

# PROMATTEX

# PROMACUT

Page 2 à 13 : Notice du plotter (en français)  
Page 14 à 124 : Notice de WinPcSign (en français)

Des vidéos complémentaires en français sur l'utilisation du plotter et du logiciel sont fournies sur les CD livrés avec la machine.



# PROMATTEX

7 bis, Impasse Denis Dulac  
94700 MAISONS-ALFORT  
FRANCE

*Une équipe de professionnels à votre service*

Tél. + 33 (0)1 43 68 06 13  
Fax + 33 (0)1 43 68 66 09  
E-mail : [promattex@promattex.com](mailto:promattex@promattex.com)  
Site web : [www.promattex.com](http://www.promattex.com) - [www.promaflex.com](http://www.promaflex.com)

Domiciliation bancaire : BICS MONTGERON  
Swift code : CCBP FR PP MTG  
RIB : 10207 00074 04074018608 84

SARL au capital de 15.245 Euros - R.C.S. CRETEIL - SIRET : 408 484 913 00012 - N° de TVA : Fr13408484913

### FÉLICITATIONS !

#### Merci d'avoir choisi un plotter PROMACUT :

Avant d'utiliser votre plotter, nous vous suggérons de lire attentivement ce manuel et de visionner les vidéos de formation présentes sur le DVD du logiciel WinPcSign. Ce manuel vous indiquera comment utiliser très facilement votre plotter et comment le maintenir en bon état pour obtenir les meilleurs résultats. Si vous avez un problème en utilisant votre plotter, éteignez-le et consultez ce manuel pour trouver une solution adaptée. Vous pouvez également contacter directement votre revendeur pour lui exposer votre problème.

#### Le modèle dont vous avez fait l'acquisition :



##### **PC-360**

laize supportable : 350 mm  
laize découpable : 260 mm



##### **PC-450**

laize supportable : 440 mm  
laize découpable : 330 mm



##### **PC-720**

laize supportable : 710 mm  
laize découpable : 620 mm



##### **PC-1360**

laize supportable : 1360 mm  
laize découpable : 1200 mm

#### Remarque :

Etant données les évolutions techniques régulièrement apportées sur ces machines, il est possible que le matériel présenté sur cette notice soit légèrement différent de celui que vous avez acquis.

## SOMMAIRE

- (1) Les différents modèles du PROMACUT
- (2) Sommaire
- (3) Informations importantes
- (4) Contenu du colis
- (5) Description
- (6) Installation
- (7) Utilisation du panneau de contrôle
- (8) Modes "ONLINE" & "OFFLINE"
- (9) Lame et porte-lame
- (10) Le porte-stylo
- (11) Avertissement sur le pré-déroulement
- (12) Montage du stand

## INFORMATIONS IMPORTANTES

- 1** - Les plotters PROMACUT peuvent fonctionner en 90-230 V. Pensez à utiliser le câble adéquat.
- 2** - Ne touchez pas les éléments mécaniques du plotter pendant la découpe. Si votre plotter devait être endommagé suite à une mauvaise manipulation, les réparations ne seront pas prises sous garantie.
- 3** - Veillez à ne pas poser d'objets de petites dimensions sur ou dans le plotter.
- 4** - Eteignez votre plotter si vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.
- 5** - Ne branchez / débranchez aucun câble pendant que le plotter est allumé.
- 6** - Votre plotter doit être branché à la terre.

## CONTENU DU COLIS

Lorsque vous déballez votre plotter, vérifiez à l'aide de la liste ci-dessous que rien ne manque dans votre colis.

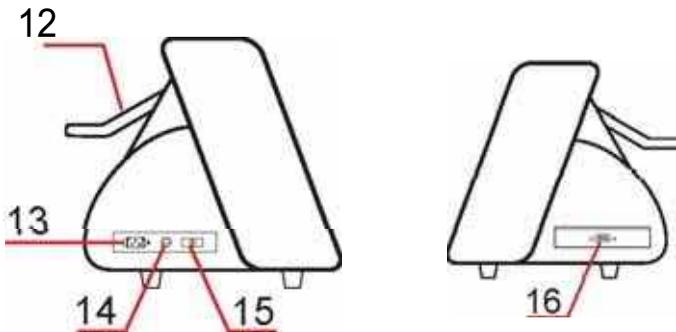
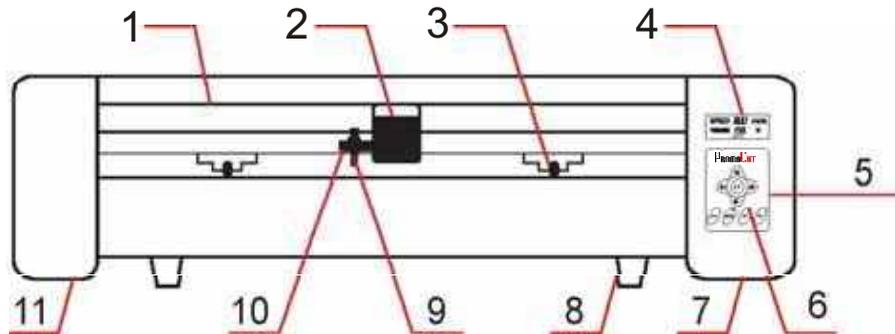
Nom	Quantité
Plotter PROMACUT	1
Notice d'utilisation (sur CD)	1
Logiciel*	WinPCSIGN*
Câble d'alimentation 110V ou 220V	1
Câble Série RS232C ou USB**	1
Fusible	1
Stylo	1
Porte-Stylo	1
Lame	1
Porte-lame	1
Règle adhésive	1 (sauf PC-360)
Piètement	1 (PC-720 & PC-1360 uniquement)

*\*Certains distributeurs peuvent livrer les plotters PROMACUT avec leurs propres logiciels ou sans logiciel.*

*\*\*Le câble de communication fourni avec votre plotter peut varier en fonction des modèles.*

## DESCRIPTION

Vues de face et de côté :



- |                                  |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1) Capot de protection supérieur | 9) Porte-lame                       |
| 2) Chariot                       | 10) Fixation du porte-lame          |
| 3) Galets                        | 11) Carter gauche                   |
| 4) Ecran LCD                     | 12) Levier d'abaissement des galets |
| 5) Clavier                       | 13) Branchement secteur             |
| 6) LED "ONLINE"                  | 14) Fusible                         |
| 7) Carter droit                  | 15) Interrupteur                    |
| 8) Pieds                         | 16) Port Série RS232C / USB*        |

*\*Les ports de communication présents sur les machines sont amenés à évoluer, il est possible que la configuration présentée ici soit différente de celle livrée sur votre plotter.*

# INSTALLATION

## 1 / POSITIONNEMENT DU PLOTTER :

Le plotter PROMACUT doit être placé sur une table droite et stable. Si votre plotter est livré avec un stand, pensez à actionner les freins présents sur les roulettes avant de découper. Le plotter doit être placé dans un local propre.

Veillez à laisser suffisamment d'espace à l'avant et à l'arrière du plotter pour que le déroulement du vinyle se fasse sans contraintes.

Eviter de faire bouger le plotter pendant la découpe, ne touchez pas le plotter avec des objets aimantés.

## 2 / AVANT D'ALLUMER VOTRE PLOTTER, EXAMINEZ-LE :

Connectez le câble d'alimentation à votre plotter en veillant à utiliser le bon câble (110 ou 220V). Lorsque vous allumez votre plotter, le bouton "ONLINE" doit s'allumer en vert. Ensuite, le chariot de découpe se déplace automatiquement à l'extrême droite. Le plotter est alors initialisé.

Les valeurs de pression et de vitesse de découpe s'affichent à l'écran, vous pouvez y lire des paramètres du type :

***"Speed : 600 mm/s***

***Pressure : 150"***

## 3 / CONNECTEZ VOTRE PC :

Eteignez votre plotter et votre ordinateur.

Choisissez le port de communication qui vous convient (port COM ou USB en fonction de votre configuration) et faites le branchement à l'aide du câble fourni avec votre plotter : 1 extrémité du câble branchée sur le plotter et l'autre extrémité branchée sur le PC.

Allumez votre PC et votre plotter et patientez pendant leur initialisation.

A partir de ce moment, la configuration de votre PC dépendra du logiciel que vous utilisez.

Si vous utilisez WinPcSign, reportez-vous aux vidéos présentes sur le CD d'installation de votre logiciel, vous y trouverez tout le nécessaire pour configurer votre installation.

## UTILISATION DU PANNEAU DE CONTRÔLE

Lorsque vous allumez votre plotter, celui-ci s'initialise (chariot à droite, LED "ONLINE" en vert & affichage des paramètres de découpe sur l'écran). Sur le clavier, vous trouverez différents boutons sous forme de flèches comportant les inscriptions "S+", "S-", "P+" et "P-". Chacun de ces boutons peut être utilisé de deux façons différentes. En effet, le clavier de votre PROMACUT possède deux modes :

### 1 / MODE "ONLINE" (bouton "ONLINE" en vert) :

Dans ce mode, le plotter peut recevoir des informations de votre PC, il est prêt à découper. Fonction des différentes touches du clavier en mode ONLINE :

- S+** Augmentation de la vitesse
- S-** Diminution de la vitesse
- P+** Augmentation de la pression
- P-** Diminution de la pression
- Ok** Non fonctionnel
- Reset** Réinitialisation du plotter
- Online** Passage en mode "OFFLINE" (LED rouge)
- Set** Réserve aux ingénieurs
- Test** Non fonctionnel\*

*\* mise sous tension du pointeur rouge pour les modèles qui en sont équipés.*

### 2 / MODE "OFFLINE" (bouton "ONLINE" en rouge) :

Dans ce mode, le plotter ne peut pas recevoir des informations de votre PC, il n'est pas prêt à découper. Ce mode sert à déterminer le point d'origine et à faire les tests de découpe. Fonction des différentes touches du clavier en mode OFFLINE :

- S+** Déplacement de la lame vers le haut
- S-** Déplacement de la lame vers le bas
- P+** Déplacement de la lame vers la gauche
- P-** Déplacement de la lame vers la droite
- Ok** Validation du point d'origine (passage en mode "ONLINE", LED verte)
- Reset** Réinitialisation du plotter (passage automatique en mode "ONLINE", LED verte)
- Online** Passage en mode "ONLINE" (LED verte) & retour au point d'origine précédent
- Set** Réserve aux ingénieurs
- Test** Test de découpe

## MODES ONLINE & OFFLINE

### Liste des commandes du mode "ONLINE"



- 1 - Si le bouton "ONLINE" n'est pas vert, appuyez dessus pour que la LED devienne verte.
- 2 - Vous pouvez envoyer des informations depuis votre ordinateur.
- 3 - Vous pouvez augmenter / diminuer la vitesse en utilisant les touches "S+" et "S-".
- 4 - Vous pouvez augmenter / diminuer la pression en utilisant les touches "P+" et "P-".

### Liste des commandes du mode "OFFLINE"

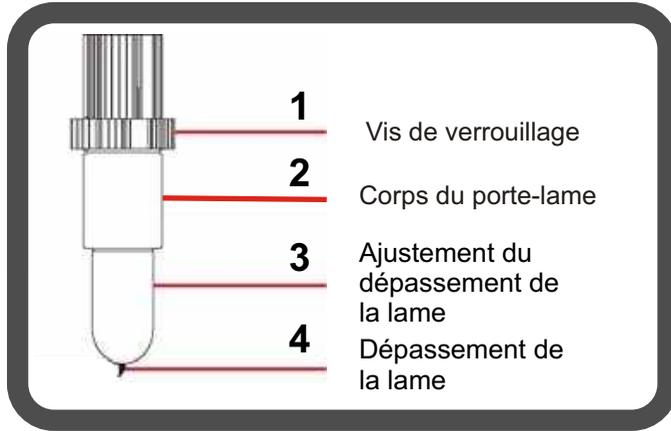


- 1 - Si le bouton "ONLINE" n'est pas rouge, appuyez dessus pour que la LED devienne rouge.
- 2 - Vous pouvez maintenir enfoncé "S-" ou "S+" pour faire avancer / reculer le vinyle.
- 3 - Vous pouvez maintenir enfoncé "P-" ou "P+" pour déplacer la lame de gauche à droite.
- 4 - Appuyez sur "OK" pour valider un nouveau point d'origine (point de départ de la découpe)
- 5 - Appuyez sur "Test" pour effectuer un test de découpe.

### Réinitialisation du plotter :

Si votre plotter de découpe fonctionne mal pour une quelconque raison ou si vous souhaitez stopper la découpe en cours, vous pouvez appuyer sur le bouton "RESET". La découpe s'arrêtera, les informations contenues dans la mémoire du plotter seront effacées et le chariot de découpe retournera sur le côté droit.

## LAME & PORTE-LAME

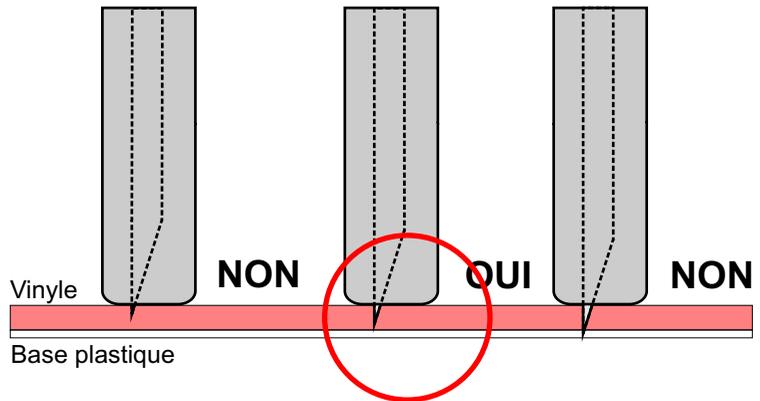


### 1/ Installation de la lame :

Pour installer une lame dans votre porte-lame, il vous suffit de retirer le capuchon en le dévissant (3), d'installer une nouvelle lame, côté tranchant vers le bas (4), puis de revisser le capuchon de façon plus ou moins importante en fonction du dépassement de lame que vous voulez obtenir (4).

### 2/ Réglage du dépassement de la lame :

Seule une petite partie de la lame dépasse de votre lame. Ce dépassement ne doit pas excéder l'épaisseur totale de votre vinyle + son liner. Il est important de respecter cette précaution pour ne pas user prématurément vos lames.



### 3/ Choix de la lame :

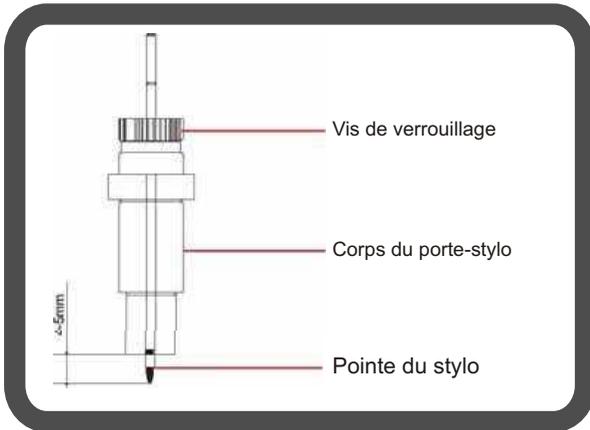
Il existe deux lames pour les plotters PROMACUT :

- **lame à 45°** : pour les découpes sur supports fins
- **lame à 60°** : pour les découpes sur supports épais et découpes extra-fines\*.

