

ImageMaster Touch

Software graphique

Guide utilisateur



Revised 05/10/2011

P/N 2003613 Rev D

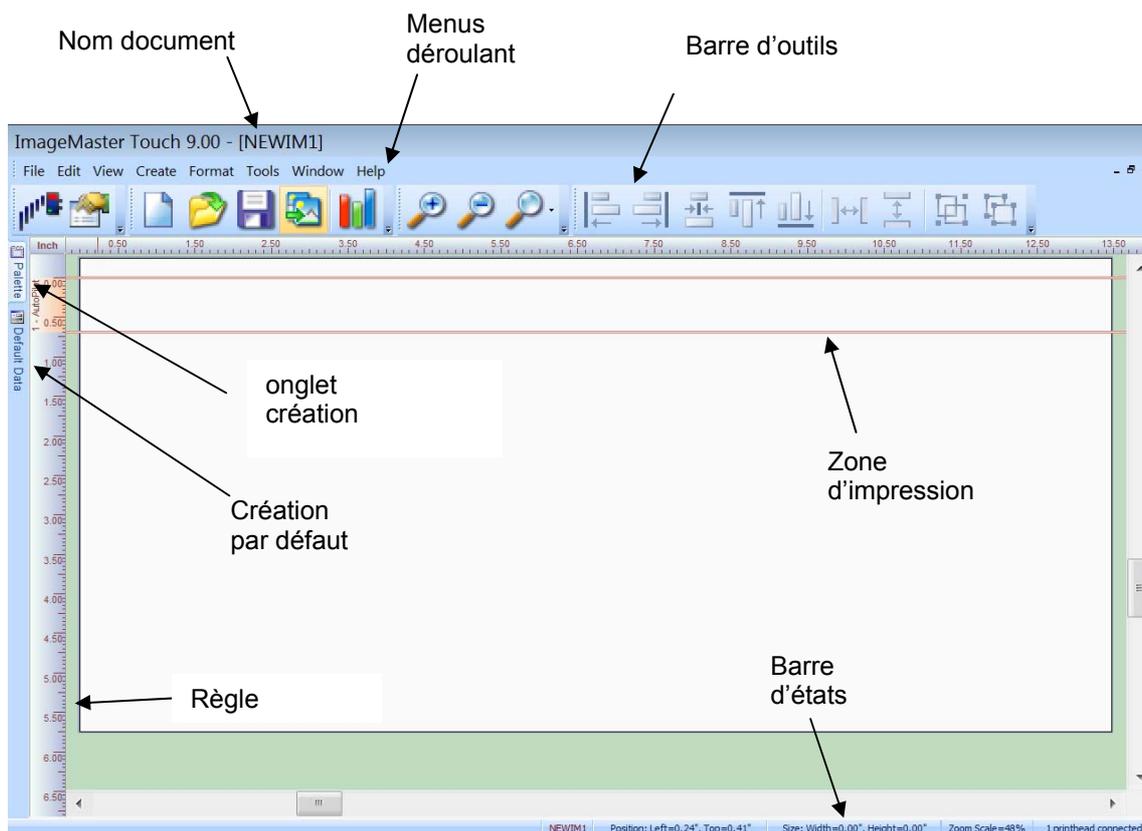
Contenu :

Introduction	3
Ecran principal	3
Démarrage	5
Création d'un message simple	5
Menus déroulant.....	16
Fichier	16
Edition	17
Affichage	18
Créer	20
Format.....	30
Outils.....	32
Fenêtre.....	41
Aide.....	42
Icônes barre d'outils	43
Transfert vers tête	43
Propriétés Message	43
Nouveau Message	43
Ouvrir Message.....	43
Enregistrer Message	44
Enregistrer sélection comme bitmap	44
Consommation encre	44
Zoom.....	44
Alignement Objet.....	45
Distribution Objets.....	46
Objets Groupés	46
Modifier la barre d'outils	46
Compte Administrateur	48

Introduction

Ecran principal

A la mise sous tension de l'AutoPilot, l'écran d'ImageMaster Touch s'affiche. C'est l'emplacement où votre message sera créé et visualisable



La zone blanche correspond au produit à imprimer. La zone d'impression est aussi visualisable. La zone d'impression est l'espace entre deux lignes rouges

Nom document:

Quand ImageMaster Touch est lancé la première fois, vous avez un nouveau document sous le titre "NEWIM1".

Menus déroulant:

Le menu déroulant fournit des menus et commandes pour sauvegarder, éditer, créer, formater et visualiser votre message. La plupart de ces menus et commandes sont disponibles en icônes sur la barre d'outils.

Barre d'outils:

La barre d'outils contient des icônes pour sauvegarder, éditer, créer, formater et visualiser votre message. La plupart des commandes sont disponibles dans le menu déroulant.

Onglet création

Sélectionner cette barre ouvrira une liste d'outils de création comme texte, heure, date, objets.

Création par défaut:

Permet de visualiser les valeurs de création par défauts de votre message.

Règle:

La règle est située à gauche verticalement le long de la zone de travail. La règle et la grille affichée permettent l'alignement des objets. La règle est disponible en pouces, millimètres et jets.

Barre d'états:

La barre d'états est située en bas horizontalement le long de la zone de travail. Elle donne des informations sur le document ou les objets sélectionnés.

Démarrage

Création d'un message simple

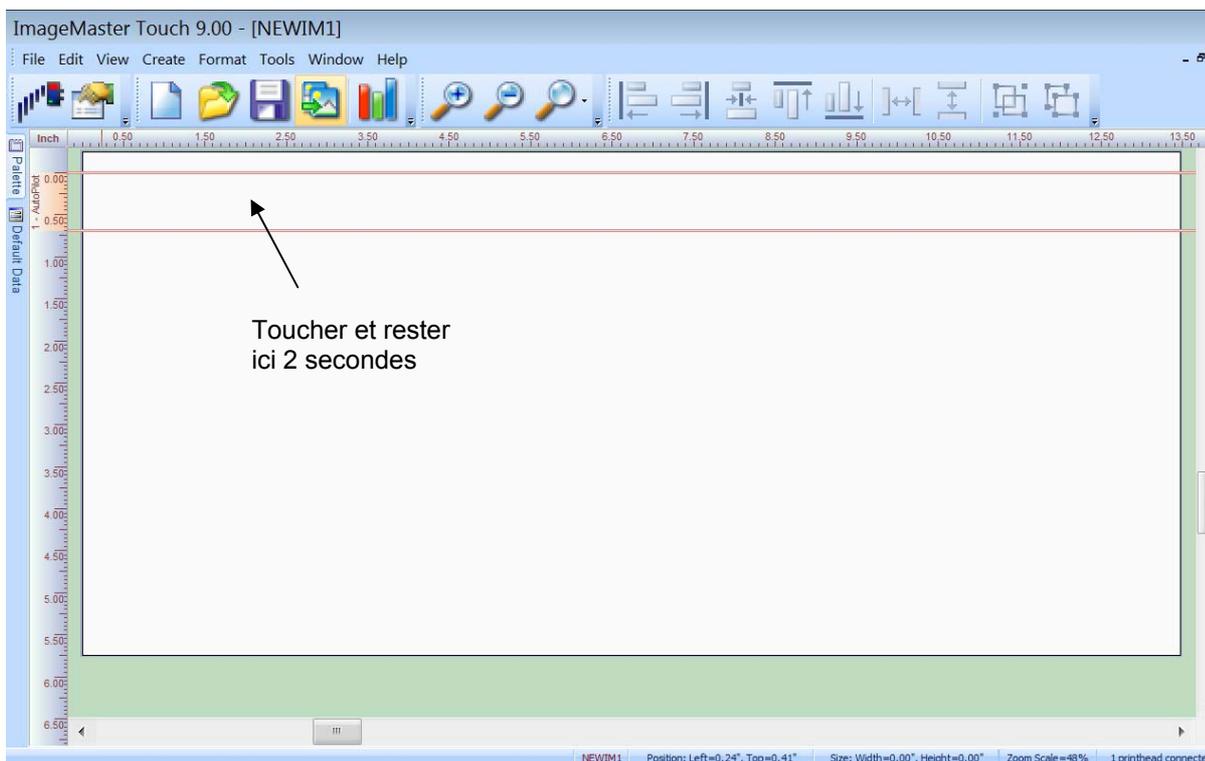
Cette section vous permettra de créer rapidement des messages étapes par étapes pour l'AutoPilot.

ImageMaster Touch démarrera automatiquement à la mise sous tension de l'AutoPilot. Un nouveau document appelé « NEWIM1 » s'affichera. Cette exercice placera un texte, un barcode et une image bitmap dans le document.

Placer le texte:

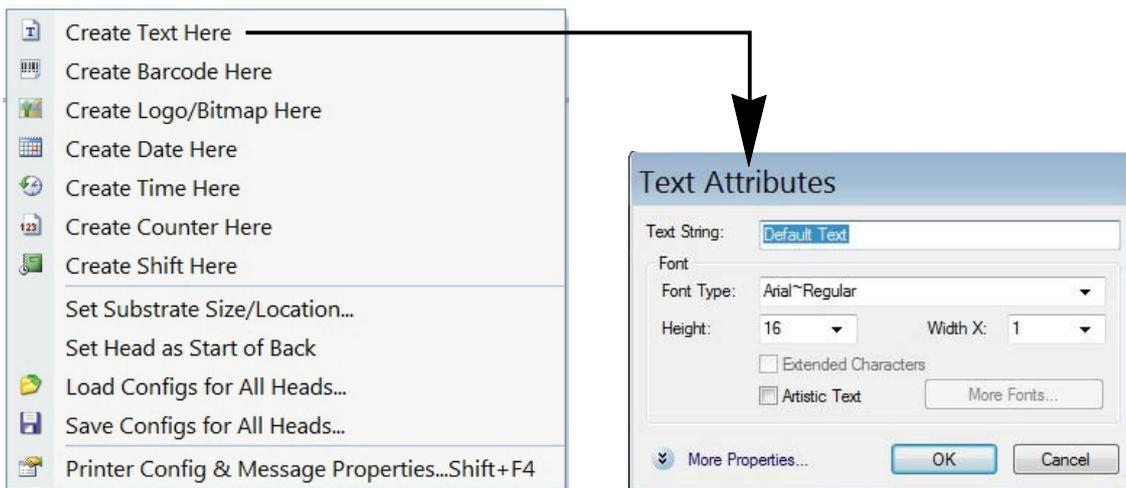
Nous allons mettre 2 lignes de texte et les alignées sur le document. Pour l'exemple nous prendrons un nom et un prénom.

Placer votre doigt sur la zone de travail où vous souhaitez placer la première ligne d'écriture.

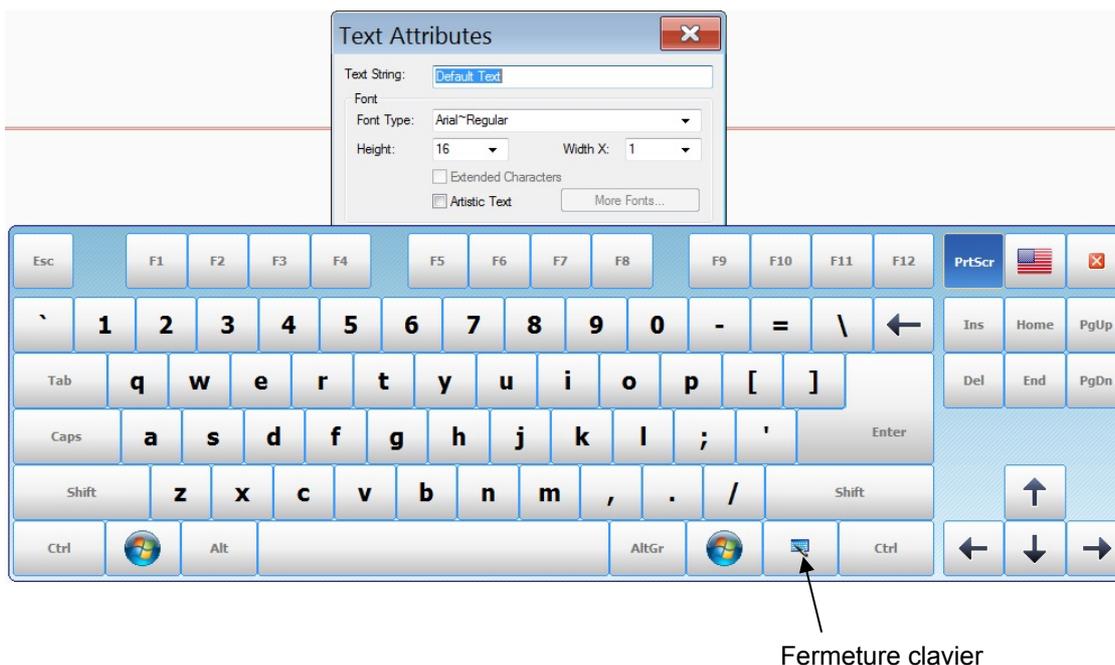


Après 2 secondes le menu “création” s’ouvrira.

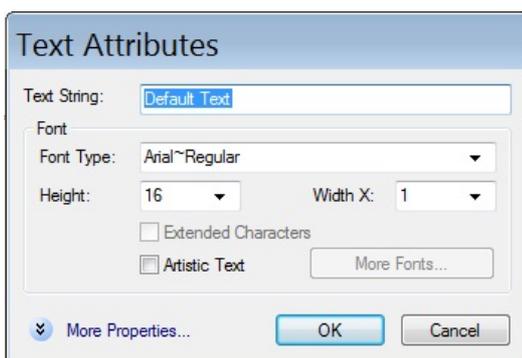
Toucher “création texte ici” et la boîte « attributs texte » s’ouvrira



vous pouvez utiliser le clavier de l'écran pour entrer votre texte dans la boîte « attributs texte » puis toucher le bouton de fermeture clavier.



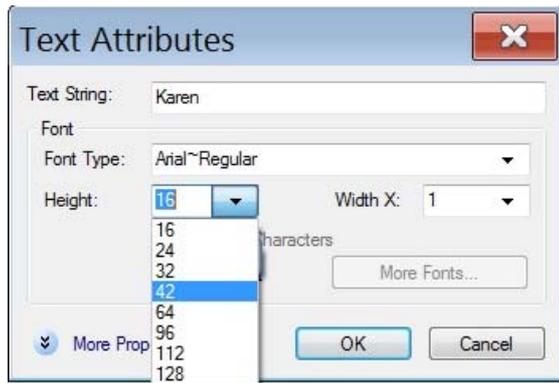
Regarder la boîte “attributs texte”.



La fenêtre texte sera en sur-brillance. Utiliser le clavier d'écran pour entrer le texte. Ce sera la ligne 1 de votre message.

