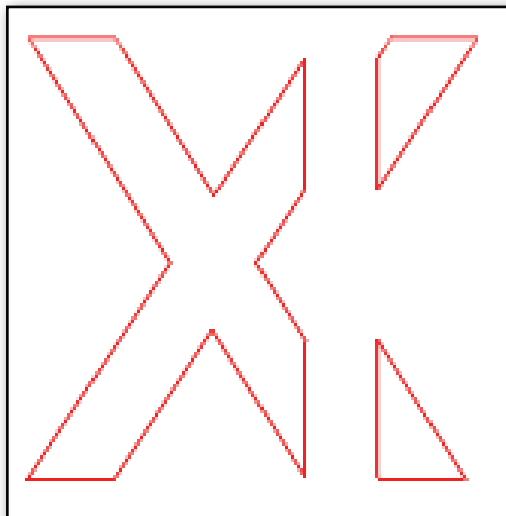


- **Appliquer les conditions.** Ces paramètres donnent la possibilité d'appliquer soit une condition, soit un type de support aux couleurs de ligne ou aux caches.
- **Tri** : cela permettra de trier les objets de la tâche. Cela rend la coupe plus efficace et empêche toute déviation.

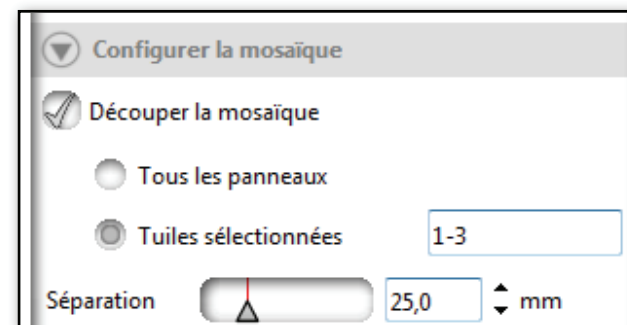
Configurer la mosaïque

La mosaïque est une opération qui permet de découper en carreaux ou panneaux une tâche plus grande que la zone de coupe de la coupeuse. Il est recommandé d'examiner la section de tronçon avant d'utiliser le paramètre de cette section.

- **Tous les panneaux**, si coché, coupera tous les carreaux.
- **Tuiles sélectionnées** ne coupera que les carreaux à l'intérieur de la fenêtre.
- La valeur de **Séparation** détermine la distance entre les carreaux lors de la coupe.



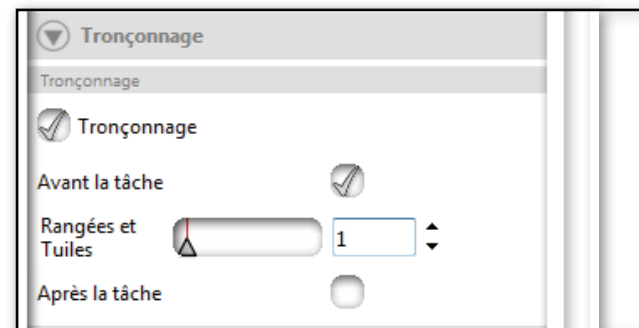
La valeur de séparation détermine la distance entre les carreaux



Coupe croisée

La fonction de coupe croisée est activée lorsque la coupeuse équipée de cette fonction est connectée et sélectionnée comme coupeuse par défaut en utilisant [Définir comme cutter par défaut] dans le volet latéral Coupeuses connectées.

- **La case à cocher Coupe croisée** activera ou non la coupe croisée.
- **Avant la tâche** lancera une action de coupe croisée avant la découpe.
- **La rangée et les carreaux** tronçonneront le support après un nombre de rangées prédéterminé.
- **Après la tâche** lancera une action de coupe croisée après la découpe.



Découpage d'un modèle, suite

Paramètres avancés

La section Avancé du volet latéral Configurer la découpe présente des paramètres concernant ce qu'il faut faire après avoir terminé une couche, une tuile ou une tâche.

Après avoir coupé une couche

- **Continuer immédiatement** continuera d'envoyer la tâche à la vitesse de transfert de données la plus élevée possible sans faire de pause.
- **Attendre que le cutter soit prêt** n'enverra pas la tâche à la coupeuse tant que celle-ci n'est pas prête. L'envoi de la tâche reprendra une fois que la machine est en mode PRÊT.

Après la découpe d'une tuile

- **Continuer immédiatement** continuera d'envoyer la tâche à la vitesse de transfert de données la plus élevée possible, que la coupeuse soit toujours en train de couper ou non.
- **Attendre que le cutter soit prêt** n'enverra pas de tâche automatiquement à la coupeuse si celle-ci n'est pas prête. L'envoi de la tâche reprendra une fois que la machine est en mode PRÊT.
- **Pause** n'enverra pas le calque suivant. Un message apparaîtra pour vous permettre de décider quand reprendre la coupe.

Après le travail de découpe

- **Alimentation** enverra la tâche au-delà de sa bordure et réinitialise l'origine. Ce paramètre est utile si vous envisagez de couper plusieurs tâches successivement.
- **Revenir à l'origine** remettra la coupeuse à son point d'origine. La fonction Coupe croisée (seulement sur la série FC8600) sera désactivée avec ce paramètre.

The screenshot shows the 'Avancé' (Advanced) settings panel. It is organized into sections with expandable/collapsible headers. The 'Avancé' header is expanded, showing three sub-sections: 'Après avoir coupé une couche' (After cutting a layer), 'Après la découpe d'une tuile' (After cutting a tile), and 'Après le travail de découpe' (After cutting work). The 'Après avoir coupé une couche' section has two radio buttons: 'Continuer immédiatement' (selected) and 'Attendre que le cutter soit prêt'. The 'Après la découpe d'une tuile' section has three radio buttons: 'Continuer immédiatement', 'Attendre que le cutter soit prêt', and 'Pause'. The 'Après le travail de découpe' section has two radio buttons: 'Revenir à l'origine' and 'Alimentation' (selected). Below these is a slider for 'Avance supplémentaire' (Additional advance) set to 0.0 mm. Below that is a section titled 'Autre' (Other) with five radio buttons: 'Envoyer le travail de découpe en continu', 'Soudure automatique', 'Convertir les traits en contours', 'Couper la bordure de page' (checked), and 'Découper segment par segment'. At the bottom is a section titled 'Copies' with a slider for 'Copies' set to 1.