*\*Les lames à 60° étant beaucoup plus pointues, fines et fragiles, il est indispensable de respecter les conseils sur le réglage du dépassement de la lame indiqués ci-dessus.*



## LE PORTE-STYLO

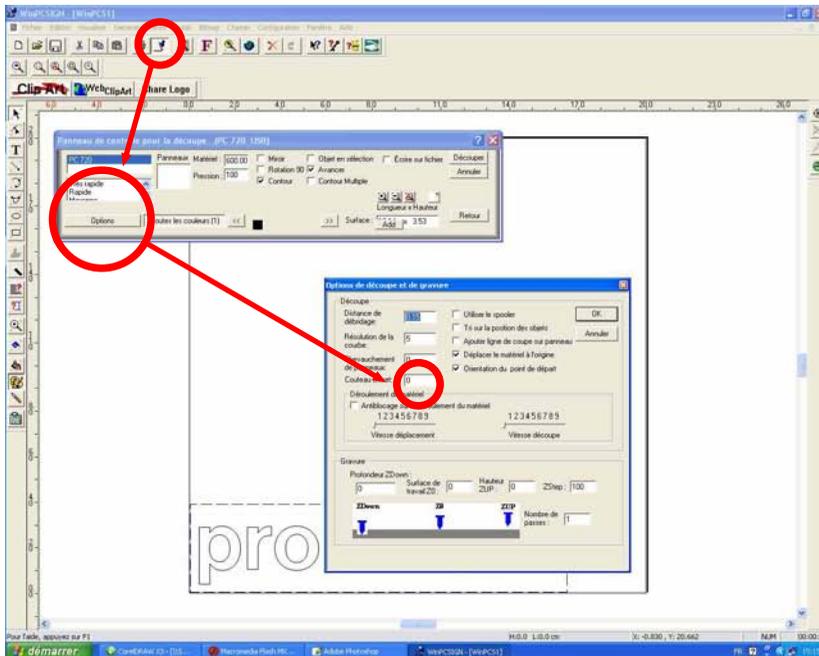


### Utilisation du porte-stylo :

Le porte-stylo vous permet de réaliser des tracés sur différents types de papier. Il vous suffit de le placer à la place du porte-lame et de charger un média sur lequel le stylo pourra déposer de l'encre.

En fonction du logiciel que vous utilisez pour découper, vous devrez indiquer quel type d'outil (lame / stylo) vous utilisez.

Par exemple, sur WinPcSign, vous devez indiquer que l'outil que vous utilisez à une Offset égale à "0"\* :



*\* Sur WinPcSign, pensez à remettre cette valeur entre 10 et 13 lorsque vous utilisez une lame traditionnelle.*

## AVERTISSEMENT SUR LE PRE-DEROULEMENT DU VINYLE !

Si vous utilisez du vinyle en rouleau, avant de découper, veillez à bien pré-dérouler la longueur de vinyle dont vous avez besoin pour votre découpe.

Placez les galets à +/- 1 centimètre des extrémités de votre vinyle, les galets centraux (PC-720 & PC-1360) devant être placés au milieu de la laize.

Pour vérifier l'alignement de votre vinyle, appuyez sur le bouton "ONLINE" pour qu'il devienne rouge puis utilisez les boutons et pour faire défiler le vinyle. Appuyez de nouveau sur le bouton "ONLINE" pour faire revenir la lame à l'origine ou appuyez sur "OK" pour définir une nouvelle origine.

Depuis le "panneau de contrôle pour la découpe" du logiciel WinPcSign, utilisez le bouton "vérification de l'alignement du découpeur", le plotter déroulera alors la longueur nécessaire pour votre découpe avant de retourner au point d'origine (0.0) :



**Souvenez-vous** : pensez toujours à pré-dérouler manuellement votre vinyle avant de procéder à toute opération de découpe.



## Montage du stand (modèle PC-720 & PC-1360)



- A) 4 chevilles en plastique. E) 8 vis 1 1/2".  
 B) 4 capuchons en plastique. F) 4 vis 5/8".  
 C) 6 écrous courts. G) 8 vis 3/8".  
 D) 6 écrous longs.



**Placez les différents éléments comme indiqué ci-dessus.**



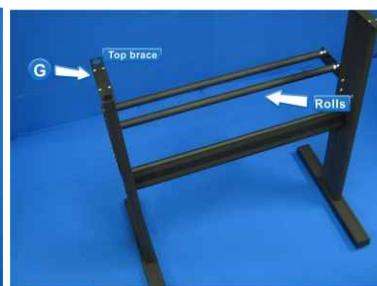
**Utilisez les vis E pour fixer les bases sur les montants (Side).**



**Placez 2 chevilles A sur les côtés et utilisez les vis F pour fixer la barre centrale horizontale. Fermez avec B.**



**Utilisez les écrous C et D pour fixer les supports du porte rouleau.**



**Utilisez les 8 vis G pour fixer les supports du plotter.**



**Utilisez une équerre ou une feuille de papier pour être sûr que les supports du porte rouleau soient bien placés à 90° sur le piètement.**

***NOTA : Il est possible que le piètement de votre plotter soit livré avec des roulettes supplémentaires.***

## Commande du menu fichier.

---

### Capture de l'écran.

---

**Clavier** : ALT + C

Cette fonction crée une image à partir de l'écran.  
Elle capture tout sauf la fenêtre du logiciel WinPCSIGN.

### Caméra numérique Kodak.

---

Cette fonction permet d'administrer et de récupérer les photos de votre caméra Kodak.

Les caméras supportées sont : DC200, DC210, DC220, DC240, DC260, DC265, DC280.

Après l'initialisation de votre caméra, vous avez une fenêtre qui s'ouvre avec toutes les photos de votre caméra.



#### Explication des commandes disponibles :



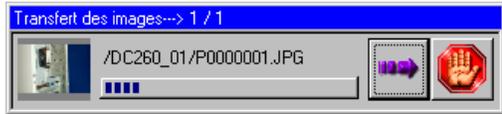
Affiche les informations concernant la dernière image sélectionnée.

Les informations retrouvés sont : La date, la qualité, la résolution, le format et la taille de la photo.

**Aperçu** : Affiche les photos contenues dans la caméra.

**Télécharger** : Transfert les photos sélectionnées dans le logiciel.

Lors du transfert, une fenêtre s'ouvre pour indiquer la progression.



: Sauter à la prochaine image.



: Arrête le transfert.

Vous avez la possibilité de passer à la prochaine photo ou d'arrêter le transfert.

**Note :**

Pour les caméras DC260 et DC265

Si l'image est associée avec un fichier sonore, il sera transféré dans le répertoire "\\Media\"". Vous verrez en bas à droite de

vos images l'icône  apparaître.

Si vous appuyez sur l'icône avec le bouton gauche de la souris vous entendrez le commentaire associé.

Si vous voulez plus tard ajouter, créer ou supprimer un commentaire sonore, il suffit d'aller dans le menu **Édition** sous menu **Commentaire**.

**Photographier** : Prend une photo et l'insère à la suite.

**Effacer** : Supprime les photos en sélection.

Note : Après un effacement, il n'est pas possible de récupérer les photos. Donc soyez certain de votre choix.

**Quitter** : Retour au programme.

### **Propriétés spécifiques de certaine caméra :**

Kodak DC260 et DC265 :

Ces caméras permettent d'enregistrer du son avec leurs images.

Lorsque vous sélectionnez

une photo qui possède un enregistrement, l'image suivante  apparaît à gauche. Vous avez ainsi la possibilité d'écouter l'enregistrement en appuyant sur l'image.

Kodak DC280 :

Cette caméra a la possibilité de barrer ses photos contre l'effacement.

Si l'image à gauche est  alors la photo ne peut pas être effacée.

Par contre si l'image est  alors la photo peut être effacée.

Pour changer la permission, il suffit de cliquer sur l'image représentant le coffre.

## Filigrane.



*Identification du script pour la personnalisation de votre filigrane.*

*Définition : ( Script ) Regroupement de commande déjà définie*

Dans cette section vous avez la possibilité d'identifier votre script.

Nom du fichier : Nom du fichier correspondant à votre script à l'intérieur de la caméra.

Menu : Nom du menu dans lequel votre script se trouvera à l'intérieur de la caméra.

Étiquette : Nom personnalisé de votre script à l'intérieur du menu.

Pour l'exécution de votre script préalablement transférer dans votre caméra, placer votre caméra en mode capture. Appuyez sur le bouton Menu de votre caméra. À l'aide des boutons de défilement promenez-vous dans le menu jusqu'à ce que vous trouvez le nom qui est identifié dans la case menu de l'identification du script. (voir ci-dessus). EX: Watermarks Ensuite descendez toujours avec l'aide des boutons de défilement jusqu'à l'étiquette que vous avez définie ci-dessus.

Puis appuyez sur la touche **Select**. La caméra va s'éteindre. Il suffit de la rallumer et votre filigrane personnalisé sera configuré dans la caméra.

### *Définition de vos filigranes.*

Vous pouvez ici définir et afficher un texte, une date, l'heure ou un logo sur la photo au moment de sa capture. Pour ce faire vous avez seulement à appuyer sur le bouton correspondant à ce que vous voulez insérer.

### *Date et Heure :*

Vous pouvez choisir le format de l'affichage pour la date et l'heure. (Voir flèche rouge ci-dessous)

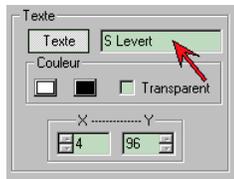


Pour la date ou l'heure vous pouvez choisir une couleur pour l'affichage et pour le fond. Pour changer de couleur vous avez seulement à appuyer sur la couleur correspondant à l'affichage ou au fond et la couleur changera par elle-même.

Pour avoir un fond transparent vous cliquez sur Transparent.

Pour chacun vous avez la possibilité de changer leur position X, Y sur la photo. La valeur est en pourcentage (pour X 0 = gauche et 100 = droite), (pour Y 0 = haut et 100 = bas). Sinon vous pouvez faire le positionnement avec la souris. Appuyez sur le rectangle situé sur l'image, garder le bouton enfoncé et déplacer le à l'endroit désiré puis relâcher le bouton de la souris.

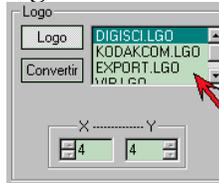
### *Texte :*



Lorsque vous avez activé le texte vous pouvez inscrire ce que vous désirez dans la zone de saisie. (voir flèche rouge ci-dessous). Ce texte sera inséré dans la photo lors de la capture.

Vous avez toujours la possibilité de modifier la couleur et sa position. (Voir date et heure)

### Logo :



Un logo consiste à une image.

Vous devez sélectionner un logo parmi la liste. (voir flèche rouge)

### Convertir :



Cette option (flèche rouge ci-dessous) sert à convertir un fichier PNG en fichier LGO accepté par la caméra. Si vous voulez faire de la transparence dans un logo vous devez exporter votre dessin en format PNG voir Exporter.

Vous pouvez positionner un logo par le même principe que pour la date, l'heure ou le texte.

Une fois que vous êtes satisfait des paramètres vous avez simplement à appuyez sur le bouton de transfert vers la caméra



. Si votre caméra n'est pas branchée il aura alors le bouton

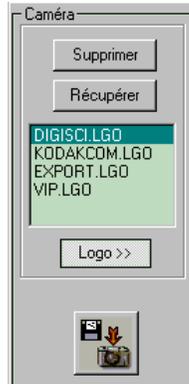


de transfert vers un disque.

Il est possible d'enregistrer vos paramètres en appuyant sur le bouton *Enregistrer*.

Si vous voulez tout remettre à zéro il suffit d'appuyer sur le bouton Réinitialiser

*Caméra :* Cette section vous permet de gérer les fichiers (Script et logo) contenus dans votre caméra.



Supprimer : Efface le script ou logo préalablement sélectionné.

Récupérer : Transfert le fichier (script ou logo) de la caméra vers l'ordinateur. Par défaut les scripts seront transférés vers le répertoire “\Camera\script” et les logos vers “\Camera\logo”.



Pour sélectionner un fichier il suffit de d'appuyer sur le nom désiré dans la liste. (voir flèche rouge ci-dessous). Pour afficher la liste des scripts ou des logos il suffit d'appuyer sur le bouton de fichier (voir flèche bleu ci-dessous).

Lorsque vous avez un logo ou un script à transférer vers la caméra il suffit d'appuyer sur le bouton de transfert vers la

caméra  et de sélectionner votre fichier.

## **Encadrement.**

---

Cette fonction vous permet de créer un encadrement pour la caméra DC240 et DC280 de Kodak.

### **Procédure :**

- Pour avoir un encadrement idéal, il faut d'abord sélectionner votre page de travail. Il y a deux encadrements disponibles, Bordure DC240 pour une caméra DC240 ou Bordure DC280 pour une caméra D280. (Voir configuration de la page)
- Ensuite positionnez vos objets à l'intérieur de la page.
- Lorsque votre montage est terminé, sélectionnez tous les objets que vous désirez avoir dans votre encadrement.
- Allez dans le menu **fichier**, ensuite le menu **Caméra numérique**, et cliquez sur **Encadrement**
- Déterminez un nom pour votre fichier et appuyez sur **Enregistrer**.
- Répondez **Oui** à la question si vous faites un encadrement pour une Caméra DC280 de Kodak.
- Démarrer le programme de transfert fournit avec votre caméra DC240 ou DC280 de Kodak.
- Transférez votre fichier que vous venez de créer.  
Vous êtes prêt maintenant à utiliser votre nouvel encadrement.  
Pour la sélection de l'encadrement voir votre guide de l'utilisateur fournit avec votre caméra.

## **Envoyer.**

---

Cette fonction vous permet de transférer les objets sélectionnés ou le document en cours d'utilisation, par fax ou par courrier.

### **Procédure**

Sélectionnez vos/votre éléments en utilisant l'outil de sélection, et dans le menu Fichier cliquez sur Envoyer. Après avoir choisi votre profil, vous pouvez envoyer votre fichier.

Cette commande est disponible seulement si vous avez installé Microsoft Exchange.

Pour l'installation de Microsoft Exchange, voir la documentation de Windows.

## **Exporter.**

---

### **Exportation de fichier.**

**Clavier** : Ctrl + E

Du menu **Fichier**, cliquez sur **Exporter**.

Pour l'exportation de votre dessin vers un format DXF, PLT, etc.

### **Procédure :**

- Du menu **Fichier**, cliquez sur **Exporter**.
- Cliquez de la fenêtre Dans, elle s'ouvrira et affichera les lecteurs disponibles.
- Cliquez sur le lecteur contenant le nom où vous souhaitez sauvegarder le fichier.
- En dessous de celui-ci, cliquez sur le nom du dossier et du sous-

- dossier où vous souhaitez sauvegarder votre travail.
- Inscrivez le nom désiré dans la fenêtre Nom suivi de l'abréviation du format ex. .DXF et cliquez sur **Enregistrer**.

### **Exportation en format JPG.**

Cette fonction permet de choisir la qualité, le nombre de bits couleur et la taille de l'image.

Chaque fois que vous exportez un fichier en JPG, vous verrez apparaître la boîte de dialogue.

Sélectionnez dans la boîte de dialogue sur "Propriété de l'image" la qualité, la résolution et la couleur.

