

# CHAPITRE 1

# INSTALLATION

## 1. Configuration requise

- 1.1 Système d'exploitation : Windows9X/Me/2000/XP ;
- 1.2 CPU : 486 ou plus ;
- 1.3 RAM : minimum 32 (MB) ;  
Disque dur : 1GB
- 1.4 Affichage d'écran : 800X600

## 2. Installation

### 2.1 Installer le programme Setup.exe

- 1) Insérer le disque Artcut dans votre CD-Rom.
  - 2) Le programme d'installation se fera automatiquement.
  - 3) Si cela ne se fait pas, cliquer sur le bouton « Démarrer->Exécuter » pour exécuter le programme Setup.exe dans le disque « Artcut 2002 ».
- L'écran affichera :



2.2 Appuyer sur NEXT, le contrat de licence apparaîtra, cliquer YES pour continuer l'installation ;

2.3 La destination par défaut du fichier d'installation est C:\ARTCUT6. Si vous voulez changer la destination du fichier, cliquer sur le bouton BROWSE pour choisir un nouveau fichier.

2.4 Après avoir choisi la destination du fichier, cliquer NEXT et la boîte avec le message suivant apparaît Il y a 3 options d'installation :

- Typical : Fichiers essentiels du programme, aide et quelques fichiers de police ;
- Compact : Fichiers essentiels du programme, et d'autres éléments que vous pouvez installer ;

2.5 Cliquer NEXT pour continuer l'installation.

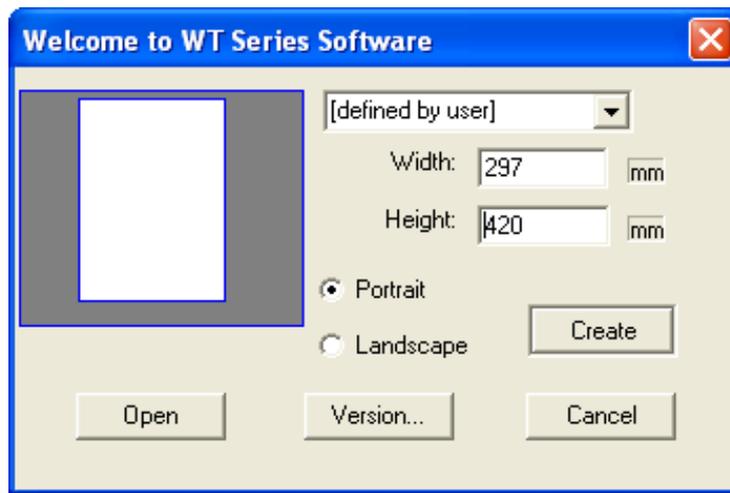
2.6 Cliquer FINISH pour terminer l'installation.

### 1. Entrer Le Logiciel

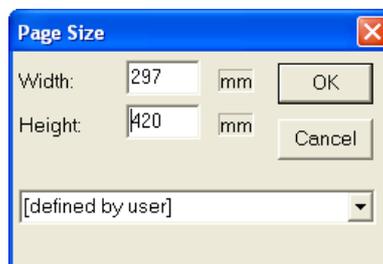
- 1.1 Sélectionner le Menu Programme dans Démarrer, cliquer WT Artcut.
- 1.2 Lors de votre première entrée dans le logiciel Artcut, le programme demandera d'introduire **Artcut Graph Disc** dans le CD-ROM pour confirmer l'installation.

### 2. Sélection des paramètres de page

- 1) Chaque fois que le programme démarrera, l'écran suivant pour la sélection des paramètres de page apparaîtra :



- 2) Si les dimensions de votre plan de travail sont supérieures à celles de la laize de votre vinyle, Artcut scindera automatiquement votre fichier pour le découper en plusieurs fois.
- 3) Cliquer sur la flèche à coté du champ de texte pour sélectionner une dimension de page parmi des tailles standart (A4, A3, etc). Vous pouvez également choisir une dimension personnalisée en entrant les valeurs de votre choix dans les champs « width » (largeur) et « height » (hauteur) et choisir l'orientation de votre plan de travail : « portrait » (portrait) ou « landscape » (paysage).
- 4) Pour redimensionner votre page en cours de travail : sélectionner la commande Page Size du Menu Option ou cliquer sur l'icône Canva Size pour obtenir une fenêtre telle que :



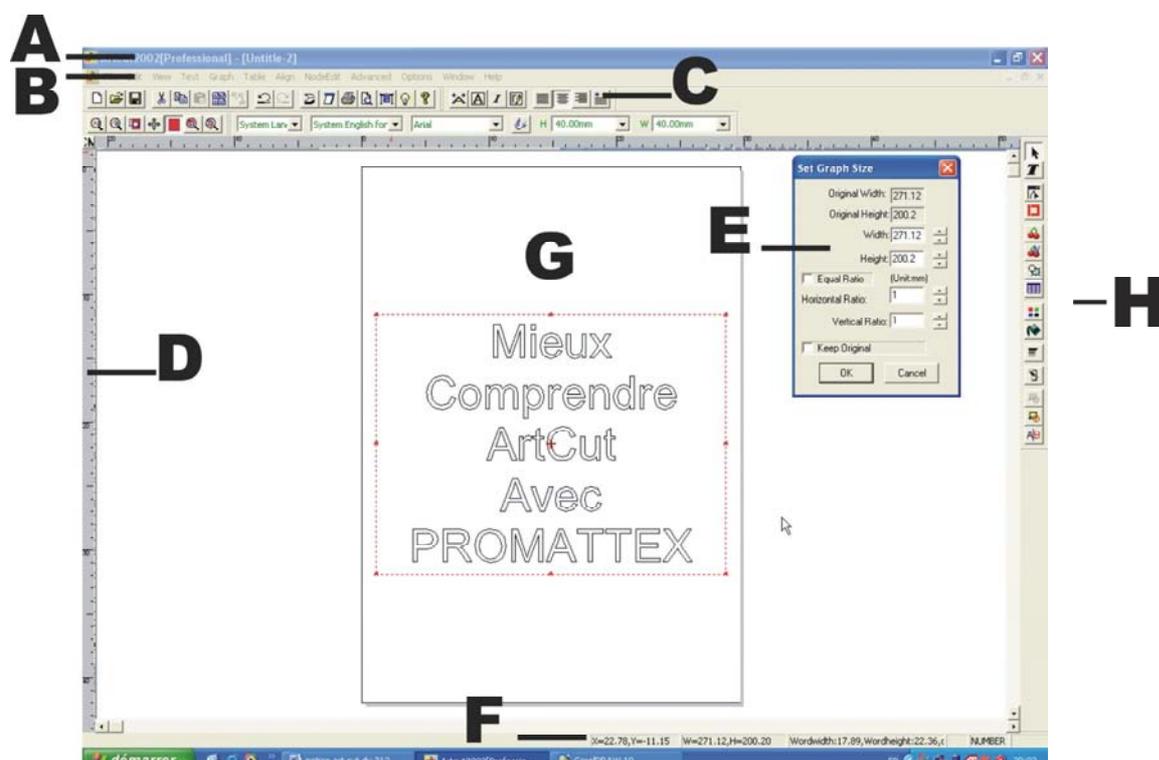
### 3. 3 façons de quitter le logiciel :

- 1) Cliquer sur la commande de fermeture dans le coin en haut à droite de la fenêtre principale ;
- 2) Choisir Exit dans le Menu File ;
- 3) Appuyer sur Alt+F4.

## CHAPITRE 3

## LES BASES

Ce chapitre explique comment utiliser les commandes de base d'Artcut, les icônes et les techniques. Il est important de bien comprendre les bases d'Artcut pour pouvoir vous familiariser facilement avec les fonctions qui vous seront détaillées dans le reste de ce manuel.



### **A. Title Bar** (barre des titres)

Affiche le nom du programme et du fichier sur lequel vous travaillez.

### **B. Menu Bar** (barre des menus)

Cliquer sur une des catégories du menu pour accéder à une liste de commande.

### **C. Icon Bar** (barre des icônes)

Affiche les icônes pour accéder à la plupart des commandes d'Artcut. Cliquez sur l'icône avec la souris et maintenez, la description s'affichera.

### **D. Rulers** (les règles)

Utiliser comme une référence pour positionnement.

### **E. Slide Bars** (les barres flottantes)

Fenêtres apparaissant de façon momentanée.

### **F. Status Bar** (barre d'état)

Information concernant la commande actuellement sélectionnée.

### **G. Working Area** (plan de travail)

### **H. Barre d'outils**

Connu aussi en temps que maquette ou fenêtre.

**La méthode de sélection d'un objet :**

### 1. Cadre de sélection étendue :

Faites un clic gauche de la souris et maintenez, faites glisser la souris pour obtenir un cadre bleu. Tous les objets situés à l'intérieur et au bord de ce cadre seront sélectionnés une fois le bouton de la souris relâché.

### 2. Le clic pour sélectionner des objets :

Déplacer la souris vers l'objet voulu, faites un clic gauche de la souris, l'objet sera sélectionné.

### 3. Cadre de sélection restreinte :

Appuyer et maintenez la touche Ctrl du clavier, faites un clic gauche de la souris pour obtenir un cadre bleu. Seul les objets situés intégralement à l'intérieur de ce cadre seront sélectionnés une fois le bouton de la souris relâché.

### 4. Le multi clic pour sélectionner des objets :

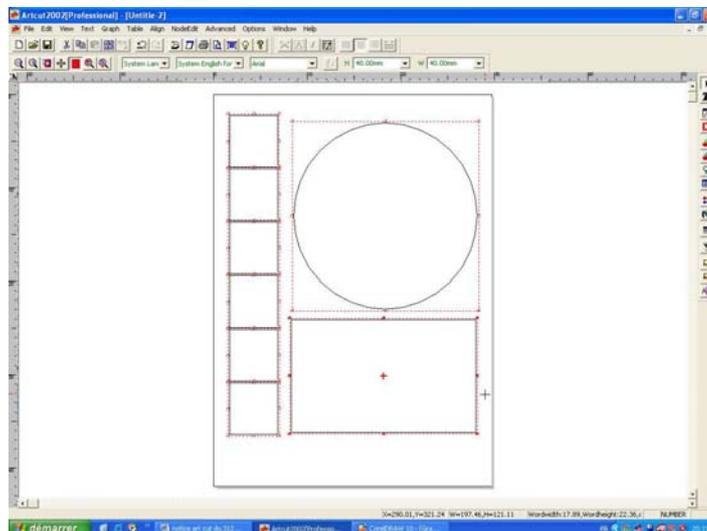
- 1) Déplacer la souris vers l'objet voulu, faites un clic gauche de la souris pour sélectionner cet objet.
- 2) Appuyer et maintenez la touche **Shift** (majuscule) du clavier, déplacer la souris vers un autre objet voulu, faites un clic gauche de la souris pour sélectionner les objets différents.
- 3) Refaites comme indiqué ci-dessus dans l'étape #2, vous pouvez sélectionner des objets multiples.

### Master selected status and Slave selected status

(sélection principale et sélection secondaire)

Lors d'une sélection multiple, le dernier objet sélectionné sera considéré comme la sélection principale. Les autres seront considérés comme sélection secondaire.

La sélection principale est identifiée par une **croix rouge** dans le centre du cadre sélectionné.



### Les Objets de Composition dans le Champ de Travail.

Il y a 4 sortes d'objets dans Artcut. Chacun d'entre eux est délimité par un rectangle lorsqu'il est sélectionné et peut être déplacé ou redimensionné en utilisant la souris ou le clavier.

- 1) **L'objet texte** est un groupe de lettres. Vous pouvez éditer cet objet des façons suivantes :
  - Ajouter, supprimer et modifier les lettres ;
  - Changer les propriétés du texte en entier ou en partie ;
  - Convertir l'objet du texte en objet graphique en utilisant la barre d'outil.
- 2) **L'objet graphique** est composé de courbe ou de lignes et peut être modifier en

- utilisant l'onglet d'édition de courbe (node edit) de la barre d'outil de contrôle.
- 3) **L'objet tableau** est un groupe de cellules formant un tableau.  
Cet objet peut être exporté pour la découpe au plotter.
  - 4) **L'objet image** est importé du scanner ou d'autres fichiers. L'image ne peut pas être utilisée directement pour la découpe, mais seulement lorsqu'elle est vectorisée en utilisant la commande de Traçage d'Image d'Artcut.