Avancé

Après avoir coupé une couche

☐ Continuer immédiatement

☒ Attendre que le cutter soit prêt

Après la découpe d'une tuile

☐ Continuer immédiatement

☐ Attendre que le cutter soit prêt

☐ Pause

Après le travail de découpe

☐ Revenir à l'origine

☒ Alimentation

Avance supplémentaire mm

Autre

☐ Envoyer le travail de découpe en continu

☐ Soudure automatique

☐ Convertir les traits en contours

☒ Couper la bordure de page

☐ Découper segment par segment

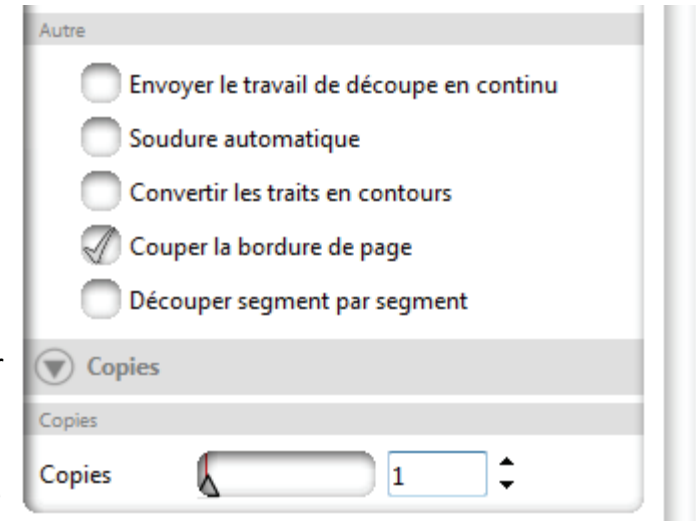
Copies

Copies

Taglio di un disegno, continuazione

Autre

- Sélectionnez **Envoyer le travail de découpe en continu** pour créer tous les travaux de découpe et les envoyer au cutter en une seule fois. Cela réduit le temps d'ouverture de l'ordinateur.
- Sélectionnez **Soudure automatique** pour combiner des objets superposés avant d'envoyer les données de la condition prévue dans **Appliquer des conditions (Tout, Par couleur, ou Par calque)**.
- Sélectionnez **Convertir les traits contours** pour créer et découper un contour de la largeur de la ligne. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, le centre de la largeur de la ligne est découpé.
- Sélectionnez **Couper la bordure de page** pour découper la bordure de l'objet entre les carreaux lors de la découpe en tronçons et la génération d'un objet. Lorsque cette fonction est désactivée, la bordure de l'objet entre les carreaux n'est pas découpée.
- Sélectionnez **Découper segment par segment** pour rechercher chaque marque de repérage segmentée pour une découpe segmentée dans le dessin où les marques de repérage segmentées sont placées. Cette option offre une plus grande précision en détectant toutes les courbures ou déviations sur les impressions plus longues. Si cette option n'est pas sélectionnée, la découpe segmentée n'est pas effectuée (série FC8600 uniquement).



Copies

Une fois toutes les options de coupe définies avant l'envoi de la tâche, cette option peut être utilisée pour envoyer plusieurs copies de la tâche finale. Par exemple, si des copies d'une matrice ont été réglées de sorte que le modèle se trouve dans 3 lignes et 3 colonnes, et que le nombre d'exemplaires dans cette option a été fixé à 2, alors 2 séries de 9 ou 18 copies au total seront envoyées, avec une brève pause entre les deux séries.

Impression et Coupe

L'application d'impression et de coupe est un processus de préparation d'un modèle pour l'impression, puis de découpe de l'impression sur une coupeuse en suivant un tracé autour de l'image. Ce processus peut être utilisé pour créer des décalcomanies, modèles d'emballage et d'autres applications.

Les étapes de ce processus, du début à la fin, sont les suivantes :

- **Créer le modèle**
- **Créer un tracé de coupe autour du modèle.** Ce sera le tracé de coupe que la coupeuse suivra lors du découpage de l'impression.
- **Appliquer les marques de repérage** au modèle. Les marques de repérage sont des marques en forme de L se trouvant aux quatre coins du modèle d'image et de la ligne de coupe. Elles sont imprimées sur le modèle et sont utilisées par la coupeuse un peu comme un système de cartographie, et ainsi la coupeuse sait où couper
- **Traiter le modèle** en l'envoyant d'abord à l'imprimante, puis en chargeant l'impression dans la coupeuse et en envoyant le tracé de découpe.



Création du tracé de coupe

Une fois le modèle terminé, vous devez créer un tracé de coupe autour de celui-ci. Pour créer le tracé de coupe, vous pouvez utiliser la fonction Décalage.

Pour créer un tracé de coupe

1. Sélectionnez tout le modèle pour créer le tracé de coupe autour de celui-ci.
2. Cliquez sur le bouton Décalage. Cela ouvre le volet latéral de Décalage. (Voir Création d'un décalage)
3. Réglez les paramètres et cliquez sur Appliquer
4. Une fois le contour du tracé de coupe créé, cliquez sur le bouton Styles de ligne et augmentez l'épaisseur de la ligne. Cela facilitera la visualisation*.
5. Cliquez sur le bouton Calques et, dans son volet latéral, définissez le tracé de coupe sur un nouveau et renommez le calque « Tracé de coupe » ou appliquez-lui une couleur unique.



* L'épaisseur de la ligne n'affecte pas la coupe, une seule ligne sera découpée.

Impression et Coupe, suite

Marques de repérage

Une fois le modèle terminé et le contour créé, la tâche peut être coupée et les marques de repérage être appliquées à celle-ci.

Comme indiqué précédemment les marques de repérage correspondent à des petits crochets en « L » entourant le modèle entier. Les marques aident la coupeuse à tracer la ligne de coupe des contours. Sans elles, la ligne de coupe pour fabriquer la décalcomanie serait mal découpée.

Graphtec Studio dispose d'une fonction spéciale pour créer automatiquement des marques de repérage. Elle offre plusieurs types de modèles de marques de repérage qui peuvent être utilisées à des fins différentes :

- **Les marques de repérage Graphtec TYPE 1** présentent des angles pointant vers l'intérieur.
- **Les marques de repérage Graphtec TYPE 2** présentent des angles pointant vers l'extérieur. Les marques de repérage de type 2 sont plus couramment utilisées, car elles offrent plus d'espace pour votre modèle.



Marques de repérage de type 1



Marques de repérage de type 1

Marques de repérage segmentées pour une meilleure précision

Ces types « segmentés » sont destinés aux tâches plus longues où les supports peuvent dévier lors de l'impression. Pour éviter cela, les marques de repérage segmentées placeront automatiquement les marques de repérage non seulement aux angles, mais également sur les côtés, que ce soit dans un sens vertical ou horizontal. Lorsque le capteur de marques de repérage balaie ce modèle marque de repérage, il peut détecter et régler le tracé de coupe en cas de courbure ou de déviation dans l'imprimante. Par conséquent, les marques de repérage segmentées offrent une meilleure précision sur de longues impressions.

Il y a deux choix pour les marques de repérage segmentées : Le **Segment H** et le **Segment V**. Les deux peuvent utiliser un modèle de type 1 ou de type 2.

- **Segment H** mettra les marques de repérage dans le sens horizontal (comme illustré dans l'exemple) et est généralement utilisé pour les modèles plus larges.
- **Segment V** mettra les marques de repérage dans le sens vertical direction et est généralement utilisé pour les modèles plus hauts.



Segment H qui place les marques de repérage segmentées horizontalement



Segment V qui place les marques de repérage segmentées verticalement

Marques de repérage pour petites tâches

Les petits modèles n'ont nécessairement besoin de 4 marques de repérage ou plus, ainsi les modèles fournis auront 3 voir 2 marques au maximum, ce qui raccourcit le temps de traitement.

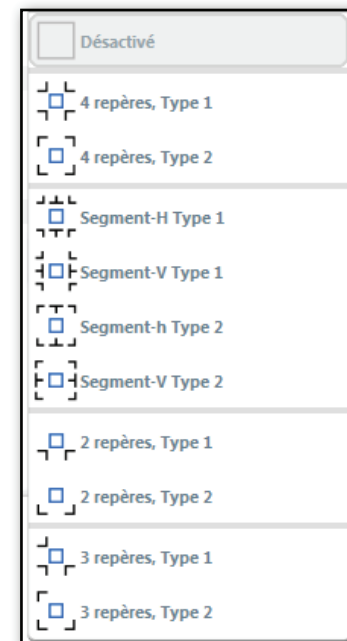
Impression et Coupe, suite

Application des marques de repérage

Pour appliquer des marques de repérage à un modèle :

1. Cliquez d'abord sur le bouton marques de repérage.
2. Cliquez sur le type de marques de repérage nécessaires pour le modèle Les différents modèles ont été abordés à la page précédente.

Pour **désactiver le modèle de marques de repérage**, cliquez sur OFF.



Pour activer les marques de repérage, sélectionnez le type de marques de repérage



Remarque sur l'utilisation de modèle de marque de repérage « 2 marques » ou « 3 marques »

Lorsque vous utilisez un modèle de marque de repérage « 2 marques » ou « 3 marques », notez les points ci-dessous.

Si le format du support indiqué sur la page du modèle est supérieur à la largeur du papier prise en charge par le traceur, le modèle de marque de repérage « 2 marques » ou « 3 marques » ne peut pas être spécifié.