L'option **Qualité** offre un choix de compression varié. Une **compression minimum** gardera la taille du fichier et la qualité de l'image. Une **compression maximum** vous sauvera de l'espace et affectera la qualité de l'image. Une **compression moyenne** réduira la taille du fichier de l'image et fournira une qualité acceptable.

Votre choix étant fait, cliquez sur **O** pour confirmer ou **Annuler** pour recommencer.

## Importer.

---

### Importation d'un fichier.

**Raccourci** :   
**Clavier** : Ctrl + I

Du menu **Fichier**, cliquez sur **Importer**.

Pour l'importation de fichiers extérieurs (ex : .DXF, .EPS, .BMP, etc.).

#### Procédure :

- Du menu **Fichier**, cliquez sur **Importer**.
- Choisissez le format désiré, cliquez sur celui-ci.
- Cliquez de la fenêtre Chercher, elle s'ouvrira et affichera les lecteurs disponibles.
- Cliquez sur le lecteur contenant le nom du montage que vous souhaitez ouvrir.
- En dessous de celui-ci, cliquez sur le nom du dossier contenant le montage que vous souhaitez ouvrir.
- Cliquez sur le nom du dossier ou tapez-le dans la zone Nom de fichier, et cliquez sur **Ouvrir**.

#### Conseil :

Si vous ne trouvez pas le dossier recherché, cliquez sur un type de fichier différent ou tous \*.\* dans la liste Type de fichier.

## Importer EPS/AI

- 1 Du menu Fichier, cliquez sur Importer.
- 2 Choisissez le format **EPS/AI**, et cliquez sur celui-ci.
- 3 Sélectionnez le montage que vous souhaitez ouvrir et appuyez sur ouvrir.
- 4 La boîte de dialogue apparaîtra, choisissez l'option **Vectoriel** si vous désirez **découper** ou **bitmap** si vous désirez **imprimer**.



## Logos Sign MAX.

---

### Accès au menu de logos Sign MAX.

### Mode de validation :

Le mode de validation permet de modifier les mots clés associés aux logos, d'imprimer certains logos et de choisir les paramètres, comme le son et les effets, pour le diaporama.



### Explication des commandes de validation :



Visualisation de la page de l'imprimante.



Centre le logo sur la page



Affiche le prochain logo



Affiche le logo précédant.



Marque ce logo pour l'impression. Pour enlever la marque d'impression, il suffit de cliquer une deuxième fois sur le bouton.



Réinitialise les paramètres suivants : le nombre d'impressions, supprime toute les marques pour l'impression, supprime tous les fonds et les musiques.



Permet de modifier les mots clés associés au logo.



Permet de sélectionner un effet pour ce logo lors du diaporama.



Associe un fichier de son pour le logo pour le diaporama



Quitte le mode de Validation et retourne au mode de sélection.



Imprime tous les logos marqués pour l'impression selon leur quantité.

**Procédure pour associer un fichier de son à un logo :**

- Ouvrir groupe de Logos.
- Allez dans le mode Validation.
- Sélectionnez le logo de votre choix.
- Cliquez sur le bouton  et sélectionnez votre fichier. (Voir boîte à musique).

**Notes :**

Pour savoir si un logo est marqué pour l'impression, on regarde dans le coin gauche en haut. Si on voit l'image suivante :  alors le logo est marqué.

Lorsque le logo est associé à un fichier de son, une image apparaît dans la coin droit. :

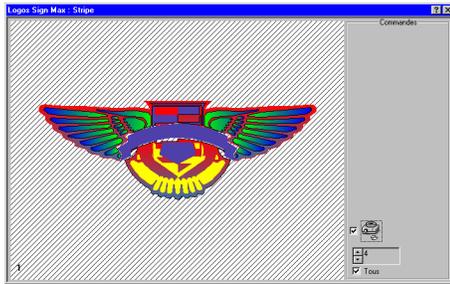
Si le son est associé au groupe de logo, l'image suivante apparaîtra : 

Si le son est associé seulement au logo, l'image suivante apparaîtra : 

Si le logo possède un effet pour le diaporama, l'image apparaît dans le coin droit : 

Si le logo possède des mots clés pour la recherche, l'image suivante apparaîtra dans le coin inférieur droit : 

## Mode de diaporama



Le mode diaporama affiche un par un à l'écran les logos avec leurs effets. Le temps d'affichage est variable, selon les besoins.

Pour modifier le temps d'affichage d'un logo, il suffit d'attendre d'avoir le logo à l'écran et de cliquer sur une des flèches situées à gauche du chiffre. La valeur représente le nombre de secondes d'affichage.

Si le logo est associé à un son, son temps d'affichage sera le temps le plus long entre le fichier du son et la valeur inscrite.

L'option " Tous " situé sous le temps, indique que si il y a un changement de temps, le changement s'effectue sur tous les logos du groupe.

Pour avoir le mode Diaporama plein écran, il faut appuyez sur la touche " = " du clavier.

Pour revenir au mode normal, il faut appuyez sur la touche " - " du clavier.

Pour quitter le mode Diaporama, il faut cliquez sur l'image



## Ouvrir le Panneau de découpe.

Accède au panneau de découpe avant l'envoi du fichier au traceur.

Raccourci :   
Clavier : F10

Du menu **Fichier**, cliquez sur **Panneau de découpe**.

### Conseil :

Pour voir le montage à l'écran de découpe, vous devez utiliser des objets vectoriels (lignes, arcs ou courbes de bézier) et utiliser des couleurs de plumes identifiant les objets du montage.

### Panneau de contrôle pour la découpe.



- Les outils suivants sont présents dans le panneau de contrôle:
- Fenêtre de vitesse de découpe du traceur.
- Fenêtre d'ajustement de la largeur du matériel.
- Fenêtre d'ajustement de la pression du couteau.
- Touche de sélection d'un item selon sa couleur ou choix de sélectionner l'ensemble des items à l'écran par la touche Toute Couleur.
- Fenêtre Miroir de la sélection.
- Fenêtre Rotation 90°.
- Fenêtre de sélection pour obtenir une Bordure sur l'item ou l'ensemble sélectionné. La largeur de cette bordure et la résolution des courbes peuvent être modifiées à partir de la

- touche Autres Options.
- Écrire sur fichier. Créer un fichier de découpe.
  - Avancer. Avancer la page après l'avoir découpé.
  - Objet en Sélection Découper l'objet sélectionné

**Note :**

Dans le cas d'importation de dessins provenant d'autres logiciels, la résolution peut être redéfinie et ainsi obtenir un meilleur résultat lors de la découpe.

La résolution par défaut est 5.

- Touche de Découpe qui active l'envoi du fichier au traceur.
- Touche Annuler pour désactiver l'envoi du fichier au traceur.

**Note :**

Un certain temps peut s'écouler avant l'arrêt du traceur selon la capacité de stockage des données de l'ordinateur ou du traceur.

**Options**

Cliquer sur **Options** dans le Panneau de contrôle pour la découpe.

**Utiliser le spooler:**

Cette option permet à l'usagé d'utiliser la mémoire tampon de l'ordinateur.

**Note :** Utilisez cette option seulement en connexion série.

**Tri sur la position des objets:**

Utiliser cette option pour faire le tri des images avant de les envoyer à la découpe.

**Ajouter ligne de coupe sur panneau:**

Cette option vous permettra de couper un segment entre les panneaux. (101, 201,301 etc.)

**Déplacer le matériel à l'origine:**

Utiliser cette option pour déplacer votre objet vers la position X,Y d'origine.

**Note:**

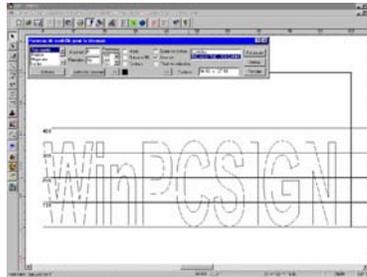
Après avoir sélectionné une option, vous devez sortir du Panneau de contrôle pour la découpe pour activer cette fonction.

---

**Panneau de découpe.**

---

Si le panneau peut être inclus en entier dans le panneau 101, vous pouvez commencer la découpe immédiatement. (Appuyez sur Découper)

**Note:**

Le seul moment où vous serez demandé d'utiliser des panneaux est lorsque votre travail est de taille supérieure aux limites définies dans l'option **Matériel**. Cependant, si la disposition de votre enseigne est de taille inférieure à la limite maximale de découpe d'un seul panneau, vous pouvez procéder immédiatement à la découpe en appuyant sur **Découper**. Les panneaux sont énumérés en séquence selon les séries horizontales (101, 201, 301...), partant du bas de la page de travail vers le haut, dans la boîte Panneaux. La taille d'un panneau représente la *largeur maximale de découpe* (vinyle)

du découpeur. Cette valeur doit être déterminée par l'utilisateur.

Dépendant du type de découpeur que vous utilisez, il existe la possibilité d'obtenir une sortie verticale de découpe (101, 102... 201, 202...). Après que la première série de panneaux est terminée (101 etc.), les prochaines séries de panneaux peuvent être envoyées à la découpe. Si vous sélectionnez l'option **Avancer**, le découpeur ne retournera pas au point de départ. Vous pouvez donc sélectionner une série de panneaux avant de débiter la découpe.

Si votre affiche nécessite plusieurs panneaux sur l'axe X, il serait important de connaître la méthode de défilement de vinyle de votre découpeur. Certains découpeurs ont besoin d'une alimentation manuelle du vinyle pour chacun des panneaux. D'autres (en utilisant notre option **Avancer**) découpeurs se chargeront d'avancer le matériel pour faire en sorte qu'un autre panneau puisse être découpé à la suite du précédent. Ceci ne cause aucun problème dans le cas des découpeurs à picots.

Lorsqu'une affiche nécessite plus d'un panneau (101,201, 301...), il peut être commode que les panneaux découpés se chevauchent légèrement pour faciliter leur agencement. Pour avoir un chevauchement sur l'axe Y (à l'horizontale), sélectionnez **Options** du panneau de découpe, et entrez la valeur désirée (0.25 pouces, par exemple) à côté de la case de Chevauchement de panneaux. Vous pouvez également choisir de découper le panneau 101 en premier, puis, avec l'aide des 4 flèches du clavier, vous pouvez déplacer votre affiche de façon à ce qu'elle chevauche le joint. À ce moment, vous pourrez procéder à la découpe du panneau 201.

**Si votre découpeur se trouve branché au port LPT1 (port parallèle), nous vous recommandons de désactiver le mode Spooler, trouvé dans les Options du panneau de découpe.**





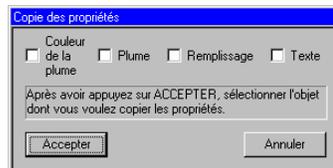
## Commandes du menu **Édition**.

---

### Copie des propriétés.

---

Cette fonction copie les propriétés de l'objet choisi sur les éléments sélectionnés préalablement.



L'utilisateur a le choix de copier les propriétés de la plume, du pinceau ou/et du texte.

**Note:**

Les propriétés d'un texte seront copiées seulement vers un autre texte.

## Copies multiples.

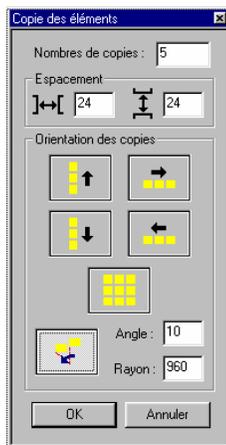
---

### Copies multiples d'une sélection.

**Souris** : Bouton droit

Du menu **Édition**, cliquez sur **Copies multiples**.

Cette option permet la copie à répétition d'un ou de plusieurs objets sélectionnés et de fixer l'espacement entre les copies.



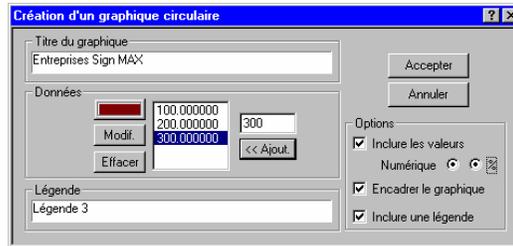
### Procédure :

Sélectionner l'élément à reproduire.  
Du menu **Édition**, cliquez sur **Copies Multiples**

De la fenêtre volante de Copie des éléments, indiquez le nombre de copies désirées, l'espacement entre les copies et cliquez sur **OK**.

## Graphique circulaire.

Permet de créer un graphique circulaire avec des valeurs et une légende.



### Procédure :

- Entrez la valeur dans la zone de saisie et appuyez sur le bouton **Ajout**
- Répétez l'étape 1 tant que vous avez des valeurs à ajouter.
- Si vous désirez que les valeurs soient affichées cliquez sur **Inclure les valeurs**, puis choisissez le format des données (Valeur numérique et/ou valeur en pourcentage).
- Si vous désirez inclure une légende, cliquez sur le bouton **Inclure une légende**.
- Pour associer une légende à sa valeur vous devez cliquer sur la valeur et ensuite écrire votre légende dans la zone approprié.
- Si vous désirez avoir un cadre autour du graphique cliquez sur l'option **encadrer le graphique**.
- Cliquez sur le bouton **Accepter** lorsque vous avez terminé.

Pour supprimer une valeur, vous devez cliquer sur la valeur à supprimer, ensuite cliquez sur le bouton **Effacer**. La valeur et la légende correspondantes seront effacées.

### Note :

Il n'est pas possible de récupérer les valeurs effacées.

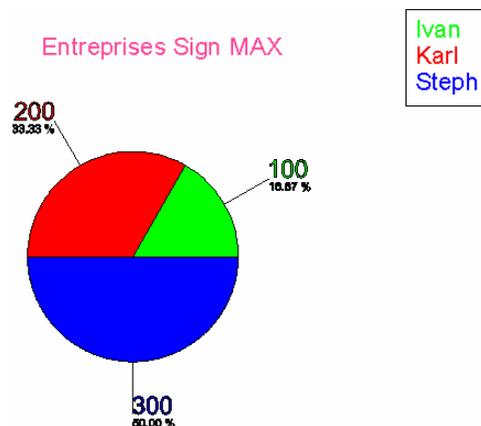
Pour modifier une valeur déjà insérée, vous cliquez sur la valeur à modifier, vous inscrivez la nouvelle valeur dans la case pour la saisie des valeurs. Cliquez ensuite sur le bouton **Modif**.

Pour modifier une légende existante, vous sélectionnez la valeur dont vous voulez modifier la légende, réécrivez la nouvelle légende. La légende s'enregistre automatique.

Pour supprimer une légende existante, vous procédez comme pour modifier une légende, sauf que vous effacez tout le texte.

Pour affecter une couleur à une valeur et à sa légende, vous sélectionnez la valeur désirée puis vous cliquez sur la case de couleur situer à droite de la zone de saisie des valeurs.

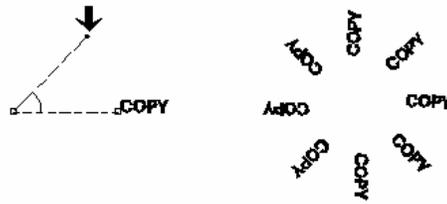
Exemple d'un graphique avec une légende et les valeurs affichées en numérique et en pourcentage avec un titre un cadre autour du graphique :



## Copie circulaire.

---

Clavier : Alt + R



Outil pour copier des éléments de façon circulaire.  
Sélectionnez l'élément ou les éléments préalablement.