### Le Curseur

Le curseur peut se présenter sous différentes formes selon l'outil en cours d'utilisation.

- a) Le statut de sélection : Le curseur sur l'écran indiquera « + », vous aurez alors la possibilité de choisir, déplacer ou redimensionner des objets en utilisant la souris ou le clavier.
- b) Le Statut d'Entrée de Données de Texte : Le curseur sur l'écran indiquera « I », l'utiliser pour l'introduction de texte et la rédaction en utilisant la souris ou le clavier ;
- c) Le Statut de création Graphique : Le curseur sera différent selon le type de graphique créé (ligne, rectangle etc).
- d) Le Statut d'édition de courbe : S'utilise pour la retouche des points d'encrages en utilisant la souris ou le clavier.

## CHAPITRE 4

## BARRES D'ICONES

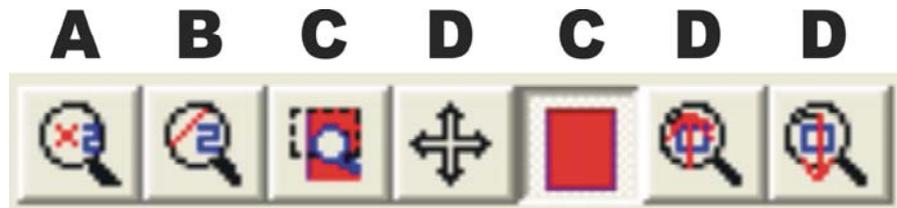
Ce chapitre décrit les barres d'icônes du Logiciel d'Artcut.



### 1. Barre d'Outils Commune

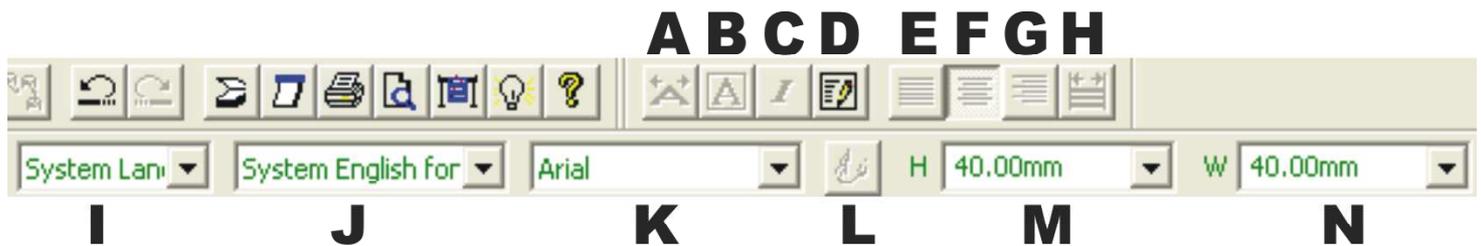
- A.** Nouveau : créer un nouveau fichier
- B.** Ouvrir : ouvrir un fichier
- C.** Sauvegarder : sauvegarder le fichier actuel
- D.** Couper : couper le groupe sélectionné
- E.** Copier : copier le groupe choisi au presse-papier
- F.** Coller : insérer le contenu du presse-papier dans le champ de travail actuel
- G.** Copies Multiples
- H.** Coller le long d'un chemin
- I.** Annuler : annuler la dernière commande
- J.** Refaire : rétablir une commande ayant été annulée
- K.** Tracer : vectoriser une image pour la découpe
- L.** Taille de page : modifier la taille de la page
- M.** Imprimer : imprimer le ou les fichiers en cours
- N.** Aperçu avant impression : montre ce que vous obtiendrez à l'impression
- O.** Découpe : ouvrir la fenêtre de paramétrage de la découpe
- P.** Rafraîchir : rafraîchir l'affichage à l'écran
- Q.** Information : affiche de l'information concernant le programme

## 2. Barre d’Affichage écran



- A.** 2X Zoom en avant : 2 fois zoom en avant (curseur au centre)
- B.** 2X Zoom en arrière : 2 fois zoom en arrière (curseur au centre)
- C.** Boite de Dessin Zoom en avant : Une fois cette commande sélectionnée, faites un clic gauche de la souris et maintenez pour créer la zone que vous voulez agrandir, une fois le bouton de la souris relâchée, la zone sélectionnée remplira l’écran.
- D.** Déplacement de la zone d’affichage sur l’écran
- E.** Pleine Page : Montre toute la page dans l’écran actuel
- F.** Prochaine Vue : Répète le dernier statut annuler

## 3. Barre d’Outil de Police



- A.** Multi langues pour sélection
- B.** Groupe de Police : pour sélection (TTF ou autre groupes de police)
- C.** Type de Police : nom de police
- D.** Paramètres de Police : icône de raccourci, cliquer pour obtenir un tableau pour sélectionner le type de police
- E.** Police Taille/Hauteur : pour les entrées de données ou sélection
- F.** Police Taille/Largeur : pour les entrées de données ou sélection
- G.** Taille Exacte : adapte le texte choisi à la valeur établie aussi mieux que possible
- H.** Bordure : ajouter une bordure au texte sélectionnée
- I.** Propriété : défini le paramètre de police sélectionnée, comme italique, pivotant etc.
- J.** Saisie d’un Texte : cliquer pour obtenir un tableau pour saisir un texte directement
- K.** Aligner le texte à gauche
- L.** Aligner le texte au milieu
- M.** Aligner le texte à droite
- N.** Aligner le texte

#### 4. Barre d'Outils

- A.** Outil de Sélection
- B.** Outil de Saisi de Texte
- C.** Editeur de point d'ancrage
- D.** Jointure de point
- E.** Graphisme Lib. I : afficher/masquer
- F.** Graphisme Lib. II : afficher/masquer
- G.** Barre de Graphisme : afficher/masquer
- H.** Barre de Table : afficher/masquer
- I.** Palette : afficher/masquer et modifier la combinaison des couleurs correspondantes
- J.** Outil de Remplissage
- K.** Barre de Mise en forme du texte : afficher/masquer
- L.** Barre d'Alignement : afficher/masquer
- M.** Grouper : grouper les objets sélectionnés
- N.** Dégroupier : dégroupier les objets sélectionnés
- O.** Dégroupier : dégroupier du texte



## CHAPITRE 5

## FILE MENU (menu fichier)

Les commandes dans le fichier du menu sont représentées ci-contre :

### Recommencer :

Pour recommencer le fichier en cours (efface le contenu du fichier en cours).

### Nouveau :

Pour commencer un nouveau document. Sur le Logiciel Artcut, vous avez la possibilité d'ouvrir de multiples documents en même temps.

### Ouvrir :

Pour ouvrir un fichier Artcut existant. Vous pouvez ouvrir un fichier dans le répertoire actuel (par défaut : c:\artcut6), ou d'un autre répertoire. Faire un double clic sur un fichier, Artcut sélectionnera le fichier et l'ouvrira.

### Fermer :

Pour fermer le document actuel. Vous aurez la possibilité de sauvegarder le document si certaines modifications ont été faites depuis la dernière sauvegarde ou si la sauvegarde n'a pas encore été faite.

### Enregistrer :

Pour sauvegarder le document actuel. Si vous sauvegardez un fichier pour la première fois, la boîte de dialogue « enregistrer sous » s'affichera.



**Enregistrer sous :**

Choisir le répertoire et le nom du fichier sous lesquels vous voulez enregistrer le document en cours.

**Importer :**

Pour importer un fichier d'un autre programme.

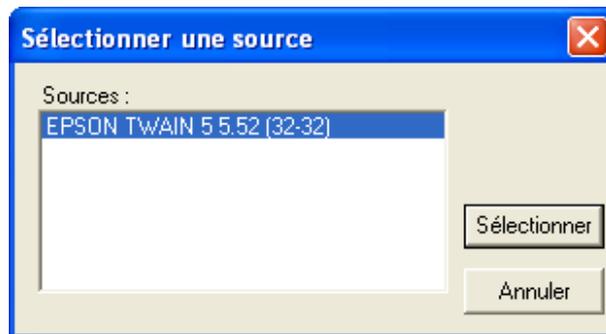
Vous pouvez filtrer les types de fichiers afficher à l'écran, exemple : PLT, EPS, TXT, BMP, DXF/R12 etc.

**Exporter :**

Pour enregistrer le fichier Artcut dans d'autres formats pouvant être utiliser par d'autres programmes.

**Artwork :**

Bibliothèque de graphisme traditionnel Chinois près pour la découpe.

**Sélectionner la Source Twain\_32 :**

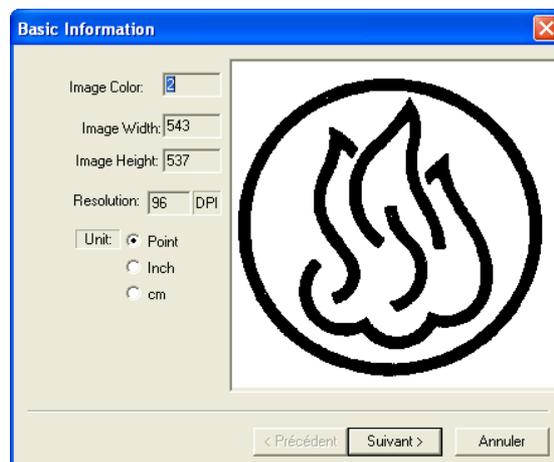
Cliquer « Select Twain\_32 Source » dans le Menu Fichier, une boîte de dialogue affiche votre actuelle « twain source » (scanner). Vous pouvez sélectionner le scanner que vous utilisez.

**Twain\_32 Sanning :**

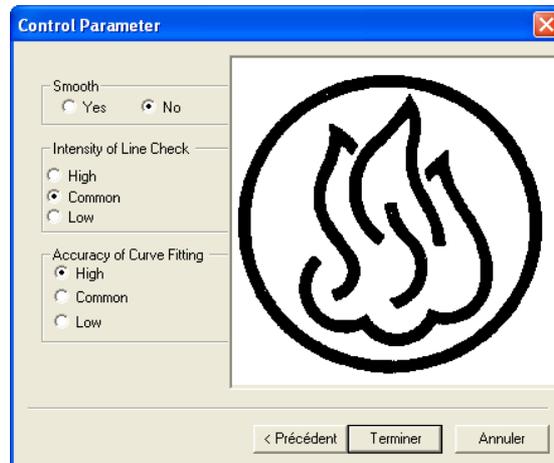
Scannez.

**Image Tracing (vectorisation de l'image) :**

Vous pouvez scanner ou importer une image (au format BMP) pour la vectoriser.



Cliquer Next (suivant), une boîte de dialogue s'affichera comme ci-dessous :



Si l'image est de bonne qualité, vous pourrez sélectionner No (non) devant Smooth (adoucir), sinon sélectionner Yes (oui).

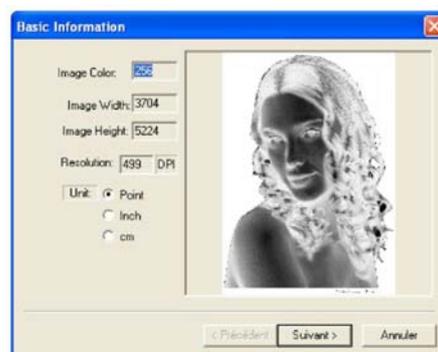
Si les bords de l'image sont principalement des lignes droites, choisir High (élevé) dans Intensity of Line Check (vérification de l'intensité des lignes). S'il y a des courbes, choisir Low (bas). Sinon choisir Common (commun).

Choisir High (élevé) ou Low (bas) dans Accuracy of Curve (précision des courbes) pour une résolution de scanne plus basse/plus haute ou un graphisme meilleur/mauvais. Il est recommandé de choisir au milieu dans la plupart des cas. Cliquer OK.