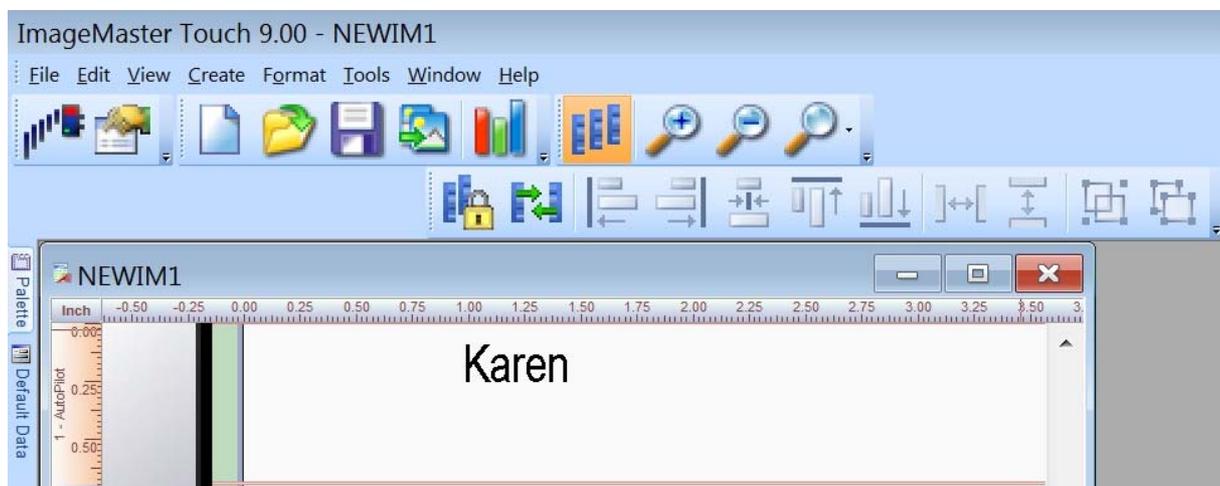
La fonte par défaut est Arial Regular en hauteur 16.

Après avoir entrer le texte, fermer le clavier.



Maintenant nous allons changer la hauteur de 16 à 42 jets. Toucher la flèche dans la fenêtre « hauteur ». Un menu déroulant montrant plusieurs hauteurs apparaît. Choisir 42. vous pouvez aussi entrer la hauteur au clavier.

Toucher “OK” et le texte apparaîtra dans la zone de création en Arial Regular hauteur 42 jets.



Ajoutons une ligne de texte. Maintenir votre doigt sur la zone de création à l’endroit où vous souhaitez placer le texte. Le menu « création » s’affiche. Toucher « création texte ici » et la boîte attributs texte s’ouvrira. Dans le fenêtre « texte » entrer votre message puis fermer le clavier.

Changer de fonte:

La seconde ligne aura une fonte différente.

Dans le boîte “attributs” toucher « texte artistique » pour activer « plus de fontes ».

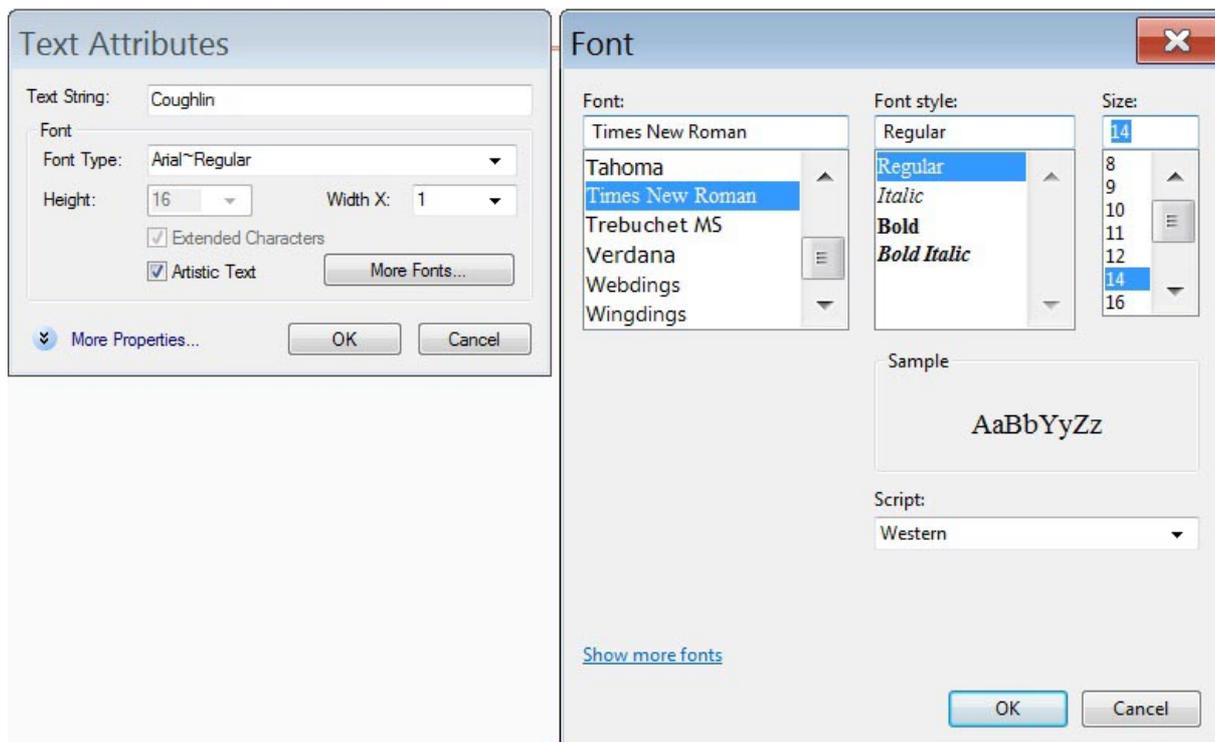
Toucher “plus de fontes” pour ouvrir le menu “fontes” avec plus de sélections de fontes.

Toucher la fonte désirée.

Toucher le style désiré.

Toucher la taille désirée.

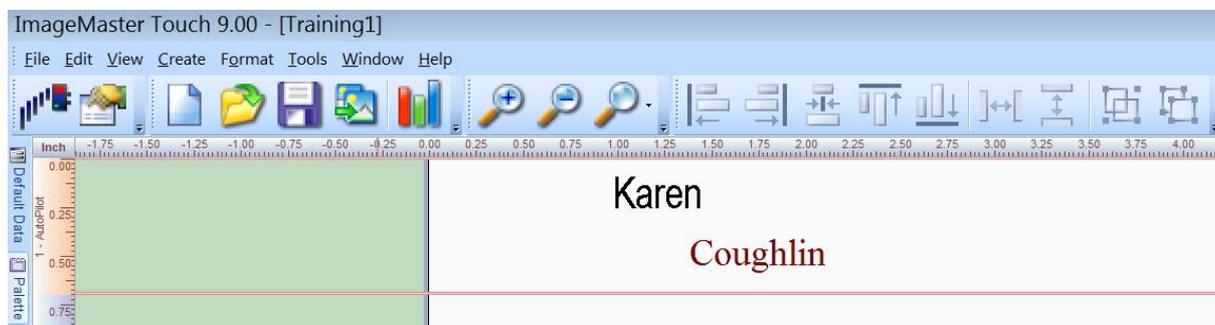
Note: Dans “attributs texte” la hauteur est en nombre de jets. Dans le menu « fonte » la hauteur est en taille de points.



Pour cet exemple nous avons sélectionné Times New Roman, Regular, 14 points.

Toucher “OK” dans le menu “Fonte” et “OK” dans la boîte « attributs texte ».

Il y a maintenant de lignes de texte dans la zone de création message.

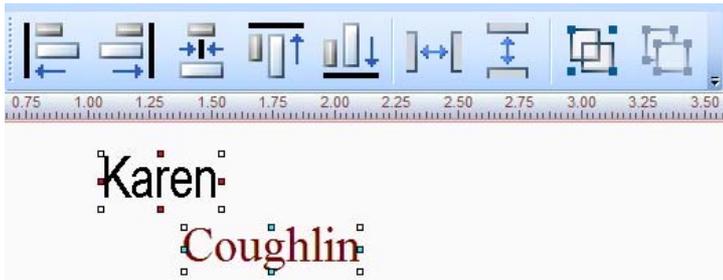


Notez que le texte crée avec “texte artistique” est d’une couleur différente de celui crée avec “Attributs texte”. Chaque fois qu’ImageMaster crée texte utilisant “texte artistique” il est sous forme bitmap . Il s’affiche en marron pour montrer qu’il s’agit d’une bitmap.

Le texte est un élément. Les éléments peuvent être repositionnés en les touchant et les faisant glisser dans la zone de travail. Vous pouvez aussi choisir « déplacer sélection » depuis le menu « édition » pour déplacer les objets sélectionnés.

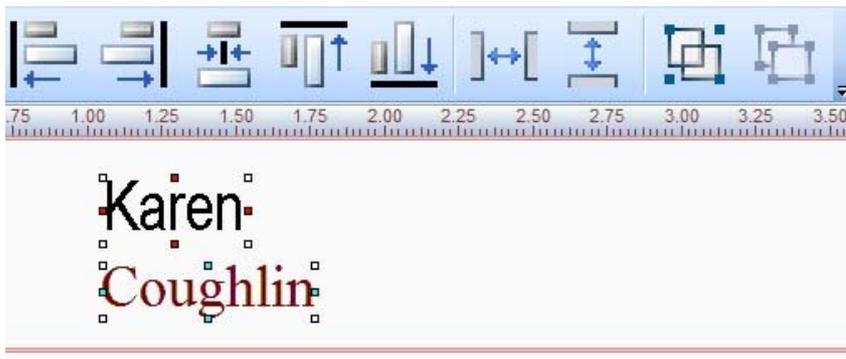
Alignons sur le bord gauche les 2 lignes de texte. Sélectionner les 2 lignes. La sélection se fait en touchant l’objet voulu. Plusieurs objets peuvent être sélectionnés, en créant un rectangle de sélection incluant tous les objets voulus.

Note: Un objet doit être totalement dans le rectangle pour être validé.



Quand les objets sont sélectionnés, des petits carrés apparaissent autour de l'objet. La barre de sélection peut être utilisée pour repositionner ou redimensionner les éléments.

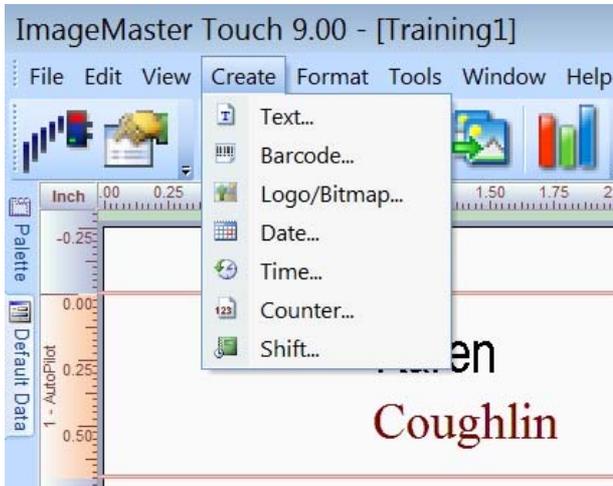
Avec les 2 lignes sélectionnées toucher l'icône "align gauche" de la barre d'outils. Les 2 lignes sont maintenant alignées à gauche.



Oter la sélection en touchant un espace vide sur la zone de travail.

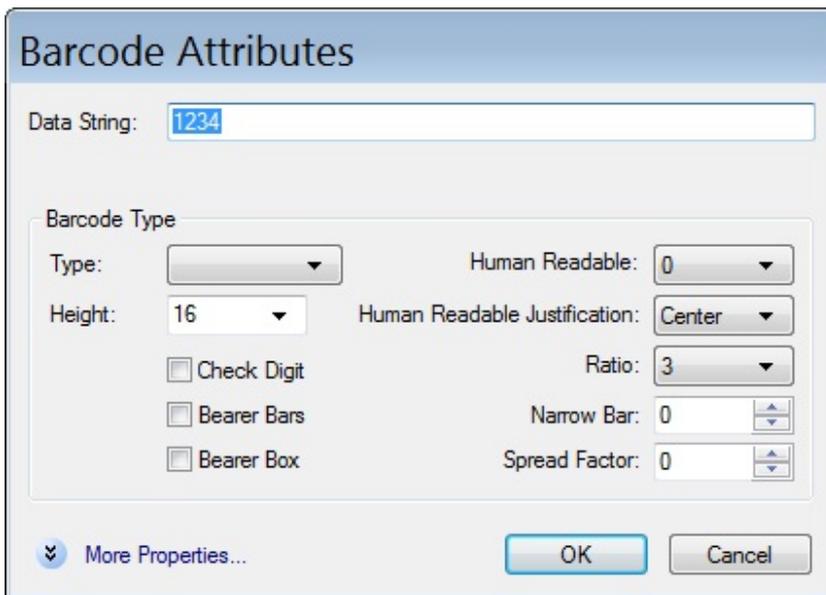
Placer un Barcode:

Plaçons un barcode UPC-A dans le message. Ajouter un barcode dans le message, est la même action que d'ajouter un texte ou tout autre élément.



Cette fois utiliser le menu "création" et sélectionner "barcode". Ceci ouvrira la boîte de dialogue « attributs barcode »

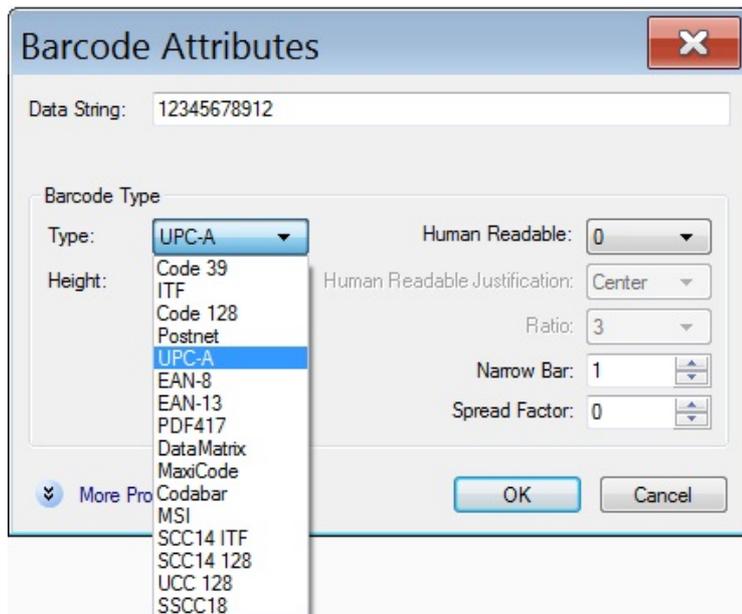
Regarder la boîte "attributs barcode".



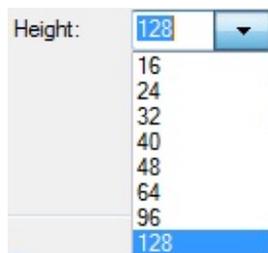
Chaîne de données:

Elle est en sur-brillance. Nous créons le barcode UPC-A.

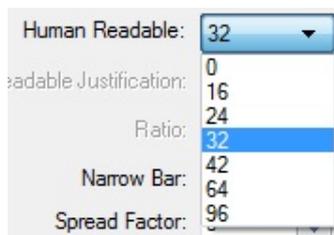
Utiliser le clavier d'écran pour entrer les 11 digits du barcode.