**Procédure :**

- Définissez la longueur du rayon et la mesure de l'angle.
- Lorsque satisfait, appuyez sur la touche **ENTER**.
- Répéter l'opération pour obtenir plusieurs copies.

**Note :**

Si vous double cliquer sur le sommet de l'angle la fenêtre du rayon se déploie, tapez une valeur pour le rayon.

Si vous double cliquez sur le point à l'extrémité supérieure du côté adjacent, la fenêtre de l'angle se déploie, tapez une valeur pour l'angle.

## **Les gabarits.**

---

Le sous-menu des gabarits regroupe trois fonctions :

- Édition
- Ouvrir
- Création

## **Gabarits. (Édition)**

---

Cette fonction ouvre une boîte de dialogue pour permettre l'édition d'un gabarit ou de modifier un gabarit existant.

## **Gabarits. (Ouvrir)**

---

Cette fonction insère un gabarit à l'intérieur du document actif.

## **Gabarits. (Création)**

---

Cette fonction permet de créer à partir du document actif un fichier Gabarit.

## **Commentaire.**

---

Le sous-menu du commentaire regroupe trois fonctions :

- Supprimer.
- Joindre.

- Création

## **Supprimer. (Fichier de commentaire)**

Cette fonction supprime les fichiers de commentaire associés aux images sélectionnées.

## **Joindre. (Fichier commentaire)**

Cette fonction associe un fichier de commentaire aux images sélectionnées.

Il suffit de sélectionner le fichier désiré et de cliquer sur le bouton **Ouvrir**.

## **Création. (Fichier de commentaire)**

Permet de créer un fichier de commentaire (format .wav).



Pour créer un fichier vous devez au préalable brancher un micro à votre ordinateur. Ensuite appuyez sur le bouton du micro. Appuyez sur **Ok** pour démarrer l'enregistrement.

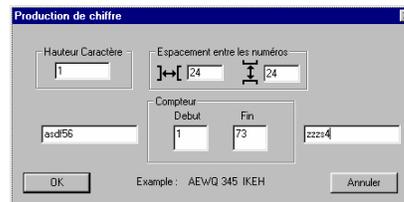
Lorsque vous avez terminé appuyez sur le bouton d'arrêt  et donner un nom pour votre commentaire. Si vous voulez le réécouter il suffit d'appuyer sur le bouton représenté par un haut-parleur. Pour indiquer que l'enregistrement est en cours, il y a une lumière rouge clignotant

**Note:**

Si rien ne s'enregistre, vérifiez si votre micro est bien branché, si l'entrée du son pour le micro n'est pas désactivé dans Windows (voir documentation de Windows).

## Chiffre.

Cette fonction vous permet de créer une série de chiffres partant d'un chiffre initial, pour se rendre à un chiffre final. Une particularité de cette fonction est le fait que vous pouvez attacher un code initial fixe (chiffres ou lettres) avant et/ou après cette série de chiffre.





## Commande du menu visualiser.

---

### Palette de couleurs.

---

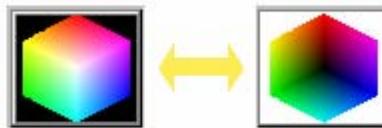
Raccourci : 

**Afficher ou masquer la palette de couleurs.**

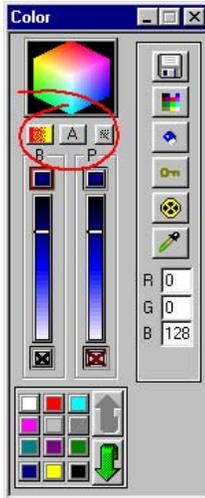
Du menu **Visualiser**, cliquez sur **Palette de couleurs**.

La fenêtre de couleurs contient toutes les ressources pour administrer les couleurs.

La partie principale de la fenêtre se compose de huit parties.



- **Le plan de couleurs** : Le plan de couleurs est représenté par un cube. Pour choisir une couleur pour le pinceau, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la couleur désirée. Si vous cliquez avec le bouton droite de la souris vous sélectionnez alors la couleur du crayon. Pour passer du plan de couleur pâle ou foncé, appuyez sur la barre d'**ESPACEMENT** (Space bar). Il est possible de modifier la couleur de la page à partir de cet endroit. Pour cela il faut appuyer sur la touche **Ctrl** et cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la couleur désirée. Lors de la sélection de la couleur, les objets en sélection seront modifiés par cette nouvelle couleur.



**Le bouton de dégradé** : Avec le bouton de dégradé vous appliquez le gradient courant sur les éléments en sélection. De plus, vous activez le mode de remplissage en gradient ce qui vous permet de modifier d'autres éléments. Pour quitter ce mode il suffit de cliquer de nouveau sur le bouton de dégradé.

**Le bouton de menu** : Ce bouton affiche un menu qui vous permet d'afficher les utilitaires pour la gestion de vos couleurs, la palette de couleurs personnalisées permet de changer le mode de couleur (CMYK, RGB, CMY), vous permet de modifier le gradient courant etc....

**Le bouton Appliquer** : Ce bouton modifie les éléments en sélection par le pinceau et le crayon courant.



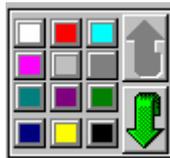
- **La section du pinceau** : Cette section contient trois zones.
  - a)- La première zone correspond à la couleur du pinceau.
  - b)- La deuxième zone correspond au dégradé de couleur. La couleur du pinceau est indiquée par une ligne.
  - c)- Le mode de remplissage.

Si le mode est indiqué par un X rouge cela indique que le pinceau est transparent. Il suffit de cliquer sur ce bouton pour activer ou désactiver ce mode.

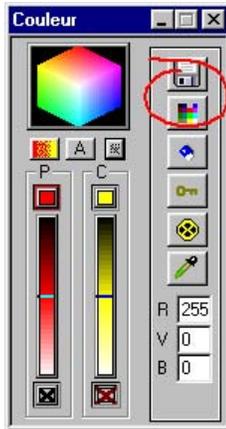
- **La section du crayon:** Identique à la section du pinceau sauf quelle est identifiée par la lettre C.

**Note :**

L'élément courant est indiqué par un carré rouge autour de la couleur.



- **Couleur personnalisée :** Pour sélectionner une couleur personnalisée, il faut cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris. La couleur sera automatiquement transférée au pinceau ou au crayon, selon la position du carré rouge. Il est possible de se déplacer dans la palette grâce aux deux flèches situées à droite des couleurs.
- **Ajout de couleur personnalisée :** Pour ajouter une couleur, il faut cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la couleur du pinceau ou du crayon, maintenir le bouton enfoncé et faire glisser le curseur de la souris jusqu'à la palette de couleurs, ensuite relâcher le bouton, la couleur sera rajoutée à la fin de la palette. Vous avez la possibilité de faire un double clic sur la couleur représentant le pinceau ou le crayon.



- **Section d'utilitaires:** Cette section vous permet de modifier votre palette de couleurs. Les commandes disponibles sont :
  - Enregistrement de la palette.
  - Chargement d'une nouvelle palette
  - Effacement des couleurs.
  - Réinitialisation de la palette.
  - Définition de la palette courante.
  - Capture et affichage de la couleur.

Pour effacer une couleur vous devez cliquer sur le bouton de l'efface, ensuite cliquer sur la couleur que vous désirez effacer de votre palette.

Pour visualiser un code de couleur vous cliquez sur le bouton de capture et vous faite glisser le curseur de la souris sur la couleur désirée. Le code correspondant à cette couleur sera affiché juste au dessous de ce bouton. L'affichage du code peut se faire en RGB, CMYK, ou CMY. La sélection de ce mode se fait à partir du bouton menu de cette fenêtre. Il est possible de modifier la couleur courante en changeant les valeurs.

## Réinitialiser les barres d'outils.

---

Remplace les barres d'outils à leur position initiale lors de la première exécution du programme.

## Défaut.

---

Affiche les barres d'outils définies par défaut.

## Récupération de la mémoire.

---

Cette fonction récupère la mémoire utilisée par les fonctions du logiciel en récupérant la mémoire des annulations et récupérations et celle des registres.

**Note :**

Efface toutes les récupérations et les annulations du programme, tous les points de registres insérés.

## **Permission d'impression.**

---

**Raccourci** : 

Cette commande permet d'activer ou de désactiver l'impression pour un élément en sélection.

La permission d'impression consiste à permettre ou de refuser d'imprimer un élément.

Lorsque la permission d'impression est refusée, il apparaît un X rouge au coin gauche inférieur de l'élément.

## **Justification sur le côté gauche de la page**

---

**Raccourci** :



Fonction utilisée pour justifier tous les éléments en sélection ainsi que le texte en mode édition vers le côté gauche de la page d'enseigne/d'impression.

Pour sélectionner cette fonction, cliquer l'icône dans la barre de Justification.

## **Justification sur le côté droit de la page.**

**Raccourci** :



Fonction utilisée pour justifier tous les éléments en sélection ainsi que le texte en mode édition vers le côté droit de la page d'enseigne/d'impression.

Pour sélectionner cette fonction, cliquer l'icône dans la barre de Justification.

## **Justification sur le centre de la page.**

**Raccourci** :



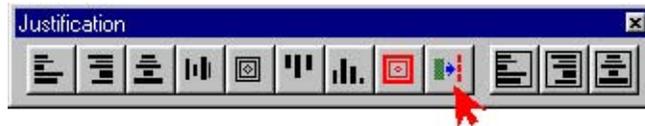
Fonction utilisée pour justifier tous les éléments en sélection ainsi que le texte en mode édition vers le centre de la page d'enseigne/d'impression.

Pour sélectionner cette fonction, cliquer l'icône dans la barre de Justification.

## Justification sur une ligne guide.

---

Cette fonction aligne les éléments sélectionnés vers la ligne guide choisie par l'utilisateur.



La sélection de la ligne guide se fait en cliquant sur la ligne guide à l'aide du bouton gauche de la souris.

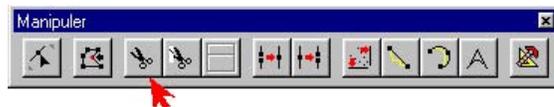
### Procédure :

- Sélectionnez les éléments désirés à l'aide de la souris.
- Sélectionnez la commande **Justification Ligne Guide** de la barre d'Outils Justification.

## Ciseau.

---

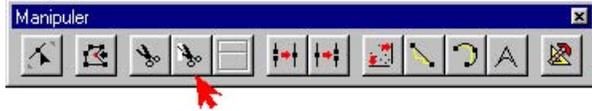
Cette option permet de couper en deux parties un segment, un arc ou une courbe Bézier, lorsque vous cliquez sur un chemin.



## Couper selon une droite.

---

Cette fonction vous permet de couper un objet selon une droite quelconque.



### Procédure :

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le point de départ de la droite.
- Déplacer la souris en maintenant le bouton enfoncé.
- Relâcher le bouton à l'endroit désiré.

Tous les objets qui touchent la ligne que vous venez de tracer et qui sont situés entre les deux points seront coupés par cette ligne.

Pour couper avec une droite horizontale ou verticale, vous pouvez maintenir la touche **SHIFT** enfoncée durant votre opération.

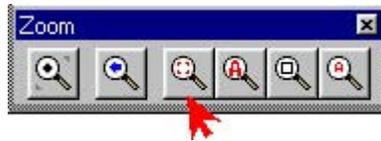
### Remarque :

Pour couper un texte, il faut préalablement le convertir en chemin. (Voir convertir un texte en chemin)

## **Zoom sélection.**

---

Cette fonction fait un agrandissement sur les éléments en sélection.



## Arrondir un coin.

---

Cette commande vous permet d'arrondir les coins d'une figure.



### Procédure :

1. Sélectionnez cette option de la barre de Manipulation, ensuite en tenant enfoncé le bouton gauche de la souris, glissez jusqu'à ce qu'à l'apparition d'une fenêtre autour de la figure à arrondir.

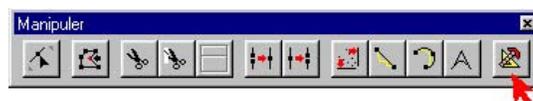
### Ou

2. Autre façon de procéder : Sélectionnez cette option et cliquez sur l'endroit que vous désirez transformer en tenant le bouton gauche de la souris enfoncé, par la suite relâchez le bouton.

## Outils de précision.

---

Cette commande permet de dessiner arcs, rectangles, segments et cercles utilisant des valeurs réelles.



**Segment :**

Cet outil de précision vous permet de déterminer la précision d'un segment sur un dessin ou un montage. Entrez une valeur X - Y pour fixer le premier point du segment et une valeur X - Y pour fixer le second point du segment. Choisissez le nombre de divisions que vous désirez et l'espace entre la division de la ligne. Ensuite pesez sur **Ajouter** et **OK**.

**Rectangle :**

Commencez votre rectangle en donnant une valeur X-Y pour le coin gauche inférieur. Donnez la Hauteur et la longueur du rectangle. Ensuite pesez sur **Ajouter** et **OK**.

**Construction d'un Arc avec 3 points :**

Procédure :

- Commencement de l'arc.
- Donnez une valeur au Premier point X-Y.
- Donnez une valeur au 2ième point **Centre de l'arc**.
- Donnez une valeur au 3ième point **Fin de l'arc**.

**Cercle :**

Crée un cercle avec la position du centre et la dimension de son rayon. Il a possibilité de faire un cercle composé seulement avec des arcs qui peuvent être espacé entre eux. L'option **Fermer** signifie que les extrémités des arcs sont reliées par un segment avec le centre.

## Commande du menu dessiner.

---

### Dessiner une flèche.

---

Cette fonction sert à dessiner une flèche.



Du menu **Dessiner**, sélectionnez **Flèche**.

**Procédure :**

- Positionnez le curseur de la souris sur votre page de travail, cliquez en gardant le bouton enfoncé, glissez jusqu'à l'obtention de la flèche et relâchez.
- Pour changer la forme de la flèche, choisissez un point de construction et déplacez-le dans la direction désirée.
- Appuyez sur la touche **ENTER** pour accepter.

### Point de registre.

---

Cet outil vous permet d'ajouter dans votre document des points de registre pour la découpe. (*Version WinPCSIGN Plus et Pro*)

Procédure pour activer l'outil **Point de registre** et pour insérer un point de registre dans le document.

**Procédure :**

- Cliquez sur le menu **Dessiner / Point de registre** pour activer l'outil.
- Cliquez dans votre page de travail à l'endroit où vous désirez insérer votre point de registre.

Lorsque vous avez activé l'outil **Point de registre**, vous pouvez sélectionner votre format. Pour faire votre sélection vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris.

La fenêtre de sélection du point de registre s'ouvrira.

Les formats disponibles sont : le cercle, le carré, l'hexagone, l'étoile et la croix.



La sélection du format s'effectue en cliquant sur l'image désirée de la fenêtre de Sélection du point de registre puis en cliquant sur le bouton **Accepter**.

**Note :**

Lorsque vous utilisez l'outil **Point de registre**, vous pouvez changer de format en appuyant sur la touche **TAB** du clavier. L'ordre d'apparition est : Le cercle, le carré, l'hexagone, l'étoile et la croix.