**NOTA : Artcut vectorise toutes les couleurs d'une image. Si vous souhaitez récupérer uniquement un filet de contour, convertissez votre image en noir et blanc (2 couleurs) avant de l'importer dans Artcut.**

### Image rayée :

Cette fonction s'utilise pour créer de large image avec un effet flou en utilisant la découpe du plotter. Cliquer sur Stripe Image (image rayée) dans le menu file (fichier), une boîte de dialogue s'affichera. Sélectionner l'image voulue et Cliquez sur Open (ouvrir), une boîte de dialogue affichera les bases d'information de l'image.



Un  $\surd$  devant Add Frame (ajouter un cadre) signifie qu'un bord extérieur sera ajouté dans le graphisme rayé créé. L'image restante dans la copie après avoir retiré le cadre est un film

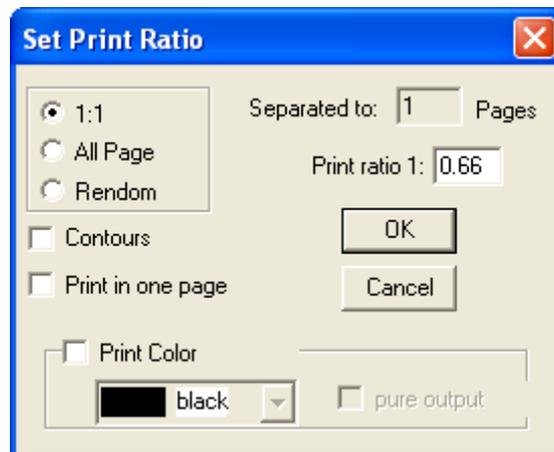
positif. La partie retirée est négative. Un  $\sqrt$  devant Reversal (inversement) pour avoir un résultat inverse de ce qui est mentionnée ci-dessus.  
Cliquez Finish (finir) pour obtenir une image rayée.



### **Print/ Print preview/ Printer Setup**

(Imprimer/Aperçu avant Impression/Mise en place de l'Impression)

Cliquez sur l'icône d'impression pour une mise en place des paramètres d'impression, puis cliquez sur Print (imprimer), ou cliquez sur l'icône Print Preview (aperçu avant impression) pour avoir une boîte de dialogue comme :



- **1:1** signifie : impression à l'échelle 1:1.
- **All Page** (toute la page) : signifie que l'échelle de votre travail sera automatiquement ajusté au format de la feuille imprimée.
- **Random** signifie que l'échelle d'impression peut être indiqué par l'utilisateur.

**Contour** : sortie des contours seulement.

**Forbid separate page** (interdiction de séparer la page) : Imprimer la maquette actuelle pour l'insérer dans une même page. ***Vous devrez généralement cocher cette case.***

**Cliquez OK** pour commencer l'impression.

**Cut/Plot :** Voir chapitre 15 « Cut/Plot »

**Horizontal Cut Line/Vertical Cut Line** (ligne de séparation horizontale/ligne de séparation verticale)

Définir une ligne horizontale ou verticale pour séparer la maquette actuelle en de multiples parties. Dans la boîte de dialogue Cut/Plot, chaque partie correspond à une « Area » (zone) différente et sera découpée séparément.

## CHAPITRE 6

## MENU EDIT (menu édition)

Pour choisir l'une des commandes d'édition, choisir la commande « Edit » du menu, puis faire glisser le curseur vers la commande désirée.

Edit	View	Text	Graph	Table	Align
Undo					Alt+RET,ARR
Redo					Ctrl+R
Text Input					
✓ Select					ECHAP
Node Edit					
Redraw					F5
Measure					
Delete					
Cut					Shift+, (PAVE NUM.)
Copy					Ctrl+C
Paste					Ctrl+V
Duplicate...					
Paste along path					
Paste & Replace...					
Group					Ctrl+E
Ungroup					Ctrl+B

**Undo** (annuler)

Pour inverser votre dernière action. Il peut être utilisé jusqu'à 128 fois pour annuler les dernières opérations d'édition.

**Redo** (refaire)

Utiliser la commande Redo pour inverser toute opération changée par la commande Undo. Vous pouvez utiliser cette commande plusieurs fois de suite.

**Text input** (saisie de texte)

Change le statut du curseur en saisi de texte pour vous permettre de saisir ou de modifier du texte.

**Select** (sélection)

Change le curseur pour choisir le statut de sélection. Après l'avoir choisi, vous pourrez bouger la souris vers l'objet et cliquer pour le sélectionner, ou tracer un carré de sélection.

**Node Edit** (édition de courbe)

Sélectionner d'abord l'objet avec le curseur de sélection puis choisissez la commande Node Edit pour faire apparaître les points d'ancrages de cette objet.

**Redraw** (rafraîchir)

Rafraîchir l'affichage à l'écran.

**Measure** (mesure)

Appuyer et maintenez la souris, la faire glisser pour afficher la distance entre le point de départ au point actuel.

**Delete** (supprimer)

Supprimer les objets ou le texte sélectionné.

**Cut** (couper)

Utiliser la commande Cut (couper) pour enlever l'objet ou le groupe d'objets sélectionné et les placer dans le presse-papier.

**Copy** (copie)

Utiliser la commande Copy (copie) ou cliquer sur l'icône (schema) pour placer le groupe sélectionné ou objets dans le presse-papier.

**Paste** (coller)

Utiliser la commande Paste (coller) ou cliquer sur l'icône (schema) pour coller le dernier groupe ou objets qui était coupé ou copié vers le presse-papier dans votre document actuel ou

un nouveau. Le même objet peut être collé plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit supprimé ou remplacé dans le presse-papier.

**Duplicate** (dupliquer)

Utiliser cette commande pour créer des copies horizontales ou verticales en même temps. Vous pouvez indiquer le nombre horizontal et vertical ainsi que l'espace entre chaque copie.

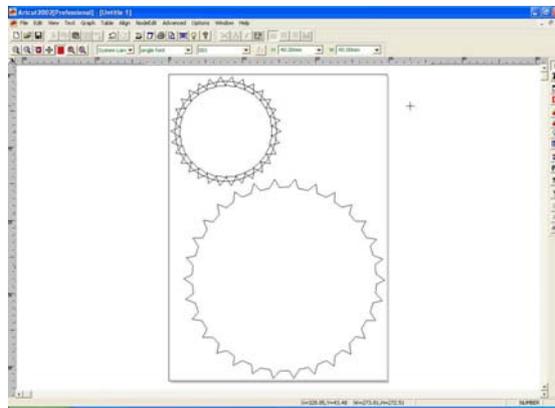
**Paste along path** (coller le long du chemin)

Utiliser cette commande pour coller un objet le long d'un chemin sélectionné comme un arc, une courbe etc.

Cette fonction est principalement utilisée pour des effets de formes variées.

Voici un exemple de collage d'un petit triangle sur un cercle.

1. Dessiner un petit triangle et un cercle en premier
  2. Sélectionnez le triangle et le copier dans le presse-papier
  3. Sélectionnez ensuite le cercle et choisissez la commande « edit » puis « paste along path ».
- Entrez le nombre de triangle que vous souhaitez coller le long du cercle et cliquez sur OK. Combiner à partir du menu Advanced.



**Group** (grouper)

Utiliser cette commande pour grouper les objets sélectionnés.

**Ungroup** (dégrouper)

Utiliser cette commande pour dégroupier les objets sélectionnés.

## CHAPITRE 7

## MENU VIEW (affichage)

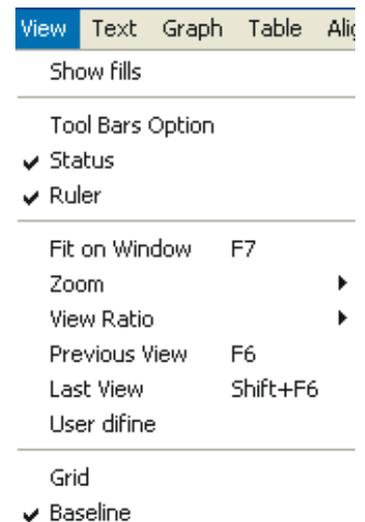
Les commandes disponibles dans le menu View (affichage) servent à visionner ou afficher l'information d'un document. Cliquez sur l'icône pour choisir l'une des commandes.

Représentation des commandes du menu View :

**Show fills** (affiche la couleur du remplissage)

Normalement, la saisie de texte ou de graphisme est affichée en contour de texte. Après avoir sélectionné Show fills, les objets s'affichent en mode Remplissage.

**Tool bars Option** (les options de la barre d'outil)



Affiche une boîte de dialogue pour vous montrer les différents Icônes/Barres. Cocher la case pour sélectionner la barre d'icône que vous voulez montrer dans la fenêtre.

**Status** (statut)

Affiche ou masque la barre de statut en bas de l'écran.

**Ruler** (règle)

Affiche ou masque les règles.

**Fit on window** (adapter dans une fenêtre)

Affichage permettant de voir tous les objets présents sur le document en cours.

**Zoom**

**2X Zoom In (shema) / 2X Zoom Out (schéma)**

*(2X zoom en avant/2X zoom en arrière)*

*Sélectionner les commandes 2x Zoom In/Zoom Out ou cliquer sur les icônes correspondants pour zoomer en avant ou en arrière.*

*(Touche de fonction : F9/F10)*

**Drawing box Zoom In** (dessiner la zone à agrandir)

*Dessiner à l'écran la zone à agrandir.*

**Full page** (pleine page)

*Affiche la page à l'écran.*

**Horizontal/Vertical fill** (contenu horizontal/vertical)

*Cliquer sur l'objet en utilisant le zoom du menu View pour afficher le contenu de la page en horizontal/vertical sur l'écran.*

**Move** (déplacer)

*Déplacer la zone d'affichage*

**Full Page** (plein page)

*Afficher la page à l'écran*

**View Ratio** (afficher à l'échelle)

Cliquez sur l'échelle que vous souhaitez appliquer à l'affichage.

**Last View** (dernier affichage)

Revenir au dernier affichage.

**User Defined** (défini par l'utilisateur)

Utiliser cette commande pour saisir la valeur d'agrandissement ou de réduction de l'affichage.

**Grid** (grille)

Afficher ou masquer la grille.

**Baseline** (ligne de base)

Afficher ou masquer la ligne de base du texte.

## CHAPITRE 8

## TEXTE DU MENU

Pour choisir l'une des commandes du menu Text, cliquer sur l'icône puis glisser le curseur vers la commande désirée.

**Texte Horizontal** (lettres de gauche à droite)

Appuyer une fois sur la touche espace pour pivoter le texte automatiquement à 90 degré ainsi de suite

**Texte Horizontal** (lettres de droit à gauche)

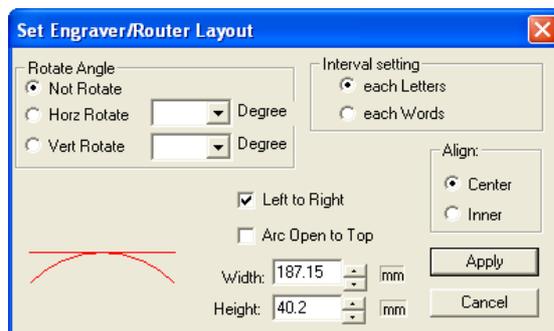
**Texte Vertical** (lignes de gauche à droite)

**Texte Vertical** (lignes de droite à gauche)

Path Text (zone de texte)

Arc Text (texte en arc)

1. Prenez l'outil Sélection et sélectionnez le texte, puis utiliser la commande Text, Arc Text. La boite de dialogue suivante apparaît :



2. « Rotate Angle » : Not Rotate (pas de pivotement)

Horz et Vert Rotate (pivoter horizontalement ou verticalement)

**Nota** : cocher l'option « Horz Rotate » pour que votre texte suive la courbe.

3. La proportion d'espace entre les lettres/mots : cliquer pour choisir l'option en dessous de Interval Setting (sélection d'interval) pour choisir comment votre texte sera reparti sur l'arc :

1) Each letters : ajuste l'espace entre les lettres

2) Each words : ajuste l'intervalle entre les mots sans affecter l'intervalle entre les lettres.