Type de Barcode:
 Toucher le menu "type barcode" et choisir dans la liste qui s'affiche UPC-A.



Hauteur:
 La hauteur est indiquée par le nombre de jets utilisé pour l'imprimer. Choisir 128 dans le menu. Ceci imprimera le barcode dans la hauteur maximale de la tête d'impression.



Lecture humaine:
 Choisir le menu "lecture humaine" dans le menu déroulant. Choisir "32" depuis ce menu. Ceci imprimera le texte en caractères de 32 jets de hauteur.

Justification lecture humaine.

Dans cet exemple nous laisserons le texte de lecture humaine centrer sous le barcode.



Barre étroite

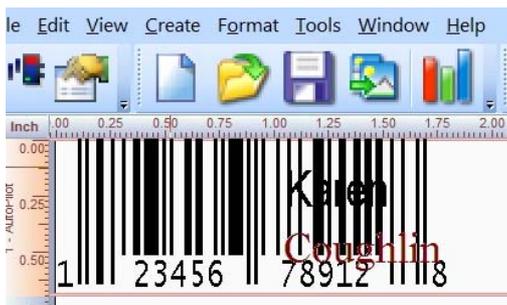
Choisir les flèches haut et bas de la boîte barre étroite pour augmenter ou diminuer la largeur du barcode. Utiliser la flèche haut pour choisir 3.

Laisser le « facteur écart » à « 0 »

Nous avons créé un barcode quia 128 jets de haut, avec lecture humaine et des barres étroites réglées à 3.



Pour cet exemple, laissons les autres réglages par défaut.



Toucher le bouton "OK" et le barcode se place dans le message, probablement au mauvais endroit, dans ce cas sur votre texte.

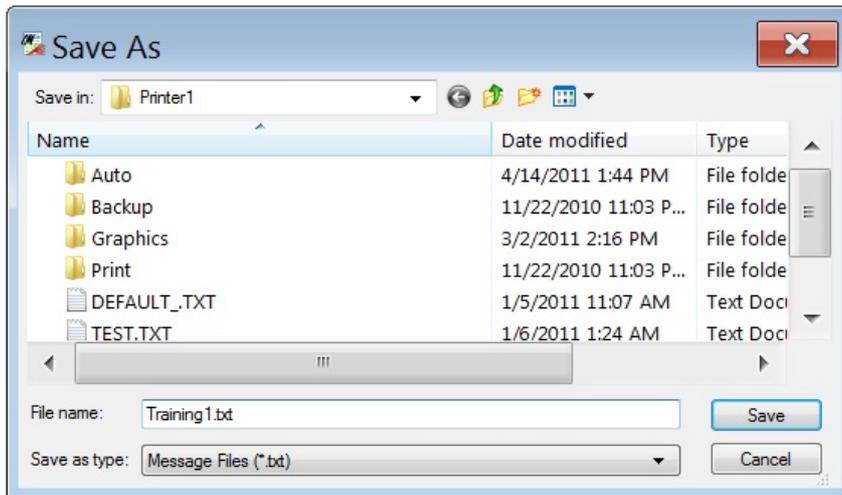


Sélectionner le barcode et placer le à droite du texte.

Vous pouvez bouger un texte en le sélectionnant et en le glissant à la position désirée. Les objets peuvent aussi être déplacés en utilisant le menu « édition » et « déplacer sélection »

Sauvegarde du document

Il est maintenant nécessaire de sauvegarder le message. Toucher le menu déroulant « dossier » et choisir la commande « sauvegarder comme ».



Ceci ouvre la boîte de dialogue « enregistrer comme ». Ici vous pouvez choisir l'endroit et donner un nom au document.

L'endroit par défaut est:

C:\Squid\Ink\ImageMaster\Printer 1. Dans cet exemple le document s'appelle "Training1". Les documents ImageMaster Touch ont une extension « .TXT » .

Placer une image Bitmap

Les fichiers bitmap (bmp) noirs et blancs peuvent être insérés dans votre document. . Ajouter une image bitmap dans le message, est la même action que d'ajouter un texte ou tout autre élément.

Nous allons installé un logo pré-entregistré. Pour l'insérer, toucher l'écran où vous souhaitez placer l'image. Après 2 secondes la fenêtre « création » s'ouvre. Choisir la commande « logo/bitmap ».



Ceci ouvrira la boîte de dialogue "création logo ou bitmap".

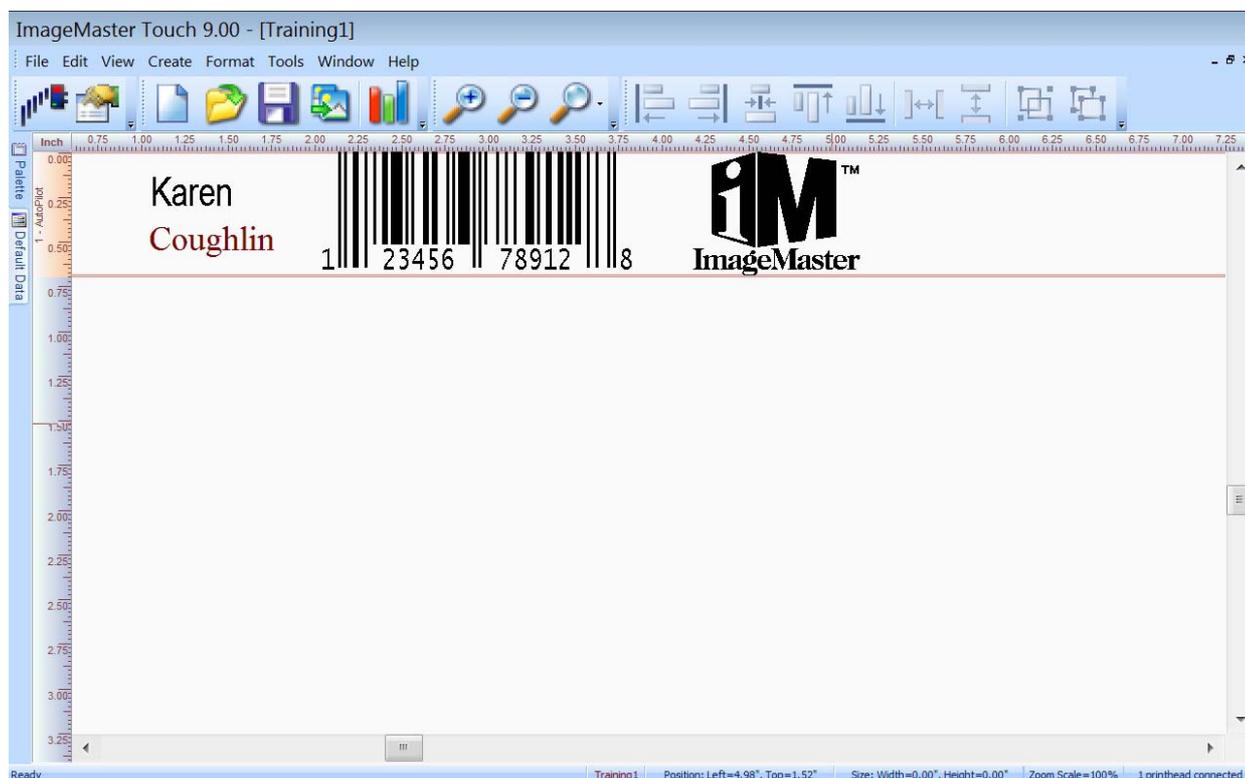
L'AutoPilot affichera par défaut l'image de ImageMaster Démo.

Choisir "OK" pour placer l'image dans le message.

Nous avons maintenant un message contenant du texte, un barcode et une image bitmap.

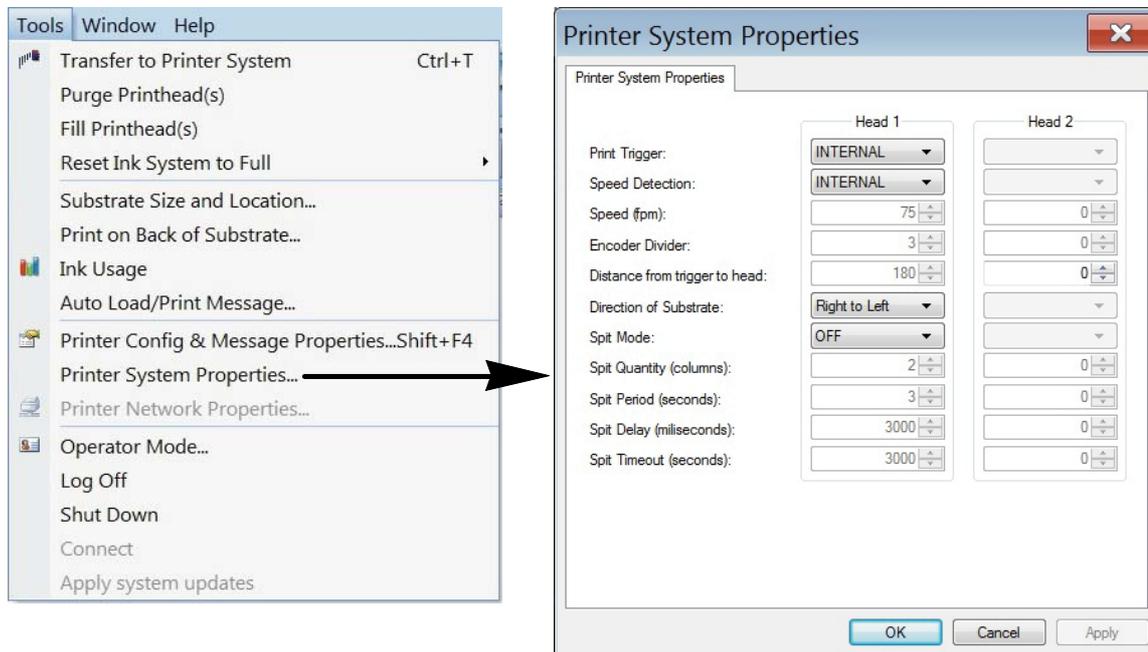


Sauvegarder à nouveau en utilisant la commande “sauvegarde” depuis le menu “fichier” ou sur l’icône « sauvegarde » dans la barre d’outils.



Imprimer le message

Depuis le menu "outils" choisir la commande "propriétés système impression".
Ceci ouvre la boîte de dialogue de « propriétés système impression »



La boîte « propriétés système impression » affiche les réglages pour chaque tête d'impression. Pour imprimer le message créé nous utiliserons la cellule interne, imprimerons de droite à gauche avec la purge à l'arrêt. Pour appliquer les réglages, toucher le bouton « OK ». Pour fermer sans changement toucher le bouton « annuler ». Dans la plupart des cas, l'imprimante est déjà configurée et aucun changement n'est nécessaire à ce niveau.



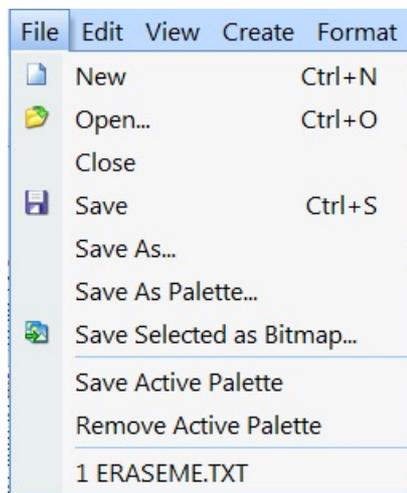
Pour transférer le message à la tête d'impression, toucher l'icône « transfert vers tête » sur la barre d'outils.

Le message sera maintenant imprimé quand la cellule sera activée.

Menus déroulant

Il y a plusieurs menus déroulant dans la barre d'outils.

Fichier



Le menu "fichier" a des commandes d'ouverture, stockage, rappel de fichiers et palettes.

Fichier>Nouveau (Ctrl+N):

Ceci ouvre un nouveau document vide sous le nom NewIM#. Vous pourrez ultérieurement donner un nom plus approprié.

Fichier>Ouvrir (Ctrl+O):

Ceci ouvre une boîte de dialogue donnant accès à des fichiers déjà enregistrer.

Fichier>Fermer:

Ceci permet de fermer le document actif. Si vous avez effectuer des changements depuis l'ouverture, vous serez inviter à le

sauvegarder à nouveau.

Fichier>Sauvegarde (Ctrl+S):

Ceci permet de sauvegarder le document ouvert à l'endroit où il se situait lors de la dernière sauvegarde.

Fichier>Sauvegarde sous:

Ceci permet de sauvegarder le document ouvert en choisissant sa destination et son nom.

Note: Le programme refusera tout nom qui ne sera pas un nom de fichier valide pour l'AutoPilot. Les noms de fichiers sont limités à 8 caractères.

Fichier>Sauvegarder comme création:

Cette commande permet de sauvegarder le document de la zone de travail comme nouveau fichier ".imp". Ce nouveau fichier sera ajouté à la barre création après sa sauvegarde.

Fichier>Sauvegarder Sélection comme Bitmap:

Cette fonction permet de prendre une instantanée de votre message (ou une portion) et de la sauvegarder en fichier « .bmp ». La commande conserve votre sélection comme une simple image bitmap. Si aucun objet n'est sélectionné, l'ensemble du message sera sauvegardé comme image bitmap. Vous serez invité à donner un nom et une localisation. Cette image pourra être chargée ultérieurement pour un autre besoin.

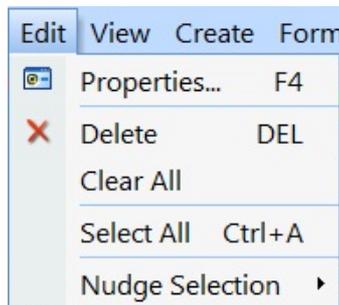
Fichier>Sauvegarde Création Active:

Vous devez utiliser cette commande pour stocker tout changement fait sur toute création existante pendant l'utilisation d'ImageMaster Touch. Autrement aucun changement ne sera permanent. Pour sauvegarder un création, cliquer sur la languette que vous souhaitez sauvegarder pour la rendre active, choisir le menu « sauvegarder création active » et cliquer « OUI » quand on vous demande de vérifier.

Fichier>Retirer Création Active

Cette commande retire la languette création qui est active quand elle est exécutée. L'entière création disparaît de la barre de création et les fichiers « .imp » seront retirés de l'annuaire.

Edition



Le menu "édition" contient des commandes pour éditer des objets.

Edition>Propriétés (F4):

Même action en touchant 2 fois un objet. Valable que si un seul objet est sélectionné. Ceci affichera les attributs de l'objet.

Edition>Effacer (DEL):

Ceci effacera définitivement **tous les objets sélectionnés** dans la zone de travail. Vous devrez confirmer cette opération.