Il est possible d'ajouter automatiquement des points de registre, autour des objets en sélection en effectuant un double clique avec le bouton gauche de la souris ou en appuyant sur la touche **S** du clavier lorsque vous avez activé l'outil pour les points de registre. Ceci fera apparaître 5 points, un au centre, et quatre autour de tous les éléments sélectionnés.

## Commande du menu texte

---

### Écrire sur un chemin.

---

Pour écrire sur chemin assigné.



#### Procédure :

- Écrivez un texte et dessinez une courbe à l'écran.
- Sélectionnez le texte et la courbe.
- Du menu **Texte**, cliquez sur l'option **Écrire sur un chemin**.
- Sélectionnez votre position, votre sens, l'espace entre les caractères etc....

Votre sélection épousera le chemin de votre courbe.

#### Note :

Pour écrire plusieurs textes sur un seul chemin vous devrez procéder un texte à la fois. La première étape serait de sélectionner UN SEUL texte en plus de votre chemin. Ensuite, il suffit d'appliquer la fonction **Écrire sur un chemin**. Une fois satisfait du résultat de l'opération, vous devrez temporairement déplacer ce texte hors de portée. Sélectionnez ensuite le deuxième texte en plus du chemin (soyez certain de ne pas inclure le premier texte) et appliquer la fonction **Écrire sur un chemin**. Une fois satisfait des résultats de l'opération, vous pouvez reprendre le premier chemin et le remettre à l'endroit qui lui convient sur le chemin.

## Écrire en cercle.

### Pour écrire un texte en cercle.

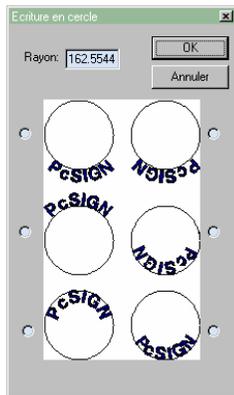
**Souris** : Mode Texte + Bouton droit.

Fenêtre de Écrire en cercle.

Du menu **Texte**, cliquez sur **Écrire en cercle**.

Pour convertir en cercle le dernier texte écrit à l'écran.

### Procédure :



- Dessinez un cercle à l'écran.
- Sélectionnez le cercle dessiné et un texte.
- Du menu **Texte**, cliquez sur **Écrire en cercle**.
- De la fenêtre volante d'écriture en cercle inscrire le rayon désiré.
- Cliquez sur la position désirée Haut ou Bas et cliquez sur **OK**.

### Note :

Pour écrire plusieurs textes sur un seul cercle vous devrez procéder un texte à la fois. La première étape serait de sélectionner UN SEUL texte en plus de votre cercle. Ensuite, il suffit d'appliquer la fonction **Écrire en cercle**. Une fois satisfait du résultat de l'opération, vous devrez temporairement déplacer ce texte hors de portée. Sélectionnez ensuite le deuxième texte en plus du cercle (soyez certain de ne pas inclure le premier texte) et appliquer la fonction **Écrire en cercle**. Une fois satisfait des résultats de l'opération, vous pouvez reprendre le premier chemin et le remettre à l'endroit qui lui convient sur le cercle.

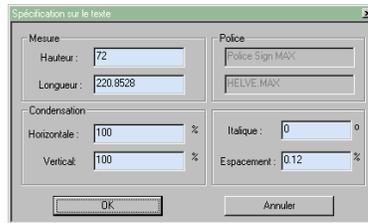
**Option** : Vous pouvez aussi opter pour l'option anti-horaire.

## Spécification du texte.

---

Pour connaître les spécifications du texte.

**Raccourci** :  :  
**Souris** : Mode Texte + Bouton droit.



Du menu **Texte**, cliquez sur **Spécification**.

L'endroit pour avoir les spécifications de la dernière ligne écrite.

Vous trouverez les spécifications suivantes :

- Nom de la police
- Type de Police
- Hauteur
- Longueur
- Valeur d'italique
- % d'espacement
- Valeur de rotation
- % de condensation horizontale
- % de condensation

**Procédure :**

- Sélectionnez la dernière ligne écrite.
- Du menu **Texte**, cliquez sur **Texte spécification**.

## Espacement.

---

Pour ajuster l'espacement du texte.

**Raccourci** :  :  
**Souris** : Mode Texte + Bouton droit.



Du menu **Texte**, cliquez sur **Espacement**.

Vous pouvez changer les paramètres d'espacement entre les caractères, les mots et les lignes.

**Procédure :**

- Sélectionnez le ou les éléments à modifier.
- Du menu **Texte**, cliquez sur **Espacement**.  
De la fenêtre volante de l'Espacement du texte, inscrivez les nouvelles coordonnées et cliquez sur **OK**.

## Barre de texte.

---

Du menu **Visualiser**, sous menu **Affichage**, cliquez sur **Barre de texte**.



**Raccourci :** Double cliquer sur la touche **Outil texte** à l'écran.

La barre de **Texte** s'affichera à l'écran. Elle contient les outils suivants :

- Outil Texte
- Écriture rapide
- Police
- Spécification du texte
- Justification à gauche
- Justification à droite
- Justification au centre
- Espacement à l'écran
- Écrire en format exposant
- Écrire en format indice
- Écrire en caractère gras
- Écrire en caractère italique
- Écrire en caractère souligné

Cliquez sur l'option désirée pour accéder à l'outil.

**Conseil pour déplacer une fenêtre volante :**

- Placez le curseur de la souris sur la bande colorée contenant le nom de la barre.
- Cliquez en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez celle-ci à l'endroit désiré et relâchez le bouton.

## Écrire en caractère gras.

---

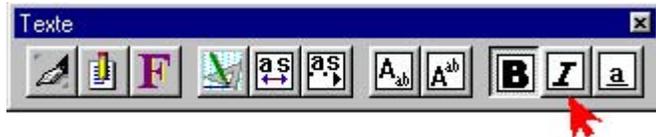


Fonction employée pour écrire un texte utilisant des caractères gras.

## **Écrire en caractère italique.**

---

Fonction employée pour écrire un texte utilisant des caractères italiques.



## **Exposant.**

---

Cette option permet d'écrire en format exposant.

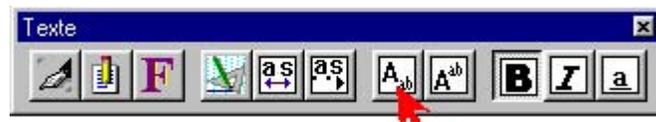


Pour écrire sous le format exposant, sélectionnez l'option **Exposant** de la barre de Texte, le curseur prendra la position d'écriture en format exposant.

## Indice.

---

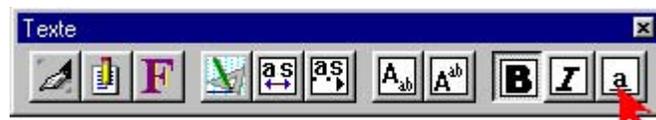
Cette option permet d'écrire en format indice.



Pour écrire sous le format indice, sélectionnez l'option indice de la barre de texte, le curseur prendra sa position d'écriture.

## Écrire avec un caractère souligné.

---



Fonction employée pour écrire un texte utilisant des caractères soulignés.



## Commande des menus outils.

### Mesure des objets.

Outil de mesure pour les chemins, cercles et ellipses en sélections.

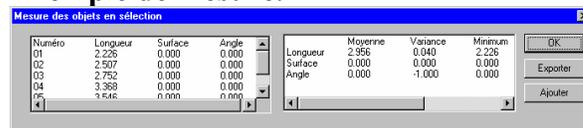
#### Procédure :

- Sélectionnez les éléments dont vous désirez obtenir les informations.
- Cliquez sur le menu **Outils/Mesure des objets**
- Dans votre fenêtre de mesure, vous pouvez regarder vos valeurs, les exporter (bouton **Exporter**) vers Excel ou les insérer dans votre document courant (bouton **Ajouter**).

#### Note :

Vous avez la possibilité d'utiliser une échelle spécifique pour vos données. Pour ce faire, il suffit d'activer un Magic Ruler (Voir Activation du Magic) et de mettre le logiciel en mode Lignes-cotes (Voir mode Lignes-cotes).

#### Exemple de mesure.



Numéro	Longueur	Surface	Angle
01	2.226	0.000	0.000
02	2.507	0.000	0.000
03	2.752	0.000	0.000
04	3.368	0.000	0.000
05	4.846	0.000	0.000

	Moyenne	Variance	Minimum
Longueur	2.956	0.040	2.226
Surface	0.000	0.000	0.000
Angle	0.000	-1.000	0.000

Les objets utilisés sont numérotés dans l'ordre de leur création. Le côté gauche de la fenêtre regroupe les informations des éléments, tandis que le côté droit contient les informations statistiques sur l'ensemble des éléments. La valeur de l'angle est obtenue lorsque l'élément est un élément composé uniquement de deux segments.

## Magic Ruler. (Activation / Utilisation)

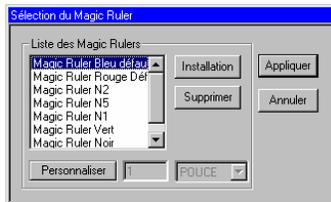
Cette fonction permet de configurer ou d'utiliser un Magic Ruler.

On active le Magic Ruler lorsque l'on clique sur une image qui n'a pas d'association.

Si un vous apercevez l'image suivant :  en bas à gauche de l'image cela indique que le Magic Ruler est activé sur cette image.

### Procédure d'activation:

- Sélectionnez le menu **Outils \ Magic Ruler \ Activation/Utilisation.**
- Cliquez avec le bouton gauche sur une image possédant le Magic Ruler et répondez **Oui** à la question..
- Ensuite cliquez avec le bouton gauche sur un des débuts du Magic Ruler.
- Ensuite cliquez avec le bouton gauche sur le bout opposé du Magic Ruler.
- Tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, glissez le curseur de la souris jusqu'à la position désiré.
- Dans la fenêtre de Sélection du Magic Ruler sélectionnez le Magic Ruler utilisé dans votre image.



- Finalement appuyer sur **Appliquer.**

**Note :**

Il est possible de vous définir votre propre Magic Ruler. Vous cliquez sur le bouton **Personnaliser** ensuite vous insérez la valeur de votre distance exemple : 24, et vous sélectionnez votre unité de mesure. Les unités possibles sont : Pouce, Pied, Centimètre et Mètre.

En gardant la touche **SHIFT** enfoncée lors du positionnement du Magic Ruler, vous pourrez limiter vos mouvements à l'axe horizontal et à l'axe vertical.

**Note :**

Lors de la définition d'un Magic Ruler, le mode Lignes-cotes s'active automatiquement.

Si tout c'est bien déroulé vous verrez apparaître l'icône  en bas à gauche de votre image.

Si vous voulez mesurer une distance sur votre image et que vous lui avez déjà configuré un Magic Ruler, suivez la procédure décrite ci-dessous.

### Procédure d'utilisation:

- Sélectionnez le menu **Outils \ Magic Ruler \ Activation/Utilisation**.
- Cliquez avec le bouton gauche sur une image possédant un Magic Ruler activé. Ceci positionne votre premier point.
- Ensuite cliquez avec le bouton gauche sur le second point de votre distance.
- Tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, glissez le curseur de la souris jusqu'à la position finale désirée.
- La valeur de votre distance se trouve affichée dans la barre de message (Voir flèche ci dessous)



#### **Note :**

Tant que vous gardez le bouton enfoncé la distance se calcul.

Pour l'utilisation de lignes-Cotes avec le Magic Ruler voir mode ligne-cote.

Si vous vous êtes trompé vous devez désactiver le Magic Ruler et le réactiver.

## **Magic Ruler. (Désactivation)**

---

Désactive le Magic Ruler associé aux images sélectionnées.  
Du menu **Outils**, sélectionnez **Désactivation** dans le sous-menu **Magic Ruler**.

**Note :**

L'image doit être sélectionnée avant de faire cette fonction.

## **Magic Ruler. (Mode lignes-cotes)**

---

Une fois activé, toutes les nouvelles lignes-cotes et la mesure des objets utiliseront l'échelle définie par le Magic Ruler.

**Procédure d'activation :**

- Sélectionner une image dont vous avez au préalable activé un Magic Ruler.
- Allez dans le menu **Outils\Magic Ruler**
- Sélectionner la commande **Mode Lignes-Cotes**.

À partir de cet instant toutes les mesures pour les lignes-cotes utiliseront cette échelle.

**Note:**

En gardant la touche **SHIFT** enfoncée lors du positionnement du Magic Ruler, vous pourrez limiter vos mouvements à l'axe horizontal et à l'axe vertical.

Pour désactiver le mode lignes-cotes.

- Désélectionnez tout.
- Allez dans le menu **Outils\Magic Ruler**
- Sélectionner la commande **Mode Lignes-Cotes**.

## **Italique.**

---

Pour un outil visuel : Mode de sélection + **I** ou **Shift+F2**

**Procédure : (Mode visuel)**

- Sélectionnez à l'écran l'élément à modifier.
- Du menu **Outils**, sous-menu **Transformer**, cliquez sur **Italique**.
- Positionnez le centre de rotation à l'endroit désiré.
- Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur le point d'inclinaison et effectuez un mouvement horizontal avec la souris.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes satisfait de l'italique.

**Conseil :**

Inscrivez un angle plus petit et répétez plusieurs fois. Vous constaterez le résultat à l'écran et vous pouvez annuler la ou les modifications.

**Option**Copier

Cette option permet d'effectuer une copie conforme de l'élément sélectionné. La copie de l'élément recouvrira exactement l'original, déplacez la copie pour voir l'original.

## Rotation.

---

**Pour un outil visuel : Mode de sélection + R ou Ctrl+F2**

**Procédure : (Mode visuel)**



- Sélectionnez à l'écran l'élément à modifier.
- Du menu **Outils**, sous-menu **Transformer**, cliquez sur **Rotation**.
- Positionnez le centre de rotation à l'endroit désiré.
- Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur les éléments sélectionnés et effectuez un mouvement de rotation avec la souris.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes satisfait de la rotation

**Option :**

Copier

Cette option permet d'effectuer une copie conforme de l'élément sélectionné. La copie de l'élément recouvrira exactement l'original, déplacez la copie pour voir l'original.

## Rotation orthogonale.

---

**Raccourci** :



Applique une rotation pour emmener le segment cliqué à un angle divisible par 90.

La rotation s'applique sur les éléments en sélection.

Si on veut effectuer la rotation seulement sur l'objet que l'on vient de cliquer, il faut appuyez sur la touche shift au même moment que l'on clique sur l'objet.

**Note :**

On peut seulement cliquer sur un chemin, par contre la rotation se fait sur l'ensemble de la sélection.

## **Lignes-cotes horizontales.**

---

Tracer des lignes-cotes mesurant des distances horizontales seulement.

**Procédure :**

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le premier point. (point de départ).
- Déplacez le curseur de la souris vers le second point.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le second point.
- Déplacez vers le centre, cliquez à l'endroit où vous désirez positionner la mesure.

**Note :**

Pour faire une ligne-cote personnalisée, il faut sélectionner l'outil de **Texte**, puis cliquer sur le texte de la ligne-cote. Une ligne-cote personnalisée doit toujours avoir son option Distance dynamique désactivée. Par défaut, l'option se désactive automatiquement.

---

## **Lignes-cotes verticales.**

---

Tracer des lignes-cotes mesurant des distances verticales seulement.