Dans ce cas, utilisez un modèle de marque de repérage « 4 marques, Type 1 » ou « 4 marques, Type 2 ».

Exemples	CE6000-40 : 484mm(19inch)	FC8600-60 : 770mm(30.3inch)
	CE6000-60 : 712mm(28inch)	FC8600-75 : 920mm(36.2inch)
	CE6000-120 : 1346mm(52inch)	FC8600-100 : 1224mm(48.1inch)
		FC8600-130 : 1529mm(60.1inch)
		FC8600-160 : 1850mm(72.8inch)

Impression et Coupe, suite

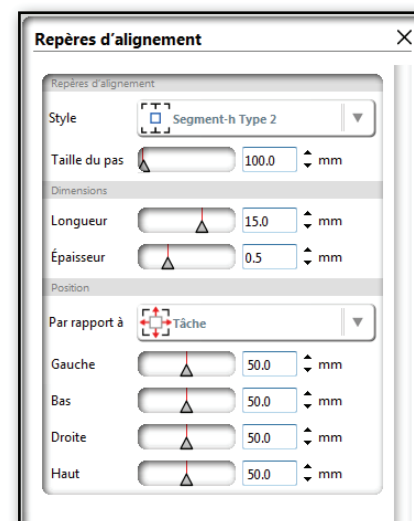
Réglage des marques de repérage

Une fois les marques de repérage créées, vous pouvez ajuster leur positionnement. Le volet latéral Marques de repérage affichera plusieurs paramètres pour ce faire.

- **La Taille de pas** est utilisée uniquement si les marques de repérage segmentées sont utilisées. Elle définit la distance entre les marques de repérage intermédiaires.
- **La Taille** définit la taille des marques de repérage. La règle générale pour le dimensionnement des marques de repérage est que plus le modèle est grand, plus les marques de repérage sont grandes.
- **Épaisseur** définit l'épaisseur de ligne des marques de repérage. La règle générale pour l'épaisseur est la même que pour la taille. Plus le modèle est grand, plus les marques de repérage sont épaisses. Le type de support peut être un facteur déterminant pour l'épaisseur. Si le capteur rencontre des problèmes avec une marque de repérage plus fine, augmentez l'épaisseur.

Paramètres de position

- **Par rapport à la TÂCHE** ajustera les marques de repérage par rapport au modèle ou à la tâche en utilisant les paramètres À droite, En bas, À gauche et À droite.
- **Par rapport au SUPPORT** ajustera les marques de repérage par rapport à la taille de la page de support en utilisant les paramètres À droite, En bas, À gauche et À droite.
- **À gauche** ajustera les marques de repérage les plus à gauche à droite ou à gauche en fonction des paramètres Par rapport à la tâche ou Par rapport au support.
- **En bas** ajustera les marques de repérage inférieures en haut ou en bas en fonction des paramètres Par rapport à la tâche ou Par rapport au support.
- **À droite** ajustera les marques de repérage les plus à droite à droite ou à gauche en fonction des paramètres Par rapport à la tâche ou Par rapport au support.
- **En haut** ajustera les marques de repérage supérieures en haut ou en bas en fonction des paramètres Par rapport à la tâche ou Par rapport au support.



Volet latéral Marque de repérage

Impression et Coupe, suite

Traitement du modèle

La création du modèle s'effectue en trois étapes : (1) Envoyer le modèle à l'imprimante sans tracé de coupe, (2) Charger l'impression dans la coupeuse, et (2) Envoyer le tracé de coupe à partir du logiciel de la coupeuse. Chaque étape est expliquée plus bas en détails.

Envoi du modèle à l'imprimante



La première chose à retenir dans cette partie du processus est, sauf si vous devez imprimer le tracé de coupe, de veiller à ce qu'elle soit éteinte (voir Attribution de conditions et préréglages du support). Ensuite, envoyez le modèle à l'imprimante en cliquant sur le bouton Imprimer ou en cliquant sur le menu déroulant Fichier et en sélectionnant Imprimer. Ceci enverra à le modèle et les marques de repérage.

Chargement de l'impression dans la coupeuse

Une fois que l'imprimante a fini d'imprimer le modèle, prenez l'impression et placez-la sur la coupeuse. Lors du chargement de l'impression, assurez-vous que l'orientation est correcte. Ceci est facilement réalisable en se référant à la zone d'aperçu et en obtenant l'orientation grâce à la flèche directionnelle. Rappelez-vous que c'est la flèche qui indique quel bord va en premier.

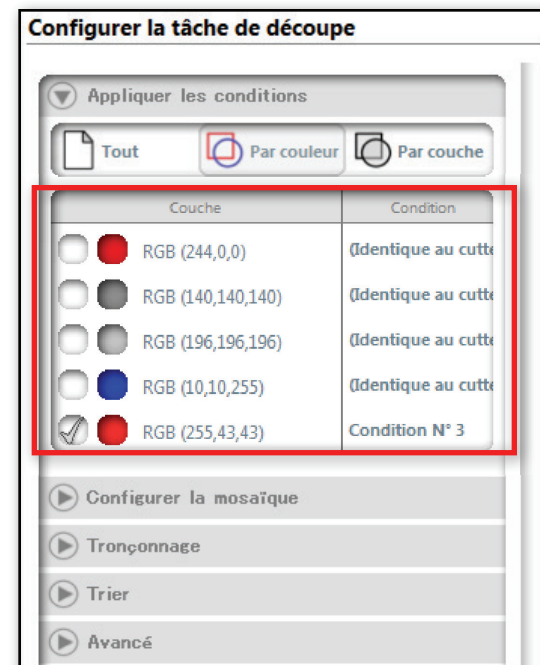
Envoi du tracé de coupe à la coupeuse



1. Cliquez sur le bouton Configurer la découpe ou cliquez sur le menu déroulant Coupeuse et sélectionnez Configurer la découpe. Cela ouvre l'option Configurer la découpe dans le volet latéral.
2. Si le tracé de coupe a été placé sur un calque, désactivez tous les calques sauf celui comportant le tracé.
3. Si le tracé de coupe a une couleur unique, désactivez toutes les couleurs sauf celle du tracé.
4. Attribuez la couleur ou le calque du tracé de coupe à une condition de coupe sur la coupeuse ou à un type de support.
5. Ouvrez les options des coupeuses dans le volet latéral en cliquant sur le bouton Volet de coupeuse.
6. Envoyez la tâche en cliquant sur le menu déroulant Coupeuse, sélectionnez Envoyer la découpe, puis sélectionnez la coupeuse à laquelle envoyer la tâche.

La coupeuse commencera à numériser toutes les marques, puis découpera le tracé du modèle

AWESOME
Design & Graphics



Définissez la couleur ou le calque du tracé de coupe selon la condition ou le type de support