4. Align (aligner) :

1) Center (centre) : aligne les centres des premières et dernières lettres avec les extrémités de l'arc

2) Inner (intérieur) : aligne les bords des premières et dernières lettres avec les extrémités de l'arc

5. « left to Right » (De gauche à droite/de droite à gauche) Cocher la case pour que votre texte s'inscrive au dessus de l'arc et décochez là pour qu'il s'inscrive en dessous.

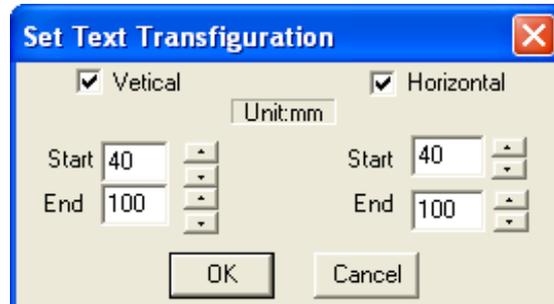
6. « Arc Open to Top » (ouvrir l'arc vers le haut) : cocher la case d'Arc Open to Top «  $\sqrt{\quad}$  », pour que votre arc soit courbé vers le bas.



7. Width and height (largeur et hauteur) : ajuster les dimensions de votre arc.

8. Circle Path (le parcours autour du cercle). Prenez l'outil de sélection et sélectionnez votre texte en arc, puis cliquer sur la croix située au milieu de votre sélection. Un cercle apparaît avec un petit carré à chaque extrémité de votre texte. Vous pouvez déplacer ces petits carrés le long du cercle pour déplacer les extrémités de votre texte.

**Gradually Change** (redimensionnement graduel) : la boîte de dialogue suivante apparaît.



- vertical : coché la case pour faire une déformation verticale
- horizontal : coché la case pour faire une déformation horizontale
- start/end : vous permet de définir les dimensions (horizontales et verticales) de la première et de la dernière lettre de votre texte. Toutes les lettres situées dans l'intervalle seront graduellement redimensionnées.

**Weld** (souder) : vous permet de souder différents éléments d'un texte. S'utilise généralement avec des typographiques asiatiques.

**Bold\*** (texte en gras)

**Get Inline/Outline together\*** (projection à l'intérieur et à l'extérieur)

**Convert Text to Graph** (vectoriser le texte)

Utiliser cette commande pour vectoriser le texte. Notez qu'un texte vectorisé ne peut pas être modifié avec l'outil de saisie de texte. Cette commande sera utile si vous souhaitez donner des dimensions exactes à votre texte. Pour cela, vectorisez votre texte puis utilisez la commande Advanced – Resize définir les dimensions de votre texte. (voir p. 22)

Il y a trois options :

1. une rangée du texte est réunie en un groupe
2. chaque mot est réunie en un groupe
3. chaque contour est séparé

**Outline\*** (faire une projection à l'extérieur)

*\*Dans les boîtes de dialogue qui apparaissent, cocher les deux cases « Keep » pour conserver le texte original sinon celui-ci disparaîtra et le résultat sera vectorisé.*

**Font Size** (taille de police)

Utiliser cette commande pour définir la taille et le type de police du texte sélectionné.

- 1) Font Size (taille de police) : dans le menu déroulant sélectionner System English Font puis choisissez la typographie désirée.

- 2) Normal Size (taille normale) : vous pouvez changer la largeur et longueur de votre texte sans respecter les proportions.
- 3) Exact Size (taille exacte) : vous pouvez redimensionner votre texte en conservant les proportions.

Vous pouvez également accéder à ces commandes depuis la barre d'outil de texte.

### **Font Style** (style de police)

Utiliser cette commande pour définir le style de police du texte sélectionné.

- 1) Style : une boîte de dialogue apparaît où vous pourrez définir l'inclinaison, la rotation, l'alignement etc.. de votre texte.
- 2) Baseline (ligne de base) : pour déplacer la ligne de base de votre texte.
- 3) Italic : définir l'inclinaison de votre texte.
- 4) Rotate (pivoter) : définir l'angle de rotation de votre texte (cette rotation s'applique lettre à lettre).
- 5) Space (espace) : permet de définir l'espace entre les lettres (word) et les lignes (row).
- 6) Box (cadre) : vous permet de créer un cadre autour de chaque lettre et de définir l'espace entre la lettre et le bord du cadre.

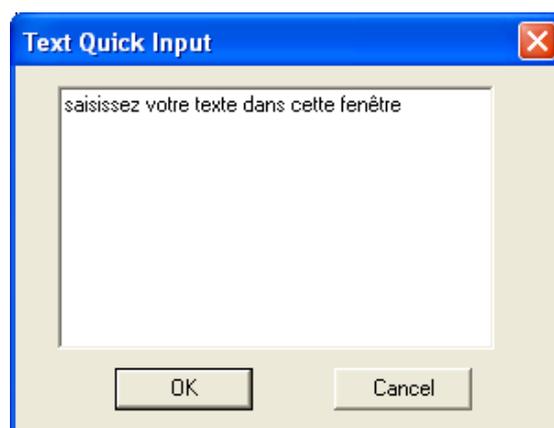
**Align Horizontal** (aligner horizontalement) : vous permet de définir la justification de votre texte : à gauche, à droite, au centre et justification complète.

**Align Vertical** (aligner verticalement) : utilisez cette commande pour les textes de type asiatique (écriture verticale).

### **Equal Space and Forbid**

#### **Text Input**

Utiliser cette commande pour que la fenêtre suivante apparaisse :



Le texte saisi dans cette boîte de dialogue apparaîtra sur votre fichier.

Vous pouvez également saisir directement votre texte sur le plan de travail en utilisant l'outil texte de la barre d'outils.

### **Break apart** (diviser en plusieurs parties)

Utiliser cette commande pour diviser un texte en plusieurs parties. Vous pouvez scinder votre texte en paragraphes, lignes ou lettres. Chacune de ces parties pourra être modifiée ultérieurement avec l'outil de saisi de texte.

## CHAPITRE 9

## GRAPH MENU (menu graphique)

Pour choisir l'une des commandes du menu Graph, cliquer sur la commande Graph puis glisser le curseur vers la commande désirée.

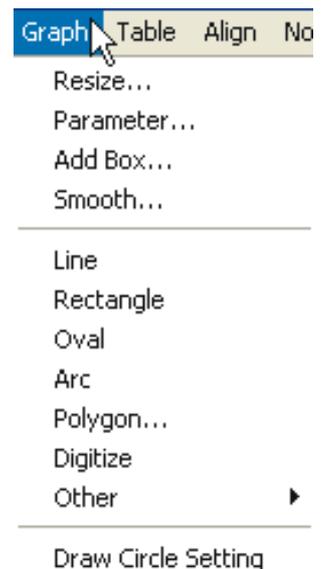
### **Resize** (redimensionner)

Utilisez cette commande pour modifier la largeur (width) et la hauteur (height) de l'objet ou du groupe d'objet sélectionné. Vous pouvez choisir de conserver les proportions (Equal Ratio) ou pas. Vous pouvez également conserver une copie de l'original (Keep Original)

### **Parameter** (paramètre)

Utilisez cette commande pour redimensionner des objets, hormis le texte.

Dans la boîte de dialogue Parameter, vous pouvez définir la largeur (w) et la hauteur (h) de votre objet. Cliquez sur Cancel pour annuler, sur Add pour opérer vos modifications en conservant l'original, sur Change pour opérer vos modifications directement sur l'original et sur Delete pour supprimer l'objet.



### **Add Box** (ajouter une boîte)

Utilisez cette commande pour créer un cadre autour d'un objet ou d'un groupe d'objet sélectionné, hormis le texte. Vous pouvez définir l'espace entre l'objet sélectionné et le cadre qui l'entoure.

### **Smooth** (adoucir)

Utilisez cette commande pour adoucir les contours de l'objet sélectionné.

### **Line** (ligne)

Utilisez cette commande pour dessiner une ligne dans le plan de travail. Faites un clic gauche avec la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner une ligne. En appuyant sur la touche SHIFT (majuscule) du clavier en même temps, vous obtiendrez une ligne horizontale. En appuyant sur la touche CTRL du clavier en même temps, vous obtiendrez une ligne verticale.

### **Rectangle**

Utilisez cette commande pour dessiner un rectangle dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un rectangle. En appuyant sur la touche SHIFT (majuscule) du clavier en même temps, vous obtiendrez un carré.

### **Oval**

Utilisez cette commande pour dessiner un ovale dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un ovale. En appuyant sur la touche SHIFT du clavier en même temps, vous obtiendrez un cercle.

#### **Arc**

Utilisez cette commande pour dessiner un arc dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un arc.

#### **Polygon**

Utilisez cette commande pour dessiner un polygone dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un polygone. Dans la boîte de dialogue Polygon, vous pouvez définir le nombre de côté (border) de votre polygone (3 pour un triangle ou 5 pour une étoile). Les options Radius (circonférence) et Start Angle (angle) vous permettent de définir la taille et l'inclinaison de votre polygone. Nous vous recommandons néanmoins de ne pas utiliser ces 2 options, vous pourrez ainsi garder la liberté de redimensionner et de faire pivoter le polygone à votre guise.

#### **Other** (autre)

Utilisez cette commande pour dessiner d'autre graphisme utile.

#### **Draw Circle Setting** (paramètre pour dessiner un cercle)

Outil avancé pour la conception de cercle.

## CHAPITRE 10

## LE MENU TABLEAU

Pour choisir l'une des commandes du menu Table, cliquer Table dans menu puis glisser le curseur vers la commande désirée.

#### **Table Bar** (barre des tableaux)

Sélectionnez cette commande, la barre Table sera affichée en bas à gauche de la fenêtre principale comme ci-dessous :

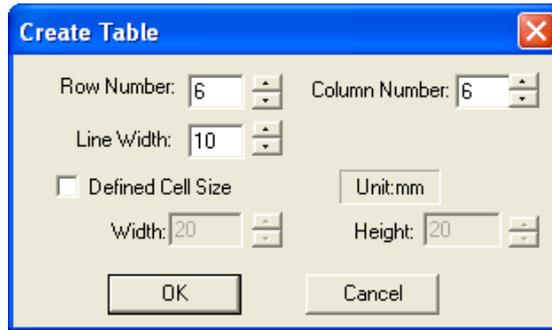


- A.** Créer ou insérer un nouveau tableau
- B.** Fusionner les cellules d'un tableau
- C.** Diviser les cellules
- D.** Insérer des rangées
- E.** Insérer des colonnes
- F.** Supprimer des rangées : supprimer la partie choisie horizontalement
- G.** Supprimer des colonnes : supprimer la partie choisie verticalement

#### **New table** (nouveau tableau)

Utilisez cette commande pour créer un tableau. Cliquer New Table du menu Table puis une boîte de dialogue apparaît :





Définissez les valeurs pour le nombre de rangées (row number), le nombre de colonnes et la largeur des lignes (line width). Cliquez sur OK.

Si Defined Cell Size (taille de la cellule définie) n'est pas cochée, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faites glisser un rectangle de la taille du tableau désiré.

### **Change size of table** (changer la taille du tableau)

Sélectionnez le tableau que vous désirez redimensionner, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis glissez la souris jusqu'à obtenir la taille désirée.

### **Merge Cells** (fusionner les cellules)

Sélectionnez les cellules que vous souhaitez fusionner avant d'utiliser cette commande.

### **Split Cells** (diviser des cellules)

Sélectionnez les cellules désirées en premier. Cliquez sur Split Cells (diviser des cellules) du menu Table, définir le nombre de rangées, de colonnes. Cliquez OK pour obtenir le résultat désiré.

### **Insert Rows/Columns** (insérer des rangées/colonnes)

Sélectionnez la cellule désirée, puis cliquez sur Insert Rows (ou Columns) du menu Table pour insérer une colonne ou une ligne.

### **Delete Rows/Columns** (supprimer des rangées/colonnes)

Sélectionnez la rangée ou la colonne désirée, puis cliquez Delete Rows (or Columns) du menu Table pour supprimer une colonne ou une ligne.