**Procédure :**

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le premier point. (point de départ).
- Déplacez le curseur de la souris vers le second point.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le second point.
- Déplacez vers le centre, cliquez à l'endroit où vous désirez positionner la mesure.

**Note :**

Pour faire une ligne-cote personnalisée, il faut sélectionner l'outil de **Texte**, puis cliquer sur le texte de la ligne-cote. Une ligne-cote personnalisée doit toujours avoir son option Distance dynamique désactivée. Par défaut l'option se désactive automatiquement.

## **Lignes-cotes diagonales.**

---

Tracer des lignes-cotes mesurant des distances dans toutes les directions.

**Procédure :**

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le premier point. (point de départ).
- Déplacez le curseur de la souris vers le second point.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le second point.
- Déplacez vers le centre, cliquez à l'endroit où vous désirez positionner la mesure.

**Note :**

Pour faire une ligne-cote personnalisée, il faut sélectionner l'outil de **Texte**, puis cliquer sur le texte de la ligne-cote. Une ligne-cote personnalisée doit toujours avoir son option Distance dynamique désactivée. Par défaut l'option se désactive automatiquement.

---

## **Lignes-cotes angulaire.**

---

Trace des lignes-cotes mesurant des angles.

**Procédure :**

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le point représentant le sommet de l'angle à mesurer.
- Bougez le curseur de la souris pour déterminer la base de

- l'angle et cliquez un point sur cette base.
- Bougez le curseur de la souris sur un point du côté adjacent de l'angle, cliquez.
  - Déplacez le curseur vers le centre et cliquez pour positionner la mesure.

**Note :**

Pour faire une ligne-cote personnalisée, il faut sélectionner l'outil de texte, puis cliquer sur le texte de la ligne-cote. Une ligne-cote personnalisée doit toujours avoir son option Distance dynamique désactivée. Par défaut l'option se désactive automatiquement.

## Configuration des Lignes-cotes.

---



Cette fenêtre permet de configurer l'unité de mesure utilisée, de choisir si il faut inclure le symbole de l'unité avec la mesure, et de contrôler la précision de l'affichage des mesures.

L'option Distance dynamique indique que la mesure sera automatiquement recalculée lors d'une condensation ou d'un agrandissement de l'image.

Cliquant sur Appliquer les modifications seront effectives pour les lignes-cotes sélectionnées et les prochaines.

## **Configuration des polices pour les lignes-cotes.**

Cette fonction ouvre la fenêtre des polices.  
Sélectionnez la police utilisée pour l'affichage des mesures attribuées aux lignes-cotes.

Lorsque vous cliquez sur Appliquer les modifications seront effectives pour les lignes-cotes sélectionnées et les prochaines.

## **Ombre transparent.**

Cette fonction crée l'ombre des objets en sélection.  
Pour créer l'ombre il faut déterminer la direction vers laquelle elle sera dirigée, la distance entre l'ombre et l'objet et sa couleur.

Toute ces paramètres sont choisie à partir de la fenêtre suivante :



Lorsque que vous avez déterminé ces paramètres, vous appuyez sur la touche **Appliquer**.

Si vous avez commis une erreur ou que vous ne voulez plus d'ombrage, il suffit de sélectionner l'élément qui possède un ombrage et de cliquer sur le bouton **Annuler**.

Si vous choisissez de ne pas **Annuler** l'ombre de l'image, il est encore possible de la déplacer indépendamment de son objet d'origine. Il suffit de la traîner avec la souris. Elle sera encore liée à son objet d'origine.

Après avoir déplacé l'ombrage, si vous voulez déplacer l'ombrage et son objet d'origine, il faut premièrement désélectionner l'ombrage (en cliquant à l'extérieur de l'image) et cliquer l'objet. L'objet et son ombre seront déplacés ensemble.

**Note** : Pour modifier une ombre existante, vous devez utiliser la même fenêtre.

**Conseil** : Pour créer un ombrage qui ne semble pas venir d'un objet, vous devez premièrement créer cet objet, puis enlever la couleur du crayon et du pinceau. Vous pouvez également placer une distance de 0 entre cet objet (maintenant invisible) et l'ombre.

## Perspective 3D.

Cette fonction permet de créer un effet de perspective avec les éléments en sélection.



Exemple d'effet possible.

**SIGNMAX**

## Explication des contrôles.



**Fond** : Correspond à la profondeur attribuée. La valeur varie de 0 à 1.

**Point de fuite** : Correspond au point vers lequel votre dessin s'en va.

**Enregistrer** : Permet de sauvegarder les valeurs.

**Récupérer** : Récupère les valeurs sauvegardées.

**L'option Enlève les côtés commun** : Enlève les arêtes communes

**L'option Conserve les lignes** : Brise le chemin en segments. Cette option conserve tous les côtés communs.

L'option Affiche les côtés cachés : Normalement les faces qui ne sont pas visibles sont enlevés. Avec cette options vous les gardez tous.

Le bouton avec le crochet indique que vous acceptez les modifications.

## Briser en morceau.

Converti un cercle en arc de dimension égaux. Les arcs peuvent être distancés entre eux.



L'Espacement : Correspond à la distance entre deux arcs. La distance est mesurée selon l'unité de mesure utilisé.

Nombre : Indique le nombre d'arc qui composera le

Fermer : Sert à relier les extrémités de l'arc avec le centre du cercle.

## Ombrage.

---

### Pour obtenir l'ombrage des éléments sélectionnés.

Du menu **Outils**, cliquez sur **Ombrage**.  
Cette fonction permet de créer un ombrage sur le ou les éléments sélectionnés, incluant les **Textes** et **objets**.

#### Procédure :

- Sélectionnez le ou les éléments désirés.
- Du menu **Outils**, cliquez sur **Ombrage**.
- La fenêtre volante d'Ombrage va apparaître
- 



#### Orientation

- Vous devez sélectionner le ou les objets sur lesquels vous voulez appliquer un ombrage.
- Vous pouvez déterminer l'emplacement de cet ombrage de plusieurs façon :
- Par coordonnées polaires : En déplaçant l'aiguille du cadran vous pouvez choisir l'orientation de l'ombre (la valeur en degrés apparaît dans la première fenêtre du haut), ainsi que la longueur du rayon (du centre de l'objet au centre de l'ombre) dans la deuxième fenêtre
- Par coordonnées cartésiennes : Dans les deux fenêtres du bas, vous pouvez déterminer les distances X et Y du centre de

- l'objet au centre de son ombrage.
- Vous pouvez également sélectionner un ombrage et le déplacer avec l'aide de la souris. Simplement cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur l'ombrage et déplacez à l'endroit voulu et relâchez. En utilisant cette méthode, vous remarquerez que les coordonnées polaires et cartésiennes seront modifiées en conséquence.

**Note :**

L'unité de mesure utilisée sera celle que vous avez déterminée dans vos **Préférences** (menu **Configuration**)

**Types d'ombrages**

Vous pouvez aussi choisir le mode qui définira l'ombrage. Choisir **Aucun** signifie que l'ombrage sera un objet identique à l'objet initial. Si votre ombre se retrouve en partie cachée par votre objet, l'option **Drop** fera en sorte que votre ombre soit uniquement constituée de la partie visible de l'ombre (donc l'ombre "cachée" par l'objet ne sera pas créée). L'option **Drop + fond** fera une copie soudée, placée au dessus de l'objet original, de l'objet et son ombre.

Pour modifier la couleur du contour de l'ombre obtenue, vous devez simplement cliquer sur le rectangle de couleur. De cette façon, vous accéderez à une palette de couleurs.

Pour accepter le type et l'orientation de l'ombrage, appuyez sur le crochet. Pour annuler l'opération, cliquez sur l'icône de porte.

**OU**

Une autre façon d'obtenir un ombrage est d'aller au menu **Chemin**, sous-menu **Opération**, et de cliquer sur **Ombrage**.

## **Superposition des couleurs.** *(Version WinPCSIGN Pro)*

---

Pour utiliser la fonction **Superposition des couleurs**.

Sélectionnez cette commande du menu **Outils**.

La superposition de couleurs vous aidera à respecter les frontières communes entre couleurs différentes. Elle créera un contour de sécurité dans les parties adjacentes de votre montage. Ce contour empêchera la lumière de passer, afin d'éviter la création d'une ligne blanche ou d'une nouvelle couleur lors de la Superposition.

Dans le cas d'impression, la Superposition de couleurs vous aidera à respecter l'identité de chaque couleur, pour cela, vous devez choisir de la fenêtre volante les couleurs claires aux couleurs plus foncées.

Cette fonction sera utile à la découpe de vinyle. Parce qu'elle permettra de faire des contours en chevauchement. Pour cela, sélectionnez le dessin que vous désirez faire chevaucher, puis choisissez **Superposition des couleurs** du menu **Outils**.

Le logiciel affichera une boîte de dialogue de couleurs. Si vous êtes en mode impression, sélectionnez l'ordre des couleurs, suivi de la touche **OK**.

Ensuite entrez la valeur du chevauchement. Le logiciel prendra quelques secondes, puis il affichera le produit fini.

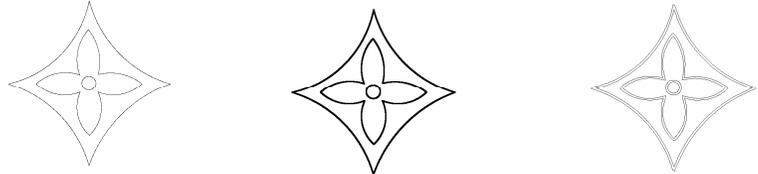
## **Double ligne.** *(Version WinPCSIGN Plus et Pro)*

---

Vectorisation d'une image noir et blanc qui consiste à doubler toutes les lignes avec une certaine épaisseur.

Exemple

**Original** - **Nouveau largeur de plume** - **Double ligne**



## **Super échenillage.** *WinPCSIGN, versions **Plus** et **Pro***

---

**Raccourci** :



**Fonction servant à faciliter le plumage du vinyle lors d'un projet de découpe.**

Ceci vous permet d'ajouter des traits de découpe à votre projet. Cette fonction est particulièrement utile pour les gros projets. En sectionnant le travail de plusieurs de ces traits (qui ne touchent que les parties de vinyle externes) il vous sera amplement plus facile de séparer le vinyle inutile de votre travail.



## Commandes du Menu Bitmap

---

### Convertir en image.

---

Fusionne les éléments sélectionnés en un document image.

Du menu **Bitmap**, cliquez sur **Convertir en image**.

**Procédure :**

- Sélectionnez le ou les éléments désirés.
- Du menu **Bitmap**, cliquez sur **Convertir en image**.

**Attention :**

**Cette commande n'est pas une option de sauvegarde pour la découpe de vinyle**

### Création pour le Web.

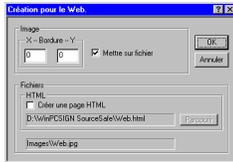
---

Permet de créer une image de qualité pour l'internet à partir des éléments sélectionnés.

**Suggestion:**

Travaillez toujours en unité d'écran (Pixel). Voir unité  
Créez une page de la dimension nécessaire pour votre image.  
Par exemple vous voulez une image de 64x64 alors vous créer votre page à cette dimension. Vous faites votre dessin et lorsque vous avez fini vous sélectionnez le tout.

**Explication :**



L'option **Bordure** consiste à entourer l'image de pixels supplémentaires.

Si l'option **Mettre sur fichier** est activée l'image est transférée sur un fichier nommé " web.jpg " dans le répertoire **Images**.

Vous avez aussi la possibilité de créer un fichier HTML. Il suffit de cliquer l'option **Créer page HTML**. Si l'option est activée vous pouvez sélectionner le répertoire où le fichier sera copié à l'aide du bouton **Parcourir**.

Si l'option **Mettre sur fichier** est désactivée l'image sera placée dans le presse-papiers de Windows. Pour la récupérer il suffit d'utiliser la commande **coller** du menu **Édition**

## **Voir à l'écran.**

---

**Clavier** : Alt + E

Cette commande affiche une image sélectionnée en taille réelle à l'écran. Pour passer à la prochaine image sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la touche TAB du clavier.

Appuyez sur la touche ESC pour revenir au programme.

**Notes:** Cette fonction donne un aperçu de la dimension réelle d'une image à l'écran. Cela peut être pratique pour visionner une image avant de la transférer vers un site internet.

## **Adoucir.**

---

**Raccourci** :



Cette commande permet d'adoucir une partie de l'image.

**Procédure :**

- Sélectionnez le menu **Bitmap, Adoucir**
- Ensuite vous avez seulement à cliquer sur la partie de l'image que vous voulez adoucir.

**Notes :**

Vous pouvez modifier la taille de la zone d'adoucissement de différentes façons.

- a)- En augmentant ou diminuant la valeur de la dimension.
- b)- En appuyant sur la touche + ou -.
- c)- En double cliquant n'importe où à l'écran.

Vous pouvez modifier la qualité de l'adoucissement de différentes façons.

- a)- En faisant glisser la barre de défilement de la fenêtre.
- b)- En appuyant sur la touche **Shift** et (+ ou -).

## **Retouche.**

---

Cette fonction vous permet de modifier une image.

**Raccourci** :



**Procédure :**

- Allez dans le menu **Bitmap**. Sélectionnez la commande **Retouche**.
- Dans la fenêtre qui apparaît, il vous sera possible de modifier la taille de ce que nous appellerons “Zone de correction”.
- Ensuite vous devez déterminer l’emplacement de cette zone qui servira à en modifier une autre. Initialement, vous n’avez qu’à cliquer avec le bouton gauche de la souris à l’endroit désiré. Vous pouvez également modifier l’emplacement de cette zone en maintenant la touche **CTRL** du clavier enfoncée et en cliquant avec le bouton gauche de la souris à l’endroit voulu. Une autre façon de déplacer la zone de correction est de simplement placer le curseur de la souris au dessus de la zone courante de correction, cliquer et maintenir le bouton gauche de la souris et déplacer la zone jusqu’à l’endroit voulu et relâcher le bouton.
- Pour effectuer une correction, il suffit de cliquer sur l’image à l’endroit désiré avec le bouton gauche de la souris. La portion de la Zone de correction sera copiée sur la zone sélectionnée. Vous pouvez maintenir le bouton de la souris enfoncé, ce qui permet de faire une correction continue. La zone de correction suivra le mouvement de la souris. Si vous voulez garder la zone de correction fixe, il suffit d’appuyer sur la touche **INSERT** du clavier. Cette option vous permettra d’alterner entre le mode normal et le mode “zone de correction fixe”. Pour limiter les corrections à des mouvements sur l’axe horizontal et vertical, il suffit de maintenir la touche **SHIFT** enfoncée lors de vos opérations.

**Notes :**

- Pour changer la dimension de la zone de correction, il suffit de faire un double clic dans le cercle. Ensuite entrer la valeur de la nouvelle dimension dans la fenêtre qui apparaît. La dimension est mesurée en pixels. Sinon vous pouvez utiliser la fenêtre qui est apparue lors de l'activation de cette commande. (voir image ci-dessus)
- La zone de correction peut être déplacée de deux façons.
  - 1- Appuyez sur **Ctrl** + Bouton gauche de la souris à l'endroit désiré.
  - 2- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la zone de correction, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser le curseur de la souris jusqu'à l'endroit désiré puis relâcher le bouton.
- Pour intégrer une portion d'une image sur une autre, il suffit de mettre la zone de correction sur la seconde image, puis faites l'étape 3 de la procédure décrite ci-dessus.