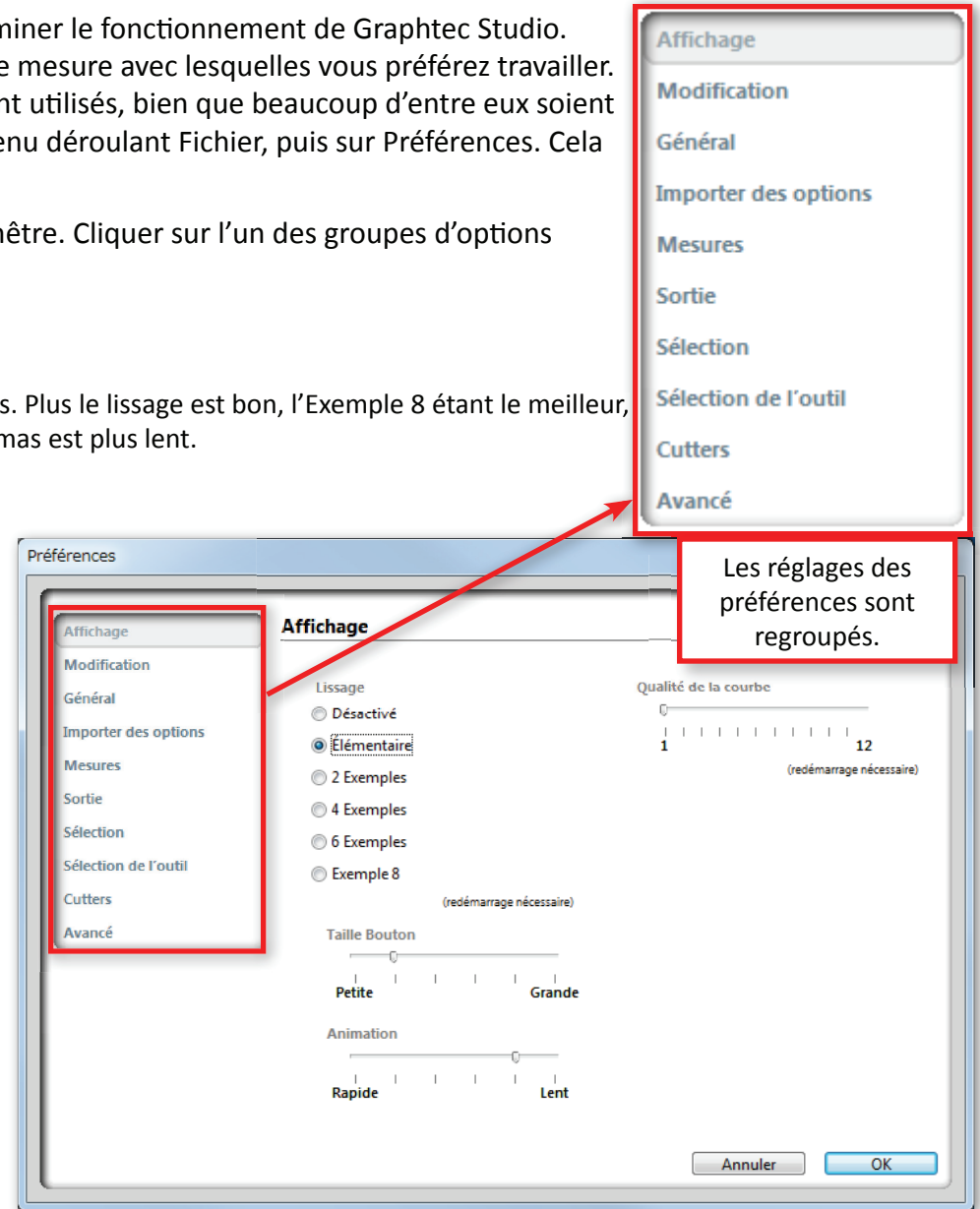
Réglage des préférences

La fenêtre Préférences permet de configurer les options afin de déterminer le fonctionnement de Graphtec Studio. Cela inclut des paramètres communs comme la langue ou les unités de mesure avec lesquelles vous préférez travailler. Ce chapitre portera sur ce que sont ces paramètres et ce pour quoi sont utilisés, bien que beaucoup d'entre eux soient évidents. Il est possible de définir les préférences en cliquant sur le menu déroulant Fichier, puis sur Préférences. Cela ouvre la fenêtre Préférences.

Les options de préférence sont regroupées sur le côté gauche de la fenêtre. Cliquer sur l'un des groupes d'options affichera les paramètres de ce groupe.

Affichage

- **Le Lissage** correspond à la quantité de lissages appliqués aux schémas. Plus le lissage est bon, l'Exemple 8 étant le meilleur, plus les schémas sont corrects. Cependant, le second tirage des schémas est plus lent.
- **La Taille Bouton** détermine la taille de l'icône de l'outil.
- **L'Animation** détermine la vitesse de l'animation du programme. De nombreuses opérations telles que annuler, refaire, zoomer, et autre, s'affichent sous forme d'animations.
- La **Qualité de la courbe** permet de régler l'affichage de la courbe. Plus le nombre est élevé, plus la courbe affichée est légère.



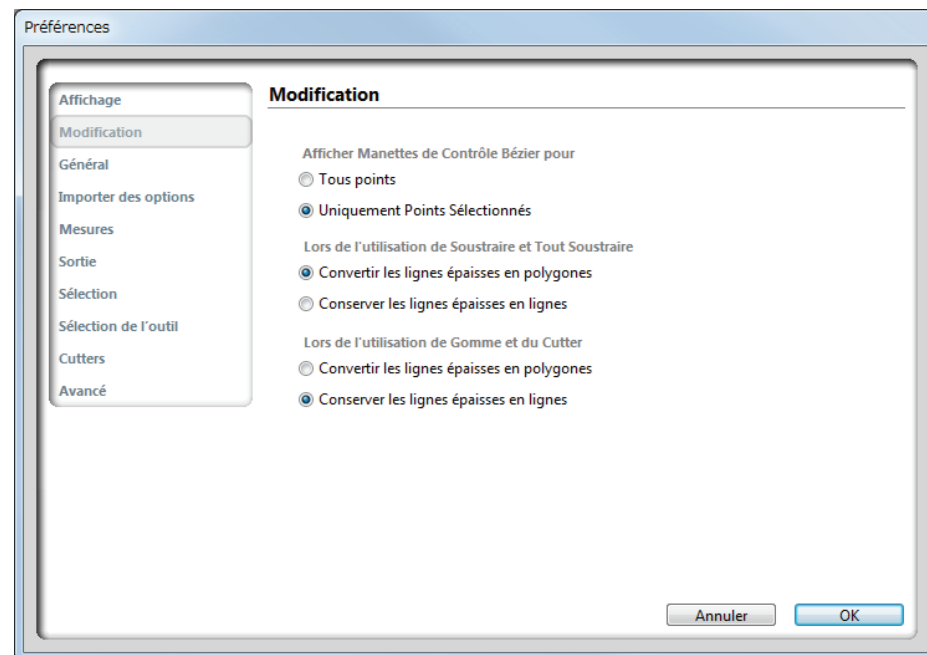
fenêtre Préférences

Réglage des préférences, suite

Modification

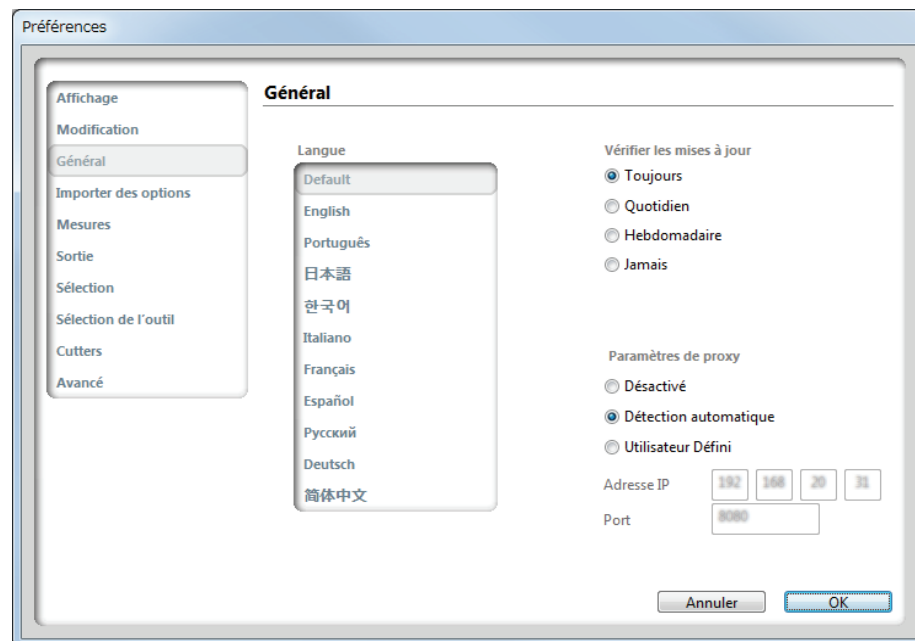
Ces paramètres de préférences permettent de configurer divers paramètres par défaut pour la fonction de modification :