Edition>Effacer tout:

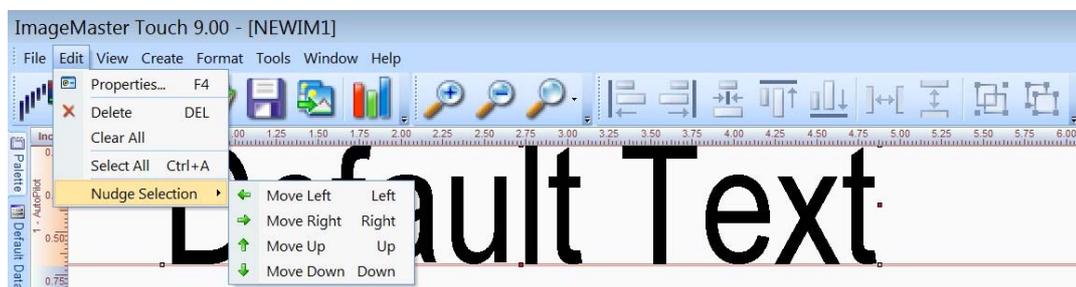
Ceci effacera définitivement tous les objets du document, même s'ils ne sont pas visible sur le document.

Edition>Sélectionner Tout (Ctrl+A):

Ceci permet de sélectionner rapidement tous les objets du document, même s'ils ne sont pas visible sur le document.

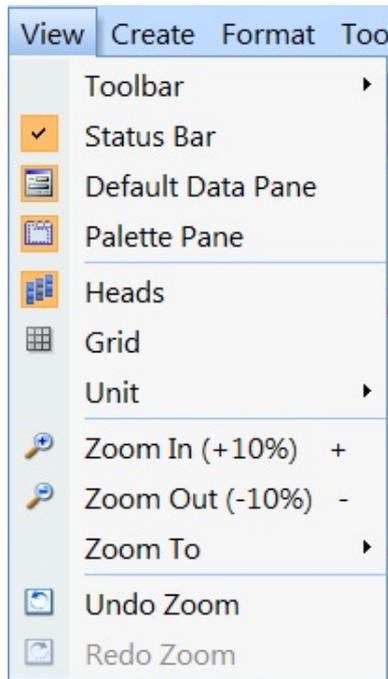
Edition>Sélection position:

Ceci permet de bouger la sélection. Ouvrir ce fichier permet de déplacer vers haut, bas, droite et gauche selon les flèches directionnelles.



Les touches « flèche » du clavier peuvent aussi être utilisées pour déplacer un objet sélectionné.

Affichage



Le menu "affichage" contient des commandes pour inverser l'affichage des outils mentionnés.

Affichage>Barres d'outils:

Ce menu liste tous les outils de création. Vous devez choisir chacun d'eux pour inverser ou pas leur affichage

- Standard
- Affichage
- Création
- Format
- Outils standards

L'option "blocage barres d'outils » est utilisée pour bloquer la position relative à chaque barre pour ne pas les modifier accidentellement.

Si la taille des icônes vous semble trop petite, choisir l'option « Grand icônes » pour en augmenter la dimension.

La dernière commande du menu barre d'outils est « Personnaliser ». En sélectionnant cette option une boîte de dialogue s'ouvre vous permettant de personnaliser les options d'affichage. Les modifications seront automatiquement sauvegardées. Elles prendront effet à la prochaine utilisation d'ImageMaster Touch.

Affichage>Barre d'état

Cette commande inverse l'affichage de la barre d'état inférieure. C'est celle où le niveau de zoom est affiché. Si vous cliquez sur « barre d'état », la barre d'état inférieure s'affiche.

Affichage>onglet données par défaut:

Ceci inverse l'affichage de l'onglet données par défaut. Vous affichez ou pas la languette « données par défaut » le long du bord vertical de l'écran. Toucher l'onglet ouvrira le menu de données par défaut.

Affichage> onglet Palette:

Ceci inverse l'affichage de la languette palette. Vous affichez ou pas l'onglet « palette » le long du bord vertical de l'écran. Toucher l'onglet ouvrira le menu « palette »

Affichage>Grille:

En générale il y a une grille affichée sur la zone de travail pour faciliter le positionnement. Vous pouvez choisir de l'afficher ou pas.

Affichage>Unités

Vous pouvez choisir entre 3 unités

- Pouces
- Millimètres
- Jets

Une fois l'unité choisie la règle, le positionnement tête et les objets coordonnés seront affichés avec la nouvelle unité.

Affichage> Zoom +

Augmente le zoom de la zone de travail de 10%

Affichage>Zoom -

Diminue le zoom de la zone de travail de 10%

Affichage>Zoom à

Cette commande changera le zoom de la zone de travail à une valeur donnée.

- Echelle 50%
- Echelle 100%
- Echelle 200%

L' « affichage produit » centre la zone de travail sur une surface blanche et zoom de façon à voir la taille du produit. Cela permet de voir le rendu du marquage sur le produit.

L' "affichage message" centre et zoom le message sur la zone d'impression.

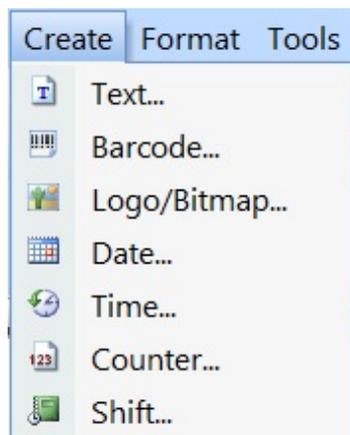
Affichage>Annuler zoom

ImageMaster Touch enregistre quand vous zoomer ou déplacer la zone de travail et garde la dernière position de travail. Utiliser cette fonction vous permet de revenir à la précédent position de travail.

Affichage>Refaire zoom

Ceci inverse la fonction annuler zoom et vous permet de retourner sur l'historique du zoom. Ceci permet de naviguer entre deux positions importante de la zone de travail.

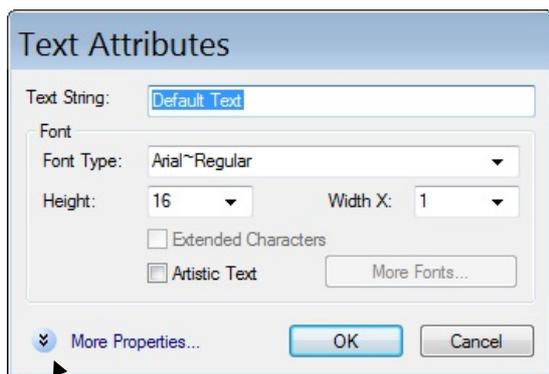
Créer



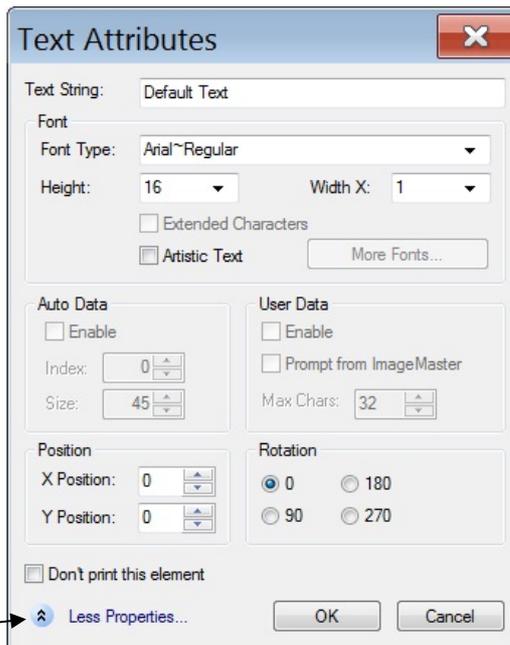
Ce menu liste tous les objets que vous pouvez insérer dans votre message. Chaque objet ouvre une boîte de dialogue avec des attributs spécifiques. Les objets sont, texte, barcode, logo/bitmap, date, heure, compteur et équipe.

Créer>Texte

Ceci ouvre la boîte des attributs texte. Un objet texte est une ligne simple de caractères texte.



Plus de propriétés



Moins de propriétés

Définition texte:

Le champ "texte" sert à entrer les caractères texte que vous voulez imprimer.

Vous pouvez imprimer pratiquement tous les caractères d'un clavier PC. Le caractère "A" est utilisé pour insérer une donnée variable.

Il est possible d'insérer des données variables dans le message en tapant les caractères appropriés dans le champs « chaîne de texte »

Codes Control	Description
^J	Julian date(1 – 365/366)
^S	Impression numéro équipe (invalide)
^SN	Impression nom équipe (invalide)
^Cx	Impression date/heure où x est l'index de l'objet date/heure
^Nx	Impression compteur où x est l'index de l'objet date/heure

Type de fonte:

Choisir la fonte voulue depuis la liste.

Hauteur:

La liste a des valeurs définies de hauteur en nombre de "jets" pour la fonte choisie. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet texte par glissement.

Multiplicateur largeur:

Cette valeur agrandit ou rétrécit le texte de la valeur sélectionnée. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet texte par glissement.

Caractères complémentaires:

L'état de cette option dépend des fontes résidentes de votre imprimante. Si vous avez deux fontes identiques dont l'une possède des caractères additionnels (étranger etc), pour pourrez choisir laquelle des deux fontes sera utilisée en validant le choix. Cette option restera inerte si aucun complément de fonte n'est disponible.

Rotation:

Choisir l'angle défini d'impression de l'objet en allant vers la gauche.

Texte artistique et fontes additionnelles.

Choisir "texte artistique" change la façon dont le message sera imprimé. « Texte artistique » convertit automatiquement le texte objet en bitmap. Cela permet plus de souplesse pour dimensionner le texte et de choisir tous True Type installés dans votre AutoPilot. Pour choisir une fonte, cliquer sur « fontes additionnelles » après avoir validé le choix « texte artistique » et choisir une fonte depuis la liste. Vous pouvez également choisir les options, italique, bold etc.

Note: le texte artistique apparaîtra en marron pour le différencier des textes standards.

Ne pas imprimer cet élément:

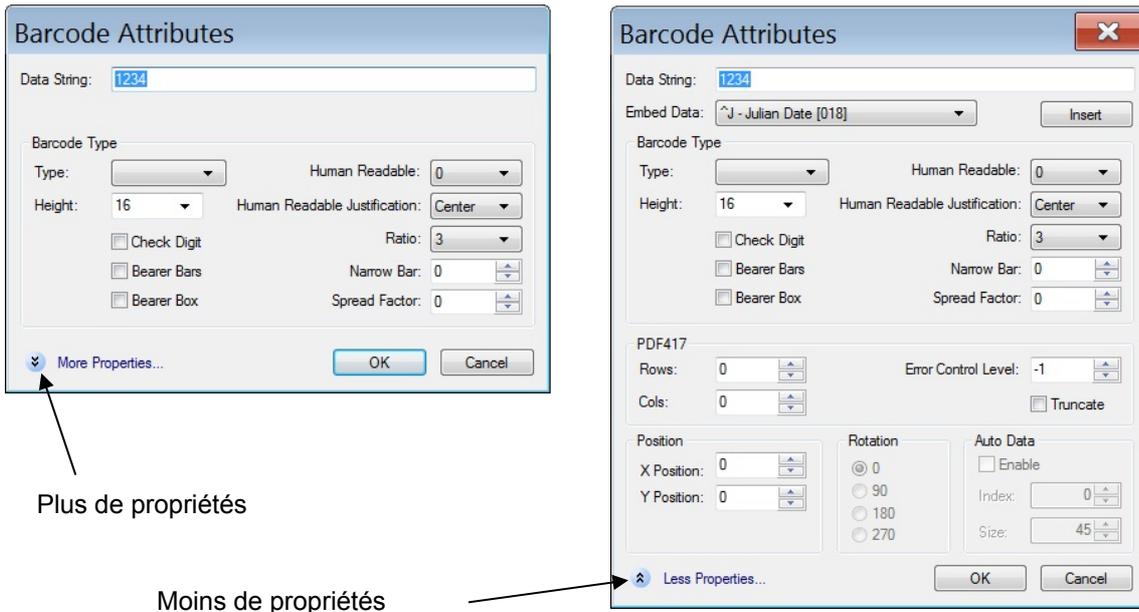
Vous pouvez choisir de voir mais de ne pas imprimer tel élément en cliquant cette fonction.

Note: Un élément voulu non imprimé apparaîtra en bleu sur l'écran.

Créer>Barcode:

Ceci ouvre la boîte des attributs barcode. Un objet barcode peut être de différents types et avoir différents réglages. Les barcodes sont générés par ImageMaster Touch en bitmap et envoyés à la tête d'impression comme bitmap.

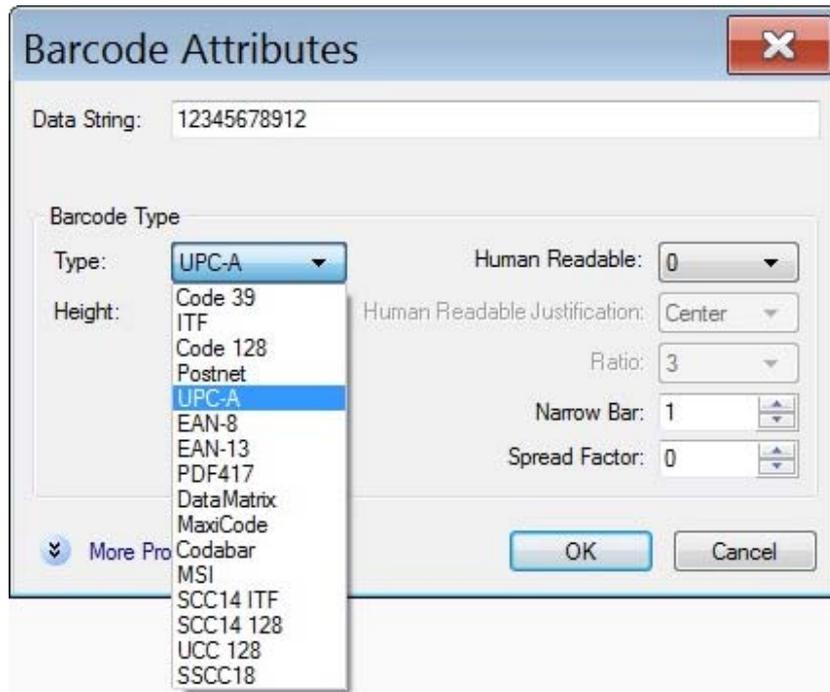
Note: ImageMaster Touch crée des barcodes en images bitmap. Ces images sont statiques, de ce fait des informations variables ne peuvent être insérées dans un barcode créé par ImageMaster Touch.