## **Photo Cut.** *(Version WinPCSIGN **Plus** et **Pro**)*

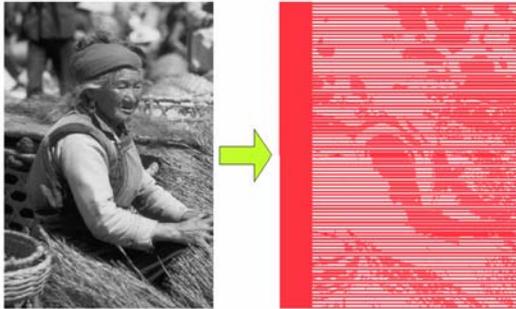
---

**Raccourci** : 

Le photo cut est une méthode pour découper une image en 256

niveaux de gris sur du vinyle. L'intensité de la couleur est représentée par une épaisseur variable de la ligne.

Exemple :



**Procédure :**

- Dans le menu **Bitmap** choisissez le menu **Vectorisation**.
- Choisissez la commande **Photo Cut**.
- Cliquez sur l'image de votre choix.

**Note :**

Cette commande est valide que pour les images en teintes de gris. Si votre image est en couleur, vous devez la convertir.

(Voir Transformation d'image)

Nous recommandons de vérifier la taille de votre image avant d'utiliser cette option. Par défaut le logiciel donne 60 lignes de résolution pour l'image. Pour avoir une meilleure résolution vous devez augmenter le nombre de lignes. (Voir Configuration du Photo Cut)

**Configuration du Photo Cut.** *Version Plus et Pro*

---



Paramètres utilisés pour la configuration du Photo cut.

Explication :

Nombre de lignes de découpe :

Nombre de lignes pour découper l'image. Plus le nombre est élevé plus l'image sera précise. Le nombre de lignes possible varie en fonction de l'image et des distances minimum pour le noir et le blanc.

Distance minimum :

Distance minimale acceptée entre la ligne de blanc et la ligne de noir.

Attache :

Zone servant à décoller les languettes de vinyle. Cette zone peut se situer à gauche ou à droite de l'image.

La taille de la zone est définie par la valeur de l'épaisseur.

## Effacer région.

---

Raccourci :



**Cette option vous permet d'effacer une région dans une image.**

Lorsque vous insérez une région dans une image, cette région devient transparente, comme un trou dans l'image. Grâce à l'option **Effacer région**, votre image redevient à l'état initial.

Après avoir utilisé cette fonction, vous devez cliquer sur vos régions. Celles-ci seront transformés en chemins. Vous pourrez ainsi apporter toutes les corrections qu'ils nécessitent.

## **Perspective. (Pour les images)**

---

**Raccourci** : 

Permet de donner aux images un effets de perspective.



Pour faire un effet de perspective vous avez juste a déplacer les points rouge situés sur les extrémités de l'image. Cliquez sur **Appliquer** pour garder le résultats.

**Procédure :**

- Sélectionnez votre image.
- Sélectionnez le menu **Bitmap, Perspective**
- Cliquez sur l'image désirée.
- Appliquez la perspective et cliquez sur Accepter.

## **Séparation de couleur.**

---

Cette fonction sépare une image couleur en plusieurs images représentant les différents plan de couleur.



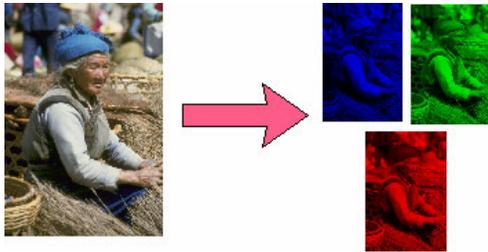
Les plans de couleur qui sont disponible sont : RVB (Rouge, Vert, Bleu), CMJNK (Cyan, magenta, Jaune, Noir) et CMJ (Cyan, Magenta, Jaune).

Par défaut les images créées sont en teinte de gris. Si vous désirez les avoir en couleurs, il faut activer l'option Avec couleur.

**Procédure :**

- Sélectionner les images que vous voulez transformer.
- Sélectionnez le menu **Bitmap, Séparation de couleur**.
- Fait votre sélection du plan de couleur et appuyez sur **Accepter**.

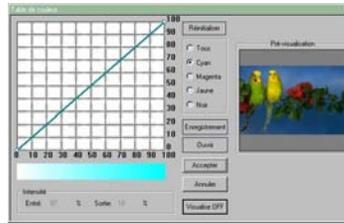
**Exemple avec une plan de couleur RGB**



---

## Calibration des couleurs.

*(Version WinPCSIGN Pro)*



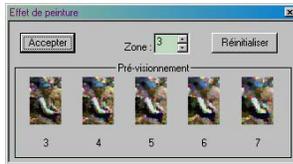
Cette fonction servira à la calibration des couleurs lors de l'impression.

Sélectionnez la fonction du menu **Bitmap**, puis le programme affichera la fenêtre de dialogue.

Pour calibrer les couleurs, sélectionnez la couleur à calibrer, soit le cyan, le magenta, le jaune ou le noir. Cliquez sur la ligne diagonale au point le plus proche du pourcentage de couleur désirée, puis déplacez la souris vers l'endroit qui vous convient pour pâler ou foncer la couleur sélectionnée. Le résultat sera obtenu dans la fenêtre d'intensité pour la couleur traitée et de la fenêtre Pré-visualisation pour l'ensemble de votre montage.

---

## Effet de Peinture.



Cette fonction crée un effet de peinture sur une image  
Une augmentation de la valeur de la zone produira un effet plus accentué.

Pour appliquer le résultat, il suffit de cliquer sur une image ou d'appuyer sur **Accepter**.

Le bouton **Accepter** correspond à la première image à gauche.

## **Ajustement du demi-ton.**

---

Cette fonction recalibre une image selon une zone de l'image correspondant à 100% blanc et une zone de l'image correspondant à 100% noir.

### **Procédure :**

- Du menu **Bitmap**, sélectionnez le sous-menu **Configuration des Couleurs** puis cliquez sur **Ajustement du demi-ton**.
- Cliquez sur une section ou zone de l'image qui représente la couleur blanche.
- Cliquez sur une section ou zone de l'image qui représente la couleur noire.

**Note:** Votre sélection des zones ou sections doivent provenir de la même image.

## Réduction.

---

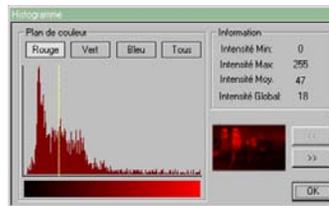
### Interpolation pour réduire la taille d'une image.

#### Procédure :

- Sélection de l'image, activez l'option **Réduction** du menu **Bitmap**.
- De la fenêtre de réduction, tapez le facteur de réduction et cliquez sur **OK**.
- Tout en gardant la qualité de l'image originale, l'image réduite occupe moins d'espace mémoire. Le facteur de réduction se calcule de cette façon : Taille de l'image originale divisée par la taille de l'image désirée. (ex.  $12 / 4 = 3$ .) donc le facteur est 3

## Histogramme.

---



### Affichage des histogrammes de couleurs pour les images sélectionnées.

Cette option vous montrera le plan de couleurs choisie avec sa répartition d'intensité des couleurs selon l'image. Vous pouvez choisir la couleur désirée ou toutes les couleurs contenues dans une image.

## Ajuste histogramme.

---

### **Ajustement des couleurs selon l'histogramme.**

Ajuster l'intensité des couleurs selon une valeur représentée par un pourcentage.

L'ajustement se fait sur les images sélectionnées.

## **Filtre.**

---



### **Appliquer un filtre sur une image sélectionnée.**

Cette option permet d'appliquer un filtre sur une image en lui donnant un effet plus lumineux ou plus sombre. Le filtre choisi peut-être appliqué de différentes façons dans le choix des opérations disponibles pour appliquer le filtre.

Les options permettent :

**Inverser les effets du masque, Inverser l'image originale** ou de choisir une **Image Personnelle**.

## **Ligne de centre.**

---

Ligne de centre est un type de vectorisation pour les images noir et blanc.

**Procédure :**

- Choisissez dans le menu **Bitmap, Vectorisation** la commande **Ligne de centre**.
- Cliquez sur l'image que vous désirez avoir la ligne de centre.
- Ensuite répondez oui à la question.

**Note :**

Si votre image n'est pas en noir et blanc ou en teinte de 256 niveaux de gris. Vous devez modifier votre image.

**Procédure pour changer une image en noir et blanc :**

- Choisissez dans le menu **Bitmap** la commande Changer la résolution.
- Choisissez dans la fenêtre la valeur 1 pour le nombre de bits par pixel.
- Recommencez la procédure ci-dessus.

**Procédure pour changer une image en teinte de gris :**

- Choisissez dans le menu **Bitmap, Effets spéciaux** la commande Transformation d'image.
- Appliquer la commande Gris et appuyez sur **Accepter**.
- Recommencez la procédure ci-dessus.

---

## **Interpolation moyenne.**

---

Cette commande est utilisée pour l'agrandissement de la taille d'une image, tout en gardant la qualité originale

**Procédure :**

- Sélectionnez une image.
- Du menu **Bitmap**, cliquez sur le sous-menu **Interpolation** puis choisissez le type d'interpolation à utiliser.
- De l'écran d'interpolation, entrez une valeur numérique, le facteur de grossissement cette valeur modifiera la hauteur et la largeur de votre image.

**Note:**

Pour l'interpolation moyenne la valeur pourra être soit entière ou avec décimales

---

## **Commandes du menu Chemin.**

---

### **Grouper avec transparence.**

---

Cet outil permet d'associer plusieurs objets pour en créer un seul. Si les objets sont groupés, les zones de chevauchement seront supprimées pour créer un effet de transparence. Les trous transparents permettent de voir les objets situés en arrière plan.

### **Briser tout.**

---

Cette fonction brise les groupes sélectionnés ainsi que tous les groupes se trouvant dans ces groupes. Il est important d'avoir les groupes en sélection avant de procéder à la justification.

### **Différence.**

---

## L'union de deux chemins

Du menu **Chemin**, sous-menu **Opération** cliquez sur **Différence**.

Cette option permet de créer l'union de deux chemins.



### Procédure :

- Du menu **Chemin**, sous-menu **Opération**, cliquez sur **Différence**.
- De la fenêtre volante, cliquez sur **Sélection de chemin**.
- Cliquez une fois avec le curseur de la souris sur chacun des deux chemins dont vous désirez obtenir l'union.
- Pour approuver le résultat, cliquez sur **Appliquer**.

## Commande du menu configuration.

---

### Préférences.

---

Section servant à personnaliser le logiciel selon l'utilisateur. Cette fenêtre se divise en plusieurs onglets. Chaque onglet regroupe des paramètres spécifiques.

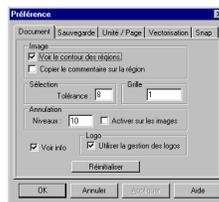
La liste des onglets disponibles sont :

- Document
- Sauvegarde
- Unité/Page
- Vectorisation
- Snap

### L'onglet Document.

---

Cet onglet affiche les paramètres concernant le document en général.



#### **Tolérance :**

Permet d'augmenter ou diminuer la distance du curseur pour sélectionner un point.

Pour sélectionner un point, vous devez placer le curseur de la souris près du point à sélectionner. Cette option permet de configurer la distance maximale en pixels pour sélectionner un point.

#### **Annulation:**

Cette option permet de modifier le nombre d'étapes d'annulation du logiciel

La fonction **Annuler** permet l'annulation rétroactive d'une ou plusieurs étapes d'opérations. Cette option permet de configurer le nombre d'annulations possibles. Pour fixer ce paramètre, tenir compte des capacités de votre appareil en mémoire vive.

L'outil Activer sur les images permet d'activer la fonction **Annuler** pour les opérations faites sur les images.

**Activer sur les images** En activant cette fonction, tenir compte des capacités de votre appareil. Pour une vitesse optimale, vous devriez désactiver cette option.

**Image:**

L'option Voir le contour des régions sert à tracer à l'écran une ligne pointillée autour de la région créée afin de mieux voir la région capturée ou copiée.

Voir création de régions Rectangulaires, Circulaires, Elliptiques, Personnalisées

L'option Copier le commentaire sur la région sert à transférer le fichier de commentaire d'une image à la région créée.

**Grille :**

L'option Grille concerne la dimension du grillage. La valeur est toujours en fonction de l'unité de mesure sélectionnée.

**Utilise la gestion des logos :**

Active la base de donnée lors de l'utilisation de logos.

**Réinitialiser :**

Remet les paramètres à leur valeur par défaut.

## **L'onglet Sauvegarde.**

---

Cet onglet concerne les paramètres de sauvegarde.



#### **Inclure les fichiers de polices:**

Cette option permet d'inclure dans l'enregistrement du document tous les fichiers de police (TrueType et de découpe) utilisés dans le document. Cette option est valable pour les versions supérieures ou égales à 8.0. Pour les versions antérieures vous devez inclure les fichiers des polices sur un autre médium.

Note : Certaines polices TrueType possèdent une licence et ne peuvent pas être incluses dans l'enregistrement.

#### **Utiliser la compression sur les images :**

Active la compression des images dont la résolution est de 24 bits par pixel lors de l'enregistrement du document. Le niveau de compression appliqué correspond à la position de la barre de défilement. La valeur minimum correspond à une très bonne qualité versus un plus gros fichier, la valeur maximum correspond à une qualité médiocre versus un très petit fichier.

#### **Réinitialiser :**

Remet les paramètres à leurs valeurs par défaut.

## **L'onglet Unité/Page.**

---

Cet onglet concerne les paramètres pour l'unité de mesure et de la page de travail.



**Mesure :**

Sélection de l'unité de mesure utilisée.

**Page :**

Permet de choisir sa page de travail.

Il est possible de choisir sa page de travail de façon personnalisée, c'est-à-dire en indiquant la largeur et la hauteur de la page ou de choisir un format de page prédéfini. Les formats prédéfinis sont affichés dans la boîte déroulante.

La couleur de la page se choisie de trois façons :

- Par le bouton de couleur

- Par la palette de couleur (Voir palette de couleur).
- Par l'imprimante. Si vous cliquez sur l'image représentant une imprimante, vous configurez la page de travail comme étant celle définie par la page de l'imprimante.

La couleur de la page est affichée à côté du bouton "Couleur".

**Utiliser la justification sur la page :**

Détermine la page utilisée lors de la justification sur la page. La page d'enseigne correspond à la dimension physique de la page (représentée par un rectangle de couleur à l'écran). La page d'imprimante correspond à la zone d'impression permise par l'imprimante (représenté par un rectangle pointillé à l'écran voir page d'impression).

**Réinitialiser :**

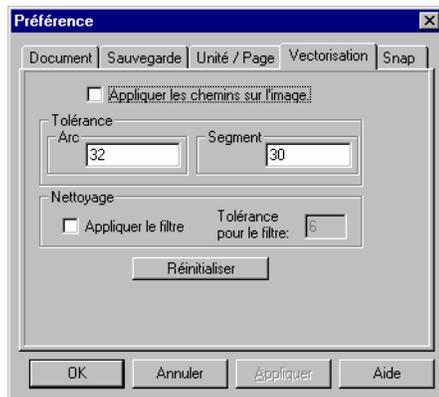
Remet les paramètres aux valeurs par défaut.