- **Afficher Manettes de Contrôle Bézier pour** permet de déterminer si les poignées de contrôle Bézier si elles s'affichent pour tous les points ou seulement pour les points sélectionnés d'un objet. (Voir [Travailler avec des courbes.](#))
- **Lors de l'utilisation de Soustraire et Tout Soustraire** permet de déterminer la façon dont l'épaisseur des lignes d'un objet sera traitée, converties en polygone ou conservées sous forme de lignes épaisses. (Voir [Modification d'objets](#))
- **Lors de l'utilisation de Gomme et du Cutter** permet de déterminer la façon dont l'épaisseur des lignes d'un objet sera traitée, converties en polygone ou conservées sous forme de lignes épaisses. (Voir les sections concernant les [outils Gomme](#) et/ou [Couteau](#))



Généralités

- **Langue** détermine la langue de travail que vous souhaitez utiliser dans le programme.
- **Vérifier les mises à jour** indique l'intervalle de vérification des informations de mise à jour lors de l'activation du programme. La valeur par défaut est **Toujours**.
- **Paramètres de proxy** correspond au paramètre de connexion du navigateur Web. La valeur par défaut est **Détection automatique**.



Réglage des préférences, suite

Importer des options

Ces paramètres de préférence déterminent la façon dont Graphtec Studio importe les formats de fichiers graphiques dans la zone de dessin. Chaque format présente des paramètres identiques :

- **La Position du document** détermine l'endroit de positionnement du modèle de fichier dans la Page de support de la zone d'Aperçu.
- La case à cocher **Passez les lignes blanches en noir** détermine si les contours doivent s'afficher en noir pour des objets blancs ou transparents importés dans Graphtec Studio.
- L'option **Réunir les lignes en polygones** prendra des formes créées à partir de nombreux contours différents, avec des points d'extrémité qui se touchent et les convertira en un contour unique et continu. Ceci élimine toute nécessité de soulèvement et d'abaissement de la lame du cutter, contrairement à l'utilisation de segments séparés. Cela augmente la vitesse et crée ainsi une coupe plus régulière.

Mesures

Ces paramètres de préférence déterminent les **Unités de Longueur** à utiliser dans Graphtec Studio, tels que les pouces ou les mètres.

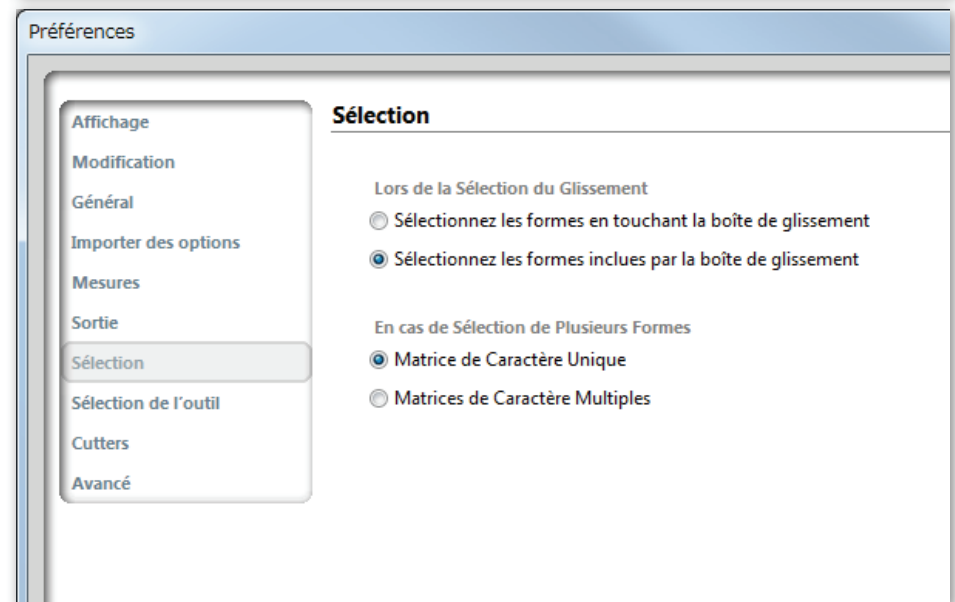
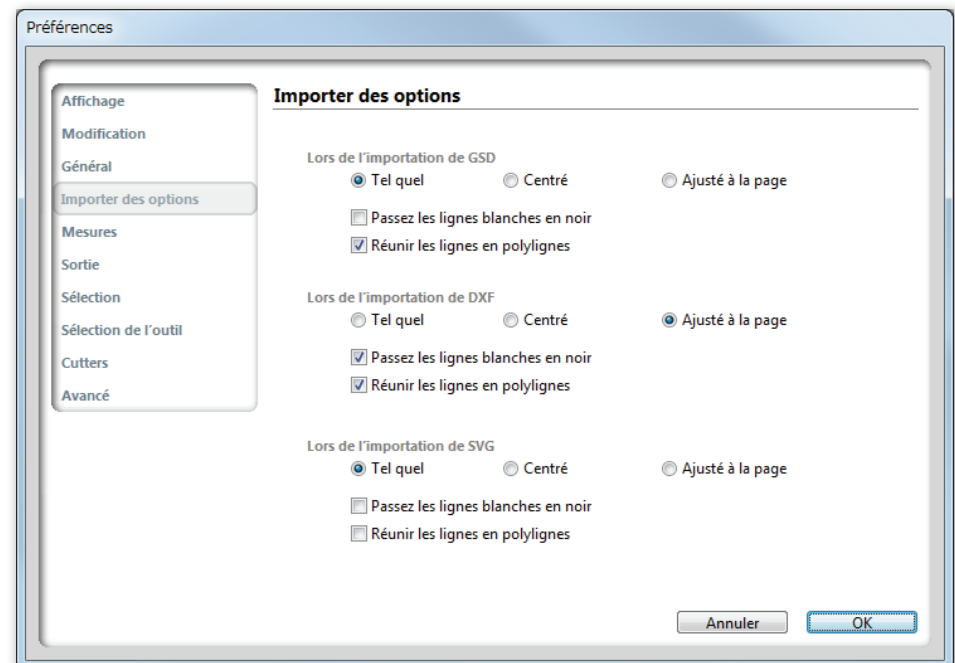
Sortie

Ces paramètres de préférence déterminent la résolution du modèle lors de l'envoi à l'imprimante.

Sélection

Ces préférences contiennent les paramètres propres aux objets sélectionnés :

- L'option **Lors de la Sélection du Glissement** permet de déterminer la façon dont les formes et les objets sont sélectionnés en dessinant une zone autour d'eux : les formes sont sélectionnées lorsque la zone les touche ou lorsque la zone les englobe.
- L'option **En cas de Sélection de Plusieurs Formes** permet de déterminer si une zone qui englobe est utilisée pour tous les objets sélectionnés ou si plusieurs zones qui englobent sont utilisées pour chaque objet sélectionné.