Définition données:

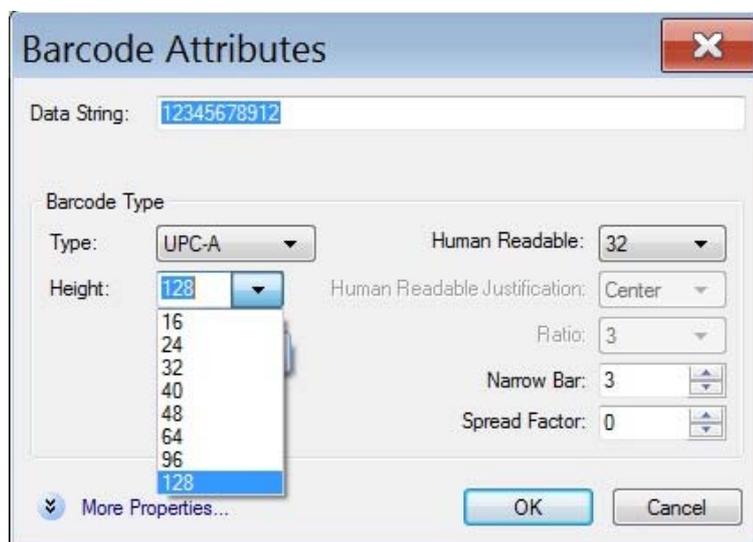
Ceux sont les données codées dans le barcode. Tous caractères invalides (ou nombre invalide de caractères) liés à ce barcode ne seront pas affichés à l'écran. Si vous cliquez sur « OK » dans la boîte des attributs barcode, un message d'alerte apparaîtra et vous ne pourrez pas continuer jusqu'à la correction de l'erreur.

Type de barcode:
C'est un menu déroulant.



Toucher la flèche pour voir et choisir le barcode à utiliser.

Hauteur:
La hauteur affichée est en nombre de jets.



Toucher la flèche pour voir et choisir la hauteur de barcode à utiliser.
Choisir 128 conduit à utiliser la hauteur totale de la tête d'impression. (18mm)

Contrôle Digit, Barres, Cadres:

Check Digit
 Bearer Bars
 Bearer Box

Ces fonctions sont valables uniquement pour le code ITF. Choisir « contrôle digit » permet de corriger le nombre de digit en cas d'erreur. Le dernier digit est automatiquement calculé et ajouté au barcode. Les barres et cadre peuvent être ajoutés en cliquant sur le choix.

Lecture humaine:

C'est la hauteur en jets de la fonte utilisée pour les caractères de la lecture humaine. Seul un certain nombre de barcode permet cette lecture humaine. La valeur « 0 » signifie que vous ne voulez pas imprimer ces caractères.



Toucher la flèche et sélectionner le nombre de jets dans la liste pour l'écriture du texte.

Alignement lecture humaine

Permet de positionner le texte de la lecture humaine. Uniquement applicable à certains barcode.

Vous pouvez choisir à gauche, centré ou à droite

Barre étroite.

Modifie la largeur des barres ou des blocs en cas de datamatrix. Utiliser les flèches pour changer la valeur. Vous pouvez aussi utiliser la sélection gauche droite sur l'objet.

Facteur d'intensité :

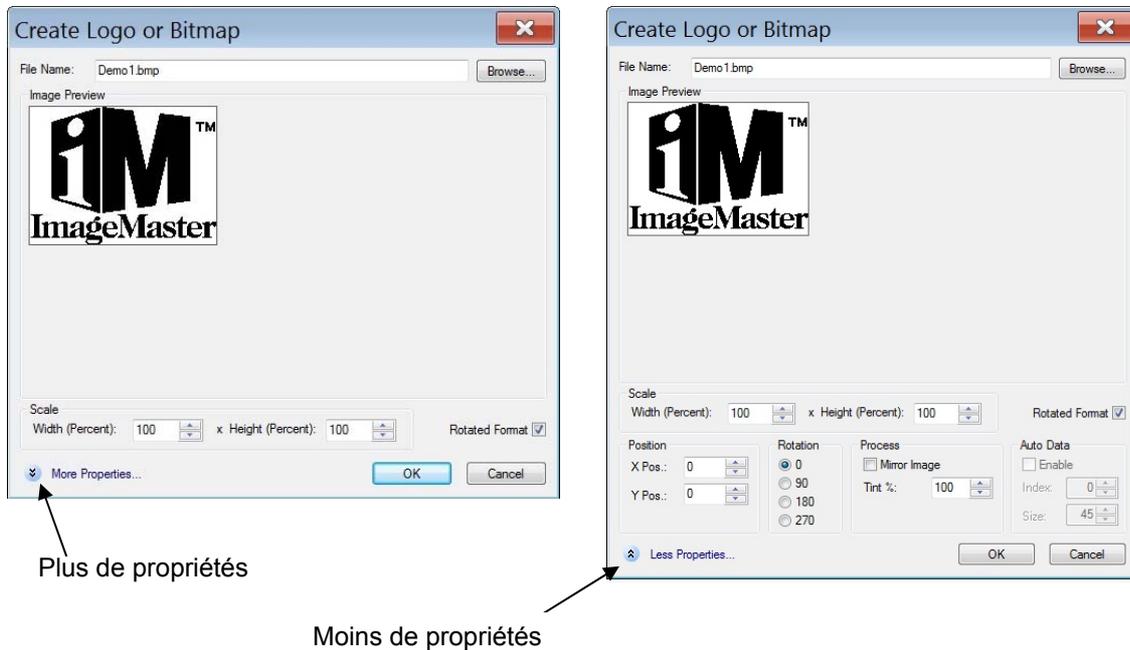
Cet ajustement permet de compenser la quantité d'encre en fonction du support. Utiliser les flèches haut et bas pour ajuster la quantité d'encre émise. Permet de noircir un barcode par exemple pour le rendre plus lisible.

PDF417 Rangs, Cols, niveau contrôle erreur, Tronquer:

Ces réglages uniquement pour un barcode PDF417 doivent être laissés par défaut, sauf nécessité de personnaliser votre application.

Créer> Bitmap

Ceci ouvre la boîte des attributs pour insérer une image bitmap dans le document.



“Logo/Bitmap” se réfère au fichier Windows bitmap (”.bmp”) qui est formaté pour être imprimé avec l’AutoPilot. Utiliser une image bitmap 200dpi noir et blanc pour un meilleur résultat.

Note: Une image de 200dpi donne un très bon résultat. Une résolution supérieure peut être utilisée et rétrécie pour s’adapter au message. Une résolution inférieure comme 72 dpi détériorera l’impression.

Nom fichier:

Ce champ contient le nom du fichier que vous voulez insérer dans votre message. Vous pouvez taper le nom d’un fichier existant dans le répertoire graphique ou cliquer sur le bouton “naviguer” pour localiser dans le système le fichier voulu. Si vous sélectionné un fichier qui n’est pas encore dans le répertoire graphique , une copie sera alors crée à la sélection.

Pourcentage largeur hauteur :

Ces champs modifient les dimensions de l’image importée. Une valeur de 100% signifie que l’image reste inchangée. Des valeurs inégale engendreront une distorsion de l’image. Ces valeurs changent automatiquement quand vous modifiez la taille directement sur la zone de travail.

Rotation:

Permet de faire tourner l’image selon les angles définis.

Image miroir:

Rotation de l’image de le sens horizontal.

Contraste %:

Vous devez entrer un nombre entier de 1 à 100 (par défaut) pour modifier le contraste. Une valeur de 50% sera deux fois moins foncée que 100%. On imprimera un dot sur deux. Ceci est utile en cas d'encre trop important selon l'application. Les valeurs usuelles sont 25%, 50%, 75% et 100%.

Format tourné:

Ceci indique si le fichier bitmap (.bmp) est bitmap correctement formaté ou juste une image une bitmap Windows ordinaire. Normalement, laissez cette fonction et ImageMaster Touch corrigera par défaut cette valeur.

Créer>Date:

Ceci ouvre la boîte des attributs pour insérer une date dans votre message. Vous y configurez le temps réel et la date d'expiration. Noter que la date sera de couleur bleue afin de la distinguer du texte non variable du message.

m	Month letter (Jan=A,...,Dec=L)
mm	Month number two digits (01-12)
mmm	Month abbr. three letters (Jan-Dec)
d	Day of week number (Sun=1)
D	Day of week letter (Sun=A)
dd	Day of month two digits (01-31)
ddd	Day of week abbr. three letters (Tue)
jjj	Julian date three numbers (001-365)
yy	Year last two digits (00)
yyyy	Year four digits (2000)
ww	Week number two digits (01-52)
n	Machine number (0-65535)
-,./,etc	Separators

Définition date

C'est le champ où vous choisissez d'entrer les caractères pour définir le contenu de l'objet date. Vous pouvez choisir depuis la liste de formats prédéfinis ou entrer votre composition en vous aidant des formats listés sur le coté

Début du jour

Choisir l'heure (0-23) à laquelle vous voulez effectuer le changement de jour. La valeur par défaut (0) indique minuit.

Décalage jour:

Permet de créer une date d'expiration. Choisir le nombre de jour de décalage par rapport au jour actuel du système.

Type fonte

Choisir une fonte de la liste.

Hauteur:

La liste indique les hauteurs disponibles en nombre de jets selon la fonte choisie. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet date par glissement.

Multiplicateur largeur:

Cette valeur agrandit ou rétrécit l'objet date de valeur sélectionnée. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet texte par glissement.

Caractères complémentaires:

L'état de cette option dépend des fontes résidentes de votre imprimante. Si vous avez deux fontes identiques dont l'une possède des caractères additionnels (étranger etc), pour pourrez choisir laquelle des deux fontes sera utilisée en validant le choix. Cette option restera inerte si aucun complément de fonte n'est disponible.

Rotation:

Choisir l'angle défini d'impression de l'objet en allant vers la gauche.

Ne pas imprimer cet élément:

Vous pouvez choisir de voir mais de ne pas imprimer tel élément en cliquant cette fonction.

Créer > heure

Ceci ouvre la boîte des attributs pour insérer une heure dans votre message. Vous y configurez l'heure réelle à imprimer. Noter que l'heure sera de couleur bleue afin de la distinguer du texte non variable du message.

Time Attributes

Time String: hh:MM:SS

Font

Font Type: Arial~Regular

Height: 16 Width X: 1

Extended Characters

Position

X Position: 0

Y Position: 0

Rotation

0 180

90 270

Custom Format Characters

HH	Hour two digits (24 hr clock)
hh	Hour two digits (12 hr clock)
MM	Minute two digits (00-59)
SS	Second two digits (00-59)
AA	Two AM/PM chars (AM or PM)
A	One AM/PM chars (A or P)
:: ,etc	Separators

Don't print this element

[Less Properties...](#) OK Cancel

Définition heure

C'est le champ où vous choisissez d'entrer les caractères pour définir le contenu de l'objet heure. Vous pouvez choisir depuis la liste de formats prédéfinis ou entrer votre composition en vous aidant des formats listés sur le côté

Type fonte

Choisir une fonte de la liste.

Hauteur:

La liste indique les hauteurs disponibles en nombre de jets selon la fonte choisie. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet date par glissement.

Multiplicateur largeur:

Cette valeur agrandit ou rétrécit l'objet date de valeur sélectionnée. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet texte par glissement.

Caractères complémentaires:

L'état de cette option dépend des fontes résidentes de votre imprimante. Si vous avez deux fontes identiques dont l'une possède des caractères additionnels (étranger etc), pour pourrez choisir laquelle des deux fontes sera utilisée en validant le choix. Cette option restera inerte si aucun complément de fonte n'est disponible.

Rotation:

Choisir l'angle défini d'impression de l'objet en allant vers la gauche.

Ne pas imprimer cet élément:

Vous pouvez choisir de voir mais de ne pas imprimer tel élément en cliquant cette fonction.

Créer > Compteur:

Ceci ouvre la boîte des attributs pour insérer un compteur dans votre message. Vous y configurez le compteur à imprimer. Noter que le compteur sera de couleur bleue afin de le distinguer du texte non variable du message.

Counter Attributes

Status: RUN Current: 0

Start: 0 Leading Char: (None)

Stop: 999 Direction: Up

Step: 1 Trigger: A

Font

Font Type: Arial~Regular

Height: 16 Width X: 1

Extended Characters

Daily Counter

Enable

of digits: 3 Reset Time: 00:00 AM

Position

X Position: 0 Y Position: 0

Rotation

0 180

90 270

Don't print this element

Less Properties... OK Cancel

Etat:

Indique que le compteur est en mode actif.

Début:

Choisir le nombre précédent celui que vous voulez imprimer. Par exemple, laisser la valeur 0 si vous souhaitez commencer à 1.

Stop:

C'est la valeur à laquelle le compteur s'arrête et retourne à sa valeur initiale. Elle permet aussi de fixer le nombre de digit du compteur. Par exemple, une valeur d'arrêt à 4 digits comme 9999 engendrera un compteur configuré avec des 0 pour avoir toujours 4 digits, i.e « 0001 »

Pas:

C'est la valeur d'incrémentation qui changera le compteur à chaque déclenchement cellule. La valeur par défaut est 1.

Courant:

C'est par défaut la même valeur que celle de début. Changer cette valeur si vous voulez avoir une valeur de début différente chaque fois que vous transférer ce message à l'imprimante ou le charger sur un terminal portable.

Digit d'entrée:

Permet de définir le compteur. Par exemple « rien » ; « zéro » ; « SPCE » imprimera respectivement « 1 » ; « 1 » et « 00001 ». Le nombre d'espace et/ou de digit dans un compteur s'appelle la largeur du champ et est habituellement déterminée par la valeur d'arrêt.

Direction:

Cette valeur est soit "UP"(monter) or "DN" (descendre). Elle détermine si le compteur compte ou décompte sa valeur du pas à chaque déclenchement de cellule. Utiliser une valeur de départ est préférable à une valeur d'arrêt lors d'un décompte.

Déclenchement:

« A » et « B » font référence à deux possibles cellules. « A » étant par défaut. Les valeurs 1-4 sont pour d'autres compteurs et permettant au premier de changer quand le compteur spécifié s'arrête. Vous pouvez voir le nombre de compteur dans Données variable sous propriétés message actuel.

Compteur journalier:

Valider le compteur journalier pour modifier la fonction compteur. Il fonctionne comme le compteur standard mais au lieu d'une valeur début et arrêt, il comptera de 0 jusqu'à l'heure précisée d'arrêt.

Digits:

Permet de définir le nombre de digits du compteur.

Temps d'arrêt:

Il détermine l'heure à laquelle le compteur s'arrêtera.

Type fonte

Choisir une fonte de la liste.

Hauteur:

La liste indique les hauteurs disponibles en nombre de jets selon la fonte choisie. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet date par glissement.

Multiplicateur largeur:

Cette valeur agrandit ou rétrécit l'objet compteur de valeur sélectionnée. Toute autre valeur sera ajustée à la valeur définie la plus proche dès la validation sur le bouton « OK ». La hauteur peut être aussi ajustée directement sur l'objet texte par glissement.

Caractères complémentaires:

L'état de cette option dépend des fontes résidentes de votre imprimante. Si vous avez deux fontes identiques dont l'une possède des caractères additionnels (étranger etc), pour pourrez choisir laquelle des deux fontes sera utilisée en validant le choix. Cette option restera inerte si aucun complément de fonte n'est disponible.