**Note :**

Si votre page est visible, vous avez la possibilité d'ouvrir la fenêtre de Préférences en effectuant un double clic sur le coin inférieur droit de la page. La fenêtre de Préférences s'ouvre directement sur l'onglet Unité/Page.

## **L'onglet Vectorisation.**

Cet onglet définit les paramètres concernant la vectorisation.

**Appliquer les chemins :**

L'option Appliquer les chemins sur l'image sert à superposer les chemins vectorisés sur l'image.

**Nettoyage d'une image :**

Cette option permet de nettoyer l'image avant de procéder à la vectorisation

(Cette option ralentie le temps de traitement).

Lorsque vous numérisez, certaines images contiennent des pixels inutiles pouvant interférer lors de la conversion. Cet outil permet le nettoyage de l'image de tous les éléments ou pixels inutiles, vous obtiendrez une vectorisation de qualité.

---

**Vectorisation.**

---

Cette option permet d'activer l'option nettoyage d'une image avant la vectorisation.

Lorsque vous numérisez, certaines images contiennent des pixels inutiles qui vont faire interférence lors du processus de conversion. Cet outil nettoie l'image de tous les pixels indésirables pour générer une vectorisation plus définie.

## L'onglet Snap.

---

Cette onglet permet de modifier les paramètres concernant le snap (l'attachement) des points.



### **Activer Snap automatique :**

Active l'accrochage automatique des arcs, des courbes de Béziérs et des segments lorsque vous dessinez.

### **Activer Snap sur la grille, :**

Active l'accrochage automatique des arcs, des courbes de Béziérs et des segments sur les points de la grille.

### **Tolérance en point :**

Vous permet de changer la distance maximale, mesurée en pixels, pour l'accrochage automatique. (Snap)

## **Découpeurs.**

---

**Pour configurer ou changer les paramètres d'un découpeur.**

Du menu **Configuration**, cliquez sur **Découpeurs**.

Avant de configurer un découpeur sous WinPCSIGN, vous devez connaître le modèle du découpeur, les paramètres de configuration du découpeur et le port utilisé pour la communication entre l'ordinateur et le découpeur.

Parallèle : LPT 1



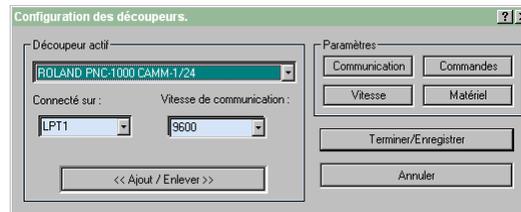
Serial : COM COM 1



Généralement sous Windows 95, le COM 1 est utilisé par la souris.

En utilisant un câble approprié, reliez le traceur à l'ordinateur, cliquez sur **Découpeurs** du menu **Configuration**.

Après avoir cliqué sur découpeur l'écran suivant apparaît.



Cliquez sur **Ajoute/Enlever** pour trouver le modèle de votre découpeur.

Une fois l'appareil sélectionné, vous pouvez configurer le Port de communication.

**Note:**

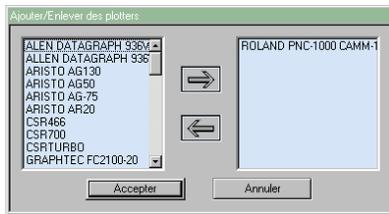
Ne pas configurer La vitesse de communication, Vitesse, Communication, Matériel et Commandes car elles sont déjà préconfigurées par WinPCSIGN.

**Ajout d'un découpeur.**

**Procédure :**

- Du menu **Configuration**, Cliquez sur **Découpeur**.

De la fenêtre de Configuration des découpeurs. Cliquez avec le curseur sur Ajouter/Enlever.



- Cherchez votre modèle de découpeur, sélectionnez-le et faite un clique sur la flèche, vous verrez apparaître le nom de votre appareil sur l'écran de visualisation de droite.
- Cliquez sur **Accepter** et vérifiez les questions qui vous seront posées dans l'option Paramètres de la fenêtre de Configuration des découpeurs.

**Note:**

Pour plus d'informations, vérifiez le chapitre **Configuration d'un découpeur** du livre d'aide.

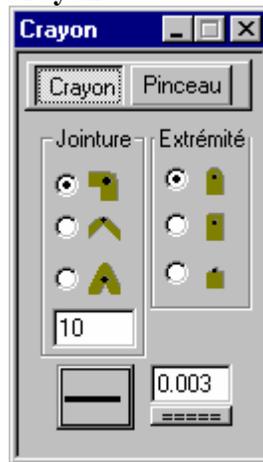
---

## Crayon/Pinceau.

**Raccourci** :



Fenêtre de configuration pour le crayon et le pinceau.

**Crayon :**

Dans la section du crayon vous pouvez sélectionner le type de jointure, l'extrémité pour vos lignes, l'épaisseur et le type (pointillé, ligné) de trait tracé.

La jointure correspond à la zone définie par l'intersection de deux segments. Il y a trois types de jointure disponibles.



Rond : Le côté extérieur de l'intersection est arrondi.



Aplani : L'intersection entre les deux segments est coupé.



En pointe : L'intersection entre deux segments se prolonge par une pointe. La longueur de la pointe est limitée, la limite est indiquée par la case située dans le regroupement pour la jointure. Plus la valeur sera élevée plus, la pointe permise sera longue.

Extrémité : Il y a trois types d'extrémités disponibles.

Extrémité ronde : Le bout du segment est terminé par un cercle.

Extrémité carrée : Le bout du segment est terminé par l'ajout d'un carré.

Extrémité aplanie : Le bout du segment est terminé sur le point.

**Pinceau :**

Il y a deux types de pinceaux, (Solide et hachuré).



Solide : La couleur est uniforme dans l'objet.

Hachuré : L'objet est rempli avec des lignes de couleur. Les différentes configurations de lignes sont : Quadrillées (Horizontales et verticales), Diagonales (gauche vers la droite), Horizontales, Diagonales (Droite vers la gauche), Quadrillées diagonales, Verticales.

## LISTE DES RACCOURCIS

### *Menu Fichier*

Nouveau	<b>Ctrl + N</b>
Ouvrir	<b>Ctrl + O</b>
Enregistrer	<b>Ctrl + S</b>
Capture de l'écran	<b>Alt + C</b>
Importer	<b>Ctrl + I</b>
Exporter	<b>Ctrl + E</b>
Logos Sign MAX	<b>Ctrl + L</b>
Imprimer	<b>Ctrl + P</b>
Panneau de découpe	<b>F10</b>

### *Menu Édition*

Annuler	<b>Ctrl + Z</b>
Rétablir	<b>Ctrl + R</b>
Couper	<b>Ctrl + X</b>
Copier	<b>Ctrl + C</b>
Coller	<b>Ctrl + V</b>
Hauteur	<b>Mode Sélection + H</b>
Largeur	<b>Mode Sélection + L</b>

### *Menu Dessiner*

2 points segment	<b>F2</b>
3 points arc	<b>F3</b>

### *Menu Texte*

Police	<b>Ctrl + F</b>
Écriture rapide	<b>Ctrl + T</b>

### *Menu Outils*

Redessiner l'écran	<b>F8</b>
Effacer	<b>F5</b>
Copie circulaire	<b>Alt + R</b>
Position	<b>Mode Sélection + X ou Y</b>
Largeur	<b>Mode Sélection + L</b>
Hauteur	<b>Mode Sélection + H</b>
Condenser	<b>Mode Sélection + C</b>
Rotation	<b>Mode Sélection + R ou Shift+R</b>
Italique	<b>Mode Sélection + I ou Shift + R</b>
Miroir	<b>Mode Sélection + M</b>
Déplacer Point	<b>F9</b>
Zoom Précédent	<b>F4</b>
Distorsion	<b>Ctrl + K</b>

### *Menu Bitmap*

Voir à l'écran	<b>Alt + E</b>
Joindre la Sélection	<b>Alt + S</b>

### *Menu Chemin*

Grouper	<b>Ctrl + G</b>
Briser un groupe	<b>Ctrl + U</b>
Vers l'arrière	<b>Pg Down</b>
Vers l'avant	<b>Pg Up</b>
Arrière-plan	<b>Shift + End</b>
Premier plan	<b>Shift + Home</b>
Simplifier chemin	<b>Alt + P</b>

## *Index.*

### **A**

Accès au menu de logos Sign MAX.....	13
Adoucir.....	75
Ajout de couleur personnalisée.....	35
Ajuste histogramme.....	86
Ajustement du demi-ton.....	84
Aplani.....	101
Arrondir un coin.....	41

### **B**

Barre de texte.....	49
bouton Appliquer.....	34
bouton de dégradé.....	34
bouton de menu.....	34
Briser en morceau.....	68
Briser tout.....	89

### **C**

Calibration des couleurs.....	83
Caméra numérique Kodak.....	1
Capture de l'écran.....	1
Chiffre.....	31
Ciseau.....	40
Commentaire.....	29
Configuration des Lignes-cotes.....	65
Config. des polices pour les lignes-cotes.....	65
Configuration du Photo Cut.....	79
Convertir en image.....	73
Copie circulaire.....	27
Copie des propriétés.....	23
Copies multiples.....	24
Couleur personnalisée.....	35
Couper selon une droite.....	40
Crayon/Pinceau.....	101
Création pour le Web.....	73
Création. (Fichier de commentaire).....	30

### **D**

Découpeurs.....	98
Défaut.....	36
Dessiner une flèche.....	43
Différence.....	90
Double ligne.....	71

### **E**

Écrire avec un caractère souligné.....	51
Écrire en caractère gras.....	50
Écrire en caractère italique.....	50
Écrire en cercle.....	46
Écrire sur un chemin.....	45
Effacer région.....	80
Effet de Peinture.....	84
En pointe.....	101
Encadrement.....	8
Envoyer.....	9
Espacement.....	48
Exportation en format JPG.....	10
Exporter.....	9
Exposant.....	51

### **F**

Filigrane.....	4
----------------	---

### **G**

Gabarits. (Création).....	28
Gabarits. (Édition).....	28
Gabarits. (Ouvrir).....	28
Graphique circulaire.....	25
Grouper avec transparence.....	89

### **H**

Histogramme.....	85
------------------	----

**I**

Importer.....	11
Importer EPS/AI.....	12
Indice.....	51
Interpolation moyenne.....	88
Italique .....	58

**J**

Joindre. (Fichier commentaire).....	29
Justification sur le centre de la page.....	39
Justification sur le côté droit de la page.....	38
Justification sur le côté gauche de la page.....	38
Justification sur une ligne guide.....	39

**L**

L'onglet Document .....	91
L'onglet Sauvegarde .....	93
L'onglet Snap.....	97
L'onglet Unité/Page .....	94
L'onglet Vectorisation.....	96
Les gabarits .....	28
Ligne de centre.....	87
Lignes-cotes angulaire.....	64
Lignes-cotes diagonales.....	63
Lignes-cotes horizontales.....	61
Lignes-cotes verticales.....	62

**M**

Magic Ruler. (Activation / Utilisation).....	54
Magic Ruler. (Désactivation).....	57
Magic Ruler. (Mode lignes-cotes).....	57
Menu Bitmap.....	73
menu Chemin.....	89
menu configuration .....	91
menu dessiner.....	43
menu Édition .....	23
menu fichier .....	1
menu outils.....	53
menu visualiser .....	33
Mesure des objets.....	53
Mode de diaporama.....	16

Mode de validation.....	13
-------------------------	----

**O**

Ombrage.....	68
Ombrage transparent .....	66
Outils de précision.....	42
Ouvrir le Panneau de découpe.....	17

**P**

Palette de couleurs.....	33
Panneau de découpe .....	19
Permission d'impression .....	37
Perspective 3D .....	67
Perspective. (Pour les images).....	81
Photo Cut .....	78
Pinceau.....	102
plan de couleurs .....	33
Point de registre .....	43
Préférences.....	91
Propriétés spécifiques de certaine caméra.....	3

**R**

RACCOURCIS .....	103
Récupération de la mémoire.....	37
Réduction .....	85
Réinitialiser les barres d'outils.....	36
Retouche .....	76
Rond.....	101
Rotation.....	59
Rotation orthogonale.....	60

**S**

Section d'utilitaires .....	36
section du crayon.....	35
section du pinceau .....	34
Séparation de couleur .....	82
Spécification du texte .....	47
Super échenillage .....	72
Superposition des couleurs.....	70
Supprimer. (Fichier de commentaire).....	29

**V**

Vectorisation .....	97
Voir à l'écran.....	74

**Z**

Zoom sélection .....	41
----------------------	----



---

## Bienvenue.

---

Bienvenue à WinPCSIGN!

Sincères félicitations pour l'achat du logiciel WinPCSIGN.

WinPCSIGN a été développé spécialement pour le lettrage et l'impression. Cette version contient des outils de travail puissants et d'utilisation facile pour le dessin, la création de graphiques, la retouche d'images, la présentation et la découpe.

---

## Présentation.

---

Fondée en 1988, la compagnie Entreprises Sign MAX inc. a connu un développement très rapide dans le domaine de l'Informatique. Ce n'est plus une simple P.M.E. mais une entreprise d'envergure qui se veut à la fine pointe de la technologie.

La base de notre succès repose sur l'efficacité de nos structures internes; nous avons des objectifs précis et nous pouvons compter sur un personnel compétent, dynamique et polyvalent. C'est grâce à ces facteurs que nous avons pu relever des défis importants comme la production de plusieurs logiciels pour l'industrie et le commerce.

Nous avons le plaisir de vous présenter aujourd'hui notre dernier-né: le logiciel WinPCSIGN. C'est un produit de haute gamme qui vient compléter notre expansion dans le secteur du grand public. Cette version a ceci d'original qu'elle permet de fournir à ses utilisateurs des outils de travail à la fois puissants et faciles à manier dans le domaine du dessin, de la création de graphiques, la retouche d'images et la découpe de vinyle (lettrage, logos.)

Nous sommes heureux et fiers de vous accueillir dans ce monde merveilleux de l'informatique. Nous vous souhaitons la plus cordiale bienvenue à WinPCSIGN.

## **Support technique.**

---

Avant de procéder à l'installation du logiciel WinPCSIGN, veuillez s'il vous plaît inscrire votre numéro d'enregistrement, celui de votre "carte d'enregistrement", sur la ligne prévue à cet effet, ci-dessous. Vous trouverez cette carte dans ce manuel. Remplissez-la et postez-la directement à Entreprises Sign MAX inc. Cette inscription permettra aux utilisateurs de recevoir de l'information sur nos futurs produits et en même temps, d'avoir droit à tout le support technique disponible.

### **Numéro d'enregistrement:** \_\_\_\_\_

Support technique: (514) 644 3177

Transmission par fax: (514) 644 3173

Courrier Electronique: [signmax@signmax.qc.ca](mailto:signmax@signmax.qc.ca)

Heures d'ouverture: 9:00 a.m. à 5:00 p.m.

Jours d'ouverture: du lundi au vendredi (inclusivement)

### **Contenu de WinPCSIGN**

---

- Un Disque Compact
- Une clé de sécurité (version Pro seulement)
- Un vidéo de formation
- Deux Disque compact de formation
- Un manuel de références
- Une liste des polices (fontes)