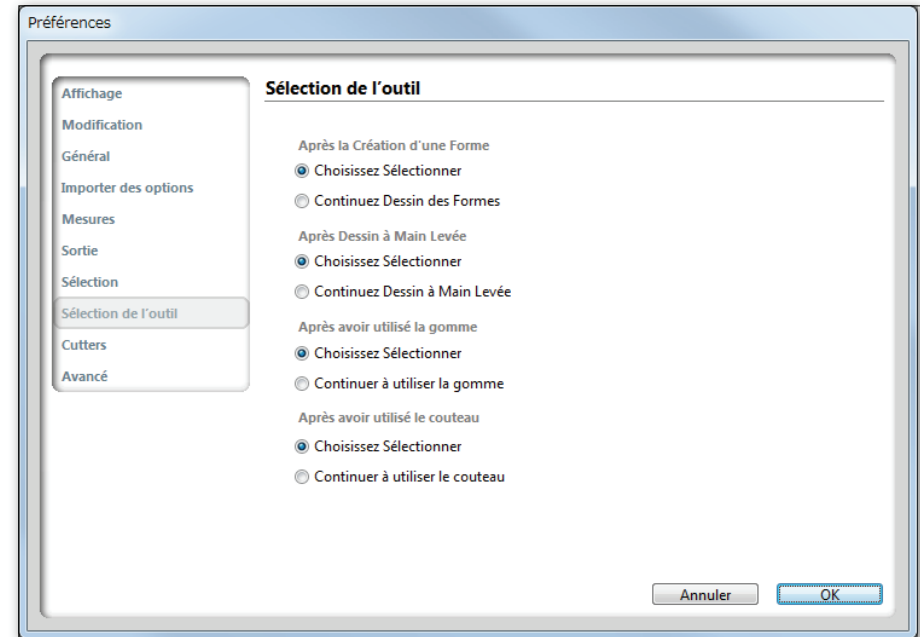


Réglage des préférences, suite

Sélection de l'outil

Ces paramètres de préférence déterminent l'action à exécuter après avoir utilisé quatre outils différents : Création d'une Forme, Dessin à Main Levée, outils Gomme et Couteau. Chacune des différentes options d'actions des outils est identique :

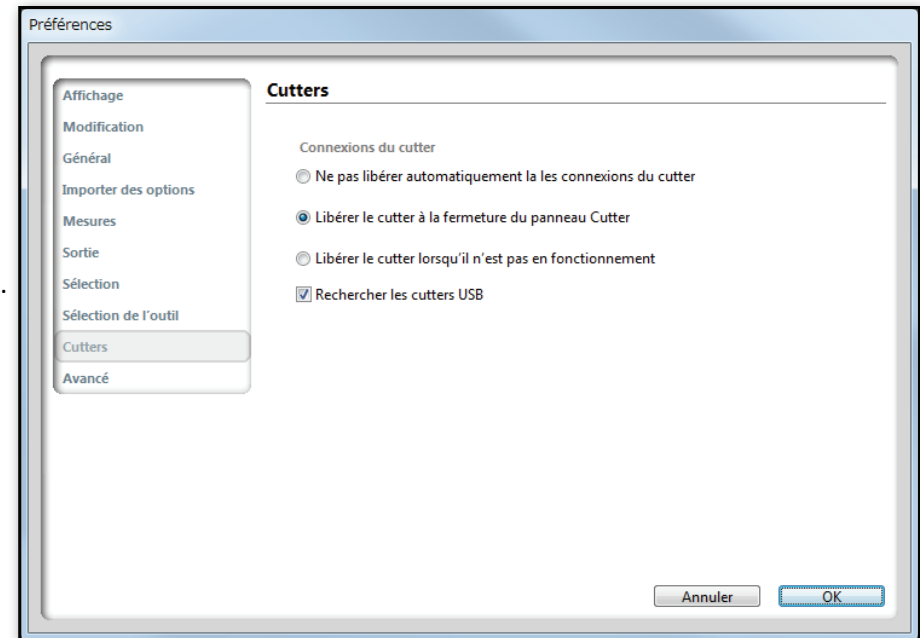
- **Choisissez Sélectionner** permet de passer à l'outil Sélectionner après l'utilisation de l'outil en cours. Par exemple, après avoir créé un rectangle, le logiciel revient à l'outil Sélectionner.
- **Continuer à utiliser la gomme** permet de continuer à utiliser le même outil et de ne pas passer l'outil Sélectionner



Connexions du cutter

Ces paramètres de préférence déterminent le nombre de fois et les durées pendant lesquelles Graphtec Studio maintient la connexion au cutter.

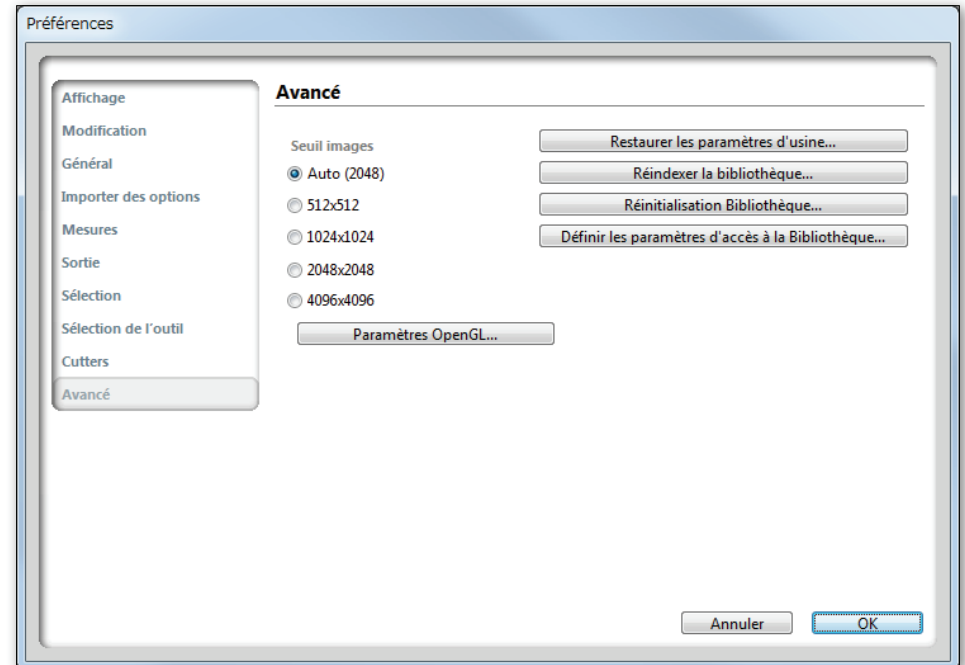
- **Ne pas libérer automatiquement la les connexions du cutter** permet de mettre Graphtec Studio en attente sur tous les cutters jusqu'à l'arrêt de l'application ou jusqu'à ce que l'utilisateur débranche le cutter manuellement.
- **Libérer le cutter à la fermeture du panneau Cutter** lorsque volet Cutters se ferme permet de connecter automatiquement Graphtec Studio aux cutters, uniquement lorsque le volet Cutters est ouvert, et de les déconnecter dans le cas contraire (permettant à d'autre applications d'accéder aux coupeuses).
- **Libérer le cutter lorsqu'il n'est pas en fonctionnement** les connexions du cutter n'est pas utilisée, le cutter est libéré lorsqu'il n'est pas en cours d'utilisation.
- Lorsque l'option **Rechercher les cutters USB** est sélectionnée, cela permet de rechercher et de se connecter automatiquement aux cutters Graphtec connectés via des ports USB. Cela permet de recueillir des informations sur les cutters et de les afficher dans la fenêtre Cutter connecté.



Réglage des préférences, suite

Avancé

- **Seuil images** permet de déterminer la façon dont la carte vidéo de votre ordinateur gère les images tramées plus larges dans le programme. OpenGL affiche plus de paramètres pour cette option.
- **Restaurer les paramètres d'usine** permet de supprimer de façon permanente les préférences et les paramètres de condition, en les restaurant à leurs paramètres d'usine par défaut.
- **Réindexer la bibliothèque** permet de réindexer la bibliothèque afin de s'assurer de la résolution de toute corruption ou erreur. Si la Bibliothèque ne se charge pas correctement, cette option peut résoudre les problèmes.
- **Réinitialisation Bibliothèque** permet de supprimer toutes les images et tous les dossiers de la bibliothèque et de la réinitialiser à ses paramètres d'origine lors de l'installation du logiciel.
- **Définir les paramètres d'accès à la Bibliothèque** permet de configurer automatiquement les paramètres d'accès à la bibliothèque.