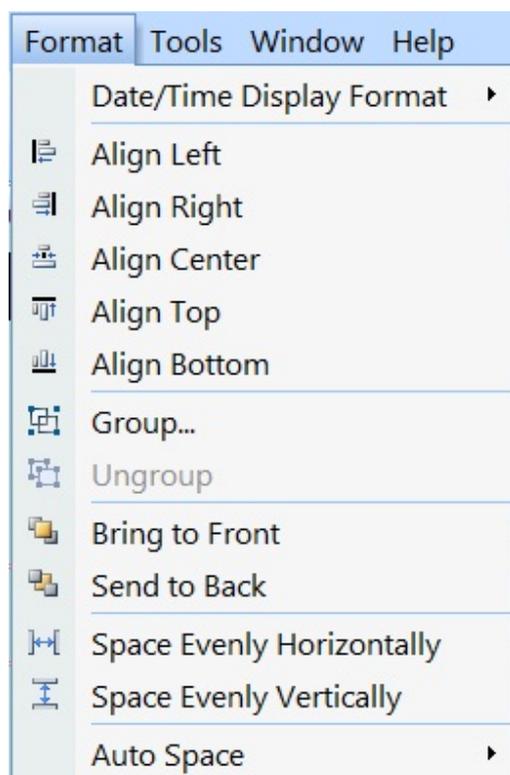
Rotation:

Choisir l'angle défini d'impression de l'objet en allant vers la gauche.

Ne pas imprimer cet élément:

Vous pouvez choisir de voir mais de ne pas imprimer tel élément en cliquant cette fonction.

Format



Le menu format contient des commandes relatives aux objets.

Format>Date/Heure Affichage Format:

Ce menu détermine comment ImageMaster Touch affichera les données variables comme les dates, heures, compteurs et équipes. Quand « données réelles/ date/heure » est sélectionné, elles seront montrées comme elles apparaîtront à l'impression soit 01/23/11. Quand « code windows » est sélectionné, elles apparaîtront selon leur format soit mm/dd/yy. Quand « code imprimante » est sélectionné, elles apparaîtront comme en format caractères soit AB/IJ/ST. Le format choisi affecte uniquement l'aspect à l'écran et n'a pas d'effet sur l'impression. Par défaut laisser « données réelles/ date/heure » actif.

Format>Align Gauche:

Ceci alignera le bord gauche de tous les objets sélectionnés sur le bord gauche du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Format>Align Droite:

Ceci alignera le bord droit de tous les objets sélectionnés sur le bord droit du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Format>Align Centre:

Ceci alignera le centre de tous les objets sélectionnés sur le centre du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Format>Align Haut:

Ceci alignera le bord haut de tous les objets sélectionnés sur le bord haut du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Format>Align Bas:

Ceci alignera le bord bas de tous les objets sélectionnés sur le bord bas du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Format>Groupé:

Choisir cette commande quand vous avez plusieurs objets sélectionnés pour les groupés en un seul objet. Cela permettra de tout bouger en même temps. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné.

Format>Dégroupé:

Choisir cette commande quand vous avez un groupe d'objets sélectionnés pour les dégroupés en objets séparés. Cela permettra de les bouger séparément. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné.

Format>Mettre en avant:

Tous les objets qui se superposent dans votre document ont un ordre de positionnement qui détermine lequel est sélectionné en premier. Cette option placera tous les objets sélectionnés sur le devant. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné.

Format>Mettre en arrière:

Tous les objets qui se superposent dans votre document ont un ordre de positionnement qui détermine lequel est sélectionné en premier. Cette option placera tous les objets sélectionnés sur l'arrière. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné.

Format>Espace horizontal:

Cette commande permet d'avoir un espace horizontal équilibré entre tous les objets sélectionnés en laissant les objets le plus à droite et à gauche à leurs places.

Format>Espace vertical:

Cette commande permet d'avoir un espace vertical équilibré entre tous les objets sélectionnés en laissant les objets le plus à droite et à gauche à leurs places.

Format>Espace Auto:

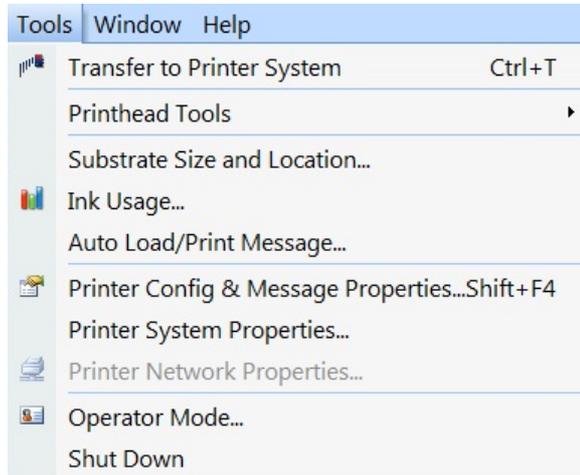
Cette commande ouvre le menu « Espace auto ». il y a 3 options :

“Horizontal” laisse l'objet de gauche en place et aligne les autres objets horizontalement les uns après les autres avec un espace minimum.

“Vertical” laisse l'objet du haut en place et aligne les autres objets verticalement les uns après les autres avec un espace minimum.

“Vertical fin” laisse l’objet du haut en place et aligne les autres objets verticalement les uns après les autres sans laisser d’espace . Vous pourrez ainsi imprimer plus de lignes, bien que les barres descendantes des minuscules puissent se superposer sur la ligne inférieure.

Outils



Le menu outils contient des fonctions basiques pour configurer l’imprimante et les éléments liés à l’application.

Outils> Transfert à l’imprimante (Ctrl+T):

Cette commande transfère le message actuel à la tête d’impression. Cela peut prendre quelques secondes. L’état du transfert est visible en bas à gauche de l’écran. S’assurer de bien utiliser la commande ‘transfert à l’imprimante » pour imprimer les changements effectués.

Outils> Outils tête

Cette commande ouvre un sous-menu concernant les fonctions de la tête. Il y a 5 fonctions.

Outils> Outils tête >Re-connect:

Choisir “Re-connect” ré-établira la communication entre l’écran et la ou les têtes d’impression. C’est utile si l’alimentation des têtes a été interrompue ou si le câble de données a été déconnecté.

Outils> Outils tête >Purge:

Cette commande permet de purger la tête. Après la sélection vous serez invité à identifier la tête à purger.

Outils> Outils tête >Remplir:

Cette fonction permet de remplir la tête avec le contenu de la cartouche. Après la sélection vous serez invité à identifier la tête à purger.

Outils> Outils tête >Etat système encre:

Cette commande indique le niveau d’encre dans chaque tête. Elle permet aussi de remplir la tête si nécessaire.

Outils>Outils tête>Mise à jour Système

Si des mises à jour sont en attente, cette commande sera active. Choisir cette commande et suivre le guide affiché à l’écran. S’il n’y a pas de mises à jour, cette commande est grisée.

Outils>Taille et position produit:

Ceci permet à l’opérateur de configurer la taille et la marge supérieure du produit à imprimer. Entrer la largeur, hauteur et distance depuis le haut du produit à la zone d’impression de la première tête et valider sur « OK ». La zone blanche sur la zone de travail représente la surface

produit qui changera immédiatement vous permettant ainsi de voir l'espace disponible pour le marquage.

Outils>Utilisation encre:

Cette commande affiche une boîte de dialogue avec l'estimation du nombre de marquage possible selon la quantité indiquée. Le volume d'une cartouche AutoPilot est de 200ml.

Outils>Chargement auto>impression message:

Ceci permet de sélectionner le fichier à charger quelque soit le programme démarré.

Vous pouvez aussi faire que le fichier soit envoyé à la tête et imprimé automatiquement et immédiatement quand il est en auto chargement. Cliquer pour activer cette fonction. Le bouton déroulant permet de choisir le fichier « .txt » à charger. Choisir l'opération appropriée selon votre besoin.

Outils>Config Imprimante & propriétés message (shift F4)

Cette commande ouvre un menu contenant tous les réglages et les informations du message (dans un format qui correspond à un message interne à l'imprimante) qui sont associés au message actuellement affiché.

Note: La plupart des attributs sont plus facilement éditables depuis la zone de travail. Cependant il y a des moments pour lesquels vous souhaitez utiliser ces menus.

Il y a 4 onglets dans ce menu. Chaque onglet contient des informations et des réglages pour des objets spécifiques du message.

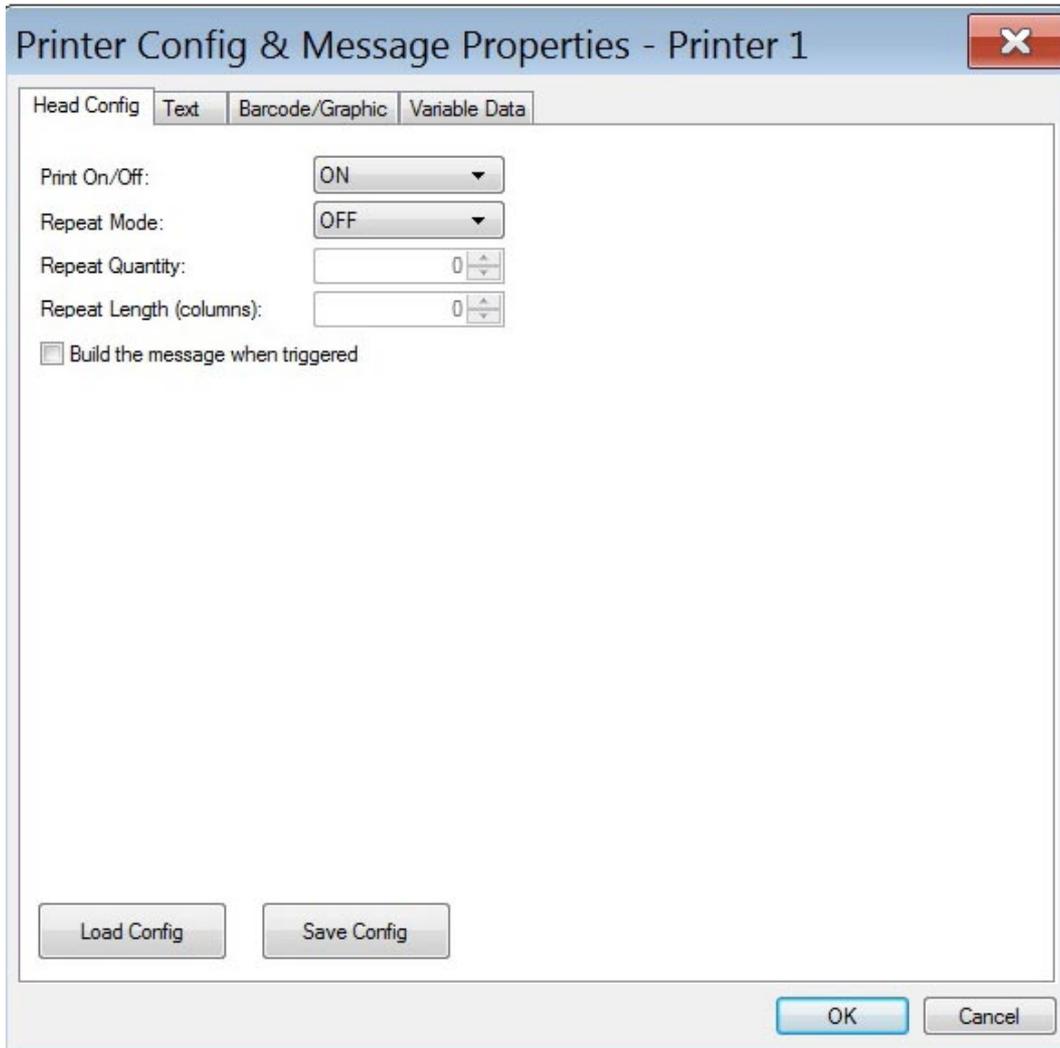


- Config tête
- Texte
- Barcode/Graphic
- Donnée Variable

Ci après la description des 4 onglets et comment les utiliser.

Onglet Config tête:

Choisir «config tête » ouvre un menu pour configurer la tête d'impression.



Print On/Off:

Permet d'inverser la fonction tête entre marche et arrêt.

Note: La fonction purge, si activée, restera opérationnelle même si la tête est arrêtée.

Repeat Mode:

Ce champs a 2 options

OFF

Pas de répétition.

ON ou CNT#

Cette option permet la répétition du même message un certain nombre de fois.

Repeat Quantity:

Quand ce champ est sur "ON" ou « CNT# », entrer le nombre de répétitions voulues. Si ce mode est à « 0 » le message sera répété à chaque déclenchement de cellule.

Repeat Length (columns):

Ce réglage répète le message selon la longueur affichée. C'est une distance en nombre de colonnes entre la fin d'un message et le début de l'autre.

Build the message when triggered

Cliquer ce choix si vous voulez construire le message à chaque déclenchement cellule.



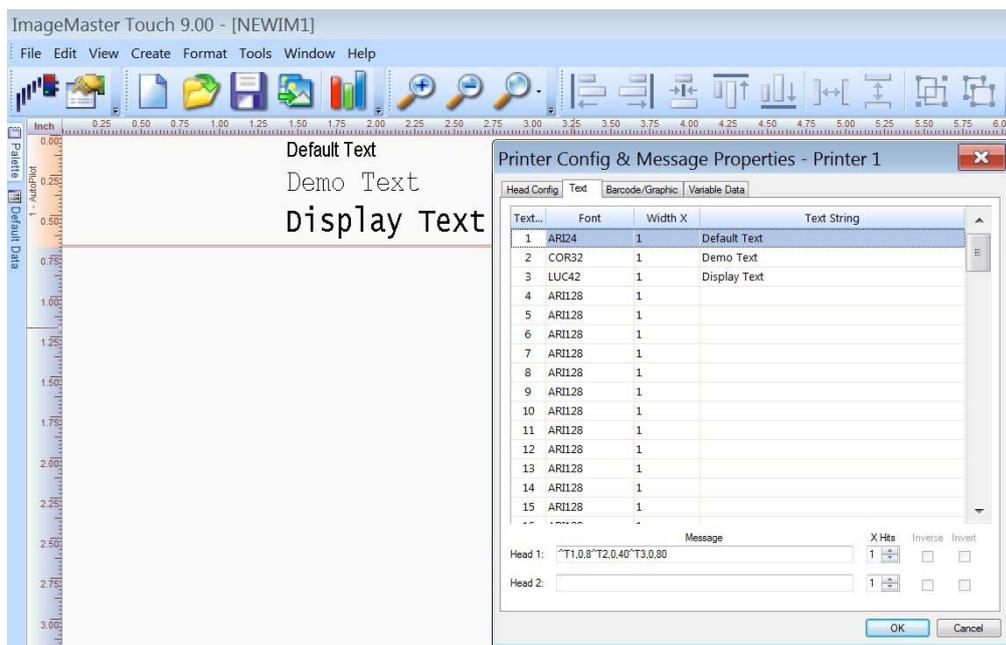
Il y a 2 boutons permettant de sauvegarder les réglages de tête dans un fichier et de les charger plus tard.

Choisir « Sauvegarde config » est une boîte de dialogue vous demandera s'ouvrira pour choisir le nom et la localisation du fichier avec une extension « .hds ». Il est recommandé de stocker dans l'annuaire par défaut qui est « ImageMaster ». Si vous sauvegardez vos réglages sous « défauts », ImageMaster Touch utilisera ces réglages comme réglages de tête par défaut.

Choisir « Charge Config » est une boîte de dialogue qui vous permet de charger des réglages que vous avez précédemment sauvegarder. Le fichier chargé transfère immédiatement les réglages pour le message actuel.