### **Change Space** (changer l'espace)



## **CHAPITRE 11**

## **ALIGN MENU (alignement)**

Pour choisir l'une des commandes du menu Align, cliquez sur la commande Align du menu puis glissez le curseur vers la commande désirée.

### Same Size (taille identique)

Plusieurs objets sont sélectionnés. Mettre les objets de la sélection secondaire à la même taille que la sélection principale. Il y a trois options : Equal Width (de largeur égale), Equal High (d'hauteur égale), Equal All (égaler tout).

Rappel : la sélection principale se reconnaît par la croix rouge au centre de son carré de sélection. Lors d'une sélection additive (avec la touche Shift), la sélection principale sera toujours le dernier objet sélectionné.

**Objects Horizontal Left** (alignement à gauche de la sélection principale)

**Objects Horizontal Right** (alignement à droite de la sélection principale)

**Objects Horizontal Center** (centrer horizontalement sur la sélection principale)

**Objects Vertical Top** (alignement en haut de la sélection principale)

**Objects Vertical Bottom** (alignement en bas de la sélection principale)

**Objects Vertical Middle** (centrer verticalement sur la sélection principale)

**To Page Horizontal Center** (mise en page au centre à l'horizontal)

Centrez horizontalement l'objet ou le groupe d'objets sélectionné sur la page.

**To Page Vertical Middle** (mise en page au milieu à la vertical)

Centrez verticalement l'objet ou le groupe d'objets sélectionné sur la page.

**Equal Horizontal Space** (égalisez l'espace horizontal)

**Equal Vertical Space** (égalisez l'espace vertical)

**Objects Align Center** (objets alignés au centre)

Centrer horizontalement et verticalement tous les objets sélectionnés sur la sélection principale.

**Circle Align Center** (aligner les cercles au centre)

Même commande que précédemment mais ne s'appliquant qu'aux cercles.

**Bring to Front/ Next Layer/ Previous Layer/ Send to Bottom**

(premier plan/ plan supérieur/ plan inférieur/ arrière plan)

Utiliser ces commandes pour déplacer les objets sélectionnés vers le plan désiré.

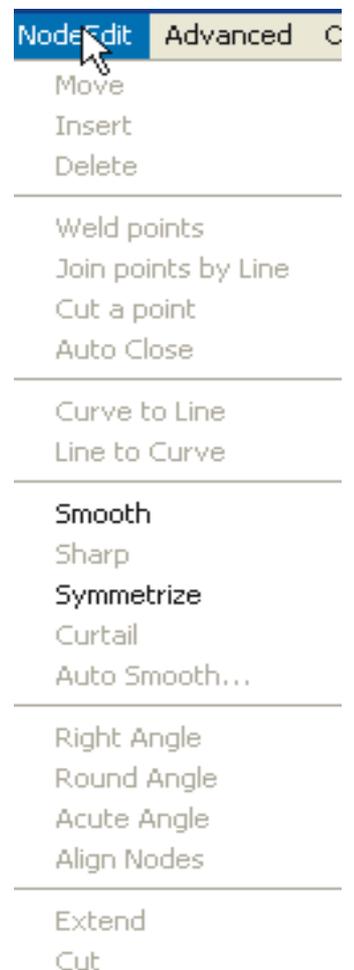


## CHAPITRE 12 EDIT (éditeur de courbe)

## NODE

Pour sélectionner une commande du menu Node Edit, cliquez dessus puis déplacer le curseur vers la commande désirée.

Choisissez les objets du texte ou du graphisme que vous souhaitez transformer, cliquez ensuite sur l'icône Node Edit de la barre d'outils (barre située à droite de l'écran, à la verticale, l'icône Node Edit est le troisième en partant du haut). Les objets sélectionnés s'afficheront en mode point d'ancrage et la barre d'outil d'édition des points d'ancrage suivante apparaîtra à gauche de l'écran :



*Les objets voulus doivent être sélectionnés d'abord ! Autrement l'opération ne fonctionnera pas.*

- a. Insert a Node (ajouter) : ajouter un point sur le segment d'une ligne
- b. Delete Nodes (supprimer) : supprimer le point sélectionné
- c. Weld Point (joint) : joint 2 points sélectionnés en un point
- d. Break/Open a Contour (ouvrir une courbe) : couper une courbe en 2 parties
- e. Join by a Line (relier par une ligne) : relier 2 points séparés avec les segments d'une ligne
- f. Auto Close (fermeture automatique) : relie 2 extrémités d'une courbe non fermée
- g. Change Line (changer en une ligne droite) : la courbe sélectionnée est changée en une ligne droite
- h. Change Curve (changer en une courbe) : la ligne droite sélectionnée est changée en une courbe
- i. Sharp (accentuer) : permet de manipuler les points directeur sans aucune symétrie
- j. Smooth (adoucir) : les points directeurs sont symétrique dans leur orientation mais pas dans leur longueur
- k. Symetry (symétrique) : les points directeurs sont totalement symétriques
- l. Remove Point (réduction automatique des points d'ancrage) : réduit automatiquement le nombre de points d'ancrage nécessaire à la création d'une courbe
- m. Right Angle .. Droit : transforme les courbes en angle droit
- n. Round Angle (arrondir les angles) : permet d'arrondir les angles
- o. Acute Angle : supprime les points directeurs
- p. Align Nodes (aligner) : aligner les points d'encrage sélectionnés dans une direction horizontale ou verticale
- q. Extend. (étendre) : étendre les segments d'une ligne droite choisi vers une courbe
- r. Cut (diviser) : diviser deux courbes sélectionnées où leurs nœuds d'ancrage s'intersectent

### **1. Choisir les points d'encrage**

1. Première méthode : faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faites glisser la souris pour obtenir un cadre bleu, tous les points d'ancrage situé dans ce cadre seront sélectionnés.

2. Deuxième méthode : cliquez pour sélectionner un point d'encrage. Maintenez la touche SHIFT du clavier puis cliquez sur les autres points que vous souhaitez sélectionner.

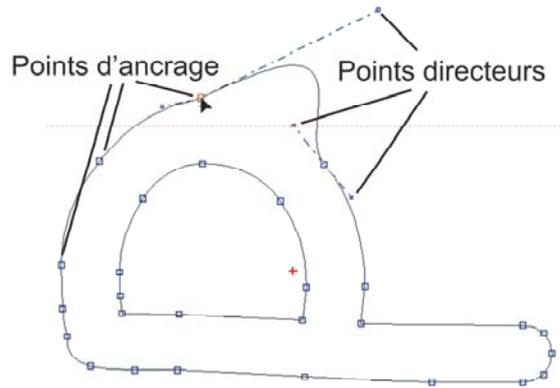
Les points sélectionnés deviendront de petits points rouges.

### **2. Les fonctions d'édition des points d'encrages**

1. Une fois le ou les points d'ancrage sélectionnés, cliquez sur l'un d'entre eux pour les déplacer à votre guise. Vous pouvez également utilisez les touches du clavier. Pour déplacer votre sélection verticalement, maintenez la touche SHIFT enfoncée. Pour la déplacer horizontalement, maintenez la touche CTRL.

2. Sélectionner le milieu d'une ligne changera cette ligne en un arc.

- 2. Vous pouvez également déplacer les points directeurs pour modifier les courbes. Pour cela, vous disposez de plusieurs options dans la barre d'édition de points d'ancrage (sharp, smooth, symétry).



## CHAPITRE 13

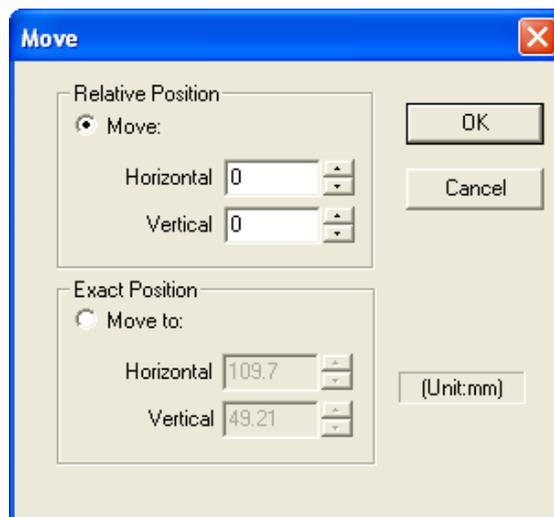
## MENU ADVANCED (avancé)

Pour choisir l'une des commandes du menu Advanced, cliquez dessus puis glissez le curseur vers la commande désirée.

### Move (déplacer)

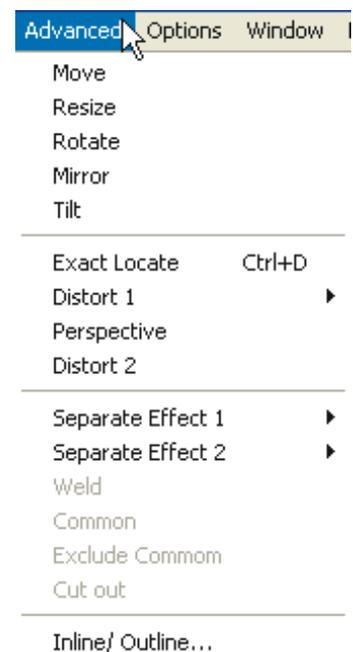
Dans la boîte de dialogue qui apparaît (voir ci-dessous), deux solutions vous sont proposées :

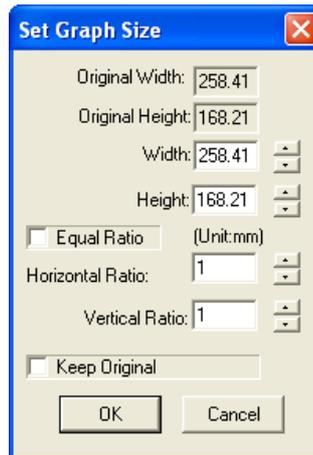
1. Relative Position/Move : vous permet d'effectuer un déplacement horizontal ou vertical de la sélection en entrant les valeurs souhaitées dans les champs prévus à cette effet.
2. Exact Position/Move to : vous permet de redéfinir la position de votre sélection sur votre document en entrant les coordonnées de la position souhaitée.



### Resize (redimensionner)

Utilisez cette commande pour modifier la largeur (width) et la hauteur (height) de l'objet ou du groupe d'objet sélectionné. Vous pouvez choisir de conserver les proportions (Equal Ratio) ou de les modifier. Vous pouvez également conserver une copie de l'original (Keep Original).

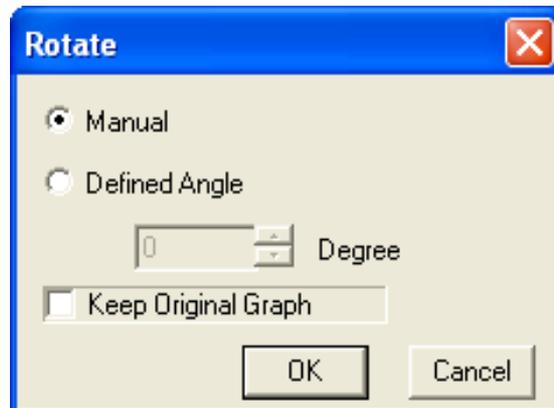




### **Rotate** (pivoter)

Utilisez cette commande pour faire pivoter un objet.

Sélectionnez l'objet voulu en premier, puis cliquez sur la commande Rotate du menu Advanced, une boîte de dialogue apparaît :



Il y a 2 options :

Si Manual (manuel) est coché, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faites glisser la souris pour faire pivoter l'objet sélectionné.

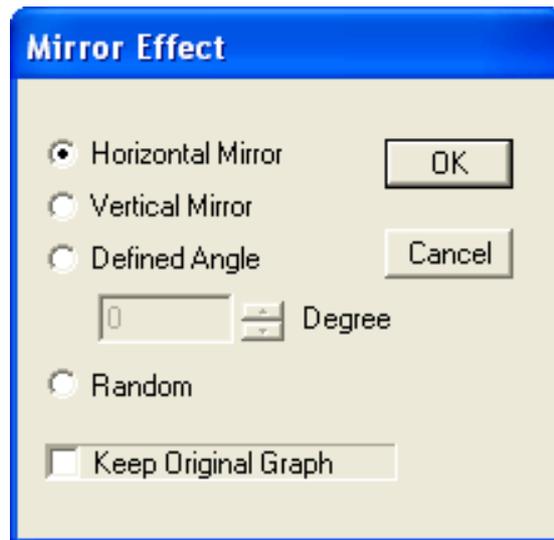
Si Defined Angle (angle défini) est coché, l'objet sélectionné pivotera au paramètre défini.