Annexe A - Modèles de ligne de coupe

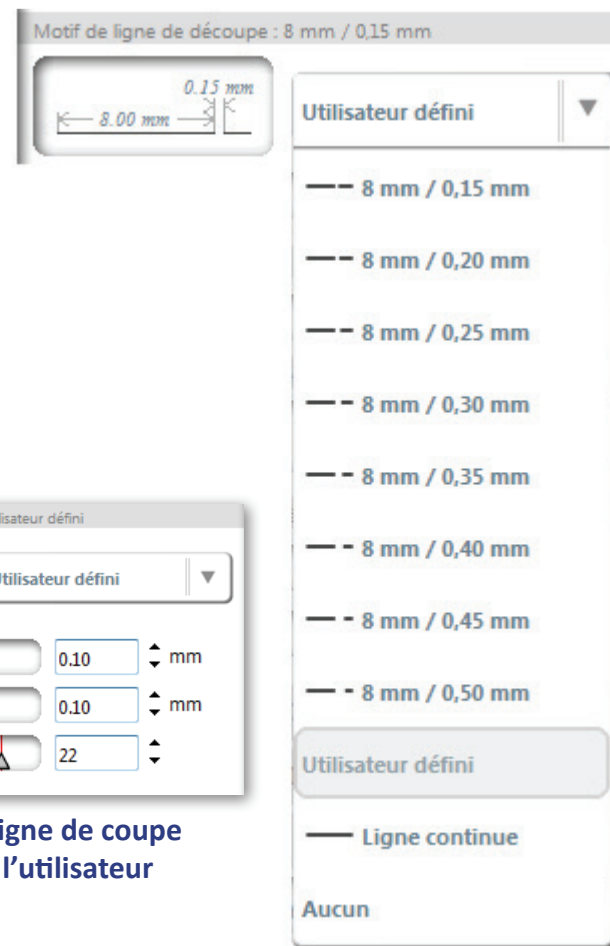
Dans le cadre d'une condition ou d'un type de support, un modèle de ligne de coupe peut être sélectionné. Un modèle de ligne de coupe peut être une ligne continue ou en pointillés. Lorsque la tâche est découpée, ce modèle de ligne est découpé. Il n'y a qu'une seule ligne continue, mais plusieurs types de lignes en pointillés, avec comme différences, généralement, la longueur du tiret et l'espacement. Le modèle de ligne de coupe pour la FC8600 et la CE6000 est différent des autres coupeuses : les séries CE5000, FC2250 et FC4500. Comme il est important que les différences soient claires, la partie ci-dessous décrit la façon dont le modèle de ligne de coupe est utilisé sur les différents modèles :

Modèle de ligne de coupe pour FC8600/CE6000

La FC8600 et la CE6000 possèdent des modèles de ligne de coupe intégrés. La liste des modèles de ligne de coupe pour ces deux appareils indiqueront comment ces modèles sont réglés. Le premier nombre correspond au tiret et le second à l'espacement. Étant donné que le choix des motifs est inhérent à ces coupeuses, ils ne peuvent pas être modifiés. Ce qui différencie ces modèles, c'est l'espacement. La lame ne se lève jamais complètement du support, mais coupe avec une moins de force, c'est ce qu'on appelle une demi-coupe. Ce type de modèle de ligne en pointillés est conçu pour couper complètement les supports. Les espacements (ou ce qu'on appelle les onglets) permet de maintenir les objets coupés en place jusqu'à ce que la découpe de la tâche soit finie.

Pour éditer un modèle de ligne défini par l'utilisateur :

1. Cliquez sur la liste déroulante de Modèles de ligne.
2. En bas de la liste, sélectionnez Défini par l'utilisateur. Cela permettra de dérouler la liste et d'afficher ces trois paramètres :
 - La longueur de coupe est la partie de la ligne où la force de coupe totale est appliquée, coupant complètement le support.
 - La longueur de soulèvement représente les segments de la ligne de coupe où la force de soulèvement est utilisée et la force réduite. La force de soulèvement définit les onglets pour maintenir la partie coupée en place.
 - La force de soulèvement est la force utilisée lors de la coupe de la longueur de soulèvement.
3. Définissez la valeur de chaque paramètre et appuyez sur Entrée.



Modèle de ligne de coupe défini par l'utilisateur

Modèles de ligne de coupe pour la FC8600 et la CE6000

Annexe A - Modèles de ligne de coupe

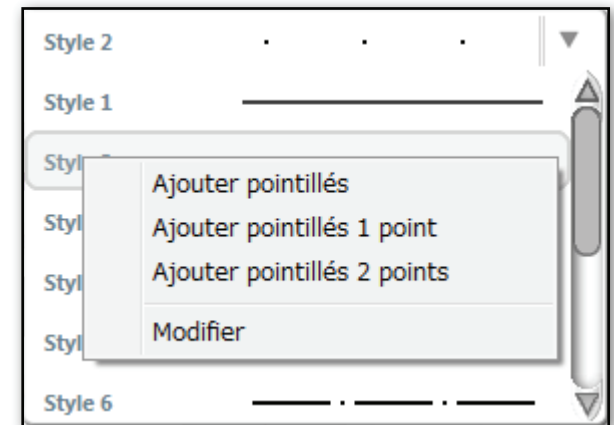
Modèles de ligne de coupe des CE5000, FC2250 et FC4500

Le modèle de ligne de coupe pour ces coupeuses Graphtec présenteront neuf Styles de ligne préinstallés et trois styles Utilisateur. Le premier style est une ligne continue, généralement la valeur par défaut, et ne peut pas être modifié. Ensuite, il y a toute une gamme de modèles ou styles différents de lignes en pointillés, modifiables. Si besoin, d'autres styles de ligne peuvent également être ajoutés à la liste. Les lignes en pointillés de ces coupeuses sont utilisées lorsque les lignes de coupe doivent être perforées ou lors du traçage des lignes pointillées.

Lorsque vous modifiez un style, seule la hauteur peut être ajustée. Un schéma sera fourni afin d'illustrer la façon dont le pas affecte de la ligne. Rappelez-vous que lorsque vous modifiez un type de ligne, vous pouvez lui donner un nom.

Pour éditer un style :

1. Cliquez sur la liste déroulante.
2. Faites un clic droit sur le style à modifier et sélectionnez Éditer ou passez la souris sur le style de ligne, puis cliquez sur Éditer.
3. Définissez la longueur du pas et appuyez sur Entrée.



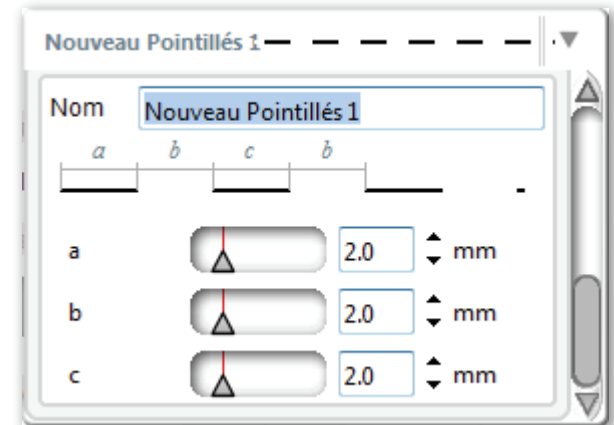
Modèle de styles

Pour éditer un style utilisateur :

1. Cliquez sur la liste déroulante.
2. Faites un clic droit sur le style utilisateur à modifier et sélectionnez Éditer ou passez la souris sur le style de ligne, puis cliquez sur Éditer.
3. Définissez la longueur du pas et appuyez sur Entrée.

Pour ajouter une nouvelle ligne pointillée

1. Cliquez sur la liste déroulante.
2. Faites un clic droit n'importe où sur la liste.
3. Choisissez une des trois options de lignes pointillées.
4. Définissez la longueur A, B et C et appuyez sur Entrée.