Onglet Texte:

Cet onglet affichera les réglages de chaque objet texte du message actuel. Vous pouvez modifier ou éditer ou créer des nouveaux champs avec leurs attributs.



Note! Il est toutefois plus facile de modifier les différents objets texte en double cliquant sur le champs. Ceci ouvrira la boîte des attributs de cet objet texte.

Dans la colonne "Fonte" la fonte est nommée comme fonte imprimante. Le « multiple largeur » et le « Texte » de chaque objet sont listés de 1 à 100. Les coordonnées de chaque éléments texte sont données en bas de boîte de dialogue pour chaque tête.



Cette fonction permet de modifier la densité d'encre par 2, 3 ou 4. Cela donne un message plus contrasté.

Note: L'augmentation du contraste diminue le nombre de marquage dans la même proportion.

Onglet Barcodes/graphiques

Cet onglet affiche les détails concernant chaque objet graphique ou barcode contenu dans le message actuel. Ceci comprend les bitmaps, textes artistiques barcode bitmaps.

Printer Config & Message Properties - Printer 1

Head Config | Text | Barcode/Graphic | Variable Data

	Type	Ratio	Narrow Bar	Height	Spread	Facto	String
Barcode 1:		2	2	0	0		
Barcode 2:		2	2	0	0		
Barcode 3:		2	2	0	0		
Barcode 4:		2	2	0	0		
Barcode 5:		2	2	0	0		
Barcode 6:		2	2	0	0		
Barcode 7:		2	2	0	0		
Barcode 8:		2	2	0	0		
Barcode 9:		2	2	0	0		
Barcode 10:		2	2	0	0		

Graphics File Name

1: BMBC1006.BMP	4:	7:
2: BMTX1003.BMP	5:	8:
3: DEMO1.BMP	6:	9:

Message

Head 1: ^T1,0,24^G1,175,0^G2,0,77^G3,556,0	X Hits: 1	Inverse: <input type="checkbox"/>	Invert: <input type="checkbox"/>
Head 2:	X Hits: 1	Inverse: <input type="checkbox"/>	Invert: <input type="checkbox"/>

OK Cancel

Vous pouvez modifier ou éditer ou créer des nouveaux champs avec leurs attributs.

Note! Il est toutefois plus facile de modifier les différents objets graphique/barcode en double cliquant sur le champs. Ceci ouvrira la boîte des attributs de ces objets graphique/barcode.

Les champs décrivant les attributs des barcode 1-10 sont inactifs car l'AutoPilot crée une image bitmap pour chaque barcode. De ce fait les barcodes ne peuvent être modifiés depuis ces emplacements.

Les images bitmap du document actuel sont listées dans le tableau "nom fichier graphique". Si vous avez créé des barcodes il sera sous un nom de fichier « .BMP ». Vous pouvez insérer un nouvel objet graphique en touchant la case voulue et en utilisant le curseur.

Nom fichier curseur

Graphics File Name

1:	<input type="text" value="BMBC1006.BMP"/>	<input type="button" value="..."/>	4:	<input type="text"/>	7:	<input type="text"/>
2:	<input type="text" value="BMTX1003.BMP"/>		5:	<input type="text"/>	8:	<input type="text"/>
3:	<input type="text" value="DEMO1.BMP"/>		6:	<input type="text"/>	9:	<input type="text"/>

Les coordonnées de chaque éléments graphiques sont données en bas de boîte de dialogue pour chaque tête



Cette fonction permet demodifier la densité d'encre par 2, 3 ou 4. Cela donne un message plus contrasté.

Note: L'augmentation du contraste diminue le nombre de marquage dans la même proportion.

Onglet données variables:

Ici vous trouverez les réglages imprimante et le formatage pour les dates, heures et compteurs. Cet onglet montre le réglage du document actuel. Vous pouvez modifier un objet existant ou éditer un nouvel objet dans un champ libre.

Counters					
	Counter 1	Counter 2	Counter 3	Counter 4	Daily Counter
Status:	RUN	(Not Usec)	(Not Usec)	(Not Usec)	(Not Usec)
Trigger:	Trigger	Trigger	Trigger	Trigger	Trigger
Start:	0	0	0	0	
Stop:	999	999	999	999	Reset Hour:Minute 0 0
Current:	0	0	0	0	0
Step:	1	1	1	1	1
Direction:	Up	Up	Up	Up	Up
Leading Characters:	(None)	(None)	(None)	(None)	(None)
				Width:	3

Date/Time			
	Data Format	Days Offset	Start of Day (Hour)
1		0	0
2		0	0
3		0	0
4		0	0

Shifts		
	Reset Hour: Minute	Shift Name
1	0 0	SHIFT 1
2	6 0	SHIFT 2
3	12 0	SHIFT 3
4	18 0	SHIFT 4

Si vous insérez une donnée variable dans l'objet texte, vous pourrez utiliser cette page pour configurer les informations variables. Par exemple, si vous tapez « date : ^C2 » dans votre texte, vous pourrez dans cette page entrer le formatage de votre date dans « format date » champs 2.

Outils>Propriété système imprimante:

Cette commande ouvre un menu dialogue pour ajuster les propriétés de chaque tête d'impression installée.

	Head 1	Head 2
Print Trigger:	Internal	
Speed Detection:	Internal	
Speed (fpm):	75	0
Encoder Divider:	3	0
Distance from trigger to head:	180	0
Direction of Substrate:	Right to Left	
Spit Mode:	Off	
Spit Quantity (columns):	2	0
Spit Period (seconds)	3	0
Spit Delay (milliseconds):	3000	0
Spit Timeout (seconds):	3000	0

Déclenchement impression:

Choisir "interne" ou "externe" selon le type de déclenchement, cellule interne ou cellule externe.

Détection vitesse:

Choisir la méthode pour détecter la vitesse. Choisir « Non » si vous passez manuellement le produit. Choisir « Interne » si vous utilisez le capteur interne de vitesse et « Externe » si vous utilisez un encodeur externe.

Vitesse (m/mn):

Vous pouvez entrer ici une vitesse fixe.

Diviseur encodeur:

Vous pouvez entrer ici une division encodeur.

Distance tête / capteur

Utiliser ce champ pour entrer la distance entre la cellule externe et la tête.

Direction produit:

Choisir le sens d'avance du produit vue de l'arrière de la tête, « gauche vers droite » ou « droite vers gauche »

Mode purge:

Utiliser cette fonction pour activer la purge par cycle. En activation, la tête purge une faible quantité d'encre à espace prédéterminés. Cette fonction est utile lors de l'utilisation d'encre à séchage rapide pour éviter le bouchage des buses.

Note: Laisser sur « arrêt » lors de l'utilisation d'encre base huile.

Purge quantité (colonnes):

Précisez ici la quantité purgée à chaque cycle en nombre de colonnes.

Purge Période (seconde):

Précisez ici le temps entre chaque cycle de purge en nombre de secondes.

Purge délai (millisecondes):

Précisez ici le temps en millisecondes entre la détection du produit et le cycle de purge.

Purge temps (secondes):

Ce temps en secondes précise la durée de la purge. Ceci permet d'éviter une purge permanente si l'imprimante reste active mais sans imprimer.

Outils> Propriété réseau imprimante :

Ce menu est inactive. La seule connexion possible est une pré-configuration entre l'écran/contrôleur et les têtes installées.

Outils>Mode opérateur:

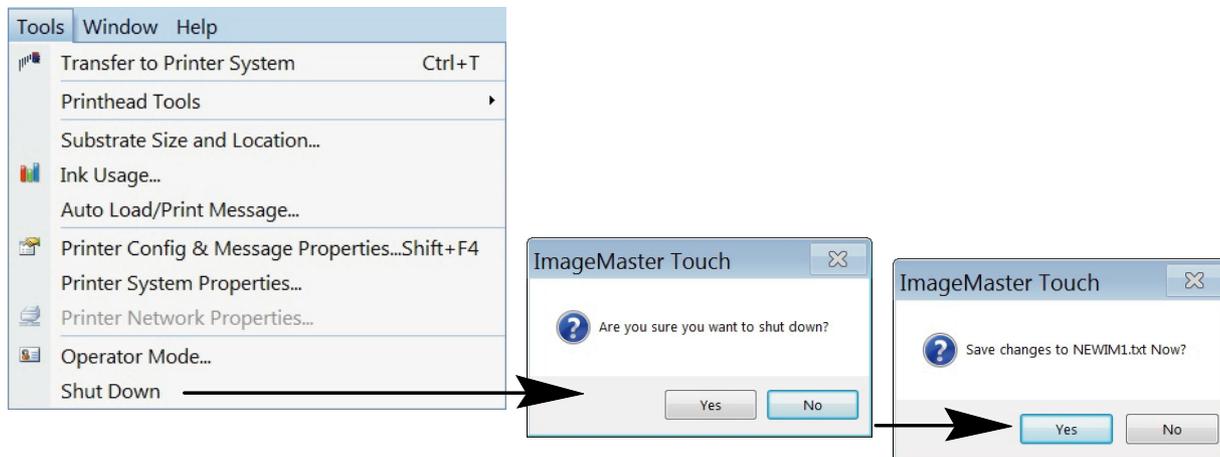
Ceci ouvre une boîte de dialogue. ImageMaster Touch a la possibilité de créer un mode dans lequel l'opérateur ne pourra que sélectionner et imprimer un format existant. C'est appelé « mode opérateur » et peut être configuré depuis la boîte de dialogue mode opérateur.

L'option "Entrer en mode opérateur actif" vous permet de spécifier que depuis maintenant vous êtes mis en mode opérateur.

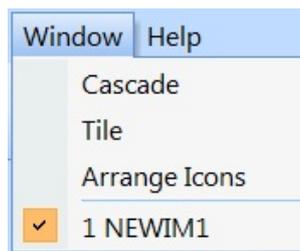
"Désactiver mot de passé" est la clé définie pour pouvoir sortir du mode opérateur et retourner en édition normale du message. Le mot de passe est libre mais tient compte des minuscules/majuscules.

Outils > Arrêt:

La commande « Arrêt » fermera le programme ImageMaster Touch et mettra l'écran hors tension. Il vous sera demandé de confirmer cette action. Choisir « Oui » pour arrêter. Vous serez ensuite invité à sauvegarder tous les documents modifiés et ouverts. L'écran s'éteindra après quelques secondes.



Fenêtre



Le menu fenêtre contient des commandes pour arranger et basculer entre les fenêtres actuellement ouvertes dans la zone de travail.

Fenêtre > Cascade:

Positionne les fenêtres ouvertes en diagonale depuis le haut à gauche de la zone de travail.

Fenêtre > mosaïque:

Permet de rendre visible toutes les fenêtres actives en même temps. Cela est utile pour copier/coller des informations. Ouvrir les documents, sélectionnez en un, choisissez « mosaïque » depuis le menu, et contrôle-clic-et-glisse la sélection de la première fenêtre dans la fenêtre choisie.

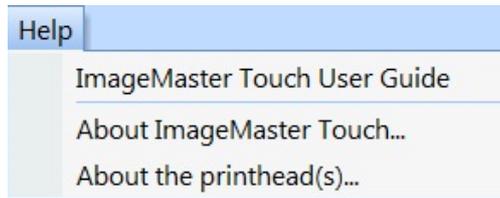
Fenêtre > Arranger icônes:

Permet de ranger de façon ordonnée les fenêtres dans la zone de travail.

Fenêtre > Nom document:

C'est la liste des documents actuellement ouverts. Par exemple si vous avez ouvert un document il apparaîtra sous « NEWIM1 ». Si vous ouvrez un second il apparaîtra sous « NEWIM2 ». Un contrôle apparaît près du document actif.

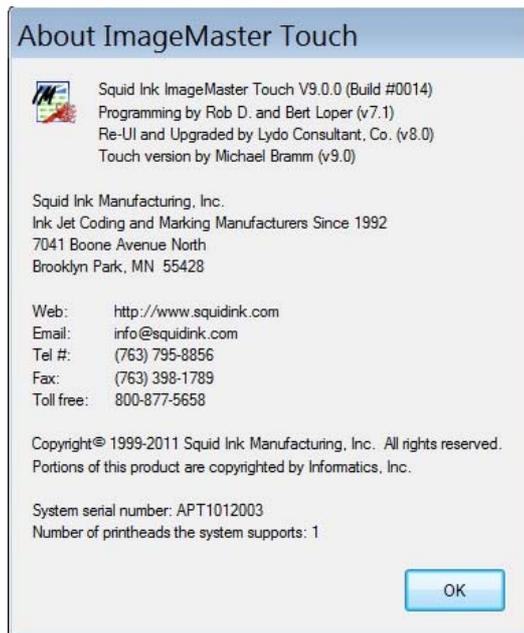
Aide



Le menu aide contient le guide utilisateur “ImageMaster Touch”, « Au sujet ImageMaster Touch » et “Au sujet des têtes »

Aide>ImageMaster Touch Guide Utilisateur:

Choisir cette commande pour ouvrir ImageMaster Guide Utilisateur.



Aide>Au sujet ImageMaster Touch:

“Au sujet ImageMaster Touch” contient des informations pour contacter Open Date. Vous trouverez aussi la version software actuellement utilisée et le numéro de série du système.



Aide>Au sujet des têtes:

“Au sujet des têtes” contient des informations sur chaque tête installée comme le numéro de série, la version firmware et la version software de la tête.

Icônes barre d'outils

Il y a plusieurs icônes dans la barre d'outils située en haut de l'écran.



Les outils sont activés en touchant les icônes les représentant. Par exemple si vous voulez transférer le message actuel à la tête d'impression, toucher simplement l'icône « transfert vers tête » et le message actuel sera envoyé à la tête.

Note: Beaucoup de ces outils sont également disponibles dans les menus déroulant.

Transfert vers tête



Transfert vers (Ctrl+T):

Toucher cet icône pour envoyer le message actuel vers la tête d'impression. Cela peut prendre quelques secondes. L'état du transfert peut se visualiser en bas à gauche de l'écran.

Propriétés Message



Propriétés Message:

Toucher cet icône pour ouvrir la boîte de dialogue. La boîte affiche une liste des informations et réglages qui sont associés au message actuel. Il y a 4 pages dans cette boîte.

- Config tête
- Texte
- Barcode/Graphic
- Donnée Variable

Note: La plupart des attributs message peuvent être plus facilement éditer directement sur la zone de travail. Il y a cependant des cas où il sera préférable d'utiliser ces pages.

Nouveau Message



Nouveau (Ctrl+N):

Toucher cet icône pour ouvrir un nouveau message. Le nouveau message aura un nom de fichier « NEWIM# » où # sera le chiffre du nouveau message ouvert. Pour nommer le fichier avec un nom spécifique utiliser la commande « sauvegarder sous ».

Ouvrir Message



Ouvrir (Ctrl+O):

Toucher cet icône pour ouvrir la boîte de dialogue.
Vous pouvez ouvrir ici un fichier existant.

Regarder dans:

Dans cette fenêtre vous pouvez rechercher dans l'annuaire de l'AutoPilot où se situe le fichier voulu.