Si Keep Original (garder l'original) est coché, l'objet original sera gardé.

### **Mirror** (miroir)

Utilisez cette commande pour un effet miroir.

Sélectionnez l'objet voulu en premier, puis cliquez sur la commande Mirror du menu Advanced, une boîte apparaît :



Il y a quatre options :

Vous pouvez sélectionner l'effet miroir à l'horizontal, vertical, Defined Angle (angle défini) ou Random (manuel).

Si Defined Angle (angle défini) est sélectionné, l'objet sélectionné sera en effet miroir au paramètre défini.

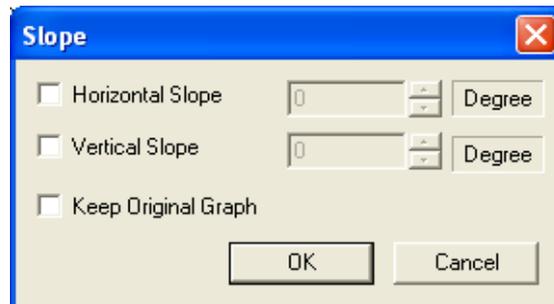
Si Random est sélectionné, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faites glisser la souris pour tracer un axe autour duquel se fera l'effet miroir.

Si Keep Original est coché, l'objet original sera gardé.

### **Tilt** (incliner)

Utilisez cette commande pour incliner un objet.

Sélectionnez l'objet voulu en premier, puis cliquez sur Tilt du menu Advanced, une boîte de dialogue apparaît :



Cochez la case Horizontal ou Vertical ou cocher les deux à la fois pour incliner un objet. Si Keep Original est coché, l'objet original sera gardé.

### **Exact Locate** (destination exacte)

Cette commande est similaire aux commandes Resize et Move.

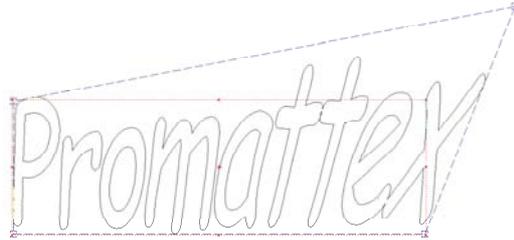
### **Distort 1** (déformer) :

Cette commande vous propose 4 types de déformations qui seront plutôt utilisées avec du texte (cylinder, cone, sphere, ring).

### **Perspective**

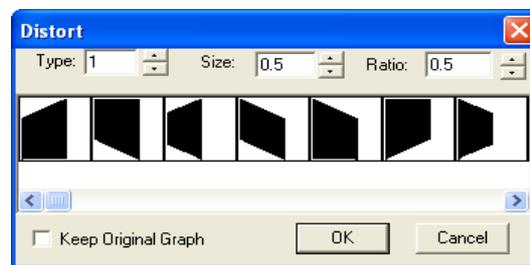
1. Sélectionner les objets que vous voulez mettre en perspective.
2. Cliquer sur Perspective dans le menu Advanced.

3. Déplacer la flèche sur l'un des quatre points du cadre sélectionné, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faites glisser la souris. Relâcher la souris lorsque l'effet recherché est obtenu.



### **Distort 2 (déformer)**

1. **Choisissez les objets voulus**, cliquez ensuite sur Distort 2 du menu Advanced, une boîte de dialogue apparaît :



2. Cliquez sur les flèches ou sur la barre de défilement, ou saisissez un numéro pour sélectionner la déformation que vous souhaitez appliquer. Si vous voulez garder le graphique original, cochez la case Keep Original.

### **Separate Effect 1 (effet de séparation 1)**

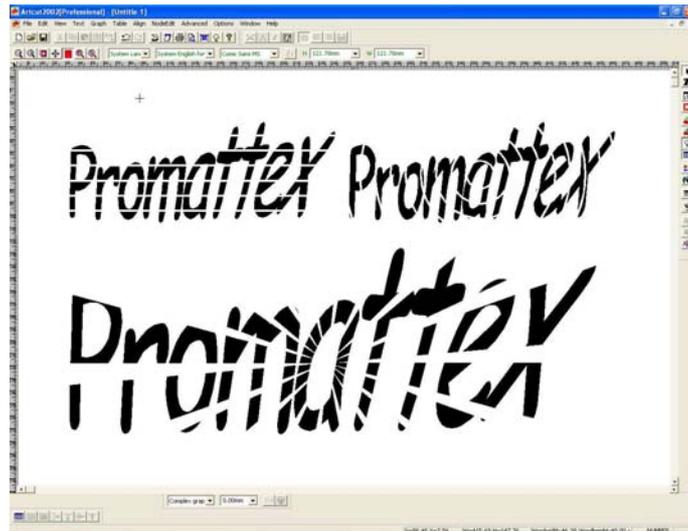
Le logiciel offre 3 différentes méthodes pour diviser un objet : avec une ligne, un rectangle ou un ovale. Les parties ainsi séparées peuvent être sélectionnées séparément après avoir été dégroupées.

Exemple : la méthode de séparation avec des lignes :

1. Sélectionnez l'objet désiré. Cliquez sur la commande Separate1 avec Line (ligne) du menu Advanced.
2. Déplacez le curseur au point de départ du cadre sélectionné, faites un clic gauche de la souris puis faites glisser le curseur à l'extrémité de la ligne.
3. Le contour de l'objet sélectionné sera divisé en deux parties par la ligne.

### **Separate Effect 2 (effet de séparation 2)**

Cette commande est similaire à la commande Separate 1. Il y a 3 différentes méthodes pour diviser des objets : avec des parallèles, des cercles (ondulations) et des rayures.

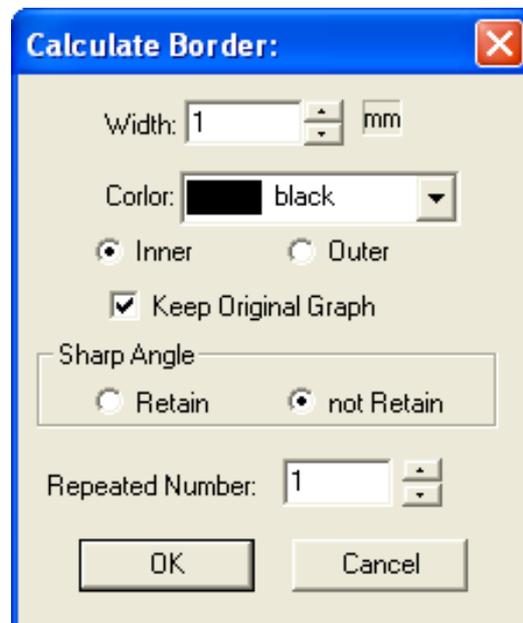


**Weld/ Common/ Exclude common/ Cut out** (souder /garder commun/ exclure commun/ couper)

Ce sont des commandes utiles pour la création de certains motifs.

- 1) **Weld** : tous les objets sélectionnés sont soudés entre eux.
- 2) **Common** : seuls les zones communes aux deux objets sélectionnés sont conservées.
- 3) **Exclude common** : les zones communes aux deux objets sélectionnés sont supprimées.
- 4) **Cut Out** : la sélection principale est amputée par la sélection secondaire.

5) **Inline/Outine** (faire une projection à l'intérieur/faire une projection à l'extérieur)  
 Utiliser cette commande pour une projection à l'intérieur ou à l'extérieur d'un objet sélectionné. Vous pouvez définir la distance entre l'original et sa projection.



**Width** (largeur) : définis la distance entre l'original et la projection

**Color** (couleur) : définis la couleur de la projection

**Inner/Outer** (intérieur/extérieur) : définis le(s) direction(s) de la projection

**Keep Original Graph** : conserver l'original

**Sharp Angle** : accentuer les angles (cette fonction n'aura pas une grande incidence)  
**Repeated Number** : définis la quantité de projection.  
Cliquez sur OK pour valider.

## CHAPITRE 14

## OPTIONS

Pour choisir l'une des commandes du menu Options, cliquez dessus puis faites glisser le curseur vers la commande désirée.

### **Page Size** (taille de la page)

Utilisez cette commande pour redéfinir la taille du document en cours.

### **Guide**

Utilisez cette commande pour définir des lignes de guide horizontales ou verticales dans le document en cours. Cette commande est pratique pour exécuter des motifs précis.

### **Snap** (magnétisation)

Utilisez cette commande pour configurer le magnétisme des guides, des contours et des centres des objets.

### **Lock/Unlock** (verrouiller/déverrouiller)

Cette commande permet de verrouiller ou déverrouiller les guides et/ou les objets sélectionnés. Les objets verrouillés ne peuvent subir aucune transformation sans avoir été déverrouillé au préalable.

### **Grid Options** (option grille)

Utilisez cette commande pour établir les options de Grid (grille). Vous pouvez choisir les dimensions de la grille ainsi que sa couleur.

### **Auto Save** (sauvegarde automatique)

Cette commande vous permet de configurer la sauvegarde automatique de votre document. Vous pouvez définir la périodicité de ces sauvegardes.

### **Multi Pages**

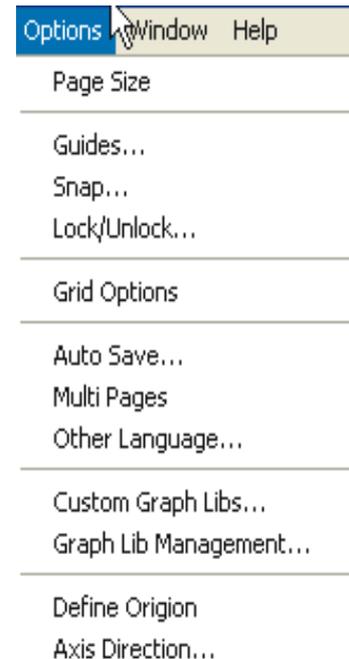
Utilisez cette commande pour définir ou annuler le mode de travail en multi pages. Vous pouvez sélectionner les différentes pages à partir de la zone située en bas à droite de votre écran.

### **Other language** (autre langue)

Définis les typographies supportées par le logiciel.

### **Custom Graph Libs**

Cette commande vous permet d'accéder à une bibliothèque de formes que vous aurez vous-mêmes constituées.



## Graph Lib Management

Cette commande vous permet de créer une bibliothèque de formes personnalisée.

### Define Origin (définir l'origine)

Vous permet de définir un point d'origine sur un document en cours.

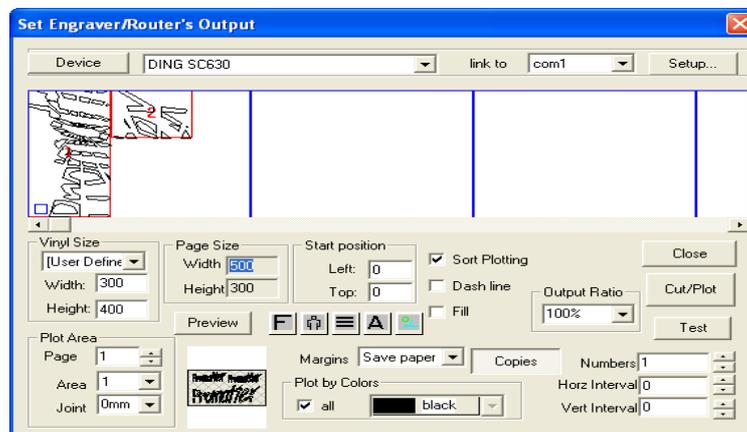
### Axis Direction (direction de l'axe)

Utiliser cette commande pour définir la direction des axes X ; Y.