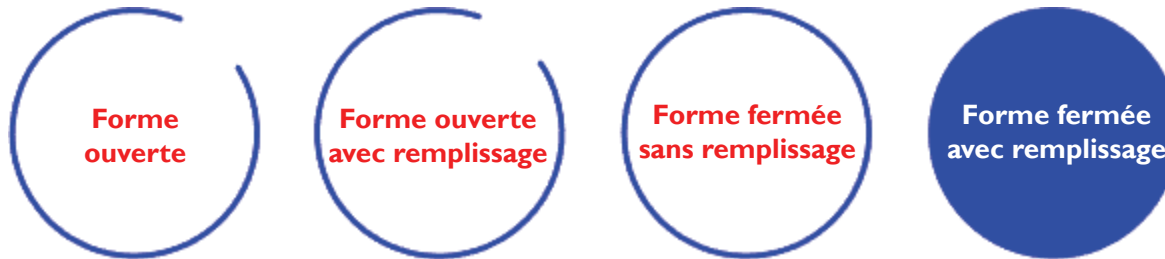
Définition du modèle de style de ligne de coupe de l'utilisateur

Annexe B - Formes fermées ou formes ouvertes

Les objets fermés sont des formes qui comportent des lignes continues et des courbes pour créer la forme. Ces formes peuvent avoir des remplissages.

Les formes ouvertes présentent une coupure sur leur tracé. Certaines sont évidentes et d'autres, en particulier lorsque le point de départ et le point final se rencontrent, ne le sont pas. La meilleure façon de savoir si un objet est une forme ouverte ou fermée, c'est d'ajouter un remplissage.

Si un objet ne se remplit pas, alors c'est une forme ouverte.



Annexe C - Compatibilité des fichiers

Graphtec Studio peut importer les fichiers vectoriels et bitmap créés avec une autre application.

Dans le fichier bitmap, vous pouvez effectuer l'opération d'impression et de découpe et tracer un contour à l'aide de l'outil de modification d'objets dans ce logiciel.

Graphtec Studio prend en charge l'importation et l'insertion des formats de fichiers suivants :

L'extension est indiquée entre parenthèses.

Fichiers vectoriels

- Fichier Graphtec Studio (gstudio)
- Fichier Graphtec ROBO Master (gsd/gst/gsp)
- Fichier DXF (dxf)
- Métafichier Windows (wmf)
- Métafichier amélioré (emf)

Fichiers Bitmap (les contours peuvent être tracés dans les fichiers marqués d'un astérisque (*).)

- Fichier EPS (eps)*
- Fichier BMP (bmp, did)*
- Fichier TIFF (tif, tiff)*
- Fichier PCX (pcx)*
- Fichier CG4 (cg4)*
- Fichier JPEG (jpg, jpe, jpeg, jfif)*
- Fichier PNG (png)*
- Fichier GIF (gif)*
- Fichier RAS (ras)
- Fichier CIT (cit)
- Fichier RLC (rlc)

Fichiers pris en charge dans Graphtec Studio Pro

- Fichier AI (ai)
- Fichier PDF (pdf)
- Fichier SVG (svg)

Annexe C - Compatibilité des fichiers

Importation d'un fichier EPS

Les restrictions suivantes s'appliquent lors de l'importation ou de l'insertion d'un fichier EPS.

1. Les paramètres de couche ne peuvent pas être importés.
Toutes les couches définies sont importées avec une structure unifiée.
2. Les objets présentés ci-dessous peuvent être importés, mais ne peuvent pas être découpés correctement.
Modifiez-les à l'aide de l'outil de modification d'objets dans Graphtec Studio.
Si vous envoyez des données sans les modifier, le même objet risque d'être découpé plusieurs fois ou déplacé subtilement dans la zone remplie.
 - Objets remplis avec un dégradé ou un motif
 - Objets remplis avec la fonction de transparence

Le fichier EPS conserve les informations des cadres et de remplissage des objets.
Par conséquent, lorsque ces éléments de données sont envoyés au cutter, l'opération du cutter est effectuée plusieurs fois pour un seul objet.
3. Polices intégrées au fichier EPS.
Adobe PostScript Level 2 est pris en charge.

Mise à jour logicielle

Ce logiciel vérifie automatiquement les informations de mise à jour au démarrage.

Si la dernière version disponible est plus récente que votre logiciel, un écran de message de mise à jour s'affiche.

Mettez à jour votre logiciel en suivant les instructions du message.

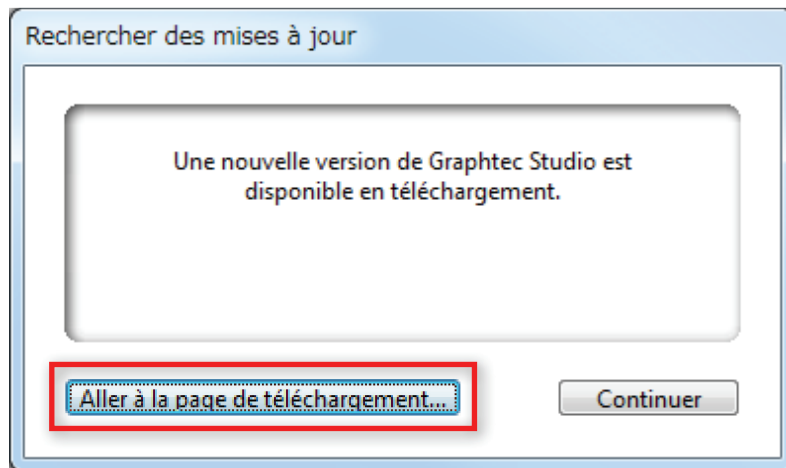
Les informations de mise à jour peuvent également être vérifiées manuellement.

* Un environnement qui peut être connecté à Internet doit vérifier les informations de mise à jour logicielle.

Mise à jour du logiciel

1. L'écran de message ci-dessous s'affiche en cas de mise à jour à la dernière version disponible pour votre logiciel.

Cliquez sur le bouton Aller à la page de téléchargement...



2. La page de téléchargement du site Web de Graphtec s'ouvre.

3. Sélectionnez et téléchargez le logiciel souhaité à partir de la page de téléchargement.
4. Lorsque le téléchargement est terminé, quittez les applications ouvertes.
5. Double-cliquez sur le logiciel téléchargé pour lancer l'installation.



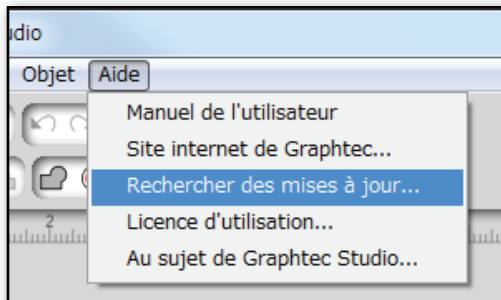
6. Lorsque l'installation est finie, la mise à jour du logiciel est terminée.

Mise à jour logicielle, suite

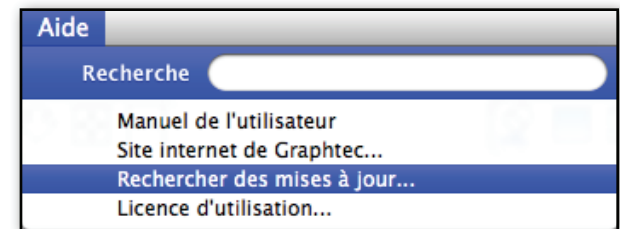
Vérification des informations de mise à jour

Pour vérifier les informations de mise à jour logicielle, sélectionnez Vérifier les mises à jour... dans le menu Aide.

Version Windows



Version Macintosh



Préférence des informations de mise à jour

Vous pouvez spécifier la fréquence de vérification des informations de mise à jour au démarrage du logiciel, dans les Préférences.

Version Windows

Sélectionnez Préférences dans le menu Fichier.

Version Macintosh

Sélectionnez Préférences dans le menu Graphtec Studio.