Nom:

Liste des documents et fichiers du sommaire contenu dans la fenêtre « regarder dans ».

Nom fichier:

Permet de trouver plus rapidement un fichier dont le nom est connu. Taper le nom, le choisir dans le dossier nom et valider ouvrir pour le faire apparaître.

Type de fichiers:

Ce menu déroulant permet de sélectionner le type de fichier que vous souhaitez ouvrir. Il y a 2 types de fichiers, ImageMaster Touch Message (.txt) et ImageMaster Touch Palette (.imp).

Ouvrir en lecture seule:

Permet d'ouvrir un message en lecture seule. C'est utilisé si vous souhaitez que personne ne puisse modifier le message existant..

Enregistrer Message



Enregistrer (Ctrl+S):

Choisir cet icône pour enregistrer les modifications apportées au document ouvert. Vous serez invité à valider votre choix. Toucher « oui » pour enregistrer.

Note: Le commande “enregistrer sous” se situe dans le menu Fichier. Utiliser « enregistrer sous » pour changer le nom du document.

Enregistrer sélection comme bitmap



Enregistrer sélection comme bitmap:

Cette fonction permet de prendre un instantané de votre message (ou une portion). Cette commande prendra la sélection ou l'ensemble du document si aucune sélection n'est validée. Vous serez invité à donné un nom à cet enregistrement.

Il pourra être ensuite utilisé pour d'autres documents.

Consommation encre



Consommation encre:

Toucher cet icône pour afficher une estimation du nombre de marquage pouvant être réalisé pour un volume d'encre donné. Le volume d'encre d'une cartouche d'AutoPilot est de 200ml.

Zoom

Il y a des icônes qui vous permettent de zoomer en +/- sur la zone de travail.

**Zoom In (+10%)**

Augmente le zoom de la zone de travail de 10%

**Zoom Out (-10%)**

Diminue le zoom de la zone de travail de 10%

**Zoom To:**

Cette commande changera le zoom de la zone de travail à une valeur donnée.

- Echelle 50%
- Echelle 100%
- Echelle 200%

L' « affichage produit » centre la zone de travail sur une surface blanche et zoom de façon à voir la taille du produit. Cela permet de voir le rendu du marquage sur le produit.

L' « affichage message » centre et zoom le message sur la zone d'impression.

L' « affichage complet » permet de voir l'ensemble tête, cellule, produit sur. une seule vue.

Alignement Objet

Ces icônes permettent d'aligner les objets sélectionnés dans votre document. Ces icônes sont actifs qui si plusieurs objets sont sélectionnés.

**Align Gauche:**

Toucher cet icône alignera le bord gauche de tous les objets sélectionnés sur le bord gauche du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

**Align Droite:**

Toucher cet icône alignera le bord droit de tous les objets sélectionnés sur le bord droit du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

**Align Centre:**

Toucher cet icône alignera le centre de tous les objets sélectionnés sur le centre du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

**Align Haut:**

Toucher cet icône alignera le bord haut de tous les objets sélectionnés sur le bord haut du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

**Align Bas:**

Toucher cet icône alignera le bord bas de tous les objets sélectionnés sur le bord bas du premier objet choisi. Le premier objet choisi aura un cadre rouge et les autres cyan.

Distribution Objets

Ces icônes permettent d'aligner les objets sélectionnés dans votre document. Ces icônes sont actifs qui si plusieurs objets sont sélectionnés.



Espace horizontal:

Cette commande permet d'avoir un espace horizontal équilibré entre tous les objets sélectionnés en laissant les objets le plus à droite et à gauche à leurs places.



Espace vertical:

Cette commande permet d'avoir un espace vertical équilibré entre tous les objets sélectionnés en laissant les objets le plus à droite et à gauche à leurs places.

Objets Groupés

Ces icônes servent à grouper ou dégroupé des objets.



Groupé:

Choisir cet icône quand vous avez plusieurs objets sélectionnés pour les groupés en un seul objet. Cela permettra de tout bouger en même temps. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné



Dégroupé:

Choisir cet icône quand vous avez un groupe d'objets sélectionnés pour les dégroupés en objets séparés. Cela permettra de les bouger séparément. Cette fonction est inhibée si un seul objet est sélectionné

Modifier la barre d'outils.

Le long de la barre d'outils il y a des menu déroulant permettant de modifier la barre d'outils.

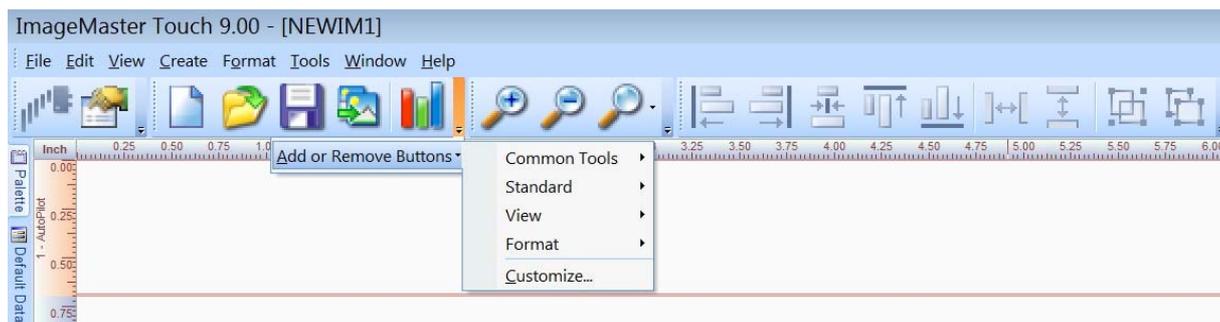


Toucher cette flèche permet d'ouvrir le menu "Ajouter/supprimer des boutons"

Une boîte de dialogue s'ouvrira permettant d'ajouter, supprimer ou personnaliser la barre d'outils.

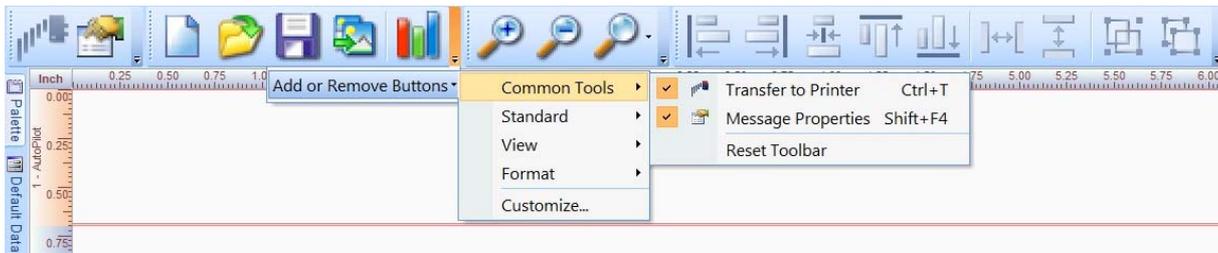
Ajouter/supprimer des boutons:

Toucher cet icône ouvre un sous-menu utilisé pour changer les icônes présent sur la barre d'outils.



Vous pouvez ajouter ou retirer des boutons des Outils Courant, Standard, Affichage et Format Groupé.

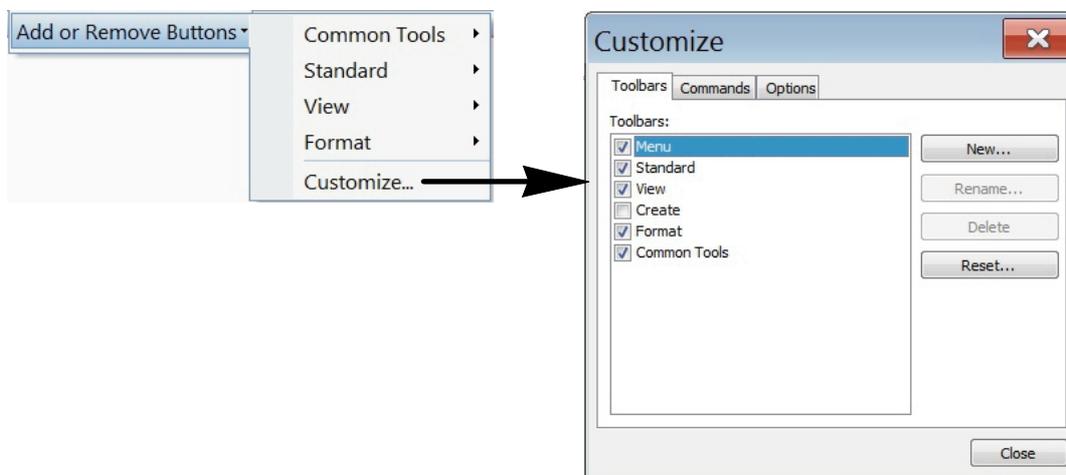
Ouvrir simplement la fenêtre contenant les boutons que vous souhaitez valider ou invalider. Si la case près du bouton est marquée, cet icône sera dans la barre d'outils. L'exemple suivant montre le sous menu affiché dans « Outils courant »



Personnalisation:

Vous pouvez personnaliser la barre d'outils et même créer une nouvelle section pour afficher vos propres commandes.

Toucher "Personnaliser" depuis le menu "Ajouter/retirer des boutons."



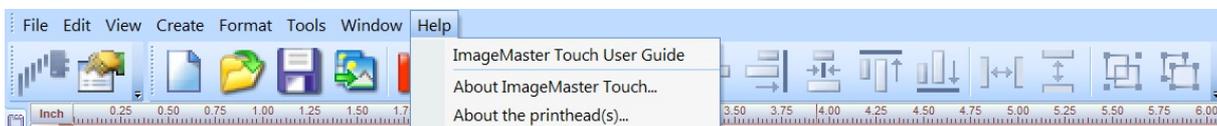
Ceci ouvrira la boîte de dialogue « Personnaliser ». Vous pouvez ici personnaliser la barre d'outils, les commandes et options.

Compte Administrateur

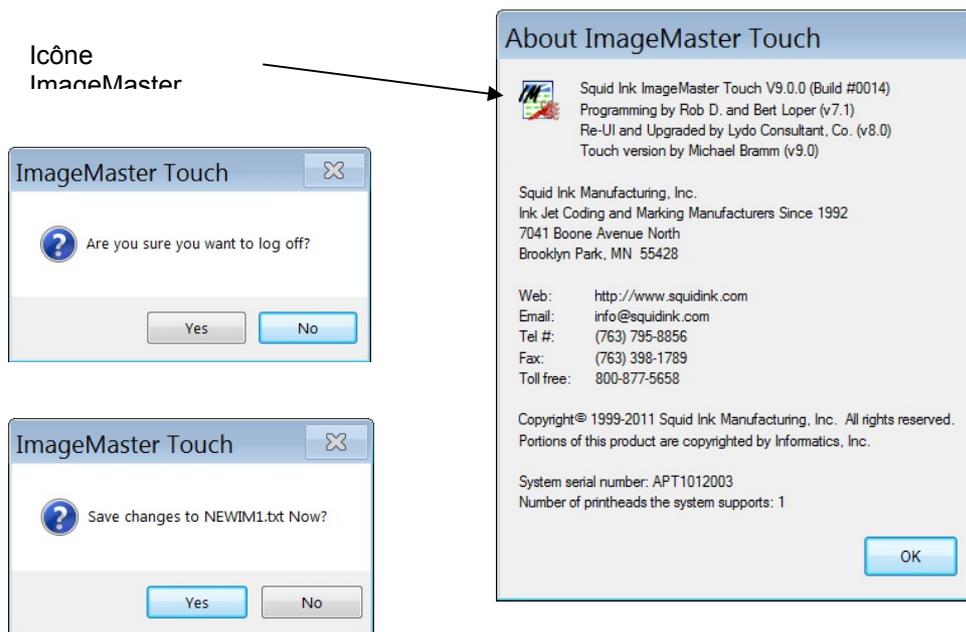
Le “compte administrateur” est un mode opératoire qui a accès à la fonction ordinateur qui se trouve derrière l’écran principal d’ImageMaster Touch. Ce mode est utilisé pour changer des paramètres et des réglages système, comme la date, le fuseau horaire résident dans l’AutoPilot.

Notice! En entrant dans le système administrateur vous avez le contrôle complet de l’ordinateur. Ne faire que des choses simples comme changer la date, l’heure et le fuseau horaire afin de ne pas rendre le système inutilisable. Vous serez seul responsable de la non exploitation future du système et devrez le retourner pour maintenance.

Pour entrer en « mode administrateur » toucher le menu « aide » sur l’écran.



Sélectionner “au sujet d’ImageMaster Touch” pour ouvrir le boîte de dialogue. Double touche (clic) sur le petit icône ImageMaster en haut à gauche de la boîte de dialogue.



Vous serez invité à valider votre action. Toucher « oui ». Vous serez aussi invité à sauvegarder tous messages ouverts. Touchez « oui » ou « non ».

Le programme ImageMaster Touch fermera et le bureau s’ouvrira.

Toucher l’icône “Système Administrateur” du bureau.



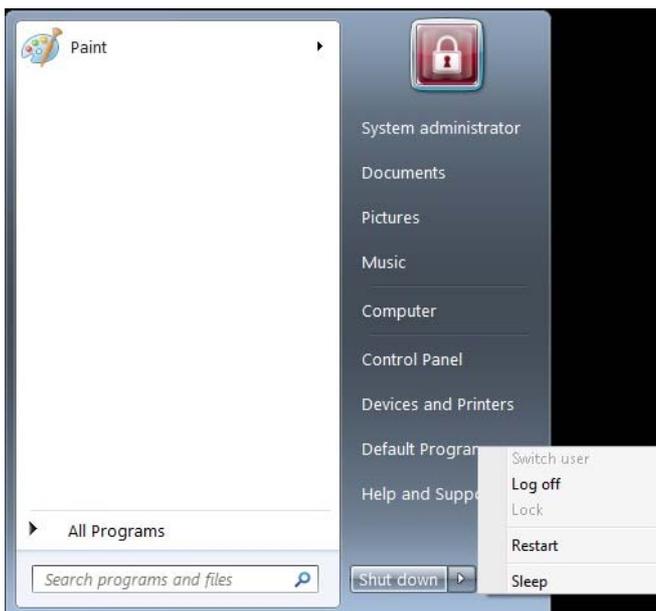
Vous serez invité à entrer un mot de passe. Ce mot est **SquidAutoPilot**. Utiliser le clavier de l'écran et respecter les minuscules et majuscules.

Toucher la flèche pour continuer et vous entrerez dans la partie ordinateur.

Le système fonctionne maintenant comme un PC standard. Pour changer les réglages de l'heure de L'AutoPilot, sélectionner en bas l'icône Windows® « control panel » dans

le menu.

Quand les changements sont effectués, sortir du compte "administrateur" avant d'utiliser ImageMaster Touch. Pour sortir, ouvrir le menu bureau et sélectionner la flèche près du bouton d'arrêt. Choisir « log off ». Ne pas utiliser ImageMaster Touch en mode administrateur.



Une fois sortie du compte administrateur, entrer comme utilisateur AutoPilot en touchant l'icône « utilisateur » et ImageMaster Touch démarrera automatiquement.