## CHAPITRE 15

## CUT/PLOT (couper/tracer)

Cliquez sur l'icône **Cut/Plot** ou sélectionner la commande Cut/Plot du menu File, une boîte de dialogue apparaît :



**1. Device (appareil) :** Cliquez sur la flèche pour sélectionner le fabricant et le modèle de votre plotter parmi la liste qui défile. Si le nom de votre plotter ne se trouve pas dans la liste, contactez votre revendeur. Vous pouvez éventuellement essayer de sélectionner un appareil similaire ou sélectionner « HPGL » ou « DMPL » dans « other ».

Par exemple : DING SC630

- 1) Cliquer sur DING dans le tableau des fabricants. Tous les modèles DING s'afficheront dans Device Model.
- 2) Cliquer sur DING SC630,
- 3) Cliquer sur Add (ajouter), ce modèle de plotter sera dans la boîte de Selected Device.
- 4) Cliquer sur Exit pour sortir.
- 5) Le DING SC630 est maintenant ajouté dans la boîte de dialogue Plot.
- 6) Nous l'avons à présent défini comme un équipement actuel.

**2. Link to (relier à) :** pour établir les ports de communication comme Com1, Com2 ou LPT1.

**3. Bouton Set Up (définir) :** pour établir les paramètres du port de communication.



Cliquez ensuite sur **Plotter compensation** pour obtenir la boîte de dialogue suivante :



Pour certains types de Plotter, il est nécessaire de définir la compensation pour un détourage de lettre plus lisse. Dans le logiciel, il y a deux types de compensation : close (fermé) et Sharp Angle (angle pointu).

**Plotting Accuracy** : c'est la précision de découpe. Choisir Low (bas) est recommandé.

### *Retour à la fenêtre Cut/Plot*

**4. Vinyl Size** (taille du vinyle) : établi la taille du vinyle actuellement utilisé par votre plotter.

**5. Page Size** (taille de la page) : taille de la page actuellement utilisée sur Artcut.

**6. Start Position** (position de départ) : définit la position de départ de la découpe. Vous pouvez visualiser les objets à découper dans le champ d'affichage. Déplacez la souris sur l'objet, faites un clic gauche et maintenez pour faire glisser l'objet dans la position voulu sur le vinyle ou saisir directement les données de positionnement.

**7. Plot Area** (zone de découpe) :

1) Page # : Si votre motif de travail s'affiche sur une page, sélectionnez 1. Si vous sélectionnez « multi-page » à partir du menu Option, vous pouvez choisir le numéro de page à découper.

2) Area (zone) : Si la taille de la page est plus large que la taille du vinyle, le logiciel séparera automatiquement les objets pour découper sur plusieurs zones (« area »).

Vous pouvez choisir la zone à découper.

3) Join (recouvrement) : vous permet de définir une zone de découpe commune. Vous pourrez ainsi superposer les différentes parties de votre découpe au niveau de cette zone de recouvrement.

**8. Output Ratio** (saisi de l'échelle) : vous permet de mettre à l'échelle votre découpe.

**9. Preview** (aperçu) : si vous modifiez des options dans la fenêtre CutPlot, n'oubliez pas de cliquer sur Preview pour mettre à jour l'aperçu.

**10.** Les commandes des icônes de gauche à droite sont : Mirror (miroir), Rotation (pivoter), Add Box to Text Block (ajouter une bordure au block texte), Add Box to Letter (ajouter une bordure aux lettres), Add Box to Page (ajouter une bordure à la page).



**11. Margins** (marges) : il y a 2 modes de travail. Save Paper (sauvegarde du papier) signifie que le programme définit la position de départ pour la découpe de l'objet à partir du point de départ de l'objet. De cette façon, le vinyle est économisé. Sinon, vous sélectionnez le mode normal. Utilisez le mode « save paper » par défaut.

**12. Sort Plotting** (trier la découpe) : sélectionnez cette commande pour changer la séquence de découpe. Le programme découpera de gauche à droite, se déplaçant de haut en bas.

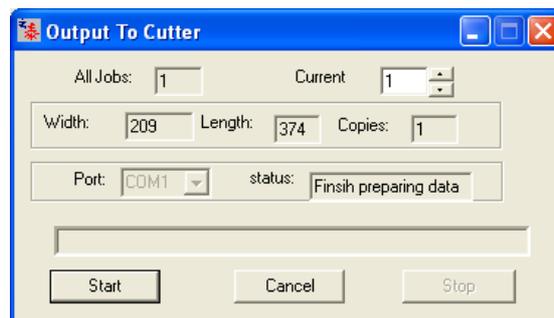
**13. Plot by color** (découpe par couleur) : si le motif est défini en plusieurs couleurs, vous pouvez sélectionner une de couleur pour qu'elle soit découpée seule, ou sélectionner toutes les couleurs à découper ensemble. Très utile pour découper des motifs en plusieurs couleurs sur plusieurs vyniles différents.

**14. Copies** : vous permet de découper plusieurs fois le même motif. Vous pouvez définir le nombre de motif ainsi que l'intervalle horizontal et vertical entre chaque copie. Artcut fera automatiquement la mise en page. **Cliquez sur Preview pour visualiser le résultat dans l'aperçu.**

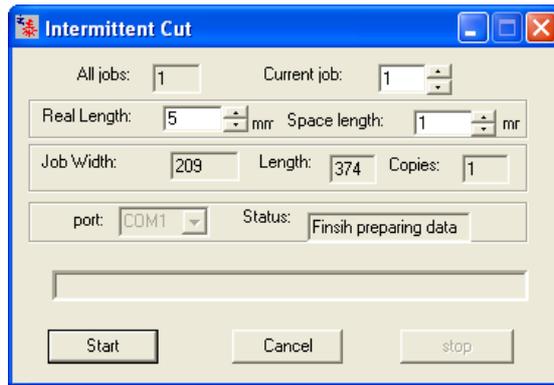
**15. Dash Line** : pour découper des contours en mode Dash Line (pointillé).

**16. Test** : appuyer sur ce bouton pour couper un petit carré sur du vinyle et vérifier si le câble est connecté correctement et si les paramètres du port de communication sont bien définis.

**17. Cut/Plot** : appuyer sur ce bouton, une boîte de dialogue s'affichera comme ci-dessous :



Si la case « dash line » a été cochée, appuyer sur le bouton cut/plot pour obtenir la boîte de dialogue suivante, vous pouvez définir la Real Length (longueur réelle) et le Space Length (longueur d'espace) avant de commencer la découpe.



Appuyez sur START pour commencer la découpe.

*Retour à la fenêtre Cut/Plot*

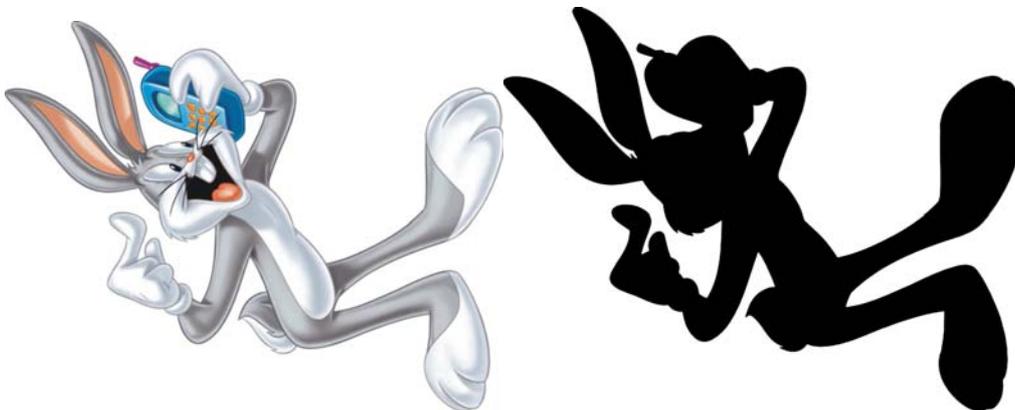
**18. Close (fermer) :** sortir de la fenêtre principale.

## CHAPITRE 15

## LE DETOURAGE

ArtCut vous permet de détourner des fichiers pré-imprimés à l'aide d'un repérage. Ce petit didactel vous permettra de suivre pas à pas la procédure de détourage :

- 1- Préparation de vos fichiers : vous devez dans un premier temps mettre de côté l'image que vous voulez détourner. Vous aurez besoin de deux choses : 1 image au bonnes dimensions et si possible une image en noir et blanc :



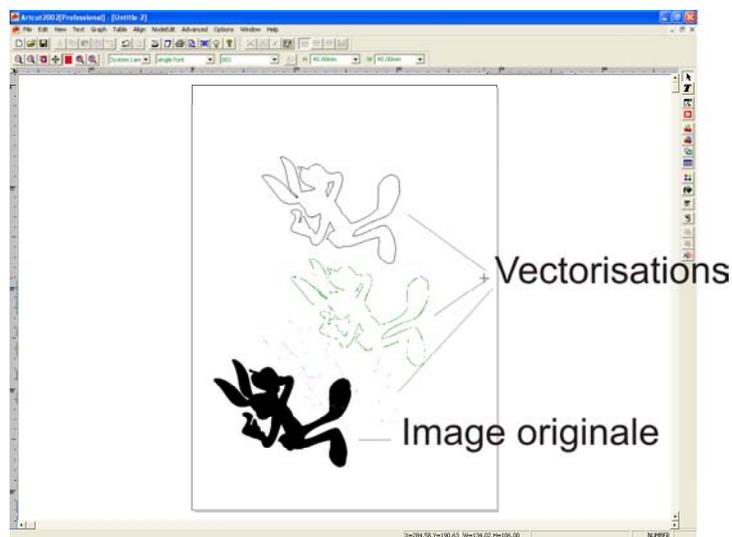
Pour réaliser la version noir et blanc, vous devrez vous servir d'un logiciel de dessin de type photoshop limited edition ou autre.

Ouvrez votre matrice A3 dans ArtCut. Cette matrice est disponible dans la disquette fournis avec votre plotter. Importer l'image à détrouer avec la commande « File – Import ».

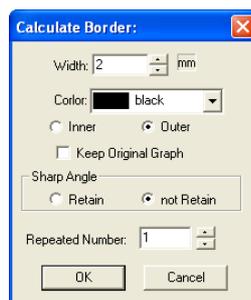
L'image utilisée dans ce didactel est également dans la disquette.

Une fois l'image importée dans votre document, vous devez tracer le contour. Pour cela, vous allez utiliser la version noir et blanc de votre image : utilisez la commande « File – Image Tracing » et choisissez l'image en noir et blanc. Pour plus d'information sur cette fonction, rendez-vous à la page 8 de ce manuel. Pour l'instant, cliquez sur « suivant » dans les boites de dialogue jusqu'à ce que la vectorisation est lieu.

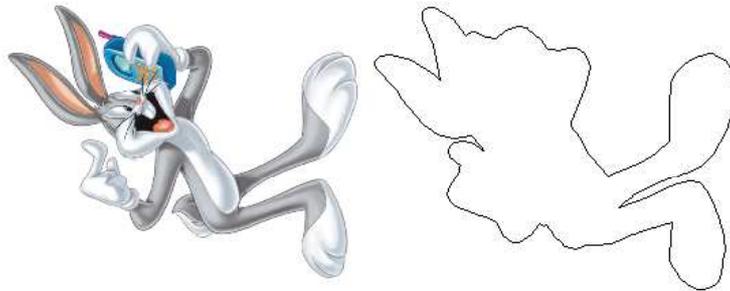
ArtCut vectorisera toutes les nuances de l'image. Pour le fichier de démonstration, vous aurez 3 vectorisations et l'image originale que seront importées lors de la vectorisation. Séparez-les et ne gardé que la vectorisation du contour.



Vous devez ensuite réaliser une projection de votre contour afin d'avoir une marge de sécurité. Dans le cas présent, nous allons faire un liseret blanc de 2mm autour du visuel. Pour cela, sélectionnez votre contour. Celui-ci est composé de deux parties : le contour à proprement parlé et des réserve à l'intérieur des bras. Utilisé la commande « Edit – Ungroup » pour dégroupier l'ensemble. Sélectionnez ensuite le contour et utilisez la commande « Advanced – Inline/Outline ». Dans la boite de dialogue qui apparaît, entrez la valeur « 2 mm » dans le champs « Width », cochez la case « outer » et décochez la case « keep original » comme suit :



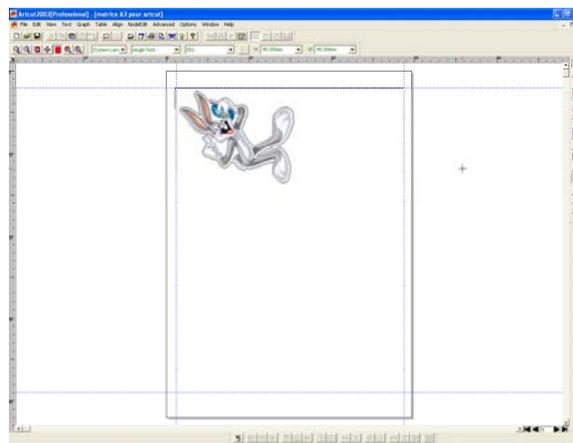
Il faut ensuite faire une projection pour les réserver à l'intérieur de la silhouette. Dans ce cas particulier, on peut directement supprimer les éléments en question. Sinon, on peut faire une projection vers l'intérieur. La méthode sera la même que pour la projection, il suffira juste de sélectionner la case « inner ». Pour plus d'information sur cette fonction, rendez-vous à la page 26 « inline/outline ».



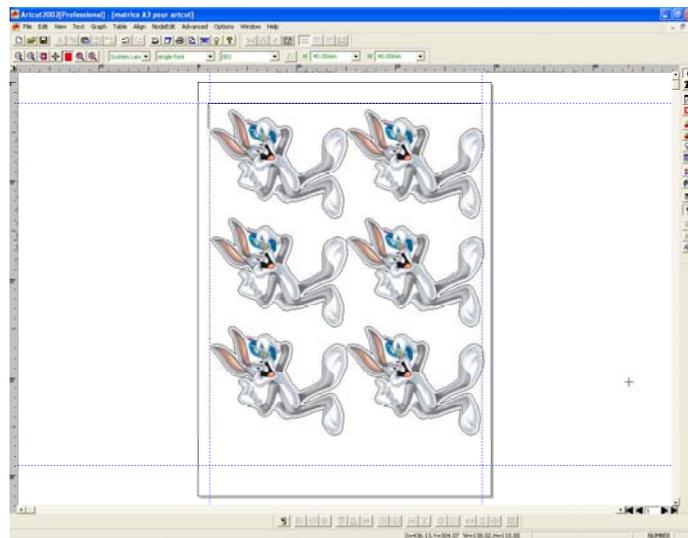
Ceci fait, vous disposez de votre image et de son contour de découpe comme ci-dessus. Utilisez la commande « Align – Horizontal Center/Vertical Middle » pour centrer les deux éléments. Assurez-vous que le contour est au premier plan avec la commande « Align - Bring To Front » (voir p.19 pour plus d'infos sur le menu « Align »). Vous obtenez ceci :



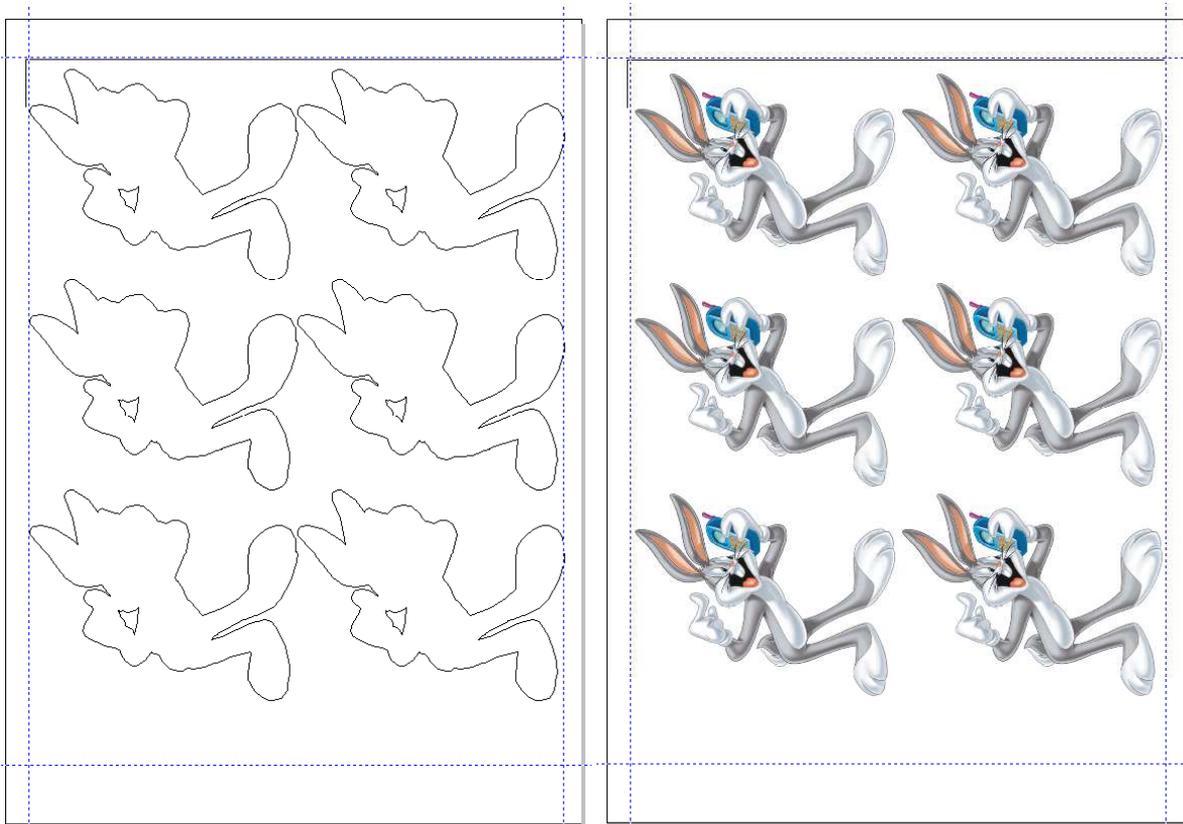
Sélectionnez l'ensemble en appuyant sur la touche CTRL puis déplacez la sélection en haut à gauche de la matrice en restant appuyé sur CTRL (si vous n'appuyez pas sur CTRL lors de la sélection et du déplacement, un seul objet sera déplacé à l'endroit voulu) :



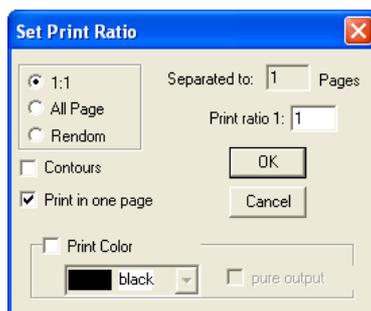
Sélectionnez l'ensemble et utilisez la commande « Edit – Duplicate ». Dans la boîte de dialogue qui apparaît cochez les deux cases « Auto Full Page » puis sur « OK ». Vous obtenez ceci :



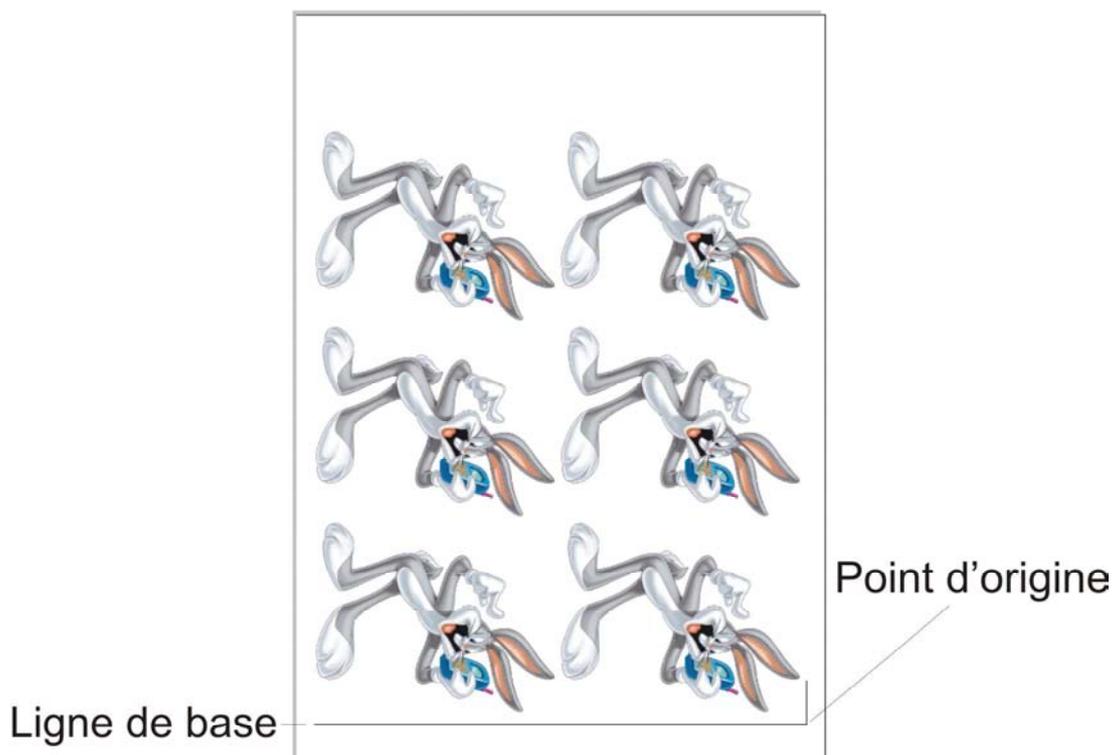
Vous pouvez éventuellement recentrer l'ensemble dans la matrice. N'oubliez pas de maintenir la touche CTRL lorsque vous voulez déplacer plusieurs objets en même temps. Votre découpe ne doit pas dépasser les repères en bords de page car vous aurez besoin de marges pour la redécoupe. Vous devez ensuite sélectionner toutes les contours (ou toutes les images), les copier et les coller sur la seconde page (la matrice contient deux pages, si la seconde n'apparaît pas, allez dans « Option – Multipages », la seconde page sera disponible). Vous obtiendrez deux pages comme suit :



Vous devez maintenant imprimer la page qui contient les images. Utilisez la commande « File – Print ». Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez votre imprimante et cliquez sur le bouton « Préférences » pour configurer le mode d'impression. Vous devrez notamment sélectionner le format et le mode d'impression (format A3 ou A4 selon matrice avec une bonne résolution). Validez puis cliquez sur « Imprimer ». Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cochez la case « Print on one page » (Indispensable !) et entrez la valeur « 1 » dans le champs « Print Ratio 1 : » comme ci-dessous :



Une fois votre feuille imprimée, placez-la sur le plotter. La matrice se présente de la façon suivante :



La ligne de base vous servira à contrôler l'alignement de votre feuille sur votre plotter. Le point d'origine (intersection entre la ligne horizontale et verticale) vous servira à définir un point d'origine pour la découpe. Vous devez aligner EXACTEMENT le bord de votre feuille avec l'adhésif qui protège la bande de téflon :



Alignement entre le bord inférieur de la feuille et le bord de l'adhésif

Abaissez ensuite les galets. Vous pouvez vérifier l'alignement de votre feuille en déplaçant le porte-lame et en le mettant en contact à différents endroits avec la feuille. Si la lame tombe bien sur la ligne de base, c'est que votre feuille est bien alignée. Dans le cas contraire, vous devez réajuster la feuille.

Une fois votre feuille alignée, vous devez placer le porte-lame juste au-dessus du point d'origine en bas à droite de votre feuille. Là encore, vous pouvez appuyer légèrement sur le porte lame pour vérifier que celle-ci est bien exactement au-dessus du point d'origine.

**ATTENTION : l'alignement de votre feuille et le placement du point d'origine définiront la qualité de votre détournage : si votre feuille n'est pas bien droite ou que votre point d'origine est mal défini, votre découpe sera décalée d'autant.**

Une fois votre feuille calée et votre point d'origine, vous pouvez lancer la découpe.